

**INFLUENCIA DE LAS SERIES TELEVISIVAS DE DIBUJOS ANIMADOS EN LA
HIPERSEXUALIDAD INFANTIL EN ESCOLARES DE LA CIUDAD DE
VALLEDUPAR.**

**Trabajo de grado para optar por el título de
Psicólogo**

EDINSON ANDRES VELASQUEZ RODRIGUEZ

ELINA MARCELA CAÑA QUINTERO

MARIA CAMILA ROMERO IRIARTE

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANÍSTICAS
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA
VALLEDUPAR-CESAR.**

2020

**INFLUENCIA DE LAS SERIES TELEVISIVAS DE DIBUJOS ANIMADOS EN LA
HIPERSEXUALIDAD INFANTIL EN ESCOLARES DE LA CIUDAD DE
VALLEDUPAR.**

**Trabajo de grado para optar por el título de
Psicólogo**

**EDINSON ANDRES VELASQUEZ RODRIGUEZ
ELINA MARCELA CAÑA QUINTERO
MARIA CAMILA ROMERO IRIARTE**

Modalidad de grado: Monografía

Asesor

Dra. MAYTE ZUBILLAGA PAEZ PhD.

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANÍSTICAS
PROGRAMA DE PSICOLOGIA
VALLEDUPAR-CESAR.**

2020

*“El mundo está dirigido por los que se dan a conocer, no
por los que esperan a que se pregunte por ellos.”*
(Steve Blank)

A nuestras familias

Agradecimientos

Este proyecto de Investigación realizado para la Fundación Universitaria del Área Andina es un esfuerzo en el cual, directa o indirectamente participaron distintas personas opinando, corrigiendo, teniéndonos paciencia, dando ánimo, acompañando en los momentos de crisis y en los de felicidad. Este proyecto nos ha permitido aprovechar la competencia y la experiencia de muchas personas que deseo agradecer en este apartado.

En primer lugar, a nuestro primer asesor, Prof. Humberto Arturo Sarmiento, nuestro más amplio agradecimiento por haber confiado en este proyecto, por su paciencia ante la inexperiencia, por su valiosa guía y apoyo para iniciar este camino investigativo y desarrollar este proyecto. Su experiencia y educación fueron nuestra fuente de motivación y curiosidad durante estos años.

A la Prof. Mayte Zubillaga, un especial agradecimiento por habernos acogido en su grupo de investigación en la Fundación Universitaria del Área Andina. Segundo, por su acompañamiento, asesoramiento y apoyo que nos brindó durante el desarrollo de proyecto, en donde tuvimos la oportunidad de aprender y finalizar el proyecto.

A la Fundación Universitaria del Área Andina por haber creído en este proyecto investigativo y su apoyo económico a la investigación, puesto que este nos permitió llevar a cabo su realización y nutrir nuestros conocimientos en el proceso.

Nuestro especial agradecimiento a la colaboración de nuestra amiga y compañera Verónica Cecilia Cabarcas Páez por haber pertenecido al equipo durante el desarrollo e hizo posible la finalización de este proyecto investigativo.

No podemos olvidarnos de Caroline García y Tania Cabarcas por su dedicación en el diseño editorial y la producción de piezas audiovisuales que fueron de vital importancia durante la realización del proyecto.

Algunos de nuestros docentes, Gisselle Olivella, Sandy Pérez y Rodrigo Aponte por haber brindado su apoyo, resolver nuestras dudas y compartirnos sus conocimientos durante el desarrollo de la investigación.

A nuestros amigos y familiares, gracias por los buenos y malos momentos, por aguantarnos y escucharnos, siempre estuvieron ahí en lo bueno y en lo malo, en ocasiones creían más en el proyecto que nosotros mismos, nos han dado ánimos por el camino y siempre fue una gran ayuda, a todos ellos, muchísimas gracias.

Una especial mención y agradecimiento a Angy Montes y Mateo Torres, por estar brindándonos su incondicional apoyo y permanecer a nuestro lado.

No debemos olvidar en nuestros agradecimientos a los padres y docentes de los niños que nos recibieron y permitieron que trabajáramos en conjunto con ellos y sus hijos.

Todo esto no hubiera sido posible de no haber contado con el amparo y cariño que nos otorgan nuestros padres que incondicionalmente han estado a nuestro lado, las palabras de agradecimiento nunca serán suficientes para testimoniar nuestros sentimientos y agradecimientos.

A todos ustedes, nuestro mayor reconocimiento y gratitud.

Tabla de contenido

Influencia de las series televisivas de dibujos animados en la hipersexualidad infantil de escolares en la ciudad de Valledupar.	15
Resumen	15
The influence of the series televisive of animated drawings in the children's hypersexuality of schoolboys in the Valledupar city.	17
Abstrac	17
Introducción	18
1 Planteamiento del problema	20
1.1 Objetivos	23
1.1.1 Objetivo General	23
1.1.2 Objetivos Específicos	23
1.2 Justificación	24
1.3 Justificación Teórica	24
1.4 Justificación Práctica	27
2 Marco de referencia	29
2.1 Marco conceptual	29
2.2 Marco jurídico	32
2.3 Marco teórico	35
2.3.1 Hipersexualización infantil	35
2.3.2 Los medios de comunicación.	37
2.3.3 Impacto de la televisión en los niños	39
2.3.4 Percepción de los niños.	41
2.3.5 Desarrollo infantil.	45
2.3.6 Caricaturas: influencia en identidad sexual	48
2.3.7 ¿Qué es un mensaje subliminal?	50
2.3.8 Tipos de mensajes supra-liminales	51
2.3.9 Técnicas de estimulación subliminal	52

2.3.10	La tecnología, riesgos y oportunidad.	53
2.3.11	Tecnología Y Adolescencia	62
2.3.12	Tecnología de la información y comunicación: Redes Sociales	64
2.3.13	Los riesgos por el uso del tic:	65
2.3.14	Factores de riesgo de la adicción de las TIC:	70
2.3.15	Educación y sociedad	73
2.3.16	Percepción visual.	83
2.3.17	Ilustración que se le mostrará a los niños.	86
2.3.18	Clasificación de dibujos animados	87
3	Metodología	90
3.1	Instrumento aplicado y análisis	92
3.1.1	Listado de dibujos animados más vistos por lo niños.	93
4	Resultados de la investigación	97
5.1	Análisis de resultados	103
5.2	Conclusiones	105
5.3	Recomendaciones	108
5.4	Referencias bibliográficas	109

Influencia de las series televisivas de dibujos animados en la hipersexualidad infantil de escolares en la ciudad de Valledupar.

Resumen

El presente trabajo de investigación consiste en identificar las series televisivas de dibujos animados que pueden influir en la hipersexualidad infantil en niños y niñas entre las edades de 6 a 11 años tomando en cuenta que el proyecto estará dirigido en diferentes niveles de estrato socio económico donde la muestra es aplicada tanto en instituciones educativas privadas como públicas en la ciudad de Valledupar.

El problema de investigación se basa en analizar los aspectos que afectan al niño según la influencia que este ha recibido por parte del medio televisivo, teniendo en cuenta el resultado de la investigación se generaron estrategias de control y alternativas de actividades en escuela de padres, posterior a esto se realizó una entrevista grupal la cuál buscó identificar que conductas hipersexualizadas presentan los niños, en esta los padres manifestaron distintos comportamientos e insinuaciones sexuales por parte de los niños como chistes y frases con doble sentido, deseos de estar rodeado de mujeres etc., así mismo, con su participación se clasificaron estas manifestaciones.

En conclusión, se pretende generar mayor información de esta problemática además de métodos que ayuden a prevenir, identificar y controlar tal influencia teniendo a los padres como principal apoyo.

Autores: Edinson Andres Velasquez Rodriguez, Elina Marcela Caña Quintero y Maria Camila Romero Iriarte.

Palabras claves: Hipersexualidad, medios de comunicación, audiovisual, dibujos animados, influencia, niños, mensaje subliminal, televisión, padres, cuidados.

The influence of the series televisive of animated drawings in the children's hypersexuality of schoolboys in the Valledupar city.

Abstrac

The present research work consists of identifying cartoon TV series and how they can influence children's hypersexuality in children between the ages of 6 and 11, taking into account that the project will be directed at different levels of socioeconomic stratum where the sample is applied in both private and public educational institutions in the city of Valledupar.

The research problem is based on analyzing the aspects that affect the child according to the influence it has received from the television media, taking into account the result of the research, control strategies were generated and alternative activities in school for parents, after this a group interview was conducted which sought to identify that hypersexualized behaviors present children, in this the parents showed different behaviors and sexual insinuations by children, jokes and phrases with double meanings, desire to be surrounded by women, etc., also, with their participation these manifestations were classified.

In conclusion, the aim is to generate more information about this problem, as well as methods that help to prevent, identify and control this influence, with parents as the main support.

Authors: Edinson Andres Velasquez Rodriguez, Elina Marcela Caña Quintero and María Camila Romero Iriarte.

Key Words: Hypersexuality, media, audiovisual, cartoons, influence, children, subliminal message, television, parents, cares.

Introducción

Partiendo de la definición que da Bailey, citado por Serrano (2013) se entiende por hipersexualización a las expresiones, posturas o códigos de la vestimenta considerados como demasiado precoces, en consecuencia, dicho fenómeno puede evidenciarse no solo en expresiones verbales también en comportamientos, modas y estilos inculcados de manera directa e indirecta por un medio o persona que la influye. Es por ello que resulta importante identificar especialmente dentro de la población infantil que ha causado dichos cambios, muchos son dirigidos por los medios de comunicación masivos, estos son aquellos medios que sirven para transmitir mensajes a una gran cantidad de público y atraviesan grandes distancias en un mínimo de tiempo. Este proyecto investigativo se encuentra enfocado en la influencia de las series televisivas de dibujos animados en la hipersexualidad infantil, la mayoría de las personas dan por hecho que las series televisivas de dibujos animados influyen en la conducta de los niños, pero desconocen, en qué aspectos y cómo estos repercuten en la conducta del niño.

De antemano se puede afirmar que esta influye en su sexualidad con mensajes que son percibidos subliminalmente por los infantes, a pesar del esfuerzo por parte de los padres de que sus hijos vean una programación que aporte a su aprendizaje o algún beneficio, es normal que este tipo de mensajes no logre ser percibido por ellos, siendo así ineficaz su supervisión; es por ello que resulta importante llevar a cabo un conversatorio dirigido a los niños y padres en donde se expondrían diversas actividades con la finalidad de prevenir la influencia por este medio, de esta manera se busca implementar una guía para que el niño desarrolle diferentes destrezas y hábitos sanos que resulten beneficiosos a su desarrollo cognitivo y físico.

Para poder generar este tipo de estrategia es esencial identificar el medio principal de dicha influencia, la observación del padre al hijo es importante al igual que dar una información

de manera adecuada con pautas de: prevención, identificación y supervisión tomando en cuenta principalmente los resultados de la investigación. Esto favorece a la autoformación del niño ya que lo hará más crítico en la información que recibe, además, su figura de autoridad en este caso sus padres generarían un mayor cuidado y atención a los medios de entretenimiento y comunicación dando así no solo un control también un apoyo e interés hacia su hijo.

1 Planteamiento del problema

El presente estudio tiene como propósito explorar la influencia de las series televisivas de dibujos animados en el desarrollo psicosexual infantil, para probar que dicha influencia está hipersexualizando a niños escolares de colegios públicos y privados en la ciudad de Valledupar. Si bien los medios audiovisuales son un eje central en la sociedad actual, en donde el acceso a la televisión se da de manera precoz, esto se debe a que durante las etapas del desarrollo infantil el aprendizaje a través de las experiencias, sentidos e interpretaciones, apunta a una identificación con aquello que ven y experimentan de acuerdo a su pensamiento abstracto en desarrollo.

Se ha identificado en distintos tiempos la emisión de diferentes dibujos animados que representan ciertos caracteres con los cuales, los infantes pueden identificarse. Por ende, se busca interpretar detalladamente los diálogos y conductas que se realizan dentro de una selección de series que poseen ciertas características en común como, por ejemplo, el horario presentado, la población a la que se dirige y la manera en que son presentados los personajes primarios y secundarios dentro de las series. Es un hecho que en la actualidad la interacción existente entre la televisión y los niños se ha incrementado a través del tiempo y se ha visto la normalización de conductas y expresiones dentro de esta población, gracias al contacto persistente de las variables anteriormente mencionadas.

El mundo globalizado permite la interacción de distintas culturas, normas y maneras de vivir propias de una sociedad y en la actualidad están al alcance de todos aquellos que puedan acercarse a herramientas o instrumentos digitales que brindan dicha información, hay que destacar que las costumbres y tradiciones con el pasar del tiempo sufren modificaciones, algunas hasta llegar al punto de desaparecer; la infancia actual no se vive de igual manera que la de antes, esto se debe a que los niños presentan poco interés por salir a jugar con sus pares e incluso

muchos lo evitan, prefiriendo quedarse en casa para ver televisión el cual es un medio de comunicación masivo y este le facilita a los niños el acceso a una gran variedad de contenido, incluyendo el que no es apto para ellos. Dentro del contexto familiar la presencia de los padres es fundamental puesto que son la figura de autoridad y son los responsables de la formación y orientación de los niños, actualmente la televisión se ha vuelto uno de los principales objetos de entretenimiento durante la convivencia familiar; por ende, los personajes mostrados en los dibujos animados presentados durante la programación se han vuelto modelos a seguir para algunos niños.

A pesar de que en el hogar se dan los primeros parámetros del aprendizaje, el contexto escolar es uno de los ambientes en donde la interacción con sus pares se da de una manera más amplia y fluida, dentro de esta sus compañeros incentivan a ver series de dibujos animados en televisión, generando una influencia en la población infantil.

Dentro de los aspectos que influyen directamente al infante se encuentran los dibujos animados como uno de los primeros acercamientos de estas tecnologías a su desarrollo vital, estos poseen una variedad de contenido explícito e implícito que afectan de una forma negativa o positiva a quien lo percibe; demostrando así una efectiva influencia en los infantes, debido a la etapa en la que se encuentra. En primera instancia, son los padres lo que pueden ejercer las normas, límites y mandatos familiares; para el uso de este medio, así como el área de percepción de los estímulos externos, las variables anteriormente mencionadas están relacionadas entre sí y, por lo tanto, estas influyen a la sociedad en general ya que, les resultaría fructífero contar con una mayor información respecto a los contenidos que son expuestos los niños y la influencia de estos.

Cabe resaltar que este trabajo investigativo es producto de un proceso de financiación interno del programa de psicología, el cual fue aprobado por su innovación temática, puesto que generó lo expuesto en el presente documento, el cual es fruto de dicha investigación cuya pregunta problémica es, ¿Cómo las series televisivas de dibujos animados influyen en la hipersexualidad infantil en escolares de la ciudad de Valledupar?

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo General

- Identificar como las series televisivas de dibujos animados influyen en la hipersexualidad infantil en escolares de la ciudad de Valledupar.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Realizar un análisis a las series televisivas de dibujos animados que frecuentemente ven los niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad, de las escuelas de básica primaria en Valledupar.
- Evidenciar que las series televisivas de dibujos animados han influenciado la sexualidad de los niños entre los 6 y 11 años de edad de las escuelas de básica primaria en Valledupar.
- Identificar que comportamientos sexualizados manifiestan los niños que han sido expuestos a la influencia sexual por parte de las series de dibujos animados.

1.2 Justificación

1.3 Justificación Teórica

La base teórica tomada en este proyecto parte de autores como Sigmund Freud, cuya teoría, a pesar de ser motivo de controversia para los psicólogos contemporáneos, sigue siendo clave para el entendimiento básico de determinados aspectos propios del desarrollo psicosexual del niño. Asimismo, tenemos a Erik Erikson y sus aportes sobre el desarrollo psicosocial.

También artículos de Nicole Lafferte, Valentín Martínez-Otero, Juan Manuel de la Colina, entre otros que, en sus respectivas revistas y diarios digitales, en donde desarrollan el tema del desarrollo sexual del infante como el de los efectos que puede tener este a partir del consumo de mensajes subliminales contenidos en determinadas series de dibujos animados.

Esta investigación a nivel disciplinar, promueve un enfoque hacia la percepción infantil, es decir, conoce y estudia la manera en que los niños desarrollan y perciben el mundo exterior, en este caso la percepción de los niños hacia los medios audiovisuales como, por ejemplo, la televisión. Esto explica un avance para la psicología infantil ya que, estudia una variable directa que hoy en día es un hecho. De igual manera, aporta argumentos y estudios que permitan crear futuras intervenciones psicológicas en esta población. Se hace referencia a áreas como el aprendizaje, teniendo en cuenta que este contacto o intercambio de información acerca de lo que visualizan en la televisión se desarrolla en un grupo de iguales, la interacción entre niños y niñas es mayor en esta área en el cual, el psicólogo educativo posee una responsabilidad con la actualización de la información y conocimiento necesario para entender el mundo actual, junto con los factores protectores y de riesgos que pueden poseer por ende, según Martínez (2004) es determinante la influencia de los medios de comunicación en el proceso de aprendizaje. Se expone la necesidad de un sistema de formación para favorecer la educación y factores

determinantes a los que son expuestos los infantes en el desarrollo de sus habilidades gracias a las nuevas tecnologías.

Gracias a Garitaonandia, Fernández & Oleaga (2005) se desarrolló un tema basado en las tecnologías de la información y la comunicación y su uso por los niños y adolescentes, en este artículo se explora acerca de los modos usados para la relación directa con las TICS, teniendo en cuenta la facilidad que tiene esta población para la adaptación y el manejo de dichas herramientas tecnológicas, se tiene en cuenta variables tales como: los contenidos multimedia, posibilidades interactivas y de comunicación, modos de interacción, etc.

Díaz (2007) realizó una investigación en Colombia a cerca de la relación de niños y familias frente a las tecnologías de la información y las comunicaciones (TICS); en esta investigación se dio a conocer las posibles consecuencias negativas y positivas derivadas del acercamiento a las TICS; de igual manera, el papel que estas asumen dentro de las familias.

Malo & Figuer (2010) enfocaron una investigación a la infancia, adolescencia y tecnologías de la información y comunicación (TICS) en perspectiva psicosocial, este tema señala cómo los medios y su uso tiene diversas funciones sociales en la vida familiar, e igual manera las relaciones sociales que poseen y la socialización de los medios en estas esferas. Tiene en cuenta la familia como unidad natural de consumo y la capacidad de los niños y adolescentes en el desarrollo y el buen manejo del uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación.

Se puede notar un impacto a nivel institucional a medida que la investigación se desarrolla ya que, permite un trabajo en conjunto con instituciones educativas y la institución de educación superior como lo es, la Fundación Universitaria del Área Andina. De igual manera, genera un

reconocimiento a la institución debido a la promoción e innovación en el tema de la influencia que generan los contenidos audiovisuales, en la población anteriormente mencionada. Esta investigación permite la exploración de campo dirigida por la institución Universitaria al igual, que la participación en eventos que permiten exponer este tema a nivel local y nacional. Esta investigación busca incentivar, promover y motivar al desarrollo de áreas como lo son la investigación, el análisis de hechos innovadores y el desarrollo profesional integral en los estudiantes de la Fundación Universitaria del Areandina. Finalmente, el desarrollo de esta temática permite la multiplicación de futuros proyectos de investigación siendo esta pionera en la temática o variable anteriormente expuesta.

Se busca realizar un impacto social ya que, se abarcan esferas como es la población infantil y las familias. La información emitida en este proyecto esclarece temas como lo es el manejo y uso de herramientas que poseen un contacto directo con el niño, se presenta de igual manera, factores de riesgo y factores protectores dentro de las esferas familiares, educativas e individuales. Es preciso afirmar que este hecho representa una preocupación social, debido a que en la actualidad hay un fácil acceso a las herramientas audiovisuales. Esta investigación despierta un interés general en escuelas, hogares, grupos sociales y fundaciones en donde la población a trabajar es el niño ya que, representa un contenido o información necesaria para entender el pensamiento y conducta del infante. La Federación de enseñanzas de CC.OO de Andalucía (2010) desarrolló un artículo que menciona la influencia de los medios de comunicación en los niños y niñas. Se menciona los principales agentes de socialización como lo es la familia, grupos iguales y los medios sociales, culturales y de comunicación. Indaga en las repercusiones de los medios de comunicación en niños y niñas como lo es la televisión y el consumismo, la publicidad engañosa, estereotipos y factores que afectan el rendimiento escolar.

El consejo nacional de televisión (2012) expone el tema de la sexualización de la niñez en los medios de comunicación como un debate internacional; el cual se centra en la presión sobre los niños para su crecimiento precoz relacionado con la amplia gama de bienes y servicios, que están disponibles para niños y jóvenes de todas las edades, casi sin establecer una diferenciación y adecuación de acuerdo a su edad. Se ha afirmado que la sexualización es un área prevalente en los niños, convirtiéndose en un trasfondo de su vida cotidiana. De acuerdo a lo anterior, se puede explicar que a nivel nacional el infante y sus derechos son importantes y prioritarios. Por ende, esta investigación promueve una búsqueda y análisis representativo para Colombia con el fin, de que se realice una gestión integral y acompañamiento a los medios de Comunicaciones y a las diferentes transmisiones que se presentan en la Nación.

1.4 Justificación Práctica

Esta investigación se planteó para analizar el tema de la influencia que tienen los dibujos animados en la sexualidad de los niños entre los 6 y los 11 años teniendo en cuenta que, en el proceso de investigación no se encontró estudios específicos referentes a este tópico a nivel regional; por consiguiente, esta investigación pretende analizar la posible influencia directa e indirecta de programas televisivos que presentan en muchas ocasiones características no aptas para el niño a pesar de ser denominando "dibujos animados". Muchos de los padres o figuras de autoridad presentes en el desarrollo del niño asumen que estos programas por presentar características animadas, son exclusivamente para un público infantil, ignorando que muchas veces la información expresada no entra en la clasificación para niños y niñas.

Asimismo, se decidió desarrollar este tema porque en Valledupar no se han realizado aún investigaciones direccionadas a este tópico. Convirtiéndose en un hecho relevante puesto que, la gran mayoría de los niños de la ciudad cuentan con acceso a este medio de comunicación. El desarrollo de este proyecto está relacionado con el propósito de generar una educación y conciencia a través del análisis e investigación de esta temática, cuyos datos servirán para explicar el proceso de influencia de la televisión en la percepción sexual de los niños. Esta investigación es la primera que se realiza, lo cual deja abierto un sin número de posibilidades para seguir ahondando en el avance de este tema en el Departamento del Cesar.

A nivel local es un proyecto pionero en ámbitos investigativos teniendo en cuenta la variable a tratar, en este proceso institutos educativos y de Educación superior trabajan de la mano para el desarrollo de los objetivos planteados, dando un primer alcance a nivel educativo y posteriormente familiar. Se reconoce como agentes principales la familia, el niño y las instituciones educativas quienes aportan un gran porcentaje en el desarrollo infantil, siendo estas personas las generaciones futuras.

2 Marco de referencia

2.1 Marco conceptual

Durante la investigación se encontraron determinados términos básicos y/o desconocidos que, son considerados de gran pertinencia definirlos de manera breve y precisa para facilitar el entendimiento del contenido del proyecto:

En primer lugar, se entiende por *hipersexualización* a la sexualización de las expresiones, posturas o códigos de la vestimenta considerados como demasiado precoces. (Bailey, citado por Serrano, 2013). Del mismo tema, Barrientos (2009) afirma que:

“La hipersexualización consiste a dar un carácter sexual a un comportamiento o producto que no lo tiene en sí. Es un fenómeno de la sociedad según el cual incluso adolescentes y jóvenes adoptan actitudes y comportamientos sexuales considerados demasiado precoces. La hipersexualización se manifiesta en la exaltación de los modelos tradicionales femenino y masculino, a través de la música y baile sexuales del reggaetón en los reality shows, concursos, programas humorísticos y reportajes, lo que se vincula también con la exaltación de los cuerpos semidesnudos de las estrellas del reality show. A ello se suma el guion amoroso que expresa roles típicos de la masculinidad y feminidad” (p. 9, 10).

A partir de allí, se empieza a denotar la relación entre la hipersexualización y los medios de comunicación: Con medios de comunicación se refiere a los instrumentos que integran el conjunto de vías de transmisión de información de todo tipo, “...son el canal que se utiliza para transmitir un determinado mensaje a su mercado meta” (Thompson, 2013, p. 1). En el proyecto se ha hecho énfasis en los medios audiovisuales masivos, es decir, los emisores de “...la información que está disponible rápidamente para un público numeroso” (Ayala, 2001, p. 822).

Estos medios, en muchas ocasiones, poseen un contenido de tipo subliminal, por lo que se dirige a la definición de esta, la percepción subliminal es "...la captación de un estímulo que, por diversas circunstancias, como baja intensidad, falta de atención o breve duración del mismo, no alcanza la representación consciente y, sin embargo, determina la conducta de la persona al margen de su voluntad consciente. El nombre de percepción subliminal, atendiendo al significado de la palabra, alude solamente a la captación de estímulos por debajo del umbral sensorial mínimo y, por extensión a los que se hallan por encima del umbral absoluto superior" (González, citado por Gil & Broche, 2011, p. 10).

Para dicho proceso se encuentran fielmente involucradas las TIC que significa Tecnologías de la Información y Comunicación. Se menciona como aquel desarrollo o avance a través de la evolución científica en áreas como lo son la informática y telecomunicaciones, se caracteriza por ser inmaterial, por poseer una interactividad, diversidad, interconexión, innovación, instantaneidad, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, digitalización y mayor influencia sobre los procesos que sobre los productos, de igual manera, posee una penetración en todos los sectores como, por ejemplo, culturales, económicos, educativos e industriales. (Orti, 2011)

"Las TIC son una realización social que facilitan los procesos de información y comunicación, gracias a los diversos desarrollos tecnológicos, en aras de una construcción y extensión del conocimiento que derive en la satisfacción de las necesidades de los integrantes de una determinada organización social" (Álvarez & Mayo, 2009)

Dentro del desarrollo psicosexual Haberland y Roodow citados por Corina (2016) afirman que la sexualidad está presente durante todo el ciclo vital y se encuentra en permanente proceso de transformación, no tiene una sola función ni se presenta como un periodo en la vida del ser humano. Es un proceso dinámico en donde la energía sexual se organiza por distintas etapas y cada una tiene sus peculiaridades; estas etapas son indispensables para ir formando la personalidad adulta y alcanzar una sexualidad madura.

Se pudo establecer una relación entre los anteriores conceptos con la población infantil, pues entre los niños de 6 a 11 años “se está en la edad escolar, porque es la etapa de la vida cuyo eje es el aprendizaje, que se logra en las clases, en juegos y en relaciones con los demás” (UNICEF, 2005). Por lo tanto, en este rango de edad se encuentran más expuestos a un gran grado de impacto de todo lo que consuma, haciendo alusión a los medios como programas animados, vídeo-juegos, vídeos musicales, entre otros.

Finalmente, al analizar esta etapa en la que se encuentra el infante es posible definir el desarrollo infantil como una etapa y proceso crucial para la vida del ser humano. “sé considerando que en los primeros años se forma la arquitectura del cerebro, a partir de la interacción entre la herencia genética y las influencias del entorno en el que vive el niño” (Martins & de la O Ramallo, 2015). Esta etapa se caracteriza por la gama de habilidades en áreas motoras, cognitivas, lingüísticas y psicosociales. De manera adecuada es necesario llevar al infante a un buen rendimiento escolar, facilidad de relacionarse, menor desventajas sociales, mejor desempeño cognitivo y menores condiciones socioeconómicas de trabajo y calidad de vida.

2.2 Marco jurídico

Las bases legales que sustentan el objeto de estudio del presente proyecto, es decir, que motivan a desarrollar el proyecto parten, en primer lugar, de la Ley Nacional 182 de 1995, cuyo decreto se centra en **la reglamentación del servicio de la televisión y formulación de políticas para su desarrollo y contenido**, a través del desarrollo de criterios expuestos en los artículos.

Consideramos que, en especial, el Artículo N° 2 fundamenta la idea de un contenido sano para la población infantil, pues hace énfasis en que los fines del servicio de televisión son formar, educar, informar veraz y objetivamente y recrear de manera sana de tal forma que proteja a la población infantil, deber que no se cumple al exponer a dicha población a contenido no apto para su edad.

Asimismo, con respecto al material subliminal en la televisión y los medios audiovisuales en general, nos respaldan leyes internacionales como la Ley de Regulación de la Televisión Privada de 1988 de España o la Ley 19.798 de Telecomunicaciones de Argentina –entre otros países que han legislado de manera conjunta– que afirman que se le debe dar prohibición a la utilización del procedimiento de percepción subliminal en los medios de comunicación accesibles, aunque es deficiente la regulación, al menos en Colombia, puesto que la mayoría de dibujos animados son retransmitidas de México, ya que es el encargado de distribuir el contenido a la mayoría de países hispanohablantes del continente y ellos sólo se encargan de traducir, no de censurar y toman como guía la clasificación Estado Unidense de programas televisivos.

En Colombia se encuentra el código de la infancia y la adolescencia que expresa en la ley 1098 de 2006 los derechos y deberes que cobijan al menor. En el artículo 23 menciona el derecho que poseen los niños a una custodia y cuidado personal, en donde los niños, niñas y

adolescentes tienen derecho a que sus padres de manera oportuna y directa protejan el desarrollo integral de los mismos. Este artículo menciona que existe una obligación no solo de los padres, sino de aquellas personas que conviven con ellos o se encuentran en otras de sus áreas como, por ejemplo, social o institucional. Por otra parte, menciona en el artículo 34 el derecho a la información, el cual se encuentra medido o sujeto a las restricciones necesarias para el aseguramiento de sus derechos y el de los demás. Lo anterior, asegurando la protección del menor en la salud mental, moral, seguridad en niños, niñas y adolescentes. De igual manera, el artículo menciona que existe un derecho de recibir información a través de los distintos medios de comunicación que dispongan.

Dentro del uso de las TICS se encuentran leyes que respaldan su desarrollo y evolución de igual manera, la protección y seguridad en su implementación. El ministerio de Tecnologías de la información relacionado con la ley 1341 de 2009 menciona el desarrollo de las tecnologías de la información y comunicaciones así mismo, otorga el acceso a todos los usuarios de manera segura para el aprovechamiento de los recursos. Esta ley expedida por el congreso de la republica define principios y conceptos sobre la sociedad de la información y se crea la Agencia Nacional del Espectro. En el artículo 02 se notifica el deber como el estado para promover un acceso eficiente y en igualdad de oportunidades a todos los habitantes de la nación. En el artículo 39 se ejerce la articulación entre el Ministerio de Educación y el Ministerio de Tecnologías de la información y las Comunicaciones.

El decreto 136 de 2004, ley 765 de 2002 y ley 679 de 2001. Promueve medidas y evidencia un enfoque global para abordar a todos los factores que ayudan a las prácticas de utilización de niños en especial: el subdesarrollo, la pobreza, las disparidades económicas, las estructuras socioeconómicas desiguales, la disfunción familiar, la falta de educación, la

discriminación de género, la conducta sexual irresponsable de los adultos. El protocolo facultativo relativo a la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en pornografía se rige y está de acuerdo a lo anteriormente mencionado.

2.3 Marco teórico

2.3.1 Hipersexualización infantil

Durante las últimas décadas se ha visto que los medios de comunicación audiovisual han evolucionado y generando un impacto notorio en la sociedad, a su vez estos influyen en la forma de actuar o de pensar en las personas, en un principio estos medios son herramientas cuyo fin es permitir que todo el mundo esté conectado e informándose de lo que pasa a nivel nacional e internacional por medio de canales que entregan información, noticias e imágenes sobre el mundo en que vivimos, actualmente se considera necesario estar en constante contacto y enterado de todo lo que sucede, por ello los medios de comunicación se han fundamentales hasta el punto de creer que no se podría vivir de la misma manera que lo hacemos sin los medios de comunicación.

Con la aparición del internet y su rapidez difundir información, lo hace una herramienta muy atractiva y llena de recursos, llegando a una gran cantidad de receptores para así cada día las noticias, información y productos obtengan un mayor público; puesto que la red ofrece una variedad es infinita e ilimitada, lo que hace que, día a día, un gran número de personas se inclinen por estos medios para crear, expresar, diseñar, informar y comunicar. Los medios digitales de comunicación audiovisual se ha vuelto un poderoso instrumento de socialización, más poderoso que la familia, la escuela o el trabajo y se ha visto que en los últimos años hemos estado inmersos en estos medios desde niños hasta adultos, y lamentablemente en algunos casos este no siempre ha sido un hábito bueno, ya que muchas personas dejan de lado la lectura, las actividades físicas, el establecer de nuevas relaciones interpersonales e incluso descuidando las que ya tienen, viéndose tan adentradas en estos medios que hacen que su influencias se torne “negativa” convirtiéndose en un problema.

La American Psychological Association (APA) publica un documento en el año 2008 en el cual se denuncia la tendencia a sexualizar a los niños y niñas en la sociedad, los productos y medios destinados al público infantil hacen uso de un modo perverso el erotismo y el valor sexual como factores definitorios, esto transmite un mensaje a los niños y a las niñas en el que se les muestra que dicho erotismo puede proporcionar “beneficios sociales”. Lastimosamente dicho mensaje poco a poco invade la mente de los niños y las niñas y este se transforma en una fuerte creencia en la que para tener éxito social tienen que ser sexualmente atractivos y esto conlleva a que la transición de la infancia a la adolescencia sea cada vez más acelerada; la intrusión precoz en la sexualidad puede provocar daños irreversibles pese a que los niños por su desarrollo físico y cognitivo no están preparados ni física ni mentalmente para dar ese paso.

Cabe destacar que (Serrano 2013) afirma que la hipersexualización tiene muchas fuentes pero enfatiza que la publicidad televisiva muestra a menudo a niñas posando y actuando como adultas en campañas las series de televisión y programas infantiles que emiten en cadenas infantiles en un horario para todos los públicos, donde las protagonistas están excesivamente maquilladas y vestidas de forma exagerada lo que provoca que muchas niñas quieran imitarlas a temprana edad o algunos videoclips sugerentes que no deberían ser vistos por menores, aunque en ocasiones estén protagonizados por sus ídolos, en otras palabras la sociedad actual está llena de imágenes sexualizadas y los niños son el principal consumidor.

“Los padres son conscientes de este hecho, pero al mismo tiempo son incapaces de actuar contra esto porque no tienen dónde quejarse.” (Bailey citado por Serrano 2013)

Frecuentemente se ve que los niños y niñas están asumiendo y siguiendo unos patrones de conducta que no van acorde a su edad, en estos se ven claramente que los niños recalcan un valor sexual, priorizándolo por encima de cualquier otro valor o cualidad que estos puedan tener,

a esto se le conoce como hipersexualización y su propagación condena a los niños, y sobre todo a nuestras niñas, llevándolos a la búsqueda de un cuerpo y aspecto “perfecto”, a unos valores y principios que se quedan en lo superficial, sin llegar al fondo, que dejan de lado otras cualidades presentes en las personas y, en definitiva que hacen de ellos objetos en lugar de sujetos.

Generalmente los niños directamente relacionados con esta variable asumen conductas y valores que no les corresponden a su ciclo vital o edad; con relación a la sexualización de la infancia es definido como esa caracterización sexual de expresiones, posturas o códigos de vestimentas considerados como demasiado precoces; la proyección de estas caracterizaciones anteriormente mencionadas se puede generar a través de series de televisión, programas infantiles, videoclips, entre otros. La proyección dada a través de medios de comunicaciones posiciona al infante en conductas adultas que pueden ser modeladas por los mismos. (Bustamante, Rodriguez, & Alves, 2016)

2.3.2 Los medios de comunicación.

Según Metaportal (2016) la comunicación es concebida como un proceso que consta de un sujeto que emite un mensaje con una intención y un receptor que es quien lo recibe, a este intercambio e interacción se le llama comunicación. A través de la historia, el ser humano ha buscado mejorar y transformar los medios por los que lleva a cabo el proceso de la comunicación, y teniendo en cuenta la importancia del conocimiento público de ciertas temáticas de interés mundial, surge la necesidad de implementar los medios de comunicación, los medios de comunicación son canales con los cuales se difunde una información de manera masiva. El propósito principal de los medios de comunicación masiva (prensa, revistas, noticieros de radio y televisión, cine, páginas

web) es, precisamente, comunicar, pero según su tipo de ideología pueden especializarse en; informar, educar, transmitir, entretener, formar, opinar, enseñar, etc. Dichos medios son:

La televisión: Forma parte de los medios de comunicación convencionales, que son aquellos que se difunden de manera masiva. Éste es uno de los medios de comunicación de mayor importancia en lo visual por su fácil acceso, permite que millones de personas de todo el mundo puedan recurrir a él inmediata y fácilmente.

La radio: Ha sido considerado como el medio de comunicación más masivo e importante de todos e incluso, en la era de las nuevas tecnologías sigue ocupando su lugar de importancia. Es el medio de mayor alcance, ya que llega a todas las clases sociales de manera gratuita y con mayor capacidad de cobertura.

La prensa: Tras la aparición en 1444 con la imprenta, la prensa comenzó a convertirse en el medio más importante para el periodismo y la comunicación de opinión para las masas. La prensa impresa basa su mantenimiento en la publicidad, debido a los altos costos de los materiales, ahora la prensa digital ha permitido informar a más bajos costos y con mayor inmediatez.

El cine: Este medio de comunicación tuvo gran trascendencia durante la Segunda Guerra Mundial debido a que fue utilizado como medio de comunicación e información a través del cual, las tropas en territorio se enteraban de los pormenores de la guerra. El cine es la comunicación a través de imágenes o fotografía, es un lenguaje que al mismo tiempo es comunicativo (porque comunica y expresa algo) y estético (porque no es comparable a las lenguas habladas porque no es un sistema de signos homogéneo), las múltiples dimensiones que

alberga este medio de comunicación posibilitan una riqueza narrativa, lo que lo ubica como el séptimo arte y el medio de expresión característico del siglo XX.

La web: Hoy día la web o La Internet es considerada como un medio de comunicación masivo debido a su gran expansión e impacto en la sociedad, fue concebida inicialmente como un sistema militar de telecomunicaciones, pero este se desbordó de tal manera que se hizo popular y llegó a todos los públicos. Creando un territorio virtual sin barreras culturales o políticas, aunque sí tecnológicas. A diferencia de los otros medios aun es difícil definirla en su totalidad por todo lo que abarca. Sus características son: Estructura descentralizada, horizontal, abierta, sin fronteras, inmediata, anónima, bidireccional y comercial.

2.3.3 Impacto de la televisión en los niños

Actualmente es muy común que los padres se mantengan mucho más ocupados por el hecho de que normalmente ambos tienen responsabilidades fuera del hogar (el trabajo) por lo tanto el 70% de los niños están más expuestos al televisor, cabe agregar que algunos padres les asignan alguna niñera o lo envían a estudios dirigidos para mantenerlo ocupado, en otros casos los que no tienen la posibilidad económica de estos, simplemente les encienden el televisor, es responsabilidad de los padres saber qué es lo que el niño está observando y que programas ve durante el día o la noche.

“Las imágenes violentas o trágicas a las que pueden acceder los niños a través de los programas de televisión ejercen sobre ellos mayor influencia que las de ficción. Aquellas que tienen mayor impacto en los niños son las que resultan creíbles, es decir, aquellas que los menores interpretan como reales.”

Efectos de la televisión en niños: Con base a lo anterior, el niño tiene posibilidades de generar diferentes comportamientos y pensamientos con base a lo que observa esto le genera problemas psicológicos que con el tiempo se van a poder observar y mucho más a medida en el que el niño crece.

“En general, en el caso de la violencia y los desastres televisados, los daños ocasionados son principalmente:

- El aprendizaje de la violencia
- La desensibilización ante las catástrofes
- La violencia porque se produce una habituación
- El temor a sufrir daños.

A medida que aumenta la cantidad de imágenes contempladas, estos tres efectos (agresividad, desensibilización y miedo) se incrementan, es verdad que algunos menores tienen problemas para diferenciar la realidad de la ficción, lo que genera dificultad para hallar referencias sólidas, es decir, confusión y desorientación; además de los tres efectos anteriores, pues, no hay que olvidar que estas consecuencias se producen tanto por las imágenes de violencia y de desastres reales como por las simuladas (películas, etc.).”

(Martínez, s.f.)

Esto demuestra que el niño, aunque este muy pequeño estas imágenes lo afectan, es más mientras que el niño es más pequeño está mucho más expuesto a estos problemas, es necesario que los padres se concienticen de que es necesario mantener un control de los programas televisivos que el niño esté observando y sobre todo ser muy crítico en esta área.

2.3.4 Percepción de los niños.

Varios autores han descrito la evolución y desarrollo del ser humano desde su nacimiento hasta su muerte, entre esos Piaget (1997) quien otorgó el nombre de preoperatorio a un estado evolutivo que comprende la edad de los 2 a 7-8 años. Durante esta etapa el individuo establece ciertos criterios que le permite desarrollar preconceptos mediante el juego y de igual forma, el desarrollo del lenguaje. Posteriormente entre los 4 a 7 años se desemboca el pensamiento intuitivo, percibiendo como verdad absoluta todo lo que percibe con sus sentidos, sin tomar en cuenta el punto de vista de otras personas. Las características nuevas obtenidas, es decir, la representación simbólica de sus pensamientos, permiten conectarse aún más con su cultura audiovisual, se desarrolla de igual manera, la capacidad de imitación interna. Se desarrolla la memoria que contiene la capacidad de imitar o recordar acciones física o mentalmente, transcurrido un tiempo desde su primera percepción. (Cortés, 2014)

El concepto de imagen está relacionado con la representación icónica de una realidad, a través del siglo XX el concepto de imagen cambia y pasa de ser una imagen estática a una dinámica. En este ámbito el aprendizaje por imitación a los estímulos percibidos de manera audiovisual es evidente, por ende, la influencia y la percepción del infante se establece de manera conjunta.

Según Juan Ramón Alegre (2002) el ser humano aprende un 20% de la información obtenida de manera auditiva, es decir, de lo que el ser humano escucha. Un 30% de la información obtenida de manera visual como, por ejemplo, las imágenes en artículos de revistas o imágenes publicitarias, entre otras. Un 50% de la información recibida de manera visual y auditiva, en este aspecto juega un papel importante los medios audiovisuales y, por último, se aprende un 90% de lo que se comparte verbalmente y las actividades prácticas. (Alegre, 2002)

Siguiendo a Santos (2003) existen funciones de las imágenes en el ser humano, entre ellas la capacidad de ser explicativas y focalizar la atención sobre el mensaje y el emisor, son el sentido del mensaje y representan en cierto grado la realidad, transmiten sentimientos y actitudes, muestran patrones de conductas social y político, la imagen permite que el receptor experimente emociones y buscan comunicar algo, pretenden distraer, divertir y suple la palabra.

Teniendo en cuenta las funciones y capacidades del componente audiovisual en la actualidad y las características que cubren al individuo en la etapa que se relaciona con la infancia, el contacto con los medios de comunicaciones le permite al niño o infante la conexión con una cultura actual que se caracteriza por una influencia directa. Los medios a los que el infante está expuesto son de rápido acceso, actualmente temas como la globalización y la tecnología, permiten un contacto inmediato entre el infante y el mensaje que se quiere transmitir.

Los niños/as entre la edad de los 3 a 6 años adquieren progresos en el campo de la comprensión, inteligencia, lenguaje y pensamiento; sin embargo, en el campo afectivo están expuestos a una fuerte influencia emocional. El infante presenta inconvenientes para separar lo real de lo imaginario (Cortés, 2014). Con lo anterior y al analizar que el niño/a tiene acceso al lenguaje televisivo, es posible mencionar que el niño percibe los estímulos visuales y auditivos como una realidad, con la cual comienza a crear esquemas y estructuras cognitivas. Las imágenes fuertes caracterizadas por una gran carga emocional, son captadas por el infante de una manera inmediata quedando registrada en su memoria y pensamiento.

El desarrollo psíquico es un proceso de complejidad gradual que establece las bases de la conducta en la infancia. El ambiente influye en el desarrollo físico y psicológico y entre la edad de 8 a 12 años la invención, imitación e identificación individuos en el campo de los medios de

comunicación se hace presente. El mundo mental del infante es maleable, influenciado y susceptible a los cambios emocionales y educativos, en los cuales participa la familia, la sociedad y otros aspectos que intervienen en dicha influencia como, por ejemplo, los medios de comunicación los cuales, son más aceptados por los niños/as que otros artefactos (radio) puesto que, tienen una mejor respuesta frente a una información de contenido audiovisual. (Isabel Pérez-Olmos, 2005)

Temas como los estereotipos, la sexualidad y otros problemas sociales son temas comunes en los programas de televisión, los niños pueden asumir que lo que ellos ven en estos medios y programas es lo normal, seguro y aceptable, por ende, estos medios exponen de una manera directa o indirecta a los infantes actitudes y comportamientos que ellos pueden llegar a aceptar y posteriormente, llevar a la práctica. Por otra parte, también es importante entender que por muchos años la combinación de palabras, música y dibujos animados son usados para lograr un aprendizaje en la vida del infante, por lo tanto, la influencia de estos medios y programas se ve reflejada en los distintos aspectos del niño/a durante su desarrollo. (American Academy of Child & Adolescent Psychiatry, 2014)

La música de igual forma ha tomado un papel fundamental en el aprendizaje y la comunicación de la cultura, los niños/as ven modelos de comportamientos en ellos. En este sentido, es necesario aclarar algunos temas problemáticos predominantes como, por ejemplo, la promoción y exaltación de sustancias psicoactivas, las representaciones y las palabras que representan el suicidio como un “alternativa”, las formas de sexo que enfatizan el control, el sadismo, el masoquismo, el incesto etc. (American Academy Of Child & Adolescent Psychiatry, 2004)

Al conocer los procesos de desarrollo del infante en el área cognitiva y los factores de riesgo que los medios de comunicación presentan en la actualidad; se puede confirmar que la percepción de estos medios audiovisuales desde el punto de vista del infante, es totalmente acogido de una forma directa teniendo en cuenta el estado evolutivo en que se encuentra y el desarrollo afectivo del mismo; de igual manera la adquisición de información y patrones conductuales por el proceso de aprendizaje que se lleva a cabo en esta etapa denominada infancia.

Desde los 7 años los niños comienzan a adquirir un desarrollo más rápido en destreza mental, aprenden a describir mejor sus experiencias y a ser más sociales, esto va generando cambios en su percepción y las formas en las que ve las cosas. “Uno de los grandes avances a nivel cognoscitivo es que aprende a tener imágenes mentales que representan algo”. (Schwarz s.f.) Esto nos ayuda ya que las imágenes que el niño vea con más frecuencia en este caso a nivel televisivo son las que se guardan en su inconsciente por lo tanto en el momento de darle una ilustración o imagen representaran lo que han observado. “Esta capacidad de valerse de imágenes esquemáticas supone una gran adquisición para la vida mental del niño. Surge el pensamiento lógico, en donde el niño es capaz de operar con palabras y números, representando con signos los objetos y situaciones reales, es decir, comienza a comprender que un objeto puede ser representado por un símbolo, dibujo o una palabra” (Schwarz s.f.) La percepción en los niños se da por diferentes ámbitos, por lo tanto, la percepción es entonces una interpretación de la sensación en forma estructurada y puede ser visual, auditiva, táctil, olfativa o gustativa.

En esta etapa se desarrolla el uso adecuado de la lógica y el pensamiento comienza a madurar, en donde la resolución de eventos concretos se da a relucir. Según Piaget (1997) en esta etapa el razonamiento inductivo se da a través de la observación lo que permite una inferencia

para la realización de una generalización. Esta etapa tiene lugar entre los siete y doce años aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico u un incremento en el proceso de centrarse en más de un aspecto de un estímulo. Existen tres tipos de contenidos básicos. En primera instancia, la clasificación simple que se da por la agrupación de objetos que poseen una misma característica; en segundo lugar, la clasificación múltiple se relaciona con la agrupación de dos objetos simultáneamente en función de dos dimensiones y la inclusión de clases, comprender las relaciones entre clases y subclases. De manera concluyente, los hitos que rodean las operaciones concretas están directamente relacionada con la distinción de propios pensamientos, el aumento en las habilidades de clasificación según la lógica y observación que realicen de su entorno, habilidades del desarrollo de la lógica según los eventos y objetos; y para finalizar la capacidad de solucionar problemas temáticos y operaciones básicas. (Linares, 2009)

2.3.5 Desarrollo infantil.

Los niños al crecer tienen diferentes cambios tanto físicos sociales emocionales e intelectuales, las primeras muestras de pudor que presenta el niño siempre han sido consideradas como señales del inicio de su identificación como ser sexuado. Por otro lado, sentimientos como el pudor y la vergüenza están ligados íntimamente a la autoestima, ya que cuando se violan los primeros se lastima la segunda.

La sexualidad es algo esencial en nuestras vidas: ser sexual es parte de la naturaleza humana y de nuestra personalidad. Somos sexuales desde que nacemos hasta que morimos. Y se caracteriza por lo siguiente:

- Es natural pues no está centrada en el ejercicio coital.
- Es auto erótica: exploración y observación de su propio cuerpo.
- Está motivada principalmente por la curiosidad: a través del juego con otros niños y de la observación de conductas sexuales en animales.
- Los niños y las niñas tratan de conocer su cuerpo, sus sensaciones corporales, al igual que deseen conocer el mundo en general y esto lo hacen a través del juego.
- De los 25 a los 30 meses se presenta lo que llamamos curiosidad sexual en la que el niño y la niña se reconocen como ser sexual. En esta etapa aún no hay indicios de pudor o vergüenza.
- De los 35 a los 48 meses el niño y la niña se identifica con la persona que ha elegido como modelo. El complejo de Edipo se transforma en la identificación con el progenitor de su mismo sexo. Cuestionan a los demás acerca de las diferencias entre los niños y las niñas. Se descubren las diferencias anatómicas entre uno y otro sexo. Les da nombre a los genitales.
- Entre los 4 y los 6 años aproximadamente aparecen las primeras expresiones de pudor, recato y vergüenza; principalmente con los extraños. No se dejan ver desnudos ante ellos, mucho menos que los examinen o pregunten por sus genitales. No distinguen aún los roles sociales de los sexos.
- Entre los 6 y los 7 años reconocen roles de género. Quieren ser independientes en los hábitos de higiene que tienen que ver con sus genitales. Existe ya un completo control de esfínteres.
- De los 8 a los 9 años, aproximadamente, los niños y las niñas buscan encontrar un lugar entre las personas de su edad. Tienen amigos de su propio sexo. Sienten curiosidad ante lo relacionado con el sexo y hacen bromas acerca del tema que ellos mismos no entienden.

- Entre los 12 y 14 años se identifican y seleccionan su objeto amoroso.
- Desde los 14 años en adelante el adolescente elige el sujeto sexual de preferencia. Se desarrolla de manera definitiva la identidad sexual del adolescente.

El niño necesita culminar satisfactoriamente su identificación sexual y aprender a relacionarse y valorar el otro sexo. Desde los primeros años debe lograr actitudes y comportamientos de equidad entre los sexos. Es importante que constituya roles no discriminatorios de género y sentimientos positivos hacia el otro sexo de respeto, valoración y solidaridad, así como aprender que la diferencia de género no implica desigualdad de oportunidades y aprendizajes y que reconozca y valore las diferencias y similitudes sexuales. (Mena, 2010)

La etapa de las operaciones intelectuales concretas (inicio de la lógica), y de los sentimientos morales y sociales de cooperación (de los siete a los once-doce años).

El promedio de edad situado en los siete años, que coincide con el principio de la escolaridad propiamente dicha del niño, señala un giro decisivo en el desarrollo mental. En efecto, asistimos, en cada uno de los aspectos tan complejos de la vida psíquica, tanto si se trata de la inteligencia o de la vida afectiva, de las relaciones sociales o de la actividad característicamente individual, a la aparición de nuevas formas de organización que completan los esquemas de las construcciones presentes durante el período precedente y les aseguran un equilibrio más estable, inaugurando también una serie ininterrumpida de nuevas construcciones. (Piaget, 1991)

2.3.6 Caricaturas: influencia en identidad sexual

Como se sabe las caricaturas además de dar diversión y entretenimiento, son abiertas a diferentes tipos de información (positiva o negativa) tanto directa como indirecta y subliminal, con todo esto se dan diferentes tipos de influencia en la mentalidad o comportamiento del niño por medio de algunos personajes de caricaturas. En este caso se hará énfasis en la identificación que hacen los niños a aquellos personajes que observan con más frecuencia, un niño en su imaginación e inocencia es normal que intente o identifique el género de sus personajes favoritos sea (masculino o femenino) ya es común que en algunos comics o caricaturas se den personajes con características o actitudes homosexuales induciendo al niño de forma inconsciente a adoptar alguno de esos Comportamientos ya que este puede llegar a la imitación de tal personaje, el “estudio del desarrollo cognitivo, de Vygotsky, Janet, Wallon o Piaget el cual propuso por primera vez una teoría biológica de la mente en la que la imitación era concebida como el verdadero proceso de adaptación al medio. Imitar significaba sobrevivir. Los niños de ahora aprenden desde muy temprano a sobrevivir en el mundo actual contemplando los modelos que les ofrecen las películas que ven y los videojuegos que practican.” (De Andrés T.) Esta teoría ayuda a comprender el proceso de imitación de los niños también señala que “lo audiovisual se convertirá, de esta forma, en un elemento inconsciente de la forma de ser y de actuar, se transformará en el alimento psicológico fundamental sobre el que el niño elaborará sus esquemas de entendimiento y sus formas básicas de actuación. A partir de allí intentará copiar las acciones que, sin la suficiente comprensión de su significado, tiene la ocasión de ver en televisión. Es, por tanto, el momento en el que la conducta infantil puede comenzar a ser modificada por la influencia de los procesos de imitación de acciones de personajes audiovisuales.” (De Andrés, T.)

Esto nos da diferentes tipos de influencia sexual como sería (lesbianismo, homosexualismo, transexualismo) este tipo de información se dan en diferentes series como:

Bob Esponja: No es la primera vez que la esponja más famosa del mundo es acusada de ser gay. En 2002, The Wall Street Journal publicó un artículo sobre su posible homosexualidad. Para ello, recurrió a un análisis sociológico del público que veía la serie: aunque pensada para niños de 2 a 11 años, un tercio de su audiencia era adulta, y en gran parte, homosexual.

Ranma: Personaje principal de la caricatura del mismo nombre que tiene la peculiaridad de cambiar de sexo. Desde que se estrenó esta caricatura recibió muchas críticas de grupos conservadores, pues argumentaban que promovía la homosexualidad.

Bugs Bunny: El conejo consentido de chicos y grandes en más de una ocasión ha besado hombres y se ha vestido de mujer; incluso, se ha dicho que el personaje fue concebido como gay y que llegó a tener un romance con "Elmer".

Him: Es uno de los villanos de las "Chicas súper poderosas". Su apariencia llama mucho la atención, pues parece un demonio, pero con la novedad de que luce como un travesti.

Los Simpson: En más de una ocasión hemos visto momentos gays, los cuales en algunos países han sido motivo de censura. De hecho, esta caricatura tiene un personaje totalmente homosexual: Smithers. Cabe destacar que Los Simpson ha sido una de las pocas caricaturas que han presentado una boda gay.

La Pantera Rosa: Muchos nos hemos reído viendo esta caricatura, pero muy pocos saben que este personaje fue de los primeros en ser concebidos como gay. De hecho, en Facebook existe un perfil que se llama: Por los que creen que la Pantera Rosa es gay.

South Park: En más de una ocasión esta caricatura ha sido tachada de inmoral, pues dentro de sus episodios tocan temas como la pedofilia, la homosexualidad, el racismo y otros que incomodan a los grupos conservadores.

2.3.7 ¿Qué es un mensaje subliminal?

Un mensaje subliminal es una señal o mensaje diseñado para pasar por debajo (sub) de los límites normales de percepción. Puede ser, por ejemplo, inaudible para la mente consciente pero audible para la mente inconsciente o profunda; puede ser también una imagen transmitida de un modo tan breve que pase desapercibida por la mente consciente, pero, aun así, percibida inconscientemente. En la vida cotidiana, a menudo se afirma (sin evidencia científica) que se emplean técnicas subliminales con propósitos publicitarios y de propaganda, de tal forma que los espectadores de dichos mensajes se verán influidos por elementos de dichos mensajes que sólo han podido percibir a nivel subliminal (es decir, inconsciente). (Sastre y Blasco, 2009, p. 186) La percepción subliminal se la puede definir como un proceso de extracción y análisis de información de estímulos de los que el sujeto nunca es consciente. (De la Colina, 2003)

Esta ausencia total de representación fenoménica de un estímulo se pone en evidencia cuando, por ejemplo, el sujeto es incapaz de reportar verbalmente la existencia misma del estímulo. Estos estímulos que jamás llegan a la conciencia son los mensajes subliminales. La intensidad o tiempo de exposición mínimo necesario para la detección (consciente) de la presencia de un estímulo, se conoce como el umbral de la conciencia. En este nivel, lo único que los sujetos pueden reportar es que vieron u oyeron “algo” sin poder identificarlo exactamente que es. Aquellos estímulos que se encuentran por encima del umbral de la conciencia se llaman estímulos supra liminales.

Según las teorías de la Gestalt, la gente no percibe estímulos de la realidad como sensaciones separadas, sino más bien como estructuras grupales que forman un todo. Esto es conocido por publicistas, artistas..., en general, todos aquellos profesionales que trabajan con la imagen, los cuales se basan muchas veces en los principios de la Gestalt para elaborar imágenes (Gonzales, 2010)

Los mensajes subliminales se definen como esos mensajes que se encuentran por debajo del umbral accediendo al sistema cognitivo incapaces de ser captados de manera consciente. Lo anterior, tiene consecuencias en el área emocional, cognitivo y conductual del individuo. Se ha estudiado los mensajes subliminales de acuerdo a la manera de percibirlos, es decir, si es detectado de manera consciente el individuo puede enfrentarse a dicha imagen y sacar sus propias conclusiones, por el contrario, si es procesado de manera inconsciente el individuo esta indefenso ante el creando repercusiones en la personalidad del individuo. Desde una teoría cognitiva al hablar de pensamientos automáticos se relaciona con la aparición de pensamientos subliminales que afectan de manera inconsciente el área emocional y cognitiva del individuo ya que el punto de encuentro de estos dos factores se basa en pensamientos que no son de manera consciente y evocan a través de emociones o patrones conductuales. (Gonzales, 2010)

2.3.8 Tipos de mensajes supra-liminales

- *Mensajes no atendidos*: aquellos que no resultan conscientemente percibidos debido a que el sujeto no presta atención a los mismos, y se los puede traer a la conciencia por el simple acto de atención, en cambio los mensajes subliminales no.
- *Mensajes de sub-reconocimiento*: son aquellos que se encuentran por debajo del nivel de intensidad o tiempo de exposición necesarios para la identificación correcta del estímulo.
- *Mensajes de reconocimiento*: aquellos estímulos cuya intensidad o duración son suficientes para permitir la identificación correcta de los mismos por parte del sujeto.

2.3.9 Técnicas de estimulación subliminal

En los experimentos subliminales se emplean diversas técnicas de estimulación cuyo objetivo es prevenir el conocimiento consciente de los estímulos por parte de los sujetos.

- *Enmascaramiento*: esta técnica consiste en la presentación de un estímulo fugaz “A”, inmediatamente seguido por otro de mayor duración “B”. Por ejemplo, Smith, Spence y Holt, presentaron del dibujo de un rostro humano emocionalmente inexpresivo precedido por brevísimas exposiciones de las palabras “feliz” y “enojado”; el resultado fue que los sujetos tendían a percibir un “rostro feliz” cuando el rostro inexpresivo era precedido por la palabra subliminal “feliz”.
- *Estimulación empobrecida directa*: consiste en la exposición directa de un estímulo por debajo del umbral de conciencia o de reconocimiento y la ejecución posterior de una tarea específica. El tipo de respuestas del sujeto frente a esta tarea habrá de poner en evidencia si existió o no un registro no consciente del estímulo en cuestión.
- *Empotramiento*: esta consiste usualmente en insertar el estímulo crítico (como puede ser una palabra o una figura) en el contexto de un material visual más complejo (como una fotografía) de manera tal que aquel no pueda percibirse a nivel supra-liminal. Por lo que estímulo crítico se vería camuflado en el material que se presenta al sujeto. Esta técnica es muy empleada en el campo de la publicidad.
- *Estimulación dicótica*: esta técnica consiste en la presentación simultánea de los estímulos (auditivos o visuales) subliminal y supra-liminal por canales (auditivos o Visuales) diferentes. (De la Colina, 2003)

La influencia de la televisión en la hipersexualidad infantil es un fenómeno poco explorado, además de que la televisión es un medio que interactúa con el infante y es

considerada un elemento o herramienta de comunicación dentro de las Tics, aunque se quiera ser pertinente con las variables principales, sin desviar el foco de atención de la influencia de las series televisivas animadas en la hipersexualidad infantil se considera relevante incluir las demás tics, puesto que estas también ejercen una influencia. Es un hecho que los niños tienen acceso al contenido expuesto en las series de dibujos animados, sin embargo, en la actualidad dicho contenido no se limita a la televisión, sino que también es emitido en páginas webs o redes sociales. Con lo anterior, se considera pertinente explorar y entender las alternativas de difusión que usan los directivos y encargados de la promoción y crecimiento de la audiencia de dicho contenido.

2.3.10 La tecnología, riesgos y oportunidad.

En el desarrollo de la vida del hombre actual, la tecnología es una herramienta relevante en su forma de adaptación y búsqueda de un conocimiento; en el desarrollo de la misma este tipo de avance permite la conexión de grupos o personas alrededor del mundo, de igual modo, contribuye a la propagación de la información de una forma masiva y determinante, la historia menciona avances como la televisión, la radio, el teléfono, los celulares, los satélites, el internet. Estos medios muestran la evolución y avance que se ha presentado durante todo el tiempo. Al hablar de una comunicación es necesario mencionar el intercambio de ideas, de manera que, la influencia de pensamientos e ideas sobre otros y la emisión de un mensaje consciente o inconsciente se convierte el objetivo principal de la misma. La tecnología se ha convertido en una red global para la comunicación de información, pensamientos y juicios de valor en la ciencia, comercio, educación, entretenimiento, política, arte, religión etc. Al comenzar el tercer milenio dicha red se expandió y es usada de manera generalizada alrededor de todo el mundo;

gracias a ella es posible realizar una comunicación a tiempo real, y en ese orden de ideas, es posible que el individuo comente de una sociedad pueda ser aislado y paradójicamente pueden ser utilizadas para la manipulación y cambio de mentalidad con relación a la información en el mundo actual. (López, 2007)

Las nuevas tecnologías son consideradas como una herramienta de uso diario, entre ellas se encuentra el teléfono móvil, el ordenador, la televisión y los videojuegos. Actualmente estos dispositivos en conjunto con la red global, llamada internet y otros modelos sistemáticos, conllevan una serie de repercusiones tanto positivas como negativas en la vida del individuo; el uso correcto de la misma capacita a una población para el manejo adecuado de información y procesos que se puedan llevar a cabo con relación a dicha tecnología.

En el caso de las herramientas usadas de manera diaria se encuentra los videojuegos, que ayudan a mejorar habilidades, capacidades y aspectos de la inteligencia puesto que, contiene algunas características que promueven las mejoras en aspectos como, por ejemplo, la concentración, los sentidos, habilidad motora, la creatividad, la imaginación, la memoria etc. Un aspecto negativo en el uso de estos dispositivos o tecnología es el tiempo utilizado en el proceso, el control de tiempo es un aspecto que es necesario revisar en el sentido de que, el exceso de tiempo invertido en dicha actividad afecta directamente otros aspecto de las áreas de ajuste del individuo, puesto que el uso excesivo no permite que se presente un buen rendimiento escolar, y buenas relaciones sociales o familiares; por otra parte, puede generar problemas físicos en forma de enfermedades. Algunas recomendaciones dadas son: la selección de los videojuegos con los padres, algunas consolas permiten una conexión internet e interacción con diferentes personas del mundo, en este caso, es pertinente guardar o reservar las contraseñas y datos personales. El uso de videojuegos piratas no es recomendable, puesto que pueden traer consigo virus o

programas que pueden afectar el ordenador (hablando de los juegos online, en donde es necesario una conexión).

“La televisión ofrece programas educativos para niños y dibujos animados con los que podéis aprender muchas cosas...” (Junta de Castilla y León, 2011)

De acuerdo con lo anterior, la televisión es una herramienta más de las nuevas tecnologías, en el cual, se encuentran espacios que incentivan el desarrollo del aprendizaje a través de programas de inglés, música o manualidades, entre otras. De igual manera, el control del tiempo es una parte fundamental en el manejo de este instrumento, el exceso de este es perjudicial y trae repercusiones físicas. Entre las recomendaciones presentadas en el manual del uso inteligente de las nuevas tecnologías, se encuentra la elección de los programas de televisión de acuerdo a los intereses y posteriormente comunicar dichos intereses a los padres; el cumplimiento de las normas y horarios establecidos, ver un programa de televisión al día y luego apagarlo para realizar otras actividades, elección de canales significativos que comprenda un contenido adecuado para la edad del individuo. Otro de los aspectos es el ordenador e internet, los cuales son adecuados para el desarrollo de trabajos y multifactoriales. La red o internet como su nombre lo indica, se caracteriza como una conexión y redes que permiten la comunicación de millones de usuarios a través de ordenadores interconectados. (Junta de Castilla y León, 2011)

En el caso de niños y adolescentes, crecieron junto con la tecnología adaptándose a las evoluciones y avances que esta presentaba. Una de las ventajas encontrada en la interacción con dicha evolución hace relación al proceso de mejora en la cognición del individuo, puesto que la dinámica que presenta y ofrece estas nuevas propuestas son de cierta manera, fáciles y asequibles, y posterior a ello se elabora una cultura digital en donde el individuo es quien

protagoniza el papel siendo comprador o consumidor dentro de dicha cultura o generador de la misma. Por ende, es importante comprender como este movimiento tiene una influencia ya sea directa o indirecta en infantes

En el caso de los niños y adolescentes la tecnología forma parte de su cotidianidad.

Nativos digitales, fueron llamados aquellos que formaron parte de la primera generación que nació en el marco de una sociedad que usaba las tecnologías, con el mismo nivel de incorporación de las mismas que el que en su momento hicieron sus antecesores con tecnologías que hoy nos parecen tan básicas como son los libros o la máquina de escribir. (FAROS, 2015)

Se plantea que existe una nueva era, un mundo digital que a su vez demuestra nuevas maneras de generar y hacer circular información, caracterizada como una tecnología que modifica a la sociedad, puesto que es vista y observada por ser accesible a toda una sociedad que valora y evalúa la información brindada a través de ella; de igual manera, la sociedad posee la capacidad de incorporar sus propios mensajes y contenido a la red que conecta al mundo. La tecnología responde a las necesidades del individuo, por ende, es posible afirmar que el individuo también es un ente influyente para el desarrollo de nuevas tecnológicas; un ejemplo claro con relación al tema, es que la tecnología responde a la necesidad de la obtención del conocimiento o la ampliación de la comunicación. Este planteamiento representa un campo de riesgo, ya que una nueva tecnología requiere un proceso de adaptación, pero es pertinente el proceso de evaluación y observación de dicha evolución para las mejoras de beneficios presentados por estas tecnologías.

Por otra parte, existe una preocupación ante este movimiento digital que ha transformado vertiginosamente el mundo, si bien ha servido como métodos para la unión de personas el rededor del mundo, también ha generado impacto en la exclusión de muchas personas alrededor del mundo, al hablar de exclusión es referente a las problemáticas del mal uso de dichas herramientas tecnológicas y las consecuencias presentadas por ella. Puesto que, crea una unión entre personas que se encuentran lejos, pero aleja a quienes están cerca, este fenómeno se ve principalmente en la introversión aflorada u obtenida por parte del individuo en sus áreas de ajuste, por ende, se evidencia un desequilibrio en los mismo, dichas áreas pueden ser representada como los contextos más cercanos, la familia, contexto académico, las relaciones interpersonales, es decir, las amistades, etc.

La tecnología está cambiando nuestras vidas, a veces de forma imperceptible, pero de forma inexorable. Aunque nos demos cuenta, está ahí y, poco a poco, o a veces a saltos, avanza y cambia nuestro entorno. Darles la espalda a esos cambios nos pone en riesgo de exclusión social: menos ocasiones de encontrar trabajo, de formar una familia, de pasarlo bien con los amigos, de sentirse bien con uno mismo. (Peña, 2015)

Otra forma de exclusión está referida a la adaptación social teniendo en cuenta que, el mundo continuamente está en innovación y desarrollo digital; es decir, la exclusión presentada es debido a que el individuo no comprende y aprende a cerca de las nuevas tecnologías que hacen parte de una red social y son usadas directamente como una herramienta continua en los procesos de socialización, aprendizaje y manejo de actividades adoptadas por el ser humano. Con lo anterior, es correcto inferir que los infantes nacidos durante esta era digital tendrán en el orden escrito; 1. Mayor accesibilidad a la información, 2. Influencia directa y desarrollo cerca de la tecnología, 3. Continúa búsqueda de inmersión en la tecnología.

Ahora bien, fijando la mirada en el infante existe una gran problemática con el uso de la tecnología como lo es con los videojuegos, ordenadores, y la televisión, el tiempo empleado y el uso cotidiano de las pantallas trae a la menor dificultad en otras áreas necesarias y relevantes para su desarrollo vital como, por ejemplo, el niño no es capaz de leer un libro con profundidad y entenderlo a primera vista. Por otra parte, la característica de esta generación está relacionada a las diferentes actividades que pueden realizar al mismo tiempo, es decir, la multitarea gracias a la habilidad desarrollada con el uso de la tecnología.

Así mismo, Peña (2015) menciona dos grandes inhibidores a tener en cuenta para abordar el tema del uso provechoso de internet; en primer lugar, se habla del miedo a equivocarse y se describe como el miedo al desconocimiento del uso de la tecnología y el miedo a no saber desenvolverse, a ser engañado, el cual, es una de las principales causas de exclusión social. Por ende, se recomienda crear entorno de confianza alrededor de la tecnología, tolerantes con el error, donde el acompañamiento de los que más saben se la clave para ayudar al que sabe menos; en segundo lugar, se encuentra el no encontrarle utilidad al internet o a dichas herramientas tecnológicas, menciona el autor que aquella persona que no encuentra utilidad a estos servicios digitales ya está en riesgo de una exclusión social; la búsqueda de recursos de aprendizaje a través de este puede ayudar a encontrar aquella utilidad no visible para el individuo y posteriormente crearla como una herramienta familiar, institucional y organizacional para la potencialización y buen uso de las redes.

Según datos revelados por diferentes estudios académicos, en Latinoamérica la edad en que los niños tienen el primer Smartphone está entre los 10 y 12 años, siendo ellos los más “conectados” ya que el 57% de las personas con menos de 24 años consultan su teléfono más de 50 veces en un día. También preocupa que el 83% de los menores de

edad mienten para poder abrir una cuenta de Facebook, donde ya 5 millones de usuarios tienen 10 o menos años. (Ríos, 2017)

Esto evidencia el uso de la tecnología de los niños y la forma en que llevan dicho proceso, menores de edad en Colombia ya son usuario permanente en internet, con el uso inmediato y regular de las tecnologías e internet, es necesario tener en cuenta que, muchos de los infantes a temprana edad ya tienen una influencia directa con este tipo de dispositivos como lo es. Los teléfonos móviles, Tablet, ordenadores etc. Dentro del uso de la tecnología existe unos riesgos o factores de riesgos a los que pueden ser expuestos, se habla de pornografía infantil y lo que puede afectar en su hipersexualidad, de igual manera, la información inadecuada que pueden percibir a través de programas inadecuados junto con los riesgos de acoso y bullying a través de ellos, por ende, se recomienda la intervención de los padres en la elección de elementos usados por sus hijos para verificar un buen manejo o uso.

Con relación a la supervisión que ejercen los padres sobre el uso que hacen sus hijos de Internet, una reciente investigación del Instituto de La Familia de la Universidad de La Sabana en la que se consultó a cerca de 9.500 jóvenes en las principales ciudades del país, con edades entre los 12 y 17 años, indicó que solo el 50% de los papás están pendientes de las actividades que hacen los adolescentes en la red. Sin embargo – concluyó el estudio– al comparar la supervisión por género, se evidenció que se controla más a las niñas sobre el uso de Internet y video juegos. (Ríos, 2017)

El periódico EL TIEMPO (2017) aborda unas recomendaciones frente a la situación presentada, entre esas se encuentra, el aprendizaje a través del buen manejo de la tecnología y es dirigida a los padres lo cual, le permite conocer lo que el niño aprende y los posibles riesgos a lo

que puede enfrentarse, la ubicación de los ordenadores puede ser en un sitio común del hogar no en las habitaciones de los niños, el uso de cámara web debe ser controlado, en primera instancia evitar su uso, y en niños usar claves para la seguridad del mismo; también recomienda la comunicación continua y fluida con el infante, hablar con el niño y preguntarle a cerca de las acciones realizadas en la web, que paginas visita, con quien habla y sobre qué. Se recomienda no ofrecer datos personales a través de las redes sociales y el control de las fotos y videos que comparte el niño en la red, especialmente en las redes sociales. La explicación de los padres hacia los niños de los riesgos y negativas consecuencias a cerca de lo que puede ocurrir, también facilita el buen manejo de las tecnologías y, por último, si presenta el niño cambios de conducta y de personalidad de manera repentina es necesario indagar.

Las familias como contexto principal con lleva una responsabilidad gigante en el desarrollo de habilidades del niño, de su salud mental y físico; el cuidado y enseñanza eficaz puede traer repercusiones positivas en el infante puesto que, esta herramienta posee una cantidad de opciones para desarrollar ciertas capacidades intelectuales, motoras y de procesos cognitivos, como, por ejemplo, la atención dividida, las habilidades motoras y la persuasión y percepción. Pero la preocupación aún sigue vigente, puesto que la influencia es totalmente visible y marca el desarrollo de su personalidad o su identidad digital, quien va a verlos y como.

La construcción de un entorno de aprendizaje es útil a la medida que se pueda llevar una correcta orientación en los niños, para identificar sus metas y procesos; y herramientas que utilizan para conseguirlas, se preparan para encontrar la manera en que ellos puede buscar y llevar a cabo sus metas, este es un aprendizaje auto determinado que permite forjar al niño desde sus primeros años de vida para que dicha capacidad de voluntad pueda ser útil al enfrentarse a

situaciones de un mundo cambiante y complejo, en donde el movimiento vertiginoso es mucho más variante en el mundo digital.

La evolución de las tecnologías no siempre trae repercusiones positivas a los hogares, puesto que influye en la educación de los niños, los creadores de programas no tienen un objetivo de educación muchas veces, sino más bien de comercio y entretenimiento, lo que permite que los niños no perciban valores que como familia se quiere transmitir. En el proceso de observación de personajes en los programas, videojuegos o plataformas, el niño hace un proceso de identificación y es pertinente observar que valores y proyecciones realiza el niño, puesto que, pueden obtener conductas, pensamientos y rasgos de personalidad de acuerdo a las figuras significativas para él. El atractivo de muchas de estas herramientas (como lo son los videojuegos) les permite la posibilidad de enfrentarse a una situación cercana a la realidad a través de la simulación, - la interactividad, el dinamismo, las animaciones, la música, los personajes, etc. Son una fuente de atracción para ellos. Este programa informático creado por profesionales del mundo de la programación brinda oportunidades de capacitación en el fomento de la atención, concentración reacción, refuerzo del análisis táctico, la orientación a los resultados y la perseverancia, habilidades colaborativas cuando se trata de juegos en los que simultáneamente pueden participar más de una persona. El desarrollo de las habilidades manuales, de coordinación de orientación espacial etc., practica de la toma de decisiones y resolución de problemas, juego en familia entre padres e hijos. (Robert & Botella, 2015)

Otro de los riesgos encontrados es el aislamiento social, la tecnología es usada en casi todos los ámbitos, laboral, educativo, familiar; en esta último el uso otorgado no es por herramientas de trabajo, sino que se conecta con otro modo de uso. Las conexiones y comunicación electrónica no permiten percibir aspectos importantes en una comunicación real

entre sujetos, como, por ejemplo, los movimientos oculares, el tono de la voz etc. Los niños en su medida de desarrollo deben tener en relevancia el lenguaje no verbal para los procesos de subjetivación. El uso de tecnología disminuye la comunicación “cara a cara” entre los sujetos aumentando la comunicación mediada por interfaces electrónicas; los cuales buscan perfeccionarse. Se puede apreciar en el contexto familiar que el niño al acercarse a un ordenador disminuye el tiempo de interacción familiar, lo cual permite verificar que efectivamente que la influencia permanece en cambios de personalidad del niño.

Mientras que las tecnologías informacionales aportan velocidad y eficiencia a la sociedad, generan una disminución en el número de interacciones directas entre los sujetos, eso se aplica a todos los ámbitos, puede aumentar la comunicación mediatizada por estas tecnologías, pero disminuye la interacción sujeto-sujeto (Ruggeroni, 2002)

Las tecnologías actuales poseen una evolución imparable y el uso compulsivo del internet, la exposición directa junto con el acceso ilimitado e indiscriminado de las prestaciones que ofrecen todos aquellos servicios, se evidencian como factores de riesgos determinantes para una influencia a quien posea dicho contacto.

2.3.11 Tecnología Y Adolescencia

En primer lugar, el que la persona esté en la etapa de la adolescencia significa un factor de riesgo en sí, pues el adolescente se encuentra en un estado oscilante en todos los aspectos: es tratado como niño y adulto a la vez, quiere independizarse, pero también necesita de la seguridad de su hogar, está madurando, pero florecen las actitudes más infantiles y egocéntricas, entre otras situaciones que le llenan de inseguridad e impaciencia al mismo tiempo. De este modo, la

rebeldía en la adolescencia puede ser la manifestación de esa pugna entre las necesidades de libertad y de protección. Lo que caracteriza a los adolescentes es, por tanto, la necesidad de autonomía para pensar, sentir y actuar de forma propia; la búsqueda de la propia identidad, incluso con actitudes desafiantes respecto a sus padres o profesores; el egocentrismo, que los lleva a sentirse como seres especiales y únicos en un mundo a su medida; y la influencia de los amigos, que resultan de extrema importancia en el proceso de conformación de la nueva identidad (Echeburúa y Requesens, 2012, p. 32).

Todas estas necesidades le llevan a adoptar determinadas redes sociales como medio de satisfacción. Al mismo tiempo que el adolescente desconecta de sus padres —exige privacidad y autonomía y se rebela ante el control—, se intensifica el uso que hace de las nuevas tecnologías. Internet, las redes sociales, los móviles o los videojuegos se convierten en sus señas de identidad, en la forma habitual de emplear el ocio, en el canal más importante para conseguir información o en el medio estrella para relacionarse con sus amigos. Por ello la adolescencia puede suponer, en sí misma, un factor de riesgo ante el uso de estos nuevos medios, que los educadores deben conocer y prevenir adecuadamente (Echeburúa y Requesens, 2012, p. 34).

Así pues, la etapa de la adolescencia, al suponer en sí un factor de riesgo, puede estar fácilmente atraída a las características de las redes sociales y de las TIC en general:

Internet seduce a los jóvenes por sus características peculiares: la respuesta rápida, las recompensas inmediatas, la interactividad y las múltiples ventanas con diferentes actividades. Las redes sociales son escenarios con un componente emocional que estimula la comunicación y el diálogo. El uso es positivo, siempre que no se deje de lado el resto de las actividades propias de la vida normal de un joven (estudiar, hacer

deporte, ir al cine, salir con los amigos o relacionarse con la familia). Otra cosa bien distinta es cuando el abuso de la tecnología provoca aislamiento, induce ansiedad, afecta negativamente a la autoestima y le hace perder a la persona su capacidad de control (Echeburúa y Requesens, 2012, p. 41-42).

2.3.12 Tecnología de la información y comunicación: Redes Sociales

Los conceptos en cuanto a la descripción de una red social son numerosos, aquello propiamente delimitado en dichos conceptos son el foco de estudio que esto conlleva, lo cual hace alusión a las interacciones humanas dentro de agrupaciones que se establecen por los mismos. Esto posee un carácter dinámico, determinado por un continuo flujo en donde se combinan elementos emocionales o de soporte sociales. Desde una perspectiva general de lo que caracteriza las redes sociales se encuentra la circulación de información junto con el intercambio de conocimiento o experiencias vividas contando con aspectos cuantitativo tales como la cantidad de miembros, la frecuencia en las que se generan contacto, el grado de simetría existente en dicho contacto y las características que se relacionan, es decir, las variables. Hay dos aspectos importantes dentro de cualquier red social, las cuales son definidas como contenido y forma. El primero hace representación a los elementos sustanciales que existe en las relaciones sociales como, por ejemplo, el afecto y la información. El contenido fluye a medida que se establece el contacto con las otras personas y esa información es aprendida o absorbida de acuerdo a la capacidad de influencia que pueda existir en los distintos grupos sociales. Por otro lado, existe otra variable representativa y es la forma que es catalogado como una configuración general que las relaciones presenta como, por ejemplo, la proporción o densidad de la misma. (Ávila, 2012)

Desde un enfoque tecnológico una red social es una estructura formada por personas que están interconectadas por Internet por diferentes tipos de vínculos (afectivos, familiares, laborales, sexuales, de amistad, etcétera). Estas redes constituyen un grupo dinámico, en continua evolución y, en general, abierto a nuevas incorporaciones, lo que posibilita acceder de forma sencilla al contacto con personas desconocidas (Echeburúa y Requesens, 2012, p. 22). Ahora bien, esta definición ya tiene en cuenta determinados riesgos como el posible contacto con personas desconocidas, dicha situación puede exponer al niño a conocer a personas con intenciones dañinas. Incluso, en el caso de los adolescentes, se puede denotar que las redes sociales le brindan esa reafirmación de identidad, conexión con amigos, visibilidad y atención, entre otras necesidades que generalmente posee en dicha etapa de su vida, por lo que habrá más posibilidades de usar las redes sociales y, por tanto, estará más expuesto a los riesgos. La dinámica que tienen los recursos de la tecnología apoya la hipótesis del papel que juega la familia con relación al manejo de las redes en el entorno del niño; en donde se enfrentan dos generaciones que distan del conocimiento de estas estructuras tecnológicas, la de los padres y aquellos ilustrados desde el nacimiento, la de los hijos. Sobre el panorama de la tecnología en la adolescencia, explicaremos a continuación:

2.3.13 Los riesgos por el uso del tic:

Se ha estado aludiendo a ciertos riesgos que son atribuidos a todas las tecnologías de la información y la comunicación, y a continuación se van a explicar cada una de ellas, sin embargo, primero cabe destacar que hay un riesgo que puede dar paso a otros más: La adicción a las TIC.

En primer lugar, se entiende por adicción a una afición patológica que genera dependencia y resta libertad al ser humano al estrechar su campo de conciencia y restringir la amplitud de sus intereses. De hecho, existen hábitos de conducta aparentemente inofensivos (como las compras, el juego de apuestas o el sexo) que, en determinadas circunstancias, pueden convertirse en adictivos e interferir gravemente en la vida cotidiana de las personas afectadas, a nivel familiar, escolar, social o de salud (Echeburúa y Requesens, 2012, p. 49-50).

Ahora bien, con respecto a las TIC, existen determinados factores que parecen fomentar las cualidades adictivas, Echeburúa y Requesens (2012) destacan:

...la facilidad de acceso, la disponibilidad (la red está siempre disponible y sin demora de la gratificación), la falta de límites (no hay principio ni fin), la experiencia de la distorsión del tiempo mientras se está conectado (lo cual produce una sensación de disociación y una alteración de la conciencia), la percepción de anonimato y un sentimiento de desinhibición (la capacidad de representar diferentes roles o de revelar aspectos incómodos u ocultos de uno mismo), así como un coste relativamente bajo (p. 51).

Como cualquier otra adicción, la llamada “**ciberadicción**” puede afectar al desarrollo del niño o adolescente, puede que deje de estudiar, de salir con sus amigos, e incluso de comer por querer mantenerse activo en sus videojuegos o en sus redes sociales. Todas estas conductas correspondientes al abuso de las TIC pueden implicar otra serie de conductas dañinas y exposición a otros peligros, tales como:

Acceso a contenidos inapropiados: Incluso si no frecuenta de forma abusiva el internet, todo niño que tengo el mínimo acceso a este sin ningún control o filtro, puede tener acceso a informaciones y comunicaciones de toda índole.

Así, en las redes sociales se pueden difundir contenidos ilícitos, tales como pornografía infantil, apología del terrorismo y mensajes racistas o xenófobos, o incitar a la comisión de delitos (carreras de coches prohibidas, por ejemplo). Pero más allá de los contenidos ilícitos, los menores pueden acceder y estar expuestos también a contenidos nocivos, como son el recurso habitual a páginas de tipo pornográfico o violento. De hecho, la pornografía en Internet no sólo está al alcance de los menores, sino que es ampliamente consumida por ellos. (Echeburúa y Requesens, 2012, p. 59).

Además del contenido ilícito y nocivo mencionado anteriormente, se encontró el riesgo de desarrollar conductas patológicas, debido a la influencia de páginas o blogs aparentemente inofensivos que se valen de la fácil sumisión de los menores de edad (ante aspectos como la presión social, los cánones de belleza, etc.) para poder imponer sus ideas a los mismos, otras páginas, sin embargo, no son conscientes del daño que pueden generar, pero esto no reduce el riesgo que representa.

Echeburúa y Requesens (2012) mencionan a la anorexia y la bulimia como las dos conductas patológicas que se presentan con más frecuencia, con el argumento de que los menores de edad tienen la necesidad de encontrar apoyo y de encajar en determinadas imposiciones de la sociedad. En concreto, Internet está lleno de páginas de chicas que han hecho de la anorexia y de la bulimia una forma de vida y que contienen trucos para conseguir cuerpos escuálidos y esconder los síntomas de estos trastornos. Asimismo, también se encuentra el riesgo

de incitación para conductas de suicidio o adhesión a grupos extremistas de tipo político o religioso o a sectas de diferente especie (p. 60).

Ciberacoso entre iguales: El ciberacoso consiste en maltrato en las redes sociales, se da en forma de insultos, burlas, desprestigio, difusión de imágenes comprometedoras, falsos rumores sobre el menor acosado, suplantación de la identidad de la víctima, manipulación de fotografías o creación de perfiles falsos con los datos de la víctima.

Como efectos potenciales devastadores del ciberacoso encontró los problemas de adaptación escolar y social, pérdida de autoestima, bajo rendimiento académico, síntomas ansioso-depresivos, sentimiento profundo de desprotección y sentimiento de vergüenza (más del que se es frecuente en esta etapa del ciclo vital). Los menores en mayor riesgo son aquellos que dan o cuelgan datos personales en Internet, que han sido víctimas de acoso real en la escuela y que han intercambiado fotos o vídeos personales con otras personas que han conocido a través de Internet. Lo que caracteriza al ciberacoso es la intención de hacer daño por parte del acosador, el daño psicológico causado a la víctima, el carácter reiterativo del acoso y la asimetría (de edad o de estatus) existente entre el acosador y la víctima (Echeburúa y Requesens, 2012, p. 61).

Ciberacoso sexual: Consiste en acosar sexualmente a un niño por medio de alguna red social, generalmente se da de parte de un adulto, pero existen los casos en donde el acoso es entre dos niños/adolescentes. Los ciberacosadores adultos utilizan diversas tácticas para ganarse la confianza de los menores (por ejemplo, asumir una identidad ficticia y hacerse pasar por adolescentes comprensivos), a los que chantajean o intimidan posteriormente (Echeburúa y Requesens, 2012, p. 62).

Pérdida de intimidad: Además de tratarse de la difusión incontrolable de información personal, también se consiste en la creación de una identidad ficticia, esto último se explica por un factor de autoengaño o fantasía. Los niños o adolescentes que caen en esta conducta dañina generalmente lo hacen porque no se sienten cómodos en la “vida real”, por lo que toman el internet como alternativa de desarrollo de una vida social exitosa. Sea cual sea la expresión de esta conducta, tiene como consecuencia la distorsión de la realidad, lo que puede traer ciertas consecuencias.

Hay personas que caen en un exhibicionismo y fomentan conductas histriónicas y narcisistas, cuando no deformadoras de la realidad (por ejemplo, alardear del número de amigos agregados). Hay adolescentes que llegan a creerse engañosamente que basta con un clic para hacerse un amigo. En las redes sociales se cuentan demasiadas confidencias y se cuelgan demasiadas fotos y contenidos. A su vez, hay muchos voyeurs, a los que gusta ver lo que publica la gente en su muro o sus fotos (Echeburúa y Requesens, 2012, p. 63).

Comisión de delitos: Sucede debido a la falsa percepción de anonimato en la utilización de Internet en general, y en las redes sociales en particular, puede llevar a los adolescentes a creer erróneamente que las conductas delictivas llevadas a cabo en estos medios gozan de total impunidad. Nada más lejos de la realidad. Los ordenadores dejan rastro, y de su seguimiento y localización se encargan los Cuerpos de Seguridad del Estado a través de las unidades especializadas en investigación de delitos tecnológicos. Según la legislación española (Ley de Responsabilidad Penal del Menor), a los menores a partir de los 14 años se les puede exigir responsabilidad penal. Es más, el desconocimiento de la ley no exime de su cumplimiento fotos (Echeburúa y Requesens, 2012, p. 74).

2.3.14 Factores de riesgo de la adicción de las TIC:

Ahora bien, ya que se ha planteado la relación de los riesgos expuestos anteriormente con la adicción a las TIC, se considera relevante explicar los factores de riesgo a desarrollar una adicción a alguna de las TIC, incluso, se podría afirmar que algunos de estos factores pueden generalizarse a los demás riesgos. Además de la minoría de edad como un factor de riesgo como tal, encontró otros que son agrupados en tres: Los factores de riesgos personales, factores familiares o factores sociales, o la mezcla de varias de estas.

Factores personales: Hace referencia a las características o rasgos de personalidad, estados emocionales, e incluso antecedentes de trastornos afectivos o de personalidad, que aumentan la vulnerabilidad psicológica a la adicción a las TIC. Además de la timidez excesiva, la baja autoestima o el rechazo de la imagen corporal, Echeburúa y Requesens (2012) plantean los siguientes como factores de riesgo:

La impulsividad; la disforia (estado anormal del ánimo que se vivencia subjetivamente como desagradable y que se caracteriza por oscilaciones frecuentes del humor); la intolerancia a los estímulos displacenteros, tanto físicos (dolores, insomnio o fatiga) como psíquicos (disgustos, preocupaciones o responsabilidades); y la búsqueda exagerada de emociones fuertes, que se traduce en el deseo de mostrar una transgresión de las normas, es decir, de acceder a informaciones ocultas o de llevar a cabo en la red actividades explícitamente prohibidas (...). A su vez, los problemas psiquiátricos previos (depresión, hiperactividad, fobia social u hostilidad) aumentan también el riesgo de engancharse a Internet (p. 81-82).

Factores familiares: Hace referencia a aquellos ambientes no sanos para el desarrollo del niño, a esos entornos familiares que no resultan propicios o aptos para la adquisición de pautas de conductas sanas y socialmente adaptadas. Por ejemplo, los entornos familiares rígidos y estrictos, caracterizados por un estilo educativo autoritario, propician el desarrollo de hijos desde dependientes hasta irresponsables o rebeldes, que pueden actuar en oposición a las normas de los padres y guardar sentimientos de rabia y rencor hacia ellos, debido a la percepción de opresión percibidos por el menor. A su vez, un entorno familiar permisivo o desestructurado, con normas inexistentes o inconsistentes y con falta de coherencia entre el modelo paterno y el materno, no ayuda al establecimiento de un repertorio de conductas saludables y de un autocontrol adecuado en el adolescente ni ofrece un apoyo emocional apropiado. Al no haber interiorizado los límites necesarios, muchos de los hijos crecidos en este ambiente pueden resultar egocéntricos, caprichosos e impulsivos (Echeburúa y Requesens, 2012, p. 84-85).

En el caso de las familias autoritarias, los niños al querer encontrar una forma de manifestarse y de expresarse, pueden recurrir a las redes sociales, sin advertir los peligros que estas tienen. Por otro lado, el niño con familia permisiva, además de estar expuesto a cualquier peligro en general, debido a la falta de cuidado, también se expone a los de internet, debido al uso ilimitado que emplea sobre estas.

Factores sociales: Hace referencia a problemas en el ámbito social, en especial el del aislamiento social o las relaciones con un grupo de personas que abusan de las nuevas tecnologías, se encuentra que ambas pueden incitar al adolescente a engancharse a Internet o a las redes sociales, ya sea por encontrar una forma de socializar o por ser como los demás (respectivamente).

Echeburúa y Requesens (2012) afirman que esta tendencia a dejarse influir por el entorno o a compensar en el mundo virtual las carencias del mundo real se intensifica cuando el entorno familiar está poco cohesionado y no consigue modular los impulsos del adolescente. En resumen, un sujeto con una personalidad vulnerable, con una cohesión familiar débil y con unas relaciones sociales pobres corre el riesgo de hacerse adicto si cuenta con un hábito de recompensas inmediatas, tiene el objeto de la adicción a mano, se siente presionado por el grupo y está sometido a circunstancias de estrés (fracaso escolar, frustraciones afectivas o competitividad) o de vacío existencial (aislamiento social o falta de objetivos). Pero éste es también el prototipo de muchas personas que abusan del alcohol y de las drogas. Por ello, más que de un perfil de adicto a las nuevas tecnologías, hay que hablar de personas propensas a sufrir adicciones. La elección de un tipo u otro de adicción va a ser una cuestión de oportunidad. (p. 85).

Los medios de comunicación expresan diferentes patrones de conducta y dichos patrones son incidentes en la educación y socialización dentro de esta etapa expuesta. Estos medios pueden inducir comportamientos negativos o positivos de acuerdo a los lineamientos de cada cultura. Si bien es cierto, la población infantil se encuentra constantemente expuesto a patrones conductuales inducidos por un proceso de modelamiento; exponiéndose a imágenes hipersexualizadas que afecten su percepción. Lo anterior, permite asumir roles inapropiados para su edad. (Ameciga, Espitia, & Piragauta, 2017)

En el caso de las TIC es de manera implícita que se genera un contacto con los adolescentes ya que, desde un mundo empresarial se consideran potenciales clientes para involucrarlos en el proceso de comercio, existe conocimiento en la influencia de estos medios para el consumo del hogar y se crean estrategias de persuasión, lo cual está estrechamente relacionado con un condicionamiento hacia el acto de comprar. Ahora bien, en cuanto a las TIC

es más fácil acceder a ellas que a los medios de comunicaciones convencionales ya que se desenvuelven en amplios campos como lo son: páginas web, teléfono móvil, correos electrónicos. La población y su entorno pueden verse afectados a causa de la posibilidad que ofrecen las TIC de obtener gran cantidad de información sobre sus usuarios. (Federación de Enseñanza de CC.OO, 2009)

2.3.15 Educación y sociedad

Los niños en una misma clase de la escuela y con un mismo maestro enseñando las mismas cosas para todos, aprenden y recogen la información de diferentes formas. Cada niño es único y tiene su propia idiosincrasia, dependiendo de las capacidades que tenga y de cómo ha sido educado en casa podrá absorber más o menos los conocimientos que el maestro intenta enseñarle.

Es muy importante que los padres tengan en cuenta la educación de sus hijos, ya que el deber de los padres y las madres no sólo consiste en alimentar, vestir y darles un techo a los hijos también consiste en educarles para que estén preparados para cualquier adversidad que puedan encontrarse por el camino. Además, el padre y la madre deberán ser figuras que no puedan fallarse, es decir, que estén al lado de los hijos para darles su amor y comprensión cada día, sin importar las circunstancias. Los padres deberán implicarse en la educación de sus hijos desde que son bien pequeños y desde muchos ángulos diferentes para que pueda tener un impacto positivo a medida que van creciendo.

Cuando los niños son pequeños necesitarán empezar a entender instrucciones y órdenes de parte de sus padres, pero para que sean adecuadas deberán ser frases cortas y simples. Asimismo, cuando se les deba explicar a los niños cualquier aspecto, las explicaciones simples

serán las más efectivas para que se den cuenta que pueden entender lo que se les dice, algo muy importante para potenciar la escucha y la comprensión en el futuro.

Por ejemplo, si van al campo o paseo al aire libre puedes hablarle sobre las flores y sus colores y anticiparle que en la escuela hablarán sobre eso también. Así con esta anticipación querrá aprender más sobre un tema que le resulta interesante y estarás inculcando una buena base para que aprecie la educación diaria, tanto en casa como en la escuela.

Entendemos que el contexto socioeconómico ayuda indefectiblemente a comprender parte de este proceso y que es por ende necesario analizar esto. Asimismo, creemos que los medios de comunicación son una herramienta que permite un acercamiento al aprendizaje del niño.

Con base a lo anterior se dirigen distintos esfuerzos hacia la reflexión de una de las principales preocupaciones en relación a la incorporación de las TIC a los procesos educativos en las instituciones escolares del país; esta preocupación radica en la imperante necesidad de convertir las escuelas en verdaderas comunidades de aprendizaje. Teniendo en cuenta que los procesos de dinamización en procura del desarrollo tecnológico en las instituciones educativas requieren del liderazgo institucional y la gestión directiva, en la práctica no es tan factible alcanzar los objetivos esperados y los procesos de incorporación TIC se estacan, o en su medida se desechan. Por estas razones se hace necesario reconocer el liderazgo que debe asumir el directivo docente y su equipo de gestión frente a los procesos de innovación tecnológica en las instituciones educativas para que estas experiencias TIC sean exitosas. Debe reconocerse que una escuela que está abierta al cambio y a la innovación, está en capacidad de brindar a sus estudiantes Ambientes de Aprendizaje enriquecidos, adaptar la institución a situaciones

cambiantes, mejorar en las prácticas pedagógicas, modernizar la gestión de la información en su administración, permitiendo así eficiencia en el trabajo académico, pedagógico, administrativo, financiero y colectivo, generando una nueva cultura institucional que involucre a toda la comunidad educativa. En este orden de ideas, alcanzar la apropiación de las TIC en las instituciones educativas desde diferentes escenarios, contribuye al mejoramiento de la calidad en la educación, todo esto, a partir de la gestión y el compromiso del directivo docente, quien moviliza a todos los actores de la comunidad, bajo un liderazgo compartido, que impulse la consecución de propósitos comunes, y una participación social responsable. Desde diferentes lugares del mundo se han señalado principios que permiten identificar el liderazgo en los centros educativos con resultados diferentes según los objetivos esperados en cada momento. (Carnoy, 2005)

Gestión directiva Como punto de partida, se hace necesario establecer diferentes enfoques y modelos sobre el liderazgo en el ámbito educativo, que influyen directamente la posibilidad de integración de las TIC en las instituciones educativas, reconociendo un cambio en el liderazgo escolar en los últimos años, no solo para atender a una mayor demanda de rendición de cuentas en razón de estándares educativos cada vez más exigentes, sino también en el contexto de una sociedad permeada por las TIC (Walsh, 2008). Al llegar a este punto diversas investigaciones se han realizado con el propósito de identificar las características del director en cuanto al estilo de liderazgo en las instituciones educativas, relacionando en algunos casos la calidad de la educación en proporción al nivel de desempeño de los estudiantes. Sobre esta perspectiva, la Universidad de Ohio, establece ciertas dimensiones que caracterizan el liderazgo institucional, las cuales se enmarcan en ambientes de cordialidad y respeto, lo que pone de manifiesto que esta

conducta de liderazgo ubica a los directivos en la dimensión de iniciación de estructura (Chamorro, 2005).

Desde la gestión educativa hacia la gestión TIC Uno de los temas que en el ámbito educativo preocupa hoy a los directivos docentes, es la manera cómo éstos pueden incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos pedagógicos y aprovechar el potencial que ellas ofrecen para el mejoramiento de la calidad educativa en las instituciones escolares. Lo anteriormente planteado lleva a reflexionar que existe un reconocimiento general acerca de la importancia del liderazgo del directivo para la integración de la tecnología en las escuelas, en donde no solo se logran mejoras en las prácticas pedagógicas, sino que se permite dar paso a las nuevas formas de realizar y gestionar trabajos en las instituciones. La Alianza para la Sociedad de la Información (2007) expresa que un equipo de gestión de las TIC es muy importante, por cuanto la convocatoria para trabajar en el proyecto de innovación debe realizarse de forma que los criterios de selección entre el equipo a cargo del proyecto y el resto de docentes de la institución trabajen unidos para lograr un mayor apoyo institucional. Montes, en la conferencia sobre el papel de las TIC en la gestión educativa, realizada en la ciudad de Sincelejo en Julio del 2007, expresa que con relación a la gestión educativa y a las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, el uso e implementación de estas son componentes fundamentales en el mejoramiento de la calidad y la gestión del conocimiento, y que en este proceso cada uno de los actores tiene un rol definido que debe ser establecido teniendo en cuenta el contexto para así se pueda abordar un currículo, sin descuidar los retos de la educación en un mundo mediado por la tecnología. Se ha observado desde otros estudios que la implementación de las TIC en las instituciones educativas merece un esfuerzo y liderazgo por parte del directivo docente. Refiriéndose a esto, Carnoy (2004) expresa

que durante muchas generaciones la aplicación principal de las TIC era incrementar la productividad en el sector empresarial y que actualmente casi no se emplea la información para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, principalmente porque los gestores educativos desconocen en gran parte el uso de herramientas de tratamiento de la información y las instituciones educativas casi no utilizan las TIC para gestionar la calidad de sus resultados, aumentar la productividad de los profesores, ni reducir los costos mediante el análisis de gastos.

Lo anterior permite abrir espacio a la reflexión que nos atañe sobre el liderazgo institucional para la implementación e integración de las TIC a los procesos de enseñanza - aprendizaje en los centros educativos del país. Uno de los puntos de apoyo para la investigación en el campo del liderazgo institucional ha sido los resultados cuantitativos que han arrojado diversas investigaciones realizadas por estudiosos del tema quienes han visto en ella la solución para esclarecer algunas dudas que a diario surgen. “Estos datos cuantitativos nos aportan poca información sobre el uso pedagógico de las nuevas tecnologías y sobre su potencial impacto en la mejora de la calidad de enseñanza” (Area, 2007). Sin desmeritar el aporte que han hecho a la identificación del problema, aún queda un gran camino por avanzar, pues hace falta un análisis de fondo, que logre identificar los verdaderos elementos y sujetos necesarios e indispensables dentro de la institución educativa, para que la apropiación de las TIC sea un compromiso producto de la transformación de su eje curricular y logre una concientización de todos los entes de la institución, haciendo viva la necesidad de transformarla y encaminarla hacia las directrices que hoy nos plantea la nueva Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC). “Las innovaciones tecnológicas han proporcionado a la humanidad canales nuevos de comunicación e inmensas fuentes de información que difunden modelos de comportamiento social, actitudes, valores, formas de organización, etc.” (Gómez, 2008).

Es por esto que, se hace necesario que todas las instituciones educativas, principalmente de los países latinoamericanos que siempre han estado luchando contra la marginación y el subdesarrollo, intenten buscar e incorporar mecanismos de apropiación de estas tecnologías dando lugar a espacios donde los jóvenes no solo ‘jueguen’ con la tecnología, sino que se adueñen de ella para buscar soluciones a sus propios problemas, haciendo que salir de la ignorancia no sea solo una meta sino la mejor oportunidad de transformar esas realidades alienantes, de rechazo y de falta de oportunidades en las que la sociedad los ha sumergido “Podemos decir que el uso de las TIC no provoca de forma inmediata la reducción de la vulnerabilidad social, sino que el sujeto necesita tener una serie de capacidades para poder enfrentarse a estas de formas efectiva y controlada...” (Lombarte, 2005: s.p.).

Se hace imprescindible en los contextos de incorporación de Tecnologías de la Información y Comunicación en los procesos de enseñanza- aprendizaje, resaltar que los aspectos administrativos y organizativos son fundamentales para la apropiación de las TIC en los sistemas educativos y la adopción de estas puede obtenerse luego de establecer metas claras, motivando su utilización a través del liderazgo. Es precisamente al tocar este punto donde la experiencia refleja que la gestión realizada desde el liderazgo institucional es un aspecto significativo para la incorporación TIC. Cabero (2004), al hacer mención de uno de los factores determinantes para alcanzar el propósito de mejorar la calidad educativa, pone de manifiesto la imperante necesidad que las instituciones educativas realicen transformaciones en sus procesos tanto pedagógicos como administrativos para dar respuesta a los cambios que se suscitan constantemente en cuanto a la apropiación e implementación de las TIC se refiere y responder de manera acertada a las exigencias de la educación contemporánea. La problemática existente hoy día en las instituciones educativas de nuestro país, respecto a una gestión apropiada que permita

la integración de las TIC en los procesos educativos, reconoce la necesidad del liderazgo institucional en relación a los procesos de direccionamiento, entendiendo así que el rol del directivo docente y su equipo de gestión, es determinante para la apropiación de las TIC en los procesos de innovación en las instituciones educativas. Debido a los cambios derivados de la globalización y la tecnología, los cuales plantean grandes retos en la educación, el líder debe asumir su rol en busca de mejorar la calidad de las prácticas educativas en el siglo XXI.

En este orden de ideas, Álvarez (2000) reconoce la importancia de la dirección docente y el liderazgo institucional al momento de favorecer propuestas institucionales innovadoras que generan cambios en diversos aspectos organizativos, los cuales inciden positivamente en las comunidades educativas. Además, para asumir el rol de liderazgo se debe hacer énfasis en la necesidad de la figura del director como generador de cambio, en este sentido, se busca gestionar la calidad en un establecimiento escolar se entiende como la puesta en marcha de un sistema que permite establecer una política de calidad, con estrategias, objetivos y procedimientos de evaluación permanente.

De esta manera se reconoce la relevancia del papel del directivo, el cual es importante en el marco de este artículo, ya que, contribuye en cierta medida a la identificación del líder como pieza clave en la implementación de las TIC en los contextos educativos, todo esto, a partir de la gestión y el liderazgo del directivo docente, que permite movilizar a los actores de la comunidad educativa, junto a un liderazgo compartido que impulsa la consecución de objetivos comunes, bajo una participación social responsable con la incorporación de las tecnologías en los procesos académicos, pedagógicos, didácticos y administrativos de las instituciones educativas de Colombia.

La sociedad se encuentra al frente de la presencia de dispositivos de aprendizaje colectivo donde mediante la ayuda mutua las habilidades y competencias se comparten y donan entre pares. De esta forma, los jóvenes logran apropiarse, aunque de manera diferencial, de las TIC a partir de aquello que las vuelve significativas en su vida cotidiana. En este sentido, cabe destacar al género como factor diferenciador de las experiencias. Mientras que los varones prefieren el cibercafé como espacio de acceso y encuentro para pasar el tiempo, las mujeres se vuelcan más hacia espacios comunitarios percibidos como seguros y confiables. El cibercafé se ha convertido en un espacio de encuentro y socialización entre los jóvenes de sectores populares, quienes pasan allí gran parte del tiempo y lo vivencian como un lugar propio, independiente del mundo adulto. Asimismo, las mujeres jóvenes adultas encuentran en los cursos de capacitación ofrecidos en estos centros un espacio de autorrealización personal y superación en tanto mujeres.

El Internet es vivenciado como un dispositivo socializador que permite generar nuevas amistades y lazos débiles pero significativos traspasando los límites espaciales del territorio físico. Y en este juego de superposiciones se ponen en práctica diversas articulaciones entre los distintos modos de ser joven en contextos de vulnerabilidad social y la apropiación de las TIC. Dado que la principal finalidad del proyecto fue construir un conocimiento original y ofrecer indicadores novedosos para el diseño, el monitoreo y la toma de decisiones en torno a los programas de inclusión digital, debe destacarse el aporte de estos hallazgos en el proceso de evaluación de políticas universalistas como el modelo 1 a 1 propiciado por el mencionado Programa Conectar Igualdad (PCI).

Con el pasar de los años, la tecnología ha revolucionado el mundo en todas sus formas. Esto, apoyado con el hecho de que las TIC tienen por ofrecer muchas ventajas en comparación con otras alternativas que ya se considerarían ambiguas, ventajas como la ilimitada accesibilidad

a información, comunicación instantánea con personas que están del otro lado del mundo, mayor posibilidad de conocer sobre asuntos de relevancia personal, entre otros. Así pues, la tecnología se ha apoderado del estilo de vida de todos, sin distinguir edad, lo que supone menos límites y más oportunidades de expandirse.

Sin embargo, por esta misma accesibilidad ilimitada, también se le atribuyen diversos riesgos y desventajas. E, infortunadamente, estos riesgos son más para los menores de edad. La variedad de riesgos que tienen los niños es amplia, como la exposición a personas que suponen gran peligro para el menor, desarrollo de agresividad, alteraciones del estado de ánimo e incluso adicción a alguna de estas herramientas tecnológicas. Precisamente, una de las manifestaciones de la tecnología que más ha llamado la atención de los menores es la red social, que también trae consigo diversos riesgos.

Con base a lo anterior se ha ido expandiendo en la población infantil mucha influencia sexual, violencia e incluso adicciones a los juegos o celulares debido a negligencia por parte de los tutores o padres en referencia al control y manejo de internet en los niños además de los programas televisivos logrando que a edad muy temprana muchos niños tengan conceptos errados de la sexualidad y otros ámbitos que pueden afectar incluso su comportamiento (si el niño es entretenido con muchas series violentas o juegos que inciten a esto, lo más probable es que también actúe de esa manera) de todas formas el niño está expuesto a ver anuncios que incitan curiosidad a entrar a páginas con contenido adulto.

La sexualidad infantil tiene ciertas características e incluso estas pueden ser afectadas por influencias externas llegando incluso a generar cierta hipersexualidad temprana, en complemento

Gómez, Zapiain & Javier (2014) mencionan que en la infancia se generan con la edad ciertas conductas sexuales normales como:

Necesidad de satisfacer la curiosidad: los niños muestran una gran curiosidad por los temas sexuales por eso emiten diversos tipos de preguntas que satisfagan su curiosidad.

Al principio suele ser de carácter anatómico: los niños y las niñas observan las diferencias corporales, ante la observación de que los niños tienen pene y las niñas vulva, la duda es razonable: ¿Qué ocurrirá, que a mí se me va a caer, o que a ella le crecerá? ¿Cómo nacen los bebés? ¿Cómo se hacen los bebés? ¿Porque ella no tiene pipi?

Existen otro tipo de preguntas referidas al placer: ¿Por qué se besan? ¿Qué es lo que hacen? La naturalidad en las respuestas de los padres y de los adultos en general dependerá fundamentalmente de la actitud hacia la sexualidad que ha desarrollado

Juegos sexuales infantiles: Estos suelen darse en edad temprana entre los 3 y 5 años y no generan más que una exploración a sensaciones placenteras del infante ante su propio cuerpo, las conductas sexuales infantiles se pueden agrupar en: **a)** conductas de autoestimulación, **b)** conductas de exploración, **c)** conductas de imitación, La masturbación infantil es un comportamiento propio de la infancia. No debe confundirse con la masturbación adulta. Como ya se ha indicado, una de las características de la sexualidad infantil es que es autoerótica. La experiencia del placer es intrínseca. Los niños y las niñas exploran su cuerpo, descubren las partes más sensibles del cuerpo, perciben sensaciones intensas y tienden a repetir las.

Al final estas conductas se van disipando con el tiempo según el desarrollo normal del niño, pero estos comportamientos pueden ser afectados por un medio externo que influya a ciertos cambios, en este caso los medios comunicativos como la televisión y el internet si no son

controlados pueden generar como lo mencionado anteriormente conceptos erróneos e incluso curiosidad ante el tema de la sexualidad a una edad temprana.

2.3.16 Percepción visual.

La percepción juega un papel fundamental en esta investigación, puesto que esta es el resultado de la recolección de estímulos procedentes del medio percibidos por los órganos sensoriales, que su vez son configurados en la mente generando una predisposición para reconocer formas y patrones, entre otras cosas.

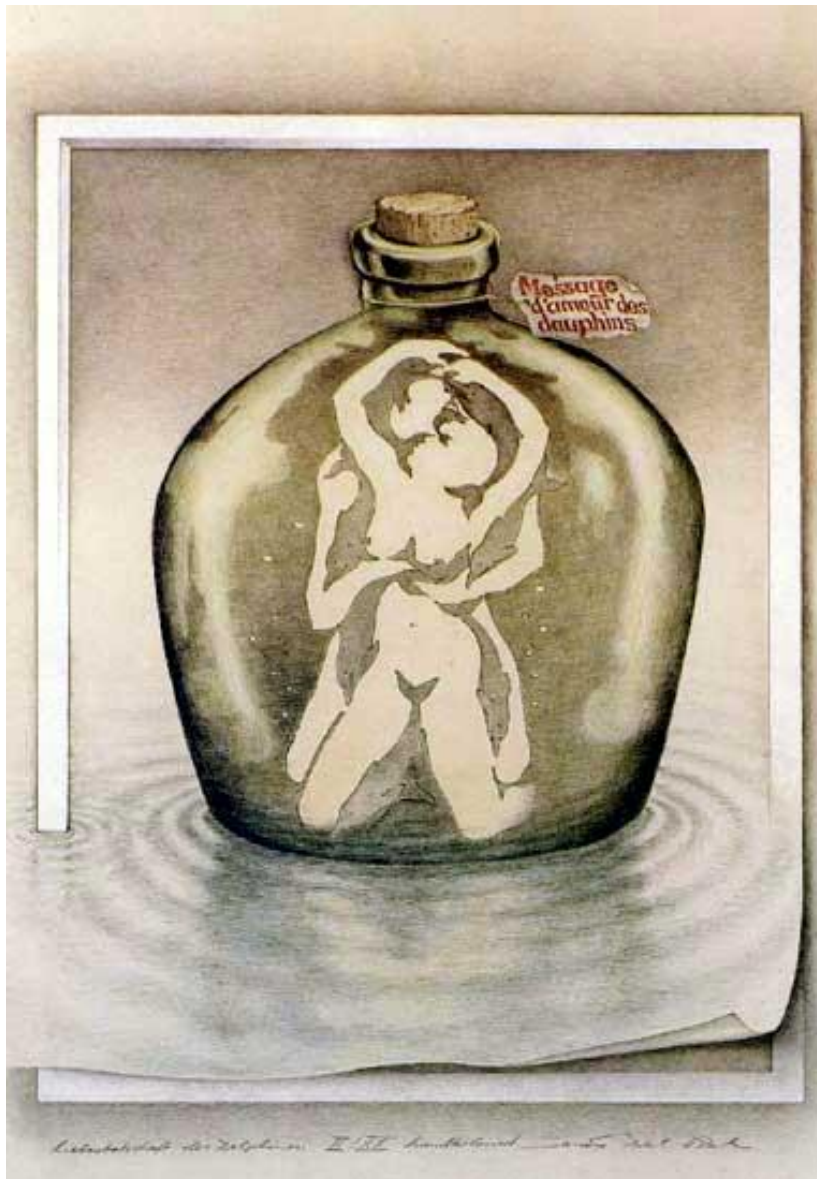


Figura 1: Message d'amour dos dolphins por Masters of Deception (p. 62)

This image incorporates a figure/ground perceptual reversal, and is an excellent example of one's viewpoint being primed by experience. If you are young and innocent, and have not been "ruined" yet, you will likely perceive a group of yes-dolphins. Adults, on the other hand, will probably see a couple in a suggestive embrace. If you are having trouble perceiving the dolphins, just reverse figure and ground: What normally constitutes the ground (dark areas), becomes a group of small dolphins (the figures). At a public

exhibition that the author held at the University of Cambridge, it was tremendous fun to watch the adults and the very young children argue about the meaning of this image. Adults would exclaim to their children, "What dolphins?" This image was also displayed in an illusion exhibit gallery at the Museum of Science in Boston. When asked if there was any controversy about displaying this image, the curators replied that once a group of nuns had objected, but were quickly silenced when told that one's perception is based upon past experience. (Seckel, 2004, p. 62)

Esta imagen incorpora una inversión de percepción figura/fondo, y es un excelente ejemplo de que el punto de vista de uno está preparado por la experiencia. Si usted es joven e inocente, y no ha sido "arruinado" todavía, probablemente percibirá un grupo de delfines. Los adultos, por otra parte, probablemente verán a una pareja en un abrazo sugestivo. Si usted está teniendo problemas para percibir los delfines, simplemente invierta la figura y el fondo: Lo que normalmente constituye el fondo (áreas oscuras), se convierte en un grupo de pequeños delfines (las figuras).

En una exposición pública que el autor realizó en la Universidad de Cambridge, fue tremendamente divertido ver a los adultos y los niños muy pequeños discutir sobre el significado de esta imagen. Los adultos exclamaban a sus hijos: "¿Qué delfines?" Esta imagen también fue exhibida en una galería de la exhibición de la ilusión en el museo de la ciencia en Boston. Cuando se les preguntó si había alguna controversia sobre la exhibición de esta imagen, los curadores contestaron que una vez que un grupo de monjas se habían opuesto, pero fueron rápidamente silenciados cuando se les dijo que la percepción se basa en la experiencia pasada. (Seckel, 2004, p. 62)

Con lo expuesto anteriormente se puede concluir que los niños no deberían identificar la pareja que está “intimando” porque no tienen la mente asociada a este tipo de escenas, lo que ellos deben ver son los nueve delfines. Sin embargo, el resto de las mentes ya están lo suficientemente familiarizadas con escenas sexuales se le hará realmente difícil de ver a primera vista los delfines.

2.3.17 Ilustración que se le mostrará a los niños.

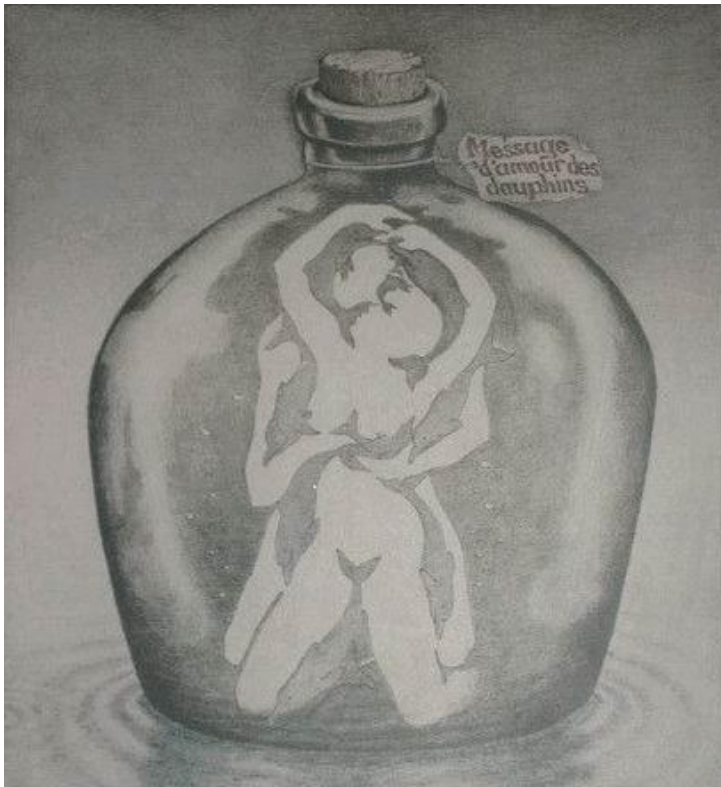


Figura 2: Message d'amour dos dophins por Masters of Deception (p. 62) Editada para imprimir.

Recientes investigaciones demostraron que los niños no pueden identificar la pareja que está intimando porque no tienen la mente asociada a ese escenario. Lo que ellos ven son los nueve delfines. Sin embargo, el resto de las mentes ya están lo suficientemente corruptas para que lo que sea realmente difícil de ver a primera vista sean los delfines.

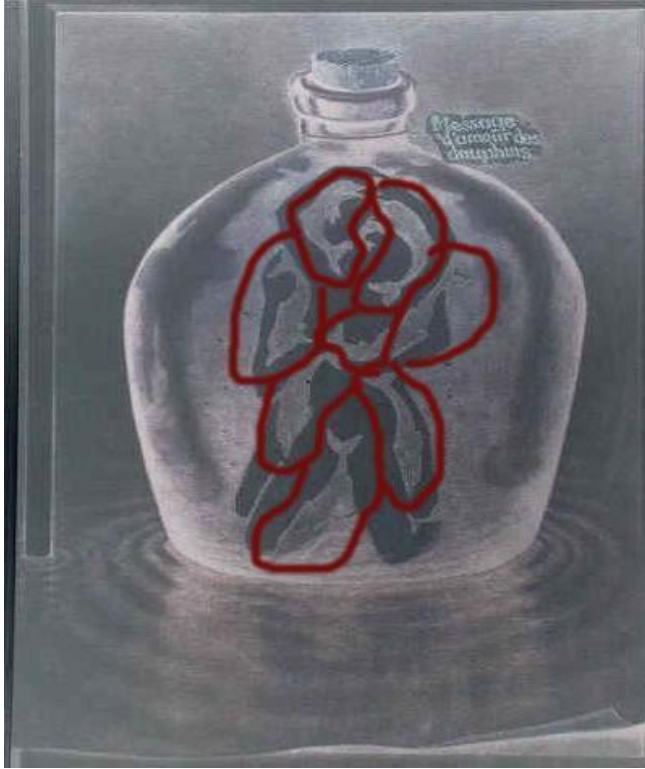


Figura 3: Message d'amour dos doophins por Masters of Deception (p. 62) Imagen editada para identificar los delfines.

2.3.18 Clasificación de dibujos animados

Partiendo de la Federal Communications Commission (s.f) En Estados Unidos se utiliza una clasificación en base a la edad, para proveer directrices respecto al grupo etario para el cual los programas son apropiados, y la descripción del contenido, indicando cuándo un programa podría incluir diálogo insinuante (D), lenguaje burdo o soez (L), escenas sexuales (S) o violencia (V).

Las clasificaciones son:

- **TV-Y** - Programas creados específicamente para una audiencia de muy corta edad, incluyendo menores de 2 a 6 años.
- **TV-Y7** - Programas apropiados principalmente para niños de 7 años de edad o mayores.

- **TV-Y7-FV** - Programas que contienen "violencia de fantasía", la que podría ser más intensa o más combativa que la de otra programación en la categoría TV-Y7.
- **TV-G** - Programas apropiados para todas las edades, pero no necesariamente programas infantiles.
- **TV-PG** - Se recomienda la guía de los padres. Indica que el programa podría ser inapropiado para menores de corta edad.
- **TV-14** - Programas que podrían ser inapropiados para menores de 14 años.
- **TV-MA** - Programas dirigidos a un público adulto y posiblemente inapropiados para menores de 17 años.

Adicional al listado anterior se decide tomar en cuenta la etiqueta **NR** puesto que, este a pesar de no forma parte de la clasificación oficial es usada para aquel contenido no calificado, pero el listado de dibujos animados será clasificado de acuerdo a esta de la siguiente manera:

Tabla 1

Clasificación del listado de dibujos animados

Clasificación	Serie de dibujos animados
TV-Y	El maravilloso mundo de Gumball
	Ben 10 omniverse
	Los padrinos mágicos
TV-Y7	Galaxia Wander
	Penn Zero: Casi héroe
	Campamento Lakebottom
TV-Y7-FV	Bajoterra
	Pokémon
	Tío grandpa
	Un show más
TV-G	Clarence
	Randy Cunningham Ninja Total
	Phineas y Ferb
TV-PG	Hora de aventura

Los simpsons
Futurama
Steven universe

Padre de familia

TV-14

Cleveland show
Dragón Ball Z-kai
South park

NR

Mad
Lopeando

3 Metodología

El enfoque de la investigación es mixto lo cual, permite recolectar, analizar y vincular datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder un problema de investigación. El diseño es de tipo exploratorio secuencial, debido a que el presente proyecto de investigación es considerado el primer acercamiento científico al problema de la influencia de los dibujos animados en la percepción de los niños con respecto a la sexualidad a nivel de ciudad. Asimismo, es derivativa, puesto que permite el análisis e interpretación de los datos cualitativos obtenidos, y posteriormente el diseño de un instrumento cuantitativo que permite estudiar la muestra seleccionada para el desarrollo de la investigación.

El presente proyecto tiene como fin investigar el tipo de influencia de las series de dibujos animados televisivos en la sexualidad infantil, tomando como población a los niños y niñas quienes comparten el mismo nivel de desarrollo cognitivo. Lo anterior, tomando en cuenta que en el rango de edad seleccionado habrá niños con diferentes grados de escolaridad y diferentes niveles de estrato socio económico, en donde todos los niños cuenten con acceso a un televisor; aclarado esto cabe añadir que las series de dibujos animados televisivos están dirigidas en mayor parte al público infantil.

La observación se aplica al momento de analizar algunas series de dibujos animados que ven los niños. Para la muestra se seleccionó de forma aleatoria a cien niños con un rango de edad de 6 a 11 años de tercer, cuarto y quinto grado de primaria de cuatro escuelas de básica primaria públicas y privadas en la ciudad de Valledupar. Se comenzará aplicando un cuestionario que será dirigido a un grupo de 25 estudiantes de básica primaria del colegio Hispano Americano y del colegio Casimiro Raúl Maestre con el fin de demostrar que sí se presenta una influencia por parte de las series de dibujos animados mostrados por televisión en la sexualidad infantil, el

cuestionario contó con 17 preguntas abiertas que buscaban identificar cuantos niños de la muestra ven dichas series en televisión y la cantidad de niños que han expuestos a la influencia de los dibujos animados con respecto a su desarrollo psicosexual. Finalmente, para la entrevista grupal se propuso una reunión de padres para socializar los resultados durante esta implementamos un modelo semiestructurado, para conocer que conductas hipersexualizadas manifestaban los niños.

El abordaje de esta investigación aporta de manera significativa en el trabajo de campo ya que, permite crear una primera impresión en un área que anteriormente no ha sido explorada de igual manera, genera una flexibilidad para la obtención de caracteres cualitativos y posteriormente, cuantitativos. Gracias a esta metodología se pudo tener una interacción a través de la observación y la aplicación de encuestas en niños de edades entre 6 y 11 años en instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Valledupar. Es posible determinar que a través de esta metodología se alcanzan los objetivos anteriormente descritos ya que, permite el análisis, la recolección de información y posterior a ello, genera datos cuantitativos que permiten llevar un porcentaje del total de la población evaluada. Se puede identificar a través de este método cosas como la cercanía del niño a las herramientas audiovisuales, la participación familiar, la influencia de dibujos animados en su percepción y la caracterización que los niños generan de acuerdo a las diferentes esferas en donde se desarrollan. Para concluir, todo este proceso permite unos resultados determinantes los cuales, pueden ser expuestos para el desarrollo del conocimiento dentro de la institución de educación superior y posteriormente, permiten esclarecer dudas e incógnitas que padres de familia poseen con relación a sus hijos.

3.1 Instrumento aplicado y análisis

Fecha de nacimiento: ___/___/_____

Sexo: _____

Grado escolar: ___

Escuela: _____

Barrio en donde vives: _____

- 1 ¿Ves dibujos animados?
- 2 ¿En qué horarios normalmente ves dibujos animados?
- 3 ¿Tus padres te acompañan cuando ves dibujos animados?
- 4 ¿Qué dibujos de la siguiente lista has visto? (se le muestra la lista)
- 5 ¿Cómo ves a las personas que cambian de género? ¿Por qué?
- 6 ¿Qué personajes de esa caricatura te gusta? ¿Por qué?
- 7 ¿Qué personaje de esa caricatura no te gusta? ¿Por qué?
- 8 ¿Qué te molesta de ese personaje? ¿Por qué?
- 9 ¿Notas algo raro en ese personaje? ¿Por qué?
- 10 ¿Cuáles son las caricaturas televisivas que no te gustan? ¿Por qué?
- 11 ¿Tus padres te dicen que caricaturas puedes ver?
- 12 ¿Qué caricaturas te prohíben ver tus padres? ¿Te dicen por qué? ¿Por qué?
- 13 ¿Qué piensa de la prohibición que te hacen tus padres con algunos programas?
- 14 ¿Cuántas horas al día ves televisión?
- 15 ¿Has visto algún vecino, amigo, compañero de colegio, imitar algún personaje de televisión?
- 16 ¿Qué te parece eso que ellos hacen? ¿Lo harías?

3.1.1 Listado de dibujos animados más vistos por lo niños.

Hora de aventura

El maravilloso mundo de Gumball

Tío grandpa

Los simpsons

Ben 10 omniverse

Dragón Ball Z-kai

Un show más

Mad

Clarence

Futurama

Lopeando

Steven universo

South park

Padre de familia

Los padrinos mágicos

Cleveland show

Bajoterra

Pokémon

Galaxia Wander

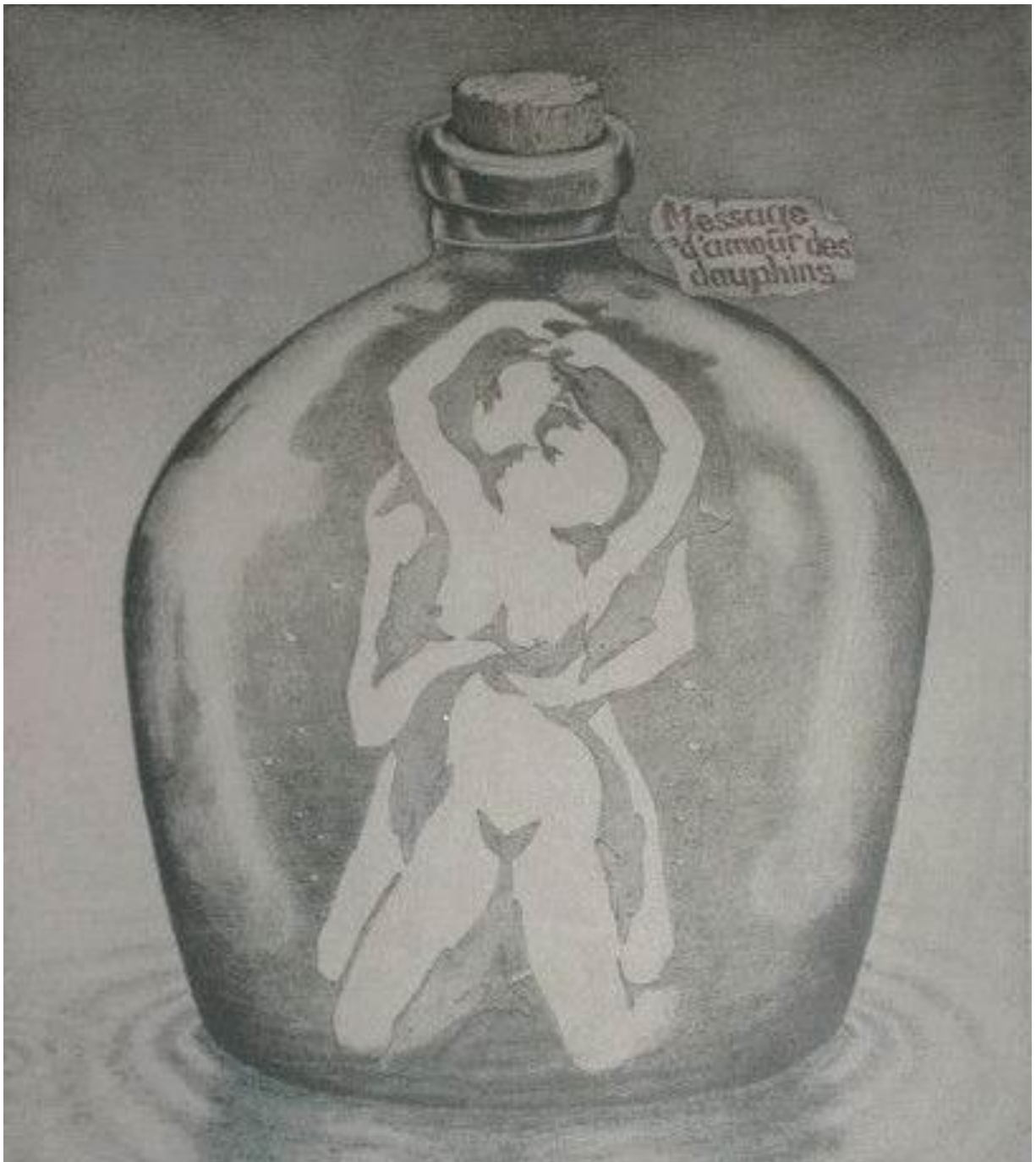
Randy Cunningham Ninja Total

Penn Zero: Casi héroe

Phineas y Ferb

Campamento Lakebottom

¿Qué ves en esta imagen?



El primer instrumento aplicado es un cuestionario en papel, para responder con lápiz, en este el sujeto marca sus respuestas en las hojas suministradas, este consta con preguntas de filtro, control y constancia y también con preguntas introductorias. Para los resultados se tomaron en cuenta cuatro preguntas. Para identificar si los niños ven dibujos animados se usó la pregunta 1, para reconocer el acompañamiento de los padres se usó la pregunta 3, para conocer el control que ejercen los padres sobre los dibujos animados que sus hijos ven se usaron las preguntas 11 y 12. Para identificar cuales series de dibujos animados y el tipo de contenido que ven en estas se usó la lista de dibujos animados, en la tercera hoja hay una imagen, acompañada de una pregunta la cual es, “¿Qué ves en la imagen?” seguida de unas líneas para que el niño brinde una breve descripción de la información que percibe de la misma, la finalidad de esta pregunta es constatar cual es la cantidad de niños que han sido influenciados por las series de dibujos animados.

La segunda estrategia de recolección de información consiste que a partir del análisis de dibujos animados se buscó identificar cómo estos influyen en la sexualidad infantil.

Finalmente, en una escuela de padres se socializó con estos el resultado de la investigación, también estrategias de control y alternativas de actividades, posterior a esto se realizó una entrevista grupal la cuál buscó identificar que conductas hipersexualizadas presentan los niños, en esta los padres manifestaron abiertamente haber oído insinuaciones sexuales por parte de los niños, chistes y frases con doble sentido, deseo de estar rodeado de mujeres, etc., así mismo, con su participación se clasificaron estas manifestaciones.

Tabla 2*Conductas hipersexualizadas en niños por parte del grupo focal*

Conductas hipersexualizadas	Descripción
Lenguaje no apropiado	Piropos. Chistes y frases con doble sentido.
Conducta adulta	Uso de maquillaje. Vestimenta adulta. Parejas “sentimentales”. Bailar pegado.
Libertinaje	Masturbación. Deseo de estar rodeado de mujeres.

4 Resultados de la investigación

El cuestionario previamente mostrado fue aplicado a 25 niños de un colegio privado y 75 de un colegio público de la ciudad de Valledupar- cesar, tomando como muestra la totalidad de 100 estudiantes con un rango de edad de 6 a 11 años. Tras unas series de preguntas los sujetos contestaron según la perspectiva individual y su vivencia personal. Se tomaron datos personales como, por ejemplo: sexo. Grado escolar y la escuela, barrio en donde actualmente reside; por otra parte, se les presentó una lista de dibujos animados que en la actualidad es transmitida por televisión.

Dentro de este cuestionario se tomaron en cuenta cinco variables para determinar el objetivo de la misma, las cuales son: niños que ven televisión, padres que acompañan a sus hijos, control de los padres en lo que sus hijos ven, niños que han sido influenciados e identificar el tipo de contenido que los niños ven en dichas series animadas.

Tabla 3

Resultados del cuestionario.

Colegio	Sexo	Variables	Femenino			Masculino			Total
			Sí	No	A veces	Sí	No	A veces	
Privado		Niños que ven televisión	32%	0%	0%	68%	0%	0%	
		Padres que acompañan a sus hijos cuando ven televisión	4%	12%	16%	8%	28%	32%	
		Control que ejercen los padres en el contenido televisivo que sus hijos consumen	16%	16%	0%	52%	16%	0%	
		Niños que han sido influenciados	32%	0%	0%	60%	8%	0%	
		Total			32%			68%	100%
Público		Niños que ven televisión	44%	1%	0%	48%	7%	0%	
		Padres que acompañan a sus hijos cuando ven televisión	33%	7%	5%	25%	24%	5%	

Control que ejercen los padres en el contenido televisivo que sus hijos consumen	39%	7%	0%	40%	15%	0%
Niños que han sido influenciados	44%	1%	0%	45%	9%	0%
Total			45%		55%	100%
						100%

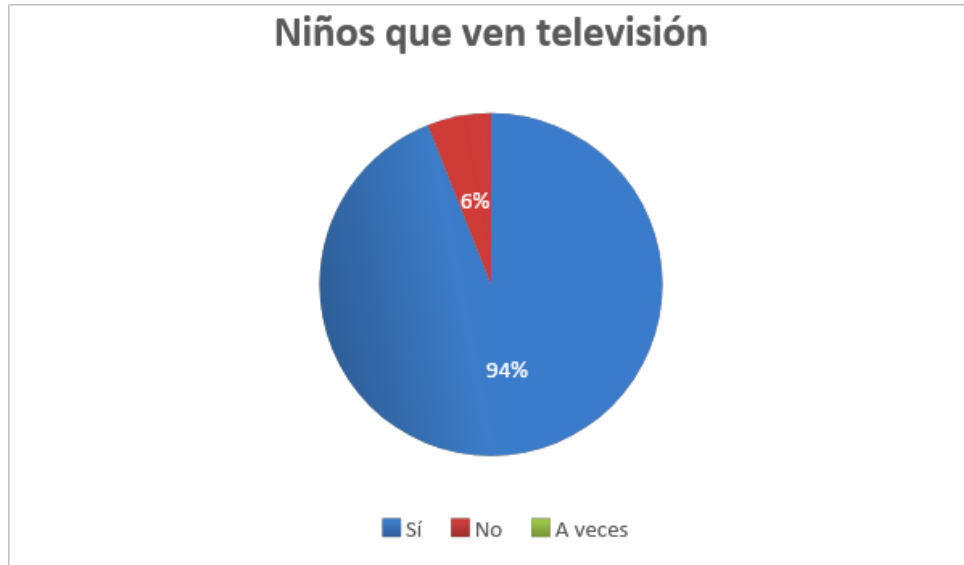


Gráfico 1. Resultado de niños que ven televisión.



Gráfico 2. Resultado de padres que acompañan a sus hijos.

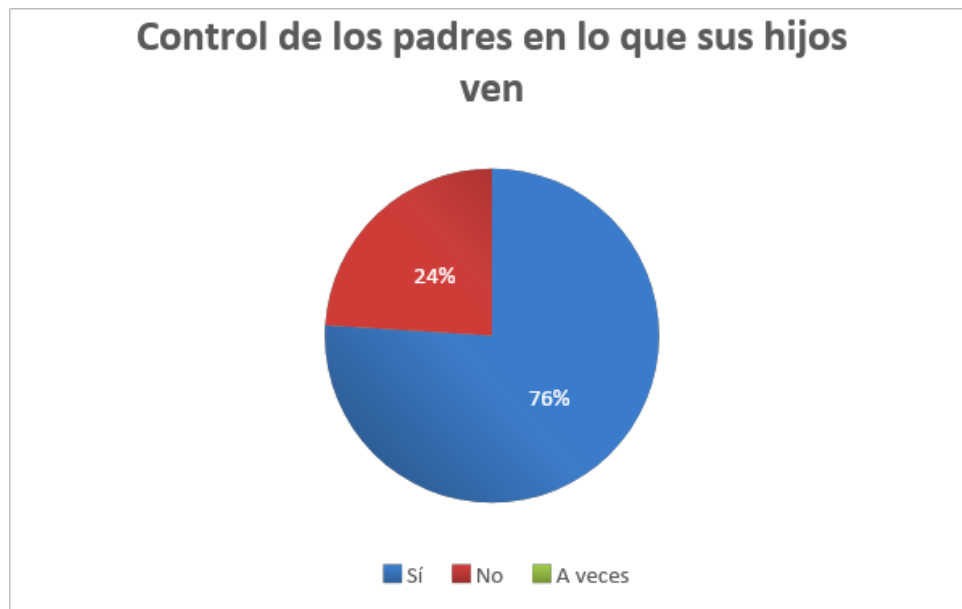


Gráfico 3. Resultado de control que ejercen los padres sobre los dibujos animados que ven sus hijos.

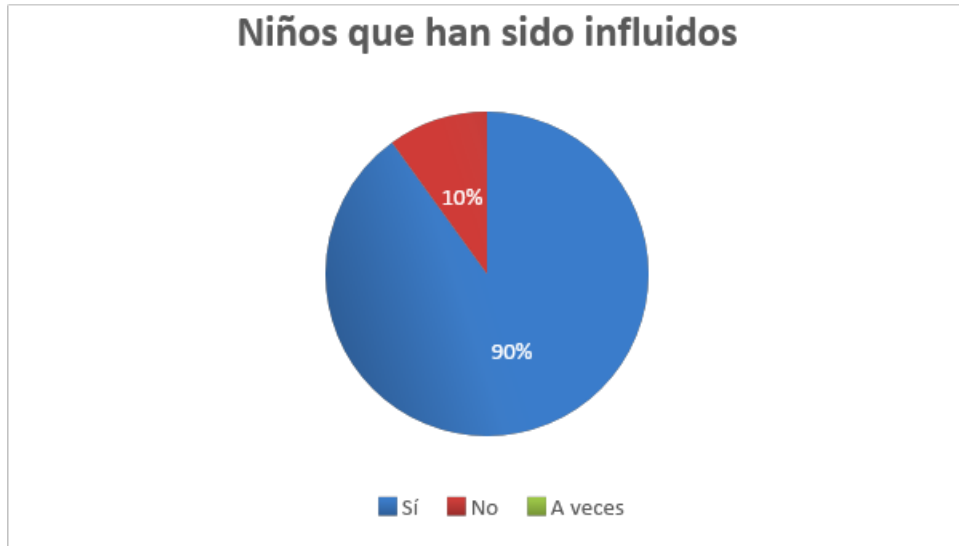


Gráfico 4. Resultado de niños que han sido influidos basado en el total de la muestra tomada.

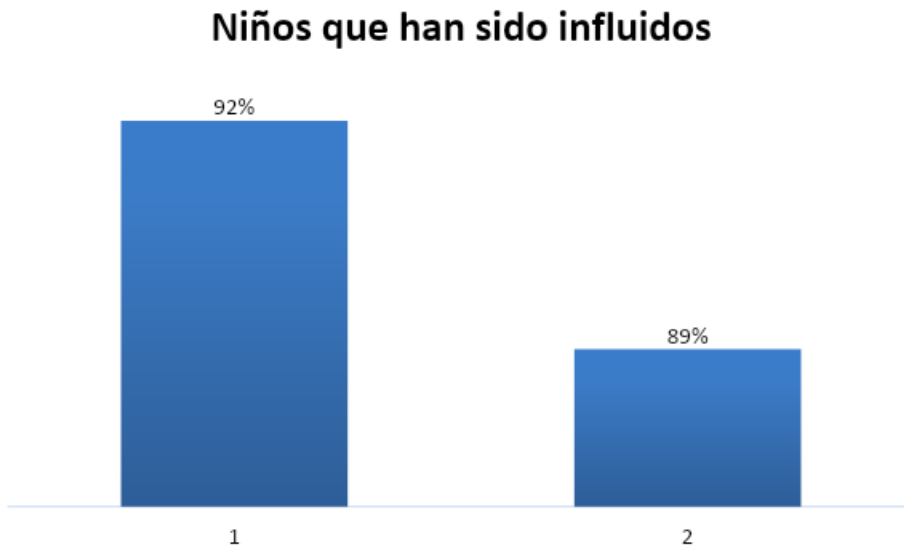


Gráfico 5. Resultado de niños que han sido influidos basado en el tipo de colegio.

Niños que han sido influidos

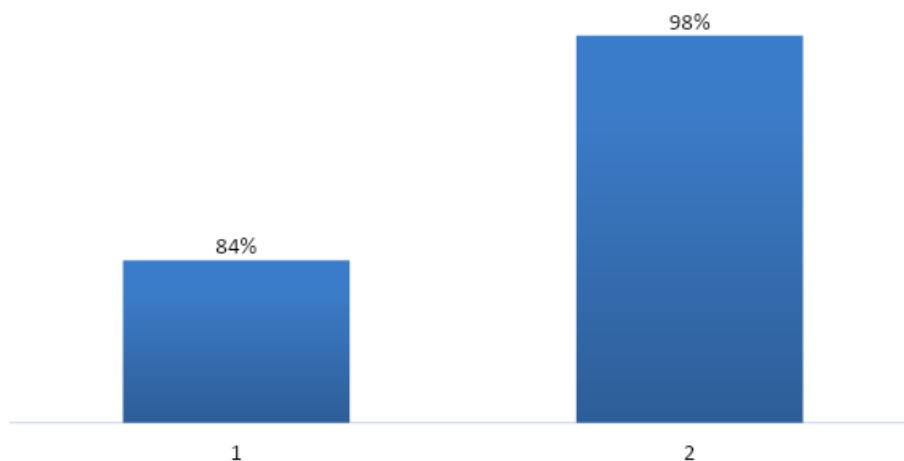


Gráfico 6. Resultado de niños que han sido influidos basados en el sexo.

Tabla 4

Resultados del listado de dibujos animados

Clasificación	Series de dibujos animados	Colegio Privado	Colegio Público	Total/Ser	Total/Cla
TV-Y	El maravilloso mundo de Gumball	14%	41%	55%	55%
	Ben 10 omniverse	6%	41%	48%	
	Los padrinos mágicos	0%	53%	53%	
TV-Y7	Galaxia Wander	11%	23%	34%	31%
	Penn Zero: Casi héroe	8%	26%	34%	
	Campamento Lakebottom	16%	50%	66%	
TV-Y7-FV	Bajoterra	14%	51%	65%	62%
	Pokémon	14%	45%	59%	
	Tío grandpa	13%	51%	64%	
	Un show más	23%	40%	63%	
TV-G	Clarence	15%	46%	61%	58%
	Randy Cunningham Ninja Total	11%	30%	41%	
	Phineas y Ferb	15%	48%	63%	

	Hora de aventura	13%	43%	55%	
	Los simpsons	11%	40%	51%	49%
TV-PG	Futurama	8%	29%	36%	
	Steven universe	13%	40%	53%	
	Padre de familia	5%	14%	19%	19%
TV-14	Cleveland show	0%	13%	13%	31%
	Dragón Ball Z-kai	11%	45%	56%	
TV-M	South park	8%	18%	25%	25%
	Mad	9%	20%	29%	
NR	Lopeando	0%	13%	13%	21%

Tabla 5

Resultados de entrevista a grupo focal

Conductas hipersexualizadas	Total, padres que han visto estas conductas
Lenguaje no apropiado	92%
Conducta adulta	85%
Libertinaje	77%

5.1 Análisis de resultados

Partiendo del instrumento aplicado a los niños en el que había un cuestionario se muestra que la primera variable evaluada arroja un resultado la cual busca identificar qué cantidad de la población evaluada mira dibujos animados arroja que, la mayoría de niños consume este tipo de contenido audiovisual, exactamente el 94% y que solo el 6% no, probablemente esto se deba por falta de interés o por no contar con los recursos para ello. Dentro de la variable de padres que acompañan a sus hijos se evidencia que solo el 47% realiza esta acción de manera constante, mientras que el 33% no; sobre este aspecto cabe resaltar que el 20% restante representa el número de niños que no son constantemente acompañados por sus padres mientras realizan dicha actividad, se sabe que en la mayoría de los casos es por falta de tiempo, aunque el desinterés de los padres sobre lo que sus hijos se ven y la desinformación de estos sobre la influencia que tienen dichos contenidos que consumen sus hijos son factores a considerar. Por otra parte, los datos que arrojan la variable del control de los padres en lo que los hijos ven, muestra que en el 76% de la población evaluada manifiesta que sus padres ejercen un control con autoridad en el contenido que los niños ven, mientras que un 24% no.

La imagen que juega con figura fondo muestra que el 90% de la población evaluada ha sido influenciada sexualmente mientras que el 10% no, esta variable también fue medida por tipo de colegio y sexo; lo cual muestra que el 92% de la muestra tomada en la institución privada ha sido influida, mientras que el 89% de la población de muestra en el colegio público lo ha sido, sí bien la diferencia es poca, esta puede deberse a la facilidad con la que los infantes de la escuela privada pueden acceder al contenido, ya que en su mayoría son de un estrato socioeconómico más alto, y en base a la muestra total los niños de sexo masculino el 84% ha sido influido, mientras que el 98% de las niñas lo está.

Tomando en cuenta el resultado de la lista de dibujos animados visto por los niños se puede destacar que 55% consume dibujos animados dirigidos a un público infantil menor de 6 años, el 31% mira dibujos animados para mayores de 7 años, además el 62% ve el contenido para mayores de siete años, pero con violencia ficticia y el 58% disfruta del contenido dirigido un público general. Por otro lado, el 49% mira contenido en el que se sugiere la supervisión de un adulto, mientras que el 34% de la población siguen las series de dibujos animados que van dirigidos a adolescentes y el 25% observa contenido que va dirigido a adultos, finalmente el 21% consume contenido que aún no ha sido clasificado, al análisis realizado a las caricaturas que ven los niños estos no concuerdan con la clasificación, mostrando un contenido no totalmente apto para el público infantil, además de que en el horario infantil los niños tienen acceso a series animadas dirigidas propiamente a un público adulto, lo cual está estrechamente relacionado con la influencia.

Tomando en cuenta la entrevista grupal cabe destacar que la conducta hipersexualizada más evidenciada por parte de los padres en los niños es el uso del lenguaje no apropiado con un 92%, seguido de la conducta adulta mostrando el 85%, finalmente manifestaciones de libertinaje con 77%, esto no sólo se debe a la influencia del contenido que reciben de las series televisivas de dibujos animados, sino, a que varios padres estimulan a los niños para que manifiesten algunas conductas hipersexualizadas. Es por ello que se considera pertinente sensibilizar a los padres y docentes sobre este fenómeno y así empezar guiar a los niños para que asuman roles más concordes a su edad.

5.2 Conclusiones

La sexualidad es algo que se da dentro del ser humano de manera natural, dentro de la etapa infantil es notable que la curiosidad lleve a los infantes a realizar preguntas, sentir curiosidad por su propio cuerpo, el de los demás y funcionamiento lo cual está considerado como normal, por otro lado, se encuentra la hipersexualización, la cual es común en una determinada sociedad como la nuestra, por ejemplo, impulsar a las niñas a vestirse, pintarse, moverse, adoptar posturas propias de una adulta, etc. Buscan hacerlas ver como niñas seductoras u “objetos” de seducción.

Dicha situación se está empezando a notar durante la infancia y se torna alarmante durante la adolescencia, en consecuencia, se pudo notar que afecta también a los varones, puesto que desde su infancia es están considerando seductoras a las niñas, aumentando la probabilidad de interesarse sexualmente por ellas. Con ello no se está hablando de una posible causa predisponente de abusos sexuales, ya que es una situación mucho más compleja. Pero, resulta más asertivo que las menores no asuman roles que, aunque sean normales en adultas, resultan inadecuadas a su edad.

Esta situación ya es está concebida como un fenómeno social, además de que es el resultado de una sociedad en la que se premia por asumir comportamientos y actitudes basados en estereotipos “ideales”, en donde se está afectando a los individuos desde la infancia, ya que es tomado como un público sencillo de manipular para llevarlo a consumir dicho contenido, y resulta inquietante que la hipersexualización comienza cada vez en una edad más temprana. Cabe resaltar que los dibujos animados transmitidos en televisión no son lo único que influye, en sí los programas televisivos transmitidos durante el horario infantil utilizan la intimidad sexual y amorosa de forma escandalosa para adquirir más televidentes, también el acceso y facilidad que tienen los niños a Internet, canciones con letras explícitas, etc.

Este fenómeno está despertando el interés de los investigadores y se han mostrado artículos que lo abordan, pero no se han encontrado investigaciones que aborden la temática en la infancia tomando en cuenta como influencia de los dibujos animados en este estadio de desarrollo del ciclo vital, por ello, teniendo los resultados se concluye que la mayoría de los niños han tenido una alteración en su desarrollo psicosexual, dentro de este partiendo de la muestra tomada en cada institución se logra evidenciar que la población infantil de la institución de la institución privada ha sido más influenciada que la de la institución pública, esto puede deberse a que dicha población cuenta con una mayor facilidad de acceder al medio por donde transmiten las series de dibujos animados. Por otro lado, partiendo de la muestra total la población más influenciada es la de sexo femenino probablemente esto se deba al estigma social de que “él género femenino es el más débil”, haciéndola pasar más tiempo en casa, en consecuencia, estar más expuesta a las series televisivas de dibujos animados, las cuales usan la ruta central y periférica de persuasión, de esta manera transmiten mensajes subliminales que influye en la sexualidad infantil hipersexualizándolos.

Además cabe destacar que la clasificación que hace la FCC a las series televisivas no es completamente fiable, esto se afirma partiendo del análisis realizado a las series televisivas de dibujos animados, pues el contenido de estas no va acorde con su clasificación, mostrando incongruencias y fallas en dicho sistema, esto puede deberse a falencias en el análisis que se les hace al momento de categorizarlas, lo cual genera como consecuencia que el control ejercido por los padres hacia sus hijos no sea completamente efectivo para evitar la influencia total de estas series, sin olvidar que dicha influencia se presenta por mensajes directos y subliminales.

También se encontró que la mayoría de los padres son conscientes de las posibles influencias o información que las series televisivas de dibujos animados pueda suministrar a sus

hijos, por ello buscan ejercer un control que filtre la información que reciben a través de las caricaturas animadas, aunque este control se vea vulnerado por factores como la propia clasificación de los dibujos animados, su ignorancia sobre la transmisión de mensajes subliminales y el contenido que se muestran en dichas series terminan siendo factores aún más limitantes a la hora de ejercer dicho control, por supuesto que hay casos en donde su acompañamiento no es constante, incluso se presentaron algunos que manifestaban que el control y acompañamiento por parte de los padres es nulo, lo cual permite que en muchas ocasiones no exista una supervisión y/o control efectivo, favoreciendo de esta manera la hipersexualización infantil .

Cabe añadir que cada individuo por su ambiente y cultura tiene su propia forma de decodificar la información que está recibiendo, esto influye en su percepción sobre el contenido televisivo que consume y en consecuencia la creación de su personalidad y propia realidad, ya que, no todos percibimos lo mismo en una serie de dibujos animados, puesto que, algunos niños son capaces de identificar rápidamente situaciones, conversaciones en doble sentido, mostrándose familiarizados con estos, en otros casos dándole el doble sentido a aquello que no lo tiene.

5.3 Recomendaciones

Iniciar un plan de prevención de la influencia, esto se puede lograr psicoeducando a los padres para que estén informados sobre el fenómeno, así mismo, comiencen prestándole atención a los programas que los niños ven en la televisión y mirando algunos con ellos, también establecer límites a la cantidad de tiempo, sin dejar de contemplar que están en el deber de negar a dejar que los niños miren programas que se sabe contienen información no apta, es muy importante establecer las líneas de comunicación en donde el niño pueda entender por medio de los padres cual es la realidad y la existencia de una influencia por parte de la televisión, por otro lado, resultaría ideal generar un común acuerdo con otros padres, con respecto al tiempo y los programas permitidos.

5.4 Referencias bibliográficas

- Adams, J., Yoder, J. (1985). *Effective leadership for women and men*. New Jersey: Ablex Publishing Corporation.
- Alegre, J. R. (2002). *La influencia de la imagen en el niño*. Obtenido de <https://mediosytics.files.wordpress.com/2011/04/la-influencia-de-la-imagen-en-el-nic3b1o.pdf>
- Álvarez, C.; Farré, M. y Fernández, D. (2002). *Medios de comunicación y protesta social en la crisis argentina*. Diciembre 2001. Buenos Aires: La Crujía.
- Alvarez, R. B., & Mayo, I. C. (2009). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior*. Estudio descriptivo y de revisión
- Álvarez, M. (2000). *El liderazgo en los procesos educativos*. III Congreso Internacional sobre dirección de centros educativos. España: Universidad de Deusto.
- Aguerrondo, I.; Lugo, M. y Rossi, M. (1999). *La gestión de la escuela y el diseño de proyectos institucionales*. Quilmes: Universidad Nacional de Quilmes.
- Alianza para la Sociedad de la Información (2007). *Políticas públicas para la inclusión de las TIC en los sistemas educativos de América Latina*. Buenos Aires: IIPE-UNESCO.
- American Academy of Child & Adolescent Psychiatry. (2004). *WWW.ACACAP.ORG*. Obtenido de American Academy Of Child & Adolescent Psychiatry: https://www.aacap.org/aacap/families_and_youth/facts_for_families/Facts_for_Families_Pages/Spanish/La_Influencia_de_la_Musica_y_de_los_Videos_de_Musica_40.aspx
- American Academy of Child & Adolescent Psychiatry. (2014). *Los niños y la Television*. Obtenido de American Academy of Child & Adolescent Psychiatry: https://www.aacap.org/aacap/families_and_youth/facts_for_families/Facts_for_Families_Pages/Spanish/Los_Ninos_y_la_Television_54.aspx
- American Psychological Association. (2008). *Report of the APA Task Force on the Sexualization of Girls*. Recuperado de: <http://www.apa.org/pi/women/programs/girls/report-full.pdf>
- Ameciga, A., Espitia, J., & Piragauta, M. F. (2017). *No a la erotización infantil*. Bogotá, Colombia. Obtenido de: <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/14415/1/NO%20A%20LA%20EROTIZACI%C3%93N%20INFANTIL.pdf>
- Area, M. (2007). *Tecnologías de la Información y la Comunicación en el sistema Escolar*.

- Ayala, C. (2001) *Diez conceptos básicos en torno a los Medios de Comunicación*. Realidad 84. Recuperado de: <http://www.uca.edu.sv/revistarealidad/archivo/4d556d9dcbfc8diez.pdf>
- Ávila, J. (2012). *Redes sociales y análisis de redes: Aplicaciones en el contexto comunitario y virtual*. Barranquilla, Colombia. Obtenido de: [file:///D:/PROHIBIDO%20BORRAR/Downloads/Dialnet-RedesSocialesYAnálisisDeRedes-511130%20\(1\).pdf](file:///D:/PROHIBIDO%20BORRAR/Downloads/Dialnet-RedesSocialesYAnálisisDeRedes-511130%20(1).pdf)
- Balán, J. y Jelin, E. (1979). *La estructura social en la biografía personal*. En: Estudios CEDES, 2(9): 5-22.
- Balardini, S. (2005). *Qué hay de nuevo viejo. Una mirada sobre los cambios en la participación política juvenil*. Revista CEPAL, 86: 96-107, Santiago de Chile, agosto.
- Barrientos, V. (2009) *Análisis de género en la programación de señal abierta y de horario familiar*. Recuperado de: <http://www.concortv.gob.pe/file/2015/consultoria-genero.pdf>
- Blumer, H. (1982). *El interaccionismo simbólico*. Perspectiva y método. Barcelona: Ed. Hora.
- Bourdieu, P. (1997). *La ilusión biográfica*. En: Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, P. (2007). *La miseria del mundo*. Buenos Aires: FCE.
- Bustamante, M., Rodríguez, C., & Alves, B. (2016). *Sexualización en la publicidad digital de marcas de modo infantil: iniciativas ciudadanas y mecanismos de denuncias*. Mediterránea de Comunicación, 197.
- Castells, M. et al. (2006). *Comunicación móvil y sociedad. Una perspectiva global*. Madrid: Ariel-Fundación Telefónica.
- Cabrero, J. (2004). *Reflexiones sobre las tecnologías como instrumentos culturales*, en MARTÍNEZ, F., y PRENDES, M. (coord.): *Nuevas tecnologías y educación*, Madrid, Pearson, pp. 15-19.
- Carnoy, M. (2005) *Las TIC en la enseñanza: posibilidades y retos*. Recuperado de: <https://www.uoc.edu/pdf/inaugural04/esp/carnoy1004.pdf>
- Chamorro, D. (2005) *Factores Determinantes del Estilo de Liderazgo del director/a*. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/7143/1/T28589.pdf>
- Cortés, N. N. (2014). *LOS MENSAJES TELEVISIVOS Y LA INFANCIA: RETOS SOCIOEDUCATIVOS*. Madrid.

- Consejo Consultorio de UNICEF (2005) *Vigía de los derechos de la Niñez Mexicana*. N° 2. México. Recuperado de https://www.unicef.org/mexico/spanish/mx_resources_vigia_II.pdf
- Consejo Nacional de Televisión (2019) Sexualización de la niñez en los medios. Debate internacional. Recuperado de: https://www.cntv.cl/cntv/site/artic/20120614/asocfile/20120614103928/sexualizaci__n_de_la_ni__ez_en_los_medios_el_debate_internacional.pdf
- Corina, A. (2016) Sexualidad infantil: información para orientar la práctica clínica. México. Scielo Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0186-23912016000100047#B7
- Croce, A. (2005). *Bicentenario y juventud: tiempos de inclusión*. En: Gutman M. et. al. Construir bicentenarios. Buenos Aires: Fundación Octubre, Caras y Caretas.
- Derrida, J. y Stiegler, B. (1998). *Ecografías de la televisión*. Entrevistas filmadas. Bs As. Editorial Eudeba.
- De Andrés, T (2009) *Centro nacional de información y comunicación educativa (CNICE-MEC) la habilidad intelectual de imitación y su desarrollo*. Recuperado de: <http://ares.cnice.mec.es/informes/15/documentos/31.htm>
- De la Colina, J. (2003). *Percepción subliminal*. WinRed. Recuperado de <http://winred.com/marketing/percepcion-subliminal/gmx-niv115-con1913.htm?npc=3>
- De Riz, L. (2008). *Argentina, una vez más en la encrucijada*. En: Temas y Debates, 12(16): 9-27.
- Ducrot. O (1982). *Decir y no decir*. Barcelona. Anagrama.
- Echeburúa, E. y Requesens, A. (2012) *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes*. Guía para Educadores. Ediciones Pirámide. Madrid, España.
- FAROS. (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes: Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Barcelona, España. Obtenido de <http://faros.hsjdbcn.org>
- Federal Communications Commission. (s.f). *El V-chip: para supervisar lo que sus hijos ven en televisión*. Guías para el consumidor. Washington, Estados Unidos. Obtenido de <https://www.fcc.gov/consumers/guides/el-v-chip-para-supervisar-lo-que-sus-hijos-ven-en-televisión>

- Federación de enseñanza de CC.OO. (2009). *Ventajas y oportunidades y posibles riesgos de las TIC*. Andalucía. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5176.pdf>
- Federación de enseñanza de CC.OO. (2010). *Influencia de los medios de comunicación en los niños y niñas*. Andalucía. Obtenido de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7575.pdf>
- Foucault, M. (2005). *La Arqueología del Saber*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Garitaonandia, C, Fernández, E y Oleaga, J. (2005) las Tecnologías de la información y de la comunicación y su uso por los niños y los adolescentes. Recuperado de: http://doxacomunicacion.es/pdf/artculogaritaonandia_1.pdf
- Gil, P. & Broche, Y. (2011) *Psicología y Publicidad. Uso del Mensaje Subliminal*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Yunier_Broche-Perez/publication/227432132_PSICOLOGIA_Y_PUBLICIDAD_USO_DEL_MENSAJE_SUBLIMINAL/links/54e4f73e0cf22703d5bfed99/PSICOLOGIA-Y-PUBLICIDAD-USO-DEL-MENSAJE-SUBLIMINAL.pdf
- Grinberg, S (2008). *Educación y poder en el Siglo XXI. Gubernamentalidad y Pedagogía en las sociedades de gerenciamiento*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Gómez, Zapiain, Javier. (2014) *Psicología de la sexualidad*, Difusora Larousse - Alianza Editorial. ProQuest E-book Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecafuaasp/detail.action?docID=3228574>. Créate from bibliotecafuaasp en 2019-11-12 13:09:13.
- Gonzales (2010). *Mensajes subliminales en los medios de comunicación*. Recuperado de: <http://www.eduinnova.es/ene2010/Subliminales.pdf>
- Guidi, A. (2015). El marco legal para la protección integral de niños, niñas y adolescentes migrantes en Colombia. ISBN: 978-958-8469-97-3 Recuperado de: http://migracion.iniciativa2025alc.org/download/05COF_MarcoLegal_NNA_Migrantes.pdf
- House. R., J. Mitchell. T. (1974). *Path goal theory of leadership*. Journal of Contemporary Business, 3, 81-97
- Iriarte Díazgranados, Fernando (2007). Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tics). *Psicología desde el Caribe*, (20),208-224. ISSN: 0123-417X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=213/21302010>
- Martínez, H. Osorio, F. (2004) la influencia de los medios de comunicación en el proceso de aprendizaje. Madrid. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/158/15802228.pdf>

- Isabel Pérez-Olmos, Á. M.-R.-M. (2005). *Influencia de la Televisión Violenta en Niños de una Escuela Pública de Bogotá*, Colombia. Bogotá, Colombia.
- Junta de Castilla y León. (2011). *Manual de Uso Inteligente de las Nuevas Tecnologías para alumnos*. España.
- Ley 10 de 1988. Boletín Oficial de Estado. Madrid, España. 25 de mayo de 1988.
- Ley 182 de 1995. Diario Oficial No. 41.681 de enero 20 de 1995. Bogotá, Colombia. 20 de enero de 1995.
- Ley N. º 19.798. Diario de Información Legislativa. Buenos Aires, Argentina. 22 de agosto de 1972.
- Linares, A. R. (2009). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Barcelona. Obtenido de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf
- López, J. J. (2007). *La tecnología en la sociedad del siglo XXI: Albores de una nueva revolución industrial*. Aposta: Revista de ciencias sociales.
- Lombarte Bel, S. (2005). *¿El uso de las TIC reduce realmente la vulnerabilidad social en los jóvenes?* "Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información". 6 (1).
- Malo Cerrato, Sara, & Figuer Ramírez, Cristina. (2010). *Infancia, Adolescencia y Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tics) en Perspectiva Psicosocial*. Psychosocial Intervention, 19(1),5-8. ISSN: 1132-0559. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1798/179815544002>
- Martínez, V. (s.f.). *El impacto de la televisión en los niños*. Con mis hijos. Recuperado de <http://www.conmishijos.com/ninos/ninos-familia/el-impacto-de-la-television-en-los-ninos.html>
- Martins & de la O Ramallo (2015). Desarrollo Infantil: Análisis de un nuevo concepto. Rev. Latino-Am. Enfermagem. Recuperado de: http://www.scielo.br/pdf/rlae/v23n6/es_0104-1169-rlae-23-06-01097.pdf
- Mena, A. (2010). *El Desarrollo Sexual en los niños*. Diario Libre. Recuperado de <http://www.diariolibre.com/revista/el-desarrollo-sexual-en-los-nios-APDL253030#>
- Mertens, L. (2001). *Sistema de competencia laboral surgimiento y modelos*. Montevideo: Oficina Internacional del Trabajo.

- Orti, C. B. (2011). *Las tecnologías de la información y la comunicación (T.I.C)*. Valencia. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-10792013000400005
- Peña, I. (2015). *El doble filo de la tecnología: una oportunidad de inclusión un peligro de exclusión*. Barcelona, España.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Editorial Labor, S.A.
- Piaget, J. (1977). Gruber, H.E.; Voneche, J.J., eds. *The essential Piaget*. Nueva York: Basic Books.
- Popkewitz, T. (1996). *El estado y la administración de la libertad a finales del siglo XX: Descentralización y distinciones estado/sociedad civil*. Barcelona. Ediciones Pomares Corredor
- Ríos, J. C. (2017). *Niños y tecnología ¿Oportunidad o amenaza?* EL TIEMPO. Obtenido de <http://www.eltiempo.com/tecnosfera/dispositivos/relacion-entre-los-ninos-y-la-tecnologia-84130>
- Robert, L., & Botella, M. (2015). *Conectados en familia: buenas prácticas y recomendaciones*. FAROS, 135.
- Roca, G. (Coord.) (2015) *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes*. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu
- Ruggeroni, C. (2002). *Los niños y las tecnologías de la información*. PsychNology Journal, 1(1), 39-56. Obtenido de http://www.psychology.org/File/PSYCHOLOGY_JOURNAL_1_1_RUGGERONI.pdf
- Rodríguez, A. (2007). *La erotización de la infancia causa y alteraciones físicas y psíquicas a medio y largo plazo*. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/suplementos/salud/2007/702/1174086011.html>
- Santos, M.A. Educación para la imagen: denotación y connotación en la lectura de mensajes verbo icónicos estáticos, en Badanelli, A. M.^a, (2003). Aproximación a un método de lectura e interpretación de imágenes en los manuales escolares, XII Coloquio Nacional de Historia de la Educación. (Madrid, Universidad Complutense de Madrid). pp.334-335.
- Sastre, M. y Blasco, M. (2009). *Diccionario de economía y empresa*. Madrid: Ecobook-Editorial del Economista. Recuperado de <https://goo.gl/W34mxt>
- Schein E. (1988) *La cultura empresarial y EL liderazgo*. Barcelona: Plaza & Janes.

- Schwarz, A. (2014) *Niñez media*. Percepción. Recuperado de <http://magarosthe.blogspot.com.co/>
- Seckel, A., y Hofstadter., D. (2004) *Masters of Deception: Escher, Dali and the Artists of Optical Illusion*. New York: Fall River Press
- Serrano, B. (2013) *Hipersexualización de la Infancia: Cuando los niños crecen antes de tiempo*. Revista Bebés y Más. Recuperado de: <https://m.bebesymas.com/educacion-infantil/hipersexualizacion-de-la-infancia-cuando-los-ninos-crecen-antes-de-tiempo>
- McGregor, D. (1979). *Liderazgo y Motivación*. Cambridge: The M.I.T. Press.
- Una revisión de las líneas de Investigación*. En: Revista electrónica de Investigación y Evaluación Educativa disponible en:
http://www.uv.es/RELIEVE/v11n1/RELIEVEv11n1_1.
- UNICEF (2005) *La primera Infancia Importa para cada niño*. Recuperado de:
https://www.unicef.org/spanish/publications/files/UNICEF_Early_Moments_Matter_for_Every_Child_Sp.pdf
- Tannenbaum, R. & Schmidt W. (1970) *How to choose a leadership pattern*. Harvard Business Review (May – June): 162 - 180
- Thompson, I. (2013) *Tipos de Medios de Comunicación*. Promonegocios. Recuperado de:
http://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_mdl/pos/TI/LP/AM/06/Tipos_de_medios_de_comunicacion.pdf
- Walsh, C. (2008) *Interculturalidad, Plurinacionalidad y Decolonialidad: Las insurgencias político- Epistémicas de Refundar el Estado*. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n9/n9a09.pdf>