

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

Escuela Profesional de Educación



**UPLA**  
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

TESIS

Dibujos animados y agresividad de los estudiantes de una Institución

Educativa Inicial, Satipo - 2024

Para optar : El Título Profesional de Licenciada en  
Educación Inicial

Autoras : Bach. Amaya Julcarima Gisela  
Bach. Salazar Jaime, Dayana Fressia

Asesor : Dra. Egoavil Victoria, Elsa Marleni  
Orcid : 0000-0002-3118-3773

Línea de Investigación : Desarrollo humano y derecho  
Institucional

Fecha de Inicio : 04.04.2024 – 04.04.2025  
y Culminación

Huancayo – Perú - 2024

**Aprobación de los jurados**

DR. POMA LAGOS LUIS ALBERTO

Decano de la Facultad de Derecho

DR.

Docente Revisor Titular 1

DR.

Docente Revisor Titular 2

DR.

Docente Revisor Titular 3

**Dedicatoria**

A mis padres, por su infinito amor,  
apoyo y por creer siempre en mí.

Gracias por enseñarme el valor del  
trabajo duro y la perseverancia.

## **Agradecimiento**

Dios; por haberme otorgado la sabiduría, la fortaleza y la perseverancia necesarias para culminar mis estudios, su guía y protección han sido constantes en mi camino, iluminando cada paso en mi carrera.

A la Universidad Peruana Los Andes, por brindarme la oportunidad de crecer académicamente y personalmente en un entorno de excelencia y compromiso con la educación; Agradezco la infraestructura, los recursos y el apoyo institucional que me permitieron desarrollar mi investigación.

A la Dra. Egoavil victoria, Elsa Marleni, nuestra asesora, por su dedicación, orientación y apoyo incondicional durante todo el proceso de investigación, su experiencia y conocimiento en el campo de estudio me han sido de gran valor; y su paciencia y disponibilidad han sido fundamentales para superar los desafíos que se presentaron.

A todas las personas que contribuyeron con su apoyo en nuestro crecimiento y éxito.

A todos Gracias.

Gisela y Fressia.

## Constancia de similitud



**UPLA**  
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Oficina de  
Propiedad Intelectual  
y Publicaciones

NUEVOS TIEMPOS  
NUEVOS DESAFIOS  
NUEVOS COMPROMISOS

### CONSTANCIA DE SIMILITUD

N° 00411-FDCP -2024

La Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones, hace constar mediante la presente, que la **Tesis Titulada:**

**DIBUJOS ANIMADOS Y AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, SATIPO – 2024**

Con la siguiente información:

Con Autor(es) : **BACH. AMAYA JULCARIMA GISELA**  
**BACH. SALAZAR JAIME DAYANA FRESSIA**

Facultad : **DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS**

Escuela Profesional : **EDUCACION INICIAL**

Asesor(a) : **DRA. EGOAVIL VICTORIA, ELSA MARLENI**

Fue analizado con fecha **02/12/2024** con **84** pág.; en el Software de Prevención de Plagio (Turnitin); y con la siguiente configuración:

Excluye Bibliografía.

**Excluye Citas.**

**Excluye Cadenas hasta 20 palabras.**

Otro criterio (especificar)

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

El documento presenta un porcentaje de similitud de **24** %.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentajes establecidos en el artículo N° 15 del Reglamento de Uso de Software de Prevención de Plagio Versión 2.0. Se declara, que el trabajo de investigación: **Si contiene un porcentaje aceptable de similitud.**

Observaciones:

En señal de conformidad y verificación se firma y sella la presente constancia.

Huancayo, 02 de diciembre de 2024.



**MTRA. LIZET DORIELA MANTARI MINCAMI**  
**JEFE**

Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones

### **Declaración jurada de originalidad firmado por el autor**

Nosotras, Dayana Fressia Salazar Jaime (DNI N° 48587972, domiciliada en Augusto B. Legía S/N, Distrito de Satipo, Provincia de Satipo, Junín) y Gisela Amaya Julcarima (DNI N° 71867685, domiciliada en Avenida 28 de Julio, Distrito de Huamancaca Chico, Provincia de Chupaca, Junín), Bachilleres de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad Peruana Los Andes de Huancayo,

**DECLARAMOS BAJO JURAMENTO:**

- Ser las autoras originales de la investigación titulada: "DIBUJOS ANIMADOS Y AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, SATIPO – 2024".
- Asumir la responsabilidad por la veracidad y originalidad de la información presentada en la investigación;
- Asumir las consecuencias administrativas y/o penales que puedan derivarse de cualquier falsedad o plagio en la investigación;

Firmamos esta declaración en señal de nuestra integridad y compromiso con la ética académica.

---

Dayana Fressia Salazar Jaime

---

Gisela Amaya Julcarima

## Contenido

Portada .....	i
Aprobación de los jurados .....	ii
Dedicatoria .....	iii
Agradecimiento.....	iv
Constancia de similitud.....	v
Declaración jurada de originalidad firmado por el autor .....	vi
Contenido.....	vii
Contenido de tablas.....	xi
Contenido de figuras .....	xii
Resumen.....	xiii
Abstract.....	xiv
Introducción .....	15
<b>CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>16</b>
1.1. Descripción de la realidad problemática .....	16
1.2. Delimitación del problema .....	17
1.2.1. Espacial.....	17
1.2.2. Temporal.....	17
1.2.3. Poblacional .....	18
1.3. Formulación del problema .....	18
1.3.1. Problema general .....	18
1.3.2. Problemas específico .....	18

1.4. Justificación.....	18
1.4.1. Teórica.....	18
1.4.2. Práctica.....	18
1.4.3. Metodológica.....	19
1.5. Objetivos.....	19
1.5.1. Objetivo general.....	19
1.5.2. Objetivos específicos.....	19
1.6. Aspectos éticos de la investigación.....	20
<b>CAPITULO II MARCO TEORICO.....</b>	<b>21</b>
2.1. Antecedentes.....	21
2.1.1. Internacionales.....	21
2.1.2. Nacionales.....	23
2.2. Bases Teóricas o Científicas.....	25
2.2.1. Dibujos animados.....	25
2.2.2. Agresividad en los estudiantes.....	31
2.3. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones).....	36
<b>CAPÍTULO III HIPÓTESIS.....</b>	<b>38</b>
3.1. Hipótesis General.....	38
3.2. Hipótesis específicas.....	38
3.3. Variables (operacionalización de variables).....	38
<b>CAPITULO IV METODOLOGIA.....</b>	<b>53</b>

4.1. Método de investigación .....	53
4.2. Tipo de investigación .....	53
4.3. Nivel de investigación.....	53
4.4. Diseño de investigación .....	53
4.5. Población y muestra .....	54
4.5.1. Población .....	54
4.5.2. Muestra .....	54
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	55
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	55
CAPITULO V RESULTADOS .....	56
5.1. Descripción de resultados.....	56
5.1.1 Variable Dibujos animados .....	56
5.1.2. Dimensión contenido de los dibujos animados .....	57
5.1.3. Dimensión Identificación con los dibujos animados .....	57
5.1.4. Dimensión Reacciones emocionales hacia los dibujos animados .....	58
5.1.5. Variable Agresividad.....	59
5.1.6. Dimensión Agresividad oral.....	60
5.1.7. Dimensión Agresividad corporal.....	61
5.1.8. Dimensión Agresividad cognitivo .....	62
5.2. Contrastación de hipótesis.....	62
5.2.1. Prueba de Normalidad .....	62

5.2.2. Para la Hipótesis general .....	63
5.2.3. Para la Hipótesis específica 1 .....	64
5.2.4. Para la Hipótesis específica 2 .....	65
5.2.5. Para la Hipótesis específica 3 .....	66
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	68
CONCLUSIONES .....	70
RECOMENDACIONES .....	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	72
Referencias.....	72
ANEXOS: .....	77
Matriz de consistencia.....	78
Matriz de operacionalización del instrumento .....	79
Instrumento de investigación .....	80
Confiabilidad y validez del instrumento .....	84
La data de procesamiento de datos .....	94
Consentimiento y/o asentimiento informado .....	95
Autorización de la empresa donde realizó la investigación indicando fecha de inicio y culminación.....	96
Fotos de la aplicación del instrumento.....	97

**Contenido de tablas**

Tabla 1: Resultado variable Dibujos animados .....	56
Tabla 2: Resultado dimensión contenido de los dibujos animados .....	57
Tabla 3: Resultado de la dimensión identificación con los dibujos animados .....	57
Tabla 4: Resultado de la dimensión reacciones emocionales hacia los dibujos animados .....	58
Tabla 5: Resultado de la variable Agresividad .....	59
Tabla 6: Resultado de la dimensión Agresividad oral .....	60
Tabla 7: Resultado de la dimensión de Agresividad corporal .....	61
Tabla 8: Resultado de la dimensión Agresividad cognitivo .....	62
Tabla 13: Prueba de normalidad .....	63
Tabla 14: Correlación de hipótesis general.....	64
Tabla 15: Correlación de la Hipótesis específica 1 .....	65
Tabla 16: Correlación de la Hipótesis específica 2.....	66
Tabla 17: Correlación de la Hipótesis específica 3.....	67

**Contenido de figuras**

Ilustración 1: Imitación de comportamientos agresivos vistos en dibujos animados .....	16
Ilustración 2: Resultado variable Dibujos animados .....	56
Ilustración 3: Resultado dimensión contenido de los dibujos animados .....	57
Ilustración 4: Resultado de la dimensión identificación con los dibujos animados .....	58
Ilustración 5: Resultado de la dimensión reacciones emocionales hacia los dibujos animados .....	59
Ilustración 6: Resultado de la variable Agresividad .....	60
Ilustración 7: Resultado de la dimensión Agresividad oral .....	60
Ilustración 8: Resultado de la dimensión Agresividad corporal .....	61
Ilustración 9: Resultado de la dimensión Agresividad cognitivo .....	62

## Resumen

La investigación tuvo como título: Dibujos animados y agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo -2024, el problema general fue: ¿Qué relación existe entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024?, el objetivo general fue: Establecer la relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024, con hipótesis general: Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024. La investigación fue con un enfoque cuantitativo, de tipo Básica, del nivel correlacional, con diseño no experimental - Transversal, con una población de 25 estudiantes. Llegando a la conclusión: que existe una correlación positiva muy alta entre los dibujos animados y la agresividad, ya que se obtuvo un coeficiente de Rho de Spearman de 0.833 siendo significativa con un  $p < 0.05$  por tanto, fomentar los dibujos animados entre los estudiantes, se reflejará una mayor agresividad.

**Términos clave:** dibujos animados, contenido de los dibujos animados, identificación con los dibujos animados, reacciones emocionales hacia los dibujos animados, agresividad, agresividad oral, agresividad corporal, agresividad cognitiva.

### **Abstract**

The research was titled: Cartoons and aggressiveness of students of an initial educational institution, Satipo -2024, the general problem was: What relationship exists between cartoons and the aggressiveness of students of an initial educational institution, Satipo - 2024?, the general objective was: Establish the relationship that exists between cartoons and the aggressiveness of students of an initial educational institution, Satipo – 2024, with general hypothesis: There is a relationship between cartoons and the aggressiveness of the students of an initial educational institution, Satipo – 2024. The research was with a quantitative approach, Basic type, correlational level, with a non-experimental - Cross-sectional design, with a population of 25 students. Coming to the conclusion: that there is a very high positive correlation between cartoons and aggressiveness, since a Spearman's Rho coefficient of 0.833 was obtained, being significant with a  $p < 0.05$ , therefore, encouraging cartoons among students, greater aggressiveness will be reflected.

**Key terms: cartoons, content of cartoons, identification with cartoons, emotional reactions towards cartoons, aggressiveness, oral aggressiveness, bodily aggressiveness, cognitive aggressiveness.**

## **Introducción**

Los dibujos animados son una parte fundamental de la vida diaria de los niños especialmente en edades tempranas; estos programas de televisión pueden tener un impacto significativo en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Sin embargo, existe una creciente preocupación sobre la posible relación entre la exposición a dibujos animados y la agresividad en los niños.

La agresividad en los niños es un problema que preocupa a padres, educadores y profesionales de la salud, Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la agresividad es uno de los principales problemas de salud mental en la infancia; en este sentido es fundamental investigar los factores que contribuyen a la agresividad en los niños especialmente en edades tempranas cuando se están formando hábitos y patrones de comportamiento que pueden influir en su desarrollo futuro.

Como planteamiento del problema: ¿Qué relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Satipo – 2024?. Y como objetivo general: Establecer la relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una Institución Educación Inicial, Satipo-2024.

La investigación se organiza en cinco capítulos. En el Capítulo I, se plantea el problema de investigación, identificando la brecha y justificando su importancia. El Capítulo II presenta el marco teórico, revisando la literatura relevante y conceptualizando los términos clave. En el Capítulo III, se formulan las hipótesis que guiarán la investigación. El Capítulo IV describe la metodología utilizada para recopilar y analizar los datos. Los resultados obtenidos se presentan en el Capítulo V, seguidos de un análisis y discusión. Finalmente se presentan las conclusiones y recomendaciones para futuras investigaciones y la lista de referencias bibliográficas consultadas.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. Descripción de la realidad problemática

En las Instituciones de nivel inicial, los niños de 5 años se encuentran en una etapa de reconocimiento, durante el cual son especialmente receptivos a los estímulos externos como los medios audiovisuales que son los dibujos animados que son uno de los contenidos más consumidos por los niños en esta etapa, que no solo influyen en su imaginación, sino también en sus conductas y actitudes (Ramírez et al., 2021); Así mismo muchos de estos programas presentan escenas de violencia explícita o implícita, lo que podría contribuir al desarrollo de conductas agresivas en los niños.

El problema radica en la exposición extendida y sin supervisión a los dibujos animados con contenidos violentos (Naruto, Dragon Ball, One Piece); lo que puede fomentar en los niños actitudes agresivas que se manifiestan en el aula, el hogar y otros entornos sociales; Según (Bandura, 1977), la teoría del aprendizaje social sugiere que los niños tienden a imitar las conductas que observan en los modelos con los que se identifican, incluidos los personajes animados; Por lo tanto, la violencia observada en estos programas puede normalizarse, afectando negativamente el comportamiento de los niños.

*Ilustración 1:  
Imitación de comportamientos agresivos vistos en dibujos animados*



En el contexto de la institución educativa inicial, se han observado casos de niños que replican a través de juegos o interacciones sociales comportamientos agresivos similares a los

vistos en dibujos animados. Estudios recientes en América Latina destacan que, en entornos urbanos, el acceso a contenido audiovisual a través de dispositivos móviles y televisores ha aumentado significativamente, pero la supervisión parental y docente sobre los contenidos es insuficiente (Ramírez et al., 2021); Esta problemática es más evidente en instituciones que no implementan estrategias educativas o programas de mediación que promuevan el uso crítico de los medios audiovisuales.

En Investigaciones han demostrado que la relación entre el consumo de medios violentos y las conductas agresivas en niños no es nueva; Por ejemplo, (Huesmann et al., 2003); encontraron que la exposición a la violencia mediática durante la infancia tiene efectos a corto y largo plazo en el comportamiento agresivo; Así mismo el estudio de (Anderson et al., 2018); han identificado que los dibujos animados con violencia simbólica y humor negro son especialmente problemáticos debido a su capacidad para disimular la agresividad bajo un enfoque lúdico, haciéndola más aceptable para los niños.

Las consecuencias de esta problemática son diversas y preocupantes. En primer lugar, el aumento de conductas agresivas puede generar conflictos interpersonales entre los niños y afectar negativamente el clima del aula (Olweus, 2020); Además, la falta de control sobre estas conductas podría contribuir a la disminución del rendimiento académico y a dificultades en la formación de habilidades sociales; A largo plazo, si no se toman medidas correctivas, estas actitudes podrían consolidarse, afectando el desarrollo emocional y social del niño y dificultando su integración en la comunidad educativa y familiar.

## **1.2. Delimitación del problema**

### ***1.2.1. Espacial***

La investigación se realizó en la región Junín, en la provincia de Satipo.

### ***1.2.2. Temporal***

La investigación se realizó entre los meses de marzo del 2024 hasta marzo del 2025

### ***1.2.3. Poblacional***

La investigación se realizó en la institución educativa, con una población de 25 niños

## **1.3. Formulación del problema**

### ***1.3.1. Problema general***

¿Qué relación existe entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024?

### ***1.3.2. Problemas específico***

¿Qué relación existe entre los dibujos animados y la agresividad oral de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024?

¿Qué relación existe entre los dibujos animados y la agresividad corporal de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024?

¿Qué relación existe entre los dibujos animados y la agresividad cognitiva de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024?

## **1.4. Justificación**

### ***1.4.1. Teórica***

Esta investigación se fundamenta en la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977); que indica que los niños aprenden observando e imitando comportamientos; Al analizar la relación entre los dibujos animados y la agresividad permitirá ampliar el conocimiento científico sobre cómo los medios audiovisuales impactan en la conducta infantil; También se sustenta en investigaciones previas, como la de (Huesmann et al., 2003); que han encontrado vínculos entre el consumo de contenidos violentos y comportamientos agresivos, proporcionando un marco conceptual sólido para la interpretación de los hallazgos.

### ***1.4.2. Práctica***

Esta investigación tiene implicaciones prácticas significativas para padres, y docentes, ya que proporcionará evidencia empírica sobre los efectos de los dibujos animados en la

conducta de los niños; Con esta información, se podrán diseñar estrategias educativas y de mediación parental que reduzcan la exposición a contenidos violentos, promoviendo un desarrollo emocional y social saludable en los niños; Asimismo, se puede orientar a los medios de comunicación para crear contenidos más adecuados para la infancia; se podrán diseñar estrategias educativas y de mediación parental que reduzcan la exposición a contenidos violentos, promoviendo un desarrollo emocional y social saludable en los niños.

### ***1.4.3. Metodológica***

Desde una perspectiva metodológica, la investigación aporta al desarrollo y validación de instrumentos para medir tanto el consumo de dibujos animados como los niveles de agresividad en niños de 5 años; Además, al emplear un diseño correlacional, permitirá establecer el grado de relación entre ambas variables, sentando las bases para futuros estudios experimentales o longitudinales que puedan abordar esta problemática de manera más profunda.

## **1.5. Objetivos**

### ***1.5.1. Objetivo general***

Establecer la relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

### ***1.5.2. Objetivos específicos***

Establecer la relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad oral de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Establecer la relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad corporal de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Establecer la relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad cognitiva de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

### **1.6. Aspectos éticos de la investigación**

La aplicación de los aspectos éticos fue sobre los niños de 5 años del nivel inicial, donde se aseguró de que el estudio tuviera un valor científico claro, contribuyendo en la relación de ambas variables. Al aplicar el instrumento, se identificó posibles tipos de agresión en los niños. Se estableció un diálogo abierto con los padres de familia, permitiéndoles hacer ver las consecuencias de ver dibujos animados violentos. Finalmente, se obtuvo su consentimiento informado de los padres para aplicar el instrumento en sus hijos. Esto aseguró que la investigación se realizara de manera ética y responsable. De igual forma, la investigación ha sido sometida a evaluación mediante el software antiplagio Turnitin, obteniendo un porcentaje de similitud inferior al 30%. Asimismo, se adhiere a lo establecido en el Capítulo III "Ética de Investigación" del Reglamento de Investigación de la Universidad Peruana Los Andes, el cual contempla los principios que guían la investigación y las normas de comportamiento ético.

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

#### 2.1. Antecedentes

##### 2.1.1. Internacionales

(González Ruiz & Martín García, 2019), Realizaron la investigación intitulada: “Influencia del contenido de los dibujos animados en la agresividad infantil en estudiantes de educación inicial en Madrid”. El objetivo fue analizar la relación entre el consumo de dibujos animados y la aparición de conductas agresivas en niños de 4 y 5 años. La metodología fue cuantitativa, con un diseño no experimental y correlacional. La población estuvo conformada por 120 estudiantes, seleccionados mediante muestreo aleatorio. Se aplicaron fichas de observación y cuestionarios dirigidos a padres y docentes; Los resultados indicaron que el 74% de los niños que veían dibujos animados violentos presentaban conductas agresivas recurrentes; La hipótesis se confirmó con un nivel de significancia  $p < .001$ . Este hallazgo resalta la necesidad de regular el contenido audiovisual al que los niños están expuestos.

(Vargas Díaz & Rojas Contreras, 2020), Desarrollaron la investigación intitulada: “Relación entre el consumo de programas animados y la agresividad en estudiantes de primer ciclo básico en Valparaíso, Chile”. El objetivo fue determinar cómo los programas animados influyen en las conductas agresivas en niños de 6 a 7 años. La metodología fue mixta, con un diseño correlacional; La muestra estuvo conformada por 80 estudiantes y sus padres. Los instrumentos utilizados incluyeron encuestas y entrevistas; Los resultados revelaron que el 68% de los niños expuestos a dibujos animados con contenido violento presentaban agresividad verbal y física, en contraste con el 32% que consumía programas prosociales.

(Sánchez López & Torres Fernández, 2021), Realizaron la investigación intitulada: “Efectos de los dibujos animados en las conductas agresivas de niños de educación infantil en Barcelona”. El objetivo general fue identificar los efectos del contenido de los dibujos

animados en el comportamiento agresivo infantil; La investigación utilizó un enfoque cualitativo, con un diseño de estudio de caso, y trabajó con una muestra de 40 niños de 5 años. Se emplearon guías de observación y entrevistas semiestructuradas con los padres; Los resultados indicaron que los niños que consumían dibujos animados con escenas violentas mostraban un aumento del 62% en agresividad, mientras que aquellos que veían contenidos educativos disminuyeron estas conductas en un 45%.

(Pérez Huerta & González Ramos, 2018), Llevaron a cabo la investigación intitulada: “Relación entre la exposición a dibujos animados violentos y la agresividad en niños de educación inicial en Santiago, Chile”. El objetivo fue establecer la relación entre la exposición a dibujos animados y el desarrollo de conductas agresivas en niños de 4 a 6 años; La metodología fue cuantitativa, con diseño transversal. La población estuvo conformada por 100 estudiantes, seleccionados mediante muestreo aleatorio; Se utilizaron cuestionarios y fichas de observación; Los resultados señalaron que el 71% de los niños con mayor exposición a programas violentos mostraron agresividad física y verbal significativa, confirmando la hipótesis con  $p = .000$ .

(Martínez Cruz & López Castro, 2021), Realizaron la investigación intitulada: “Impacto del contenido audiovisual animado en el comportamiento social de niños de nivel inicial en Sevilla”. El objetivo fue analizar el impacto de los dibujos animados en la agresividad y en la conducta social de niños de 5 años. La metodología empleada fue mixta, con un diseño explicativo; La población incluyó 70 niños, seleccionados mediante muestreo intencionado; Se utilizaron entrevistas a padres y docentes, junto con observaciones estructuradas. Los resultados mostraron que el 64% de los niños expuestos a contenido violento desarrollaron agresividad, mientras que el 36% restante, expuesto a contenidos prosociales, presentó mejoras en su interacción social.

### **2.1.2. Nacionales**

(Castillo Muñoz & García Fernández, 2021), Realizaron la investigación intitulada: “Influencia de los dibujos animados violentos en el comportamiento agresivo de los estudiantes del nivel inicial en una institución educativa de Lima Metropolitana, 2020”. Tuvo como objetivo general determinar la influencia de los dibujos animados violentos en el comportamiento agresivo de niños de 4 y 5 años; La metodología fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental y corte transversal; La población estuvo conformada por 50 niños, y la muestra se seleccionó por conveniencia; El instrumento principal fue una ficha de observación estructurada. Los resultados evidenciaron que el 78% de los estudiantes que consumían dibujos animados violentos mostraron comportamientos agresivos significativos. La prueba de hipótesis ( $p = .000$ ) indicó una relación positiva entre ambas variables; Este estudio destaca la necesidad de supervisar el contenido audiovisual infantil y fomentar programas educativos adecuados.

(Vásquez Rodríguez & Soto Ramírez, 2019), Realizaron la investigación intitulada: “Relación entre el consumo de dibujos animados y las conductas agresivas en niños de 5 años de la I.E. Niño Jesús, Arequipa, 2019”. El objetivo fue determinar la relación entre el consumo de dibujos animados y las conductas agresivas en estudiantes del nivel inicial; El estudio utilizó un diseño correlacional con enfoque cuantitativo, considerando una muestra de 60 niños. Se aplicó un cuestionario a padres de familia y fichas de observación para evaluar la conducta agresiva. Los resultados mostraron que el 67% de los niños que consumían dibujos animados con contenido violento tenían mayores índices de agresión física y verbal; La investigación resalta la importancia de regular el consumo de contenido infantil para prevenir comportamientos negativos.

(López Chávez & Paredes Quispe, 2020), Desarrollaron la investigación intitulada: “Efectos de los dibujos animados en las manifestaciones de agresividad en niños del nivel

inicial en una institución educativa de Huancayo”. El objetivo general fue identificar los efectos de los dibujos animados en las manifestaciones de agresividad física y verbal; El enfoque fue cuantitativo, con un diseño pre experimental y una muestra de 45 niños. Se empleó una guía de observación para registrar comportamientos antes y después de la intervención; Los resultados indicaron que el 85% de los niños expuestos a dibujos animados con contenido violento incrementaron conductas agresivas, mientras que aquellos que vieron contenido prosocial mejoraron en un 68% sus interacciones; Este hallazgo subraya la importancia de supervisar los programas de televisión infantil.

(Rivera Morales & Pérez Huamán, 2021), Realizaron la investigación intitulada: “Relación entre el consumo de dibujos animados violentos y la agresividad infantil en estudiantes de 4 y 5 años en una institución educativa de Trujillo”. El objetivo fue analizar cómo el consumo de dibujos animados violentos influye en la agresividad de los niños. La metodología fue de diseño correlacional, con enfoque cuantitativo. La muestra incluyó a 80 niños, y se emplearon cuestionarios para padres y fichas de observación para evaluar las conductas agresivas; Los resultados indicaron que el 72% de los niños con mayor exposición a contenidos violentos mostró altos niveles de agresividad, especialmente en el ámbito verbal; La hipótesis se confirmó con un valor  $p < .001$ .

(Cruz Huertas & Sánchez Gonzales, 2020), Desarrollaron la investigación intitulada: “Impacto de los dibujos animados en el comportamiento agresivo de niños de 5 años en una institución educativa de Cusco”. Su objetivo fue evaluar el impacto de los contenidos animados en las conductas agresivas de los niños. El enfoque fue mixto, con un diseño explicativo secuencial. La muestra consistió en 50 estudiantes, quienes fueron evaluados mediante observación directa y entrevistas a docentes; Los resultados mostraron que el 69% de los niños que consumían dibujos animados con contenido agresivo presentaban

comportamientos hostiles, mientras que el 31% de los niños que veían contenido educativo presentaban conductas prosociales.

## **2.2. Bases Teóricas o Científicas**

### **2.2.1. Dibujos animados**

Según (Rodríguez & Martínez, 2020), menciona que “Los dibujos animados son producciones audiovisuales dirigidas principalmente al público infantil, caracterizadas por la utilización de animación gráfica que narra historias ficticias o fantásticas; Estas producciones no solo buscan entretener, sino que también transmiten valores, patrones culturales y, en algunos casos, comportamientos que pueden influir en el desarrollo de los espectadores.”

Así mismo (González et al., 2021), definen como “Narrativas visuales creadas mediante técnicas de animación, diseñadas para captar la atención de los niños a través de elementos como el color, la música y personajes carismáticos; Los dibujos animados desempeñan un rol fundamental en el proceso de socialización infantil, al moldear actitudes, emociones y formas de interacción con el entorno.”

Según (Pérez & Gómez, 2022) indica que “Los dibujos animados son contenidos audiovisuales de corta o mediana duración que emplean gráficos animados para representar historias, usualmente con personajes ficticios; Aunque se asocian a menudo con entretenimiento, también son herramientas que pueden influir en la construcción de estereotipos, la percepción del mundo y el aprendizaje conductual en la infancia.”

Por otro lado (López & Fernández, 2023) menciona que “Los dibujos animados son una forma de comunicación visual que combina narrativa, sonido y gráficos animados para transmitir mensajes; En el ámbito educativo, han sido estudiados por su potencial para enseñar valores positivos, aunque también por el riesgo de promover comportamientos negativos cuando contienen elementos de violencia o discriminación.”

## Características de los dibujos animados

1. **Uso de animación gráfica:** Los dibujos animados emplean técnicas de animación que pueden ser bidimensionales (2D) o tridimensionales (3D) para dar vida a personajes y escenarios ficticios; (Rodríguez & Martínez, 2020).
2. **Audiencia objetivo:** Están principalmente diseñados para niños, aunque algunos pueden estar dirigidos a adolescentes o adultos, dependiendo del contenido y la narrativa (González et al., 2021).
3. **Estilo visual llamativo:** Utilizan colores brillantes, formas exageradas y personajes visualmente atractivos que captan la atención de los espectadores más jóvenes; (Pérez & Gómez, 2022).
4. **Narrativas simples y repetitivas:** Las historias suelen ser fáciles de seguir, con tramas lineales y diálogos sencillos para facilitar la comprensión del público infantil (López & Fernández, 2023).
5. **Presencia de música y efectos de sonido:** La música y los efectos sonoros desempeñan un rol crucial para enfatizar emociones, acciones y situaciones cómicas o dramáticas; (Ramírez et al., 2021).
6. **Incorporación de humor:** Los dibujos animados suelen incluir elementos de humor, a menudo exagerados, como caídas, gritos o situaciones absurdas, para generar entretenimiento; (Anderson & Bushman, 2018).
7. **Influencia en el comportamiento:** Pueden transmitir valores positivos como la amistad, el respeto y la empatía, pero también, en algunos casos, normalizar conductas negativas como la violencia o la discriminación, dependiendo del contenido; (Huesmann et al., 2003).

8. Duración breve: La mayoría de los episodios tienen una duración limitada, generalmente de 10 a 30 minutos, adaptada a la capacidad de atención de los niños pequeños; (López y Fernández, 2023).
9. Personajes arquetípicos: Los protagonistas suelen representar valores aspiracionales, mientras que los antagonistas son una representación de conflictos o desafíos a superar; (González et al., 2021).
10. Accesibilidad y diversidad de formatos: Actualmente, los dibujos animados están disponibles en múltiples plataformas, como televisión, servicios de streaming y redes sociales, lo que facilita su acceso para diversas audiencias; (Pérez & Gómez, 2022).

### **Clasificación de los dibujos animados**

La clasificación de los dibujos animados puede realizarse desde distintas perspectivas como: el contenido, el público objetivo, las técnicas de animación y el propósito; A continuación, se presentan clasificaciones según autores recientes y enfoques actuales:

1. Según el público objetivo
  - Infantiles: Diseñados específicamente para niños pequeños, con historias simples, personajes amigables y valores educativos. Ejemplo: Paw Patrol; (González et al., 2021).
  - Adolescentes: Contenidos con tramas más complejas y temas relacionados con la transición a la adultez; Ejemplo: Avatar, The Last Airbender.
  - Adultos: Programas con humor, sátira o críticas sociales más apropiados para mayores de edad. Ejemplo: The Simpsons o Rick and Morty (López y Fernández, 2023)
2. Según el contenido
  - Educativos: Diseñados para enseñar valores, habilidades cognitivas o sociales, como Dora la Exploradora; (Pérez & Gómez, 2022)

- Entretenimiento: Su principal objetivo es divertir, con historias humorísticas o aventuras como Tom y Jerry;
  - Violentos: Contienen escenas de violencia explícita o simbólica, como Dragon Ball Z, que pueden influir negativamente en el comportamiento infantil (Huesmann et al., 2003)
  - Culturales: Promueven tradiciones, lenguajes o valores de una cultura específica, como Maya y los Tres.
3. Según la técnica de animación
- Tradicional (2D): Dibujos hechos a mano que se animan en secuencias. Ejemplo: Looney Tunes.
  - Animación por computadora (3D): Imágenes generadas por software, como Frozen.
  - Stop Motion: Técnica que utiliza figuras físicas fotografiadas en diferentes posiciones, cómo Shaun the Sheep; (Ramírez et al., 2021).
  - Híbridos: Mezclan técnicas tradicionales y modernas, como Space Jam.
4. Según el propósito
- Comerciales: Creaciones destinadas a vender productos o marcas, como Pokémon.
  - Artísticos: Dibujos animados que exploran estilos visuales únicos y narrativas no convencionales, como Persepolis.
  - Sociales: Abordan problemáticas o valores universales, como Zootopia que trata temas de prejuicio y diversidad.
5. Según la duración
- Series animadas: Episodios breves con continuidad narrativa, cómo Peppa Pig;
  - Películas animadas: Producciones de larga duración, como Toy Story.

- Cortometrajes animados: Breves y autoconclusivos, cómo La oveja negra de Pixar; (Anderson & Bushman, 2018).

### **Teorías sobre los dibujos animados**

#### 1. Teoría del aprendizaje social (Bandura, 1977):

Esta teoría propone que los niños aprenden comportamientos observando modelos en su entorno, incluidos los personajes de dibujos animados; Según Bandura, los niños imitan lo que ven en los medios, especialmente si los personajes son atractivos y las conductas observadas tienen consecuencias positivas; Por lo contrario, los niños que ven personajes agresivos en los dibujos animados pueden adoptar estas conductas si no se les brinda una guía adecuada para interpretar lo que ven.

Ejemplo: Series con contenido violento, como Dragon Ball Z pueden influir en los niños normalizar comportamientos agresivos si no se contrarrestan con una supervisión adecuada.

#### 2. Teoría de los efectos limitados (Lazarsfeld y Merton, 1948):

Esta teoría sugiere que los efectos de los medios, incluidos los dibujos animados, no son uniformes en todos los espectadores, sino que dependen de factores como la edad, el entorno familiar y la mediación de adultos; así mismo la influencia de los dibujos animados puede variar según el contexto en el que se consuman; Los padres o maestros que discuten los contenidos con los niños pueden mitigar los efectos negativos.

#### 3. Teoría de la inoculación (McGuire, 1961):

Sugiere que la exposición controlada a ciertos contenidos puede fortalecer la capacidad crítica de los niños frente a mensajes negativos; y si los niños reciben orientación sobre cómo interpretar escenas violentas o estereotipos; desarrollan un pensamiento crítico y son menos propensos a replicar estos comportamientos.

#### 4. Teoría del desarrollo moral (Kohlberg, 1984):

El consumo de dibujos animados puede influir en el desarrollo de los juicios morales de los niños dependiendo de los valores y comportamientos que se presenten en los dibujos animados. Con personajes que resuelven conflictos de manera no violenta, como la Peppa Pig, pueden reforzar el aprendizaje de valores positivos, mientras que contenidos violentos pueden generar confusión moral.

#### 5. Teoría de la gratificación (Katz, Blumler y Gurevitch, 1974):

Los espectadores eligen los medios que satisfacen sus necesidades emocionales, sociales o cognitivas; En el caso de los niños, los dibujos animados ofrecen entretenimiento, aprendizaje y modelos de identificación, así mismo los niños buscan personajes con los que puedan identificarse o aprender habilidades, como en series educativas tipo Dora la Exploradora.

### **Dimensiones sobre los dibujos animados**

#### **Contenido de los dibujos animados**

Esta dimensión evalúa el tipo de violencia representada en los dibujos animados, ya sea explícita (golpes, peleas, destrucción) o implícita (lenguaje agresivo, burlas); algunas investigaciones indican que los niños tienden a imitar comportamientos violentos observados en medios audiovisuales cuando se presentan como socialmente aceptables o tienen consecuencias positivas (Bandura, 1977).

#### **Identificación con los personajes**

La identificación con los personajes puede influir en la adopción de conductas observadas; Los niños que consideran a un personaje como modelo a seguir son más propensos a replicar sus acciones, especialmente si perciben que estas acciones tienen recompensas o no generan sanciones (Huesmann et al., 2003)

## **Reacciones emocionales**

Los dibujos animados violentos pueden generar respuestas emocionales intensas que alteran el comportamiento infantil; Según Anderson y Bushman (2018), la exposición repetida a este tipo de contenidos puede desensibilizar a los niños hacia la violencia, reduciendo su empatía hacia las víctimas y aumentando su predisposición a resolver conflictos de manera agresiva.

### ***2.2.2. Agresividad en los estudiantes***

Según Anderson & Bushman (2018), mencionan: "Un comportamiento dirigido a causar daño físico o psicológico a otra persona, animal u objeto, ya sea de manera directa o indirecta, y que puede surgir como resultado de factores personales, sociales o ambientales."

Según; (Fiske & Taylor, 2021), indican que es "una manifestación conductual o verbal que busca imponer control, dominio o defensa de intereses personales, a menudo motivada por frustración, ira o miedo."

Según; (Baron & Richardson, 2020), indica que "un comportamiento intencional que tiene como objetivo infligir daño a otro individuo que desea evitarlo, siendo este daño físico, verbal o simbólico".

Según (Ramírez et al., 2021), señalan que "no solo es una respuesta innata frente a amenazas percibidas; sino también un patrón de comportamiento moldeado por la interacción con el entorno social, los medios de comunicación y las experiencias de aprendizaje."

Según; (Kassin et al., 2022), mencionan que "una acción intencionada que puede tener formas explícitas (golpes, insultos) o implícitas (exclusión social, manipulación) y que está influida por factores biológicos, cognitivos y socioculturales."

## **Características de la agresividad**

Según (Anderson & Bushman, 2018), reconocidos por sus investigaciones sobre la agresión, describen las características principales de este comportamiento en un contexto actual; Según estos autores, la agresividad se define por los siguientes aspectos:

**Intencionalidad:** La agresividad implica un comportamiento deliberado cuyo objetivo principal es causar daño, ya sea físico, psicológico o social, a otra persona u objeto; Este daño no es accidental, sino intencional, y puede manifestarse de manera directa o indirecta.

**Influenciada por factores internos y externos:** La agresividad no surge de manera aislada, sino que está influenciada por factores como:

**Multifacética en su expresión:** La agresividad puede expresarse en múltiples formas como:

**Física:** Incluye golpes, empujones o cualquier acto que cause daño corporal;

**Verbal:** Insultos, amenazas o comentarios despectivos que buscan herir emocionalmente;

**Relacional:** Estrategias como la exclusión social o la difusión de rumores que dañan las relaciones interpersonales.

**Internos:** Incluyen predisposiciones biológicas, emociones intensas (ira, frustración) y cogniciones (percepciones hostiles);

**Externos:** Entorno social, exposición a modelos agresivos en medios de comunicación o conflictos interpersonales.

**Efecto acumulativo:** Los autores destacan que la exposición repetida a situaciones agresivas, como contenido violento en medios audiovisuales o conflictos familiares, puede aumentar la probabilidad de que una persona desarrolle patrones de comportamiento agresivo.

## **Clasificación de la agresividad**

Según (Anderson & Bushman, 2018), clasifican la agresividad basándose en su intencionalidad y forma de expresión.

### 1. Según la Intencionalidad

**Agresividad Proactiva (o instrumental):** Es planificada y tiene un objetivo específico, como obtener beneficios o ejercer control; No necesariamente está impulsada por emociones intensas como la ira.

**Agresividad Reactiva (o impulsiva):** Surge como respuesta inmediata a una provocación real o percibida; Está impulsada por emociones intensas, como frustración o ira.

### 2. Según la Forma de Expresión

**Agresividad Física:** Implica el uso de la fuerza para causar daño corporal. Ejemplo: Golpes, empujones, o destrucción de objetos.

**Agresividad Verbal:** Consiste en el uso de lenguaje hostil para herir emocionalmente; Ejemplo: Insultos, amenazas o burlas.

**Agresividad Relacional:** Se centra en dañar las relaciones sociales, como a través de la exclusión o la difusión de rumores; Ejemplo: Manipular un grupo para excluir a una persona.

## **Importancia de la agresividad**

Según (Anderson & Bushman, 2018), argumentan que, aunque la agresividad suele considerarse un comportamiento negativo, también tiene aspectos funcionales y adaptativos cuando se canaliza adecuadamente; Según estos autores, la agresividad puede ser importante en los siguientes aspectos:

**Mecanismo de defensa y supervivencia:** La agresividad, en su forma controlada, actúa como un mecanismo natural de defensa frente a amenazas externas; Ayuda a los individuos a protegerse a sí mismos, a sus seres queridos o a sus recursos en situaciones de peligro; En este sentido, puede ser una respuesta adaptativa para garantizar la supervivencia.

Expresión de emociones y resolución de conflictos: En ocasiones, la agresividad controlada permite la liberación de tensiones emocionales acumuladas y puede facilitar la comunicación de límites en situaciones de conflicto; Si se maneja adecuadamente, puede contribuir a la resolución de problemas al poner de manifiesto descontentos que, de otro modo, permanecerían reprimidos.

### **Teorías de la agresividad**

#### 1. Teoría del Aprendizaje Social (Albert Bandura, 1977)

La teoría del aprendizaje social postula que la agresividad es un comportamiento aprendido a través de la observación de modelos en el entorno social; Bandura destacó que los niños no solo imitan conductas agresivas observadas en figuras de autoridad, como padres y maestros, sino también en personajes de medios audiovisuales; Este aprendizaje ocurre de manera más efectiva cuando las acciones agresivas de los modelos son reforzadas o premiadas, ya sea con atención, respeto o éxito ;Bandura demostró este principio con su famoso experimento del "Muñeco Bobo", donde los niños expuestos a adultos que golpeaban al muñeco replicaron la conducta agresiva.

Esta teoría resalta la importancia del entorno en el desarrollo de la agresividad, señalando que los niños expuestos a modelos violentos tienen mayor probabilidad de desarrollar comportamientos agresivos; Según Bandura, la agresividad no es únicamente una respuesta innata, sino una conducta adquirida que puede ser moldeada por la educación y la exposición a contextos positivos; Esto implica que controlar los estímulos externos, como la violencia en medios audiovisuales, y fomentar modelos de comportamiento prosocial puede reducir los niveles de agresividad infantil.

#### 2. Teoría de la Frustración-Agresión (Dollard et al., 1939)

La teoría de la frustración-agresión sostiene que la agresividad surge como respuesta a la frustración, entendida como la interrupción o bloqueo de un objetivo deseado; Según esta

perspectiva, los niños desarrollan comportamientos agresivos cuando sus necesidades o deseos son obstaculizados, lo que genera tensiones internas que buscan liberación; Este modelo explica que la agresividad no siempre se dirige hacia la fuente de frustración original, sino que puede ser desplazada hacia objetivos más accesibles, como compañeros de clase o juguetes.

### 3. Teoría del Cultivo (George Gerbner, 1998)

La teoría del cultivo propone que la exposición prolongada a los medios de comunicación, especialmente aquellos que muestran contenido violento, influye en las percepciones de la realidad de los espectadores, incluyendo niños; Según Gerbner, los niños que consumen programas con alto contenido de agresividad tienden a aceptar la violencia como un mecanismo normal y efectivo para resolver conflictos; Esta exposición constante puede distorsionar su visión del mundo, haciéndoles percibirlo como más hostil de lo que realmente es.

## **Dimensiones de la agresividad**

### **Agresividad oral**

La agresividad oral se manifiesta a través de palabras o expresiones verbales dirigidas a causar daño emocional o psicológico; Incluye insultos, amenazas, burlas y cualquier forma de comunicación hostil. Según Berkowitz (2021), este tipo de agresividad es común en niños expuestos a contenidos audiovisuales donde los personajes emplean lenguaje agresivo para resolver conflictos o dominar a otros; Los niños pueden imitar estas conductas, interiorizando el uso de palabras como herramientas de confrontación.

### **Agresividad corporal**

La agresividad corporal implica el uso de fuerza física para dañar o intimidar a otros. Esto puede incluir golpes, empujones, patadas o destrucción de objetos; Según Huesmann y Taylor (2020), los dibujos animados que contienen escenas de violencia física refuerzan este

tipo de conducta, especialmente en niños pequeños, quienes tienden a replicar lo que observan, debido a su limitada capacidad para diferenciar entre la ficción y la realidad.

### **Agresividad cognitiva**

La agresividad cognitiva se refiere a pensamientos hostiles, actitudes negativas o intenciones de daño hacia otros. Aunque no siempre se traduce en acciones físicas o verbales, este tipo de agresividad se asocia con la planificación de actos agresivos y la percepción distorsionada de los demás como amenazas; Según Anderson y Bushman (2018), los niños expuestos a dibujos animados con tramas de venganza o rivalidades intensas desarrollan esquemas cognitivos que justifican la agresión como una solución válida a los problemas.

## **2.3. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)**

### **Variable 1: Dibujos Animados**

Los dibujos animados son representaciones audiovisuales animadas que buscan entretener, educar o transmitir valores a sus audiencias, especialmente a los niños. Según Berkowitz (2021), los dibujos animados poseen un impacto significativo en el desarrollo cognitivo y emocional infantil debido a su capacidad para captar la atención y modelar comportamientos observados en los personajes; Su influencia está determinada por el contenido, el nivel de identificación que generan y las emociones que provocan en los niños.

#### **Dimensiones:**

**Contenido de los dibujos animados:** El contenido se refiere a los temas, valores y tipos de conducta representados en los dibujos animados; Anderson y Bushman (2018), señalan que los programas con escenas violentas o agresivas pueden reforzar comportamientos negativos, mientras que aquellos que promueven valores prosociales fomentan interacciones positivas.

**Identificación con los dibujos animados:** Este concepto hace referencia al nivel de conexión emocional o psicológica que los niños sienten hacia los personajes; Según

Huesmann y Taylor (2020), una identificación elevada puede aumentar la probabilidad de que los niños imiten los comportamientos observados, tanto positivos como negativos.

**Reacciones emocionales hacia los dibujos animados:** Las reacciones emocionales incluyen sentimientos como alegría, tristeza, ira o miedo que los niños experimentan al ver dibujos animados; Berkowitz (2021) argumenta que estas emociones influyen en la interpretación y la internalización de los mensajes del contenido audiovisual.

### **Variable 2: Agresividad**

La agresividad se define como un comportamiento intencionado que busca causar daño, ya sea físico, verbal o emocional, a otra persona; Anderson y Bushman (2018) afirman que esta conducta puede ser aprendida, especialmente a través de la exposición repetida a modelos agresivos en el entorno o en los medios audiovisuales.

#### **Dimensiones:**

**Agresividad oral:** Implica el uso de palabras para causar daño emocional o psicológico. Incluye insultos, amenazas y lenguaje hostil; Según Berkowitz (2021), los niños expuestos a personajes que utilizan este tipo de conducta verbal pueden interiorizarla como una estrategia de interacción.

**Agresividad corporal:** Se manifiesta mediante el uso de fuerza física, como golpes, empujones o destrucción de objetos; Huesmann y Taylor (2020), destacan que este tipo de agresividad aumenta cuando los niños están expuestos a escenas de violencia física en dibujos animados.

**Agresividad cognitiva:** Refleja pensamientos hostiles o actitudes negativas hacia otros, incluyendo la planificación de acciones agresivas; Anderson y Bushman (2018) sostienen que los dibujos animados con tramas de rivalidad pueden moldear esquemas cognitivos que normalizan la agresión como un medio válido para resolver conflictos.

## **CAPÍTULO III**

### **HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis General**

Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

#### **3.2. Hipótesis específicas**

Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad oral de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad corporal de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad cognitiva de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

#### **3.3. Variables (operacionalización de variables)**

## Operacionalización de variables

Variables	Conceptualización	Operacionalización	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
V1 Dibujos animados	Según (Rodríguez & Martínez,2020), menciona que “Los dibujos animados son producciones audiovisuales dirigidas principalmente al público infantil, caracterizadas por la utilización de animación gráfica que narra historias ficticias o fantásticas; Estas producciones no solo buscan entretener, sino que también transmiten valores, patrones culturales y, en algunos casos, comportamientos que pueden influir en el desarrollo de los espectadores.”	Interpretación de los resultados de estudio	Contenido de los dibujos animados	Conducta agresiva	ORDINAL Utilización de la escala de Likert Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
				Resolución violenta	
				Dialogo ofensivo	
			Identificación con los dibujos animados	Personaje agresivo	
				Imitación conductual	
				Empatía negativa	
			Reacciones emocionales hacia los dibujos animados	Respuesta agresiva	
				Excitación emocional	
				Aprobación conductual	
V2 agresividad	Según Anderson & Bushman (2018), mencionan: "Un comportamiento dirigido a causar daño físico o psicológico a otra persona, animal u objeto, ya sea de manera directa o indirecta, y que puede surgir como resultado de factores personales, sociales o ambientales.”	Interpretación de los resultados de estudio	Agresividad oral	Insultos o palabras ofensivas	ORDINAL Utilización de la escala de Likert Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
				Gritos o aumento del volumen de la voz	
				Amenazas verbales	
			Agresividad corporal	Golpes o empujones	
				Lanzamiento de objetos	
				Daños físicos a otros niños o a si mismo	
			Agresividad cognitiva	Manipulación emocional	
				Exclusión social	
				Burlas o humillaciones	

## CAPITULO IV

### METODOLOGIA

#### 4.1. Método de investigación

##### Método General

En la investigación se utilizó el enfoque **Cuantitativo**, según Hernández-Sampieri et al. (2018), este método busca probar hipótesis formuladas previamente, identificando relaciones entre variables mediante procesos sistemáticos y objetivos.

##### Método Específico

En la investigación se utilizó el método **hipotético-deductivo**, descrito por Popper (2002), se basa en la formulación de hipótesis como propuestas tentativas que luego son probadas empíricamente.

#### 4.2. Tipo de investigación

En la investigación se utilizó el tipo **Básica**, Hernández-Sampieri et al. (2018) señalan que este tipo de investigación se enfoca en comprender principios fundamentales, teorías y conceptos que explican el comportamiento o las relaciones entre variables.

#### 4.3. Nivel de investigación

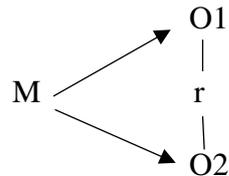
En la investigación se utilizó el nivel **Correlacional**, según Hernández-Sampieri et al. (2018), este nivel busca determinar el grado de asociación entre las variables en un contexto específico, utilizando técnicas estadísticas para cuantificar dicha relación. Es particularmente útil en estudios donde no se pueden manipular las variables, pero sí observarlas y medirlas.

#### 4.4. Diseño de investigación

En la investigación se utilizó el diseño **No Experimental**, según Hernández-Sampieri et al. (2018), este diseño se utiliza para observar fenómenos en su ambiente natural, tal como ocurren, permitiendo analizar las relaciones entre variables sin intervenir en el proceso.

En la investigación se utilizó el diseño de tipo **Transversal**, como lo describe Creswell (2014), consiste en la recolección de datos en un solo punto en el tiempo, lo que permite analizar la prevalencia o la relación entre variables en un momento específico.

Con base en lo expuesto, la investigación se ajustará al siguiente esquema:



Dónde:

M: Muestra de estudio

OV1: Dibujos animados

OV2: Agresividad

r: Relación entre las variables de estudio

## **4.5. Población y muestra**

### **4.5.1. Población**

La población de acuerdo al mismo Carrasco D. (2029), menciona que “es el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 236), para este proyecto de investigación la población estará conformado por 25 estudiantes de 5 años de inicial de la Institución Educativa Inicial N° 140 Rosita de América, Satipo.

### **4.5.2. Muestra**

El mismo Carrasco D. (2019), sostienen sobre la muestra “es una parte o fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella, de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población” (p 237), es esta

investigación la muestra estará conformada por 25 estudiantes de 5 años de la institución que se está investigando.

#### **4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Como técnica se utilizó **la Observación**, según (Hernández-Sampieri et al., 2018), la observación permite recoger información directa y detallada sobre fenómenos que no siempre pueden ser reportados de forma adecuada por los participantes.

Como instrumento se utilizó **la Guía de observación**, según (Tamayo & Tamayo, 2019), este instrumento facilita el registro sistemático de información, asegurando que los datos recogidos sean comparables y alineados con los objetivos del estudio.

#### **4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

La investigación se utilizará en primer lugar la estadística descriptiva haciendo notar los resultados con frecuencias y porcentajes los resultados obtenidos de las variables de estudio y también de sus dimensiones de cada variable, luego se aplicará a las variables de estudio la estadística inferencial para poder observar la relación que existe entre las variables de dibujos animado y la agresividad de los estudiantes de 5 años de la institución que se está estudiando.

## CAPITULO V

### RESULTADOS

#### 5.1. Descripción de resultados

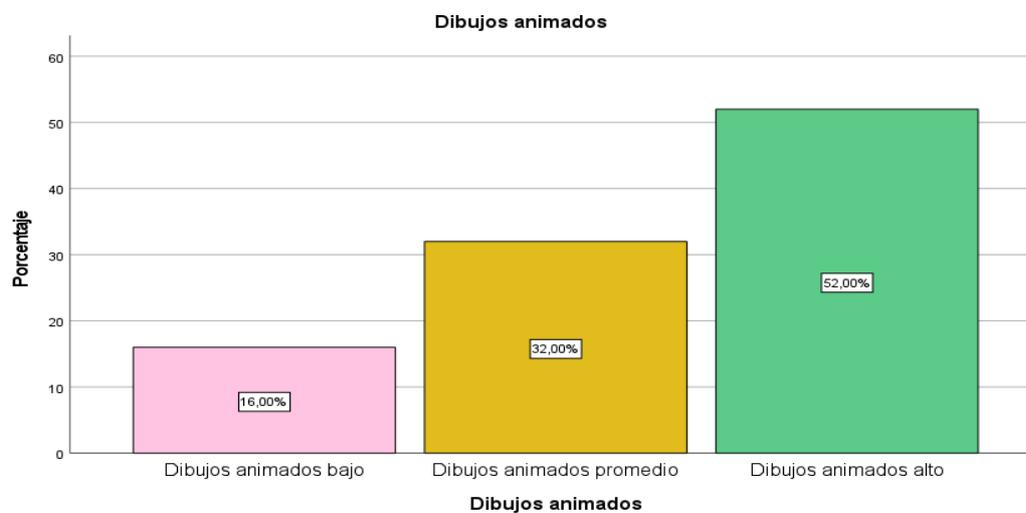
Analisis descriptivos

##### 5.1.1 Variable Dibujos animados

Tabla 1:  
Resultado variable Dibujos animados

		Dibujos animados			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Dibujos animados bajo	4	16,0	16,0	16,0
	Dibujos animados promedio	8	32,0	32,0	48,0
	Dibujos animados alto	13	52,0	52,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Ilustración 2:  
Resultado variable Dibujos animados



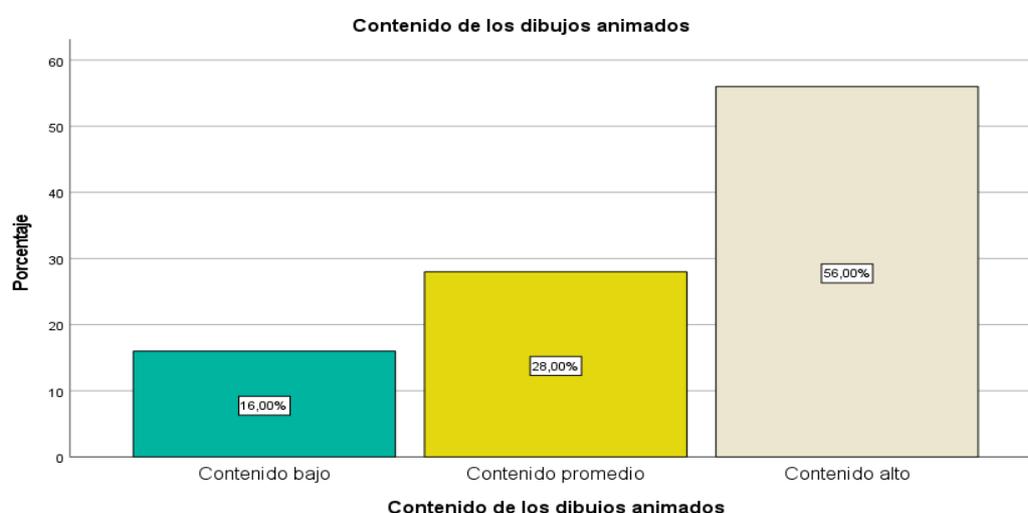
Interpretación: Según la tabla 1 y la ilustración 2, muestra que del 100% de los niños, el 16.00% ve los dibujos animados en un nivel bajo, el 32.00% ve los dibujos animados en un nivel promedio, el 52.00% ve los dibujos animados en un nivel alto.

### 5.1.2. Dimensión contenido de los dibujos animados

Tabla 2:  
Resultado dimensión contenido de los dibujos animados

		Contenido de los dibujos animados			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Contenido bajo	4	16,0	16,0	16,0
	Contenido promedio	7	28,0	28,0	44,0
	Contenido alto	14	56,0	56,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Ilustración 3:  
Resultado dimensión contenido de los dibujos animados



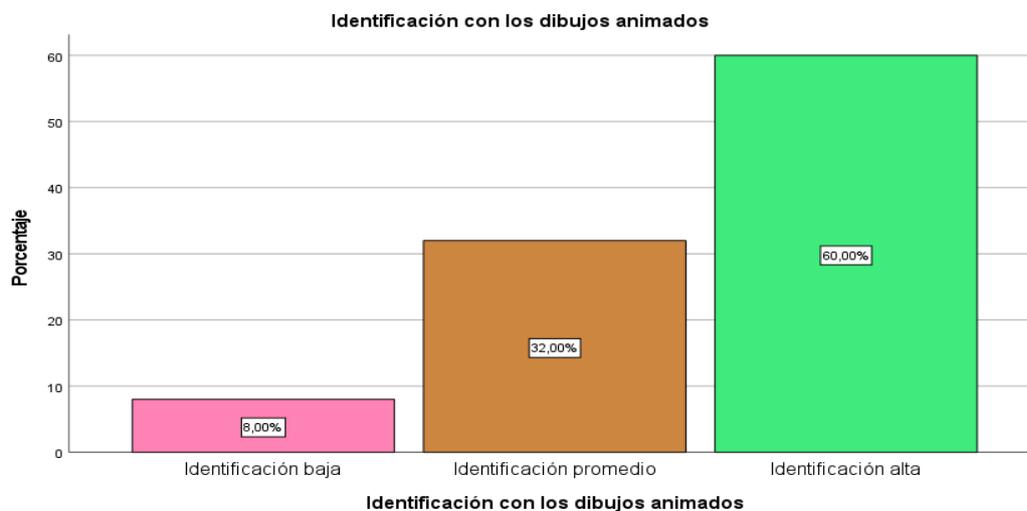
Interpretación: Según la tabla 2 y la ilustración 3, muestra que del 100% de los niños, el 16.00% del contenido de los dibujos animados es en un nivel bajo, el 28% del contenido de los dibujos animados es en un nivel promedio, el 56.00% del contenido de los dibujos animados es en un nivel Alto.

### 5.1.3. Dimensión Identificación con los dibujos animados

Tabla 3:  
Resultado de la dimensión identificación con los dibujos animados

		Identificación con los dibujos animados			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Identificación baja	2	8,0	8,0	8,0
	Identificación promedio	8	32,0	32,0	40,0
	Identificación alta	15	60,0	60,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Ilustración 4:  
Resultado de la dimensión identificación con los dibujos animados



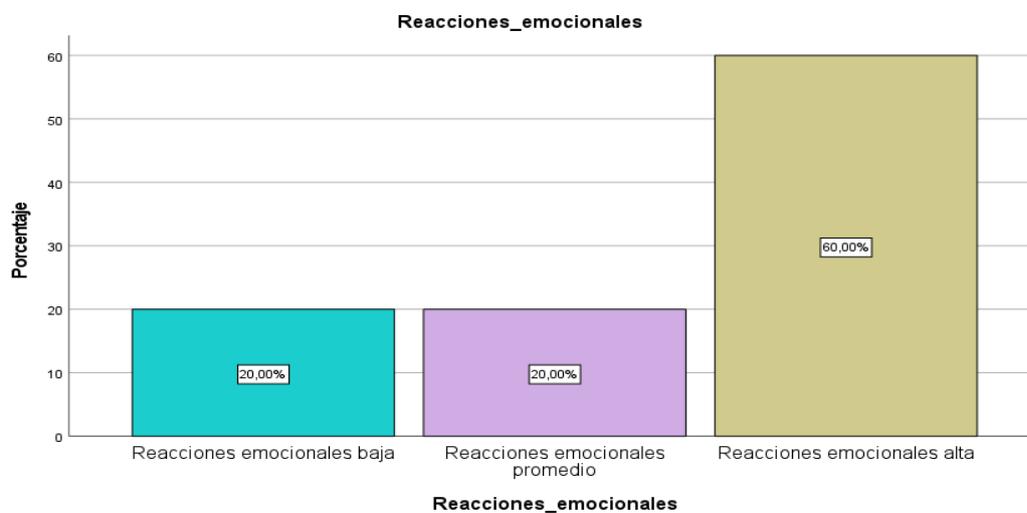
Interpretación: Según la tabla 3 y la ilustración 4, muestra que del 100% de los niños, el 8.00% la identificación con los dibujos animados es en un nivel bajo, el 32% la identificación con los dibujos animados es en un nivel promedio, el 60.00% la identificación con los dibujos animados es en un nivel Alto.

#### 5.1.4. Dimensión Reacciones emocionales hacia los dibujos animados

Tabla 4:  
Resultado de la dimensión reacciones emocionales hacia los dibujos animados

		Reacciones emocionales		Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Reacciones emocionales baja	5	20,0	20,0	20,0
	Reacciones emocionales promedio	5	20,0	20,0	40,0
	Reacciones emocionales alta	15	60,0	60,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Ilustración 5:  
Resultado de la dimensión reacciones emocionales hacia los dibujos animados



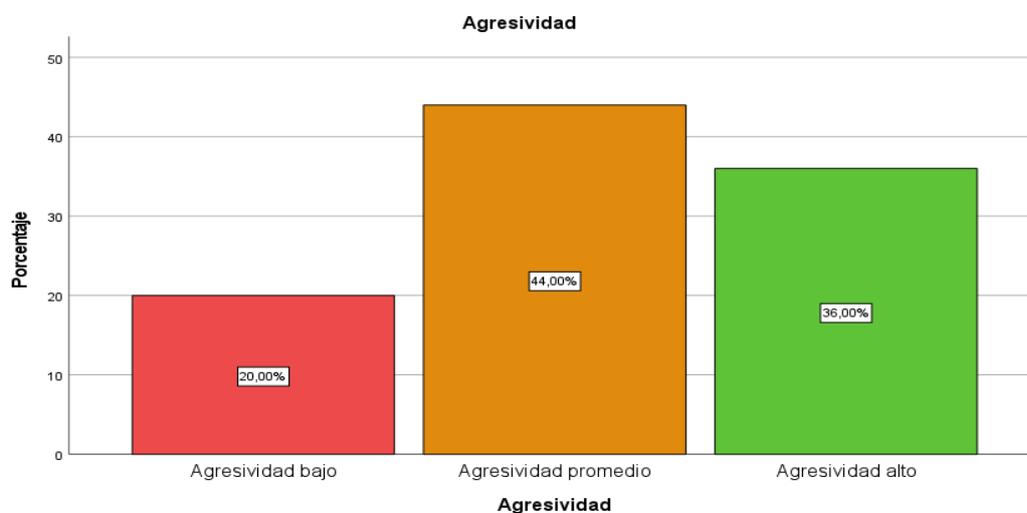
Interpretación: Según la tabla 4 y la ilustración 5, muestra que del 100% de los niños, el 20.00% tiene reacciones emocionales hacia los dibujos animados en un nivel bajo, el 20% tiene reacciones emocionales hacia los dibujos animados en un nivel promedio, el 60.00% tiene reacciones emocionales hacia los dibujos animados en un nivel Alto.

### 5.1.5. Variable Agresividad

Tabla 5:  
Resultado de la variable Agresividad

		Agresividad		Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Agresividad bajo	5	20,0	20,0	20,0
	Agresividad promedio	11	44,0	44,0	64,0
	Agresividad alto	9	36,0	36,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Ilustración 6:  
Resultado de la variable Agresividad



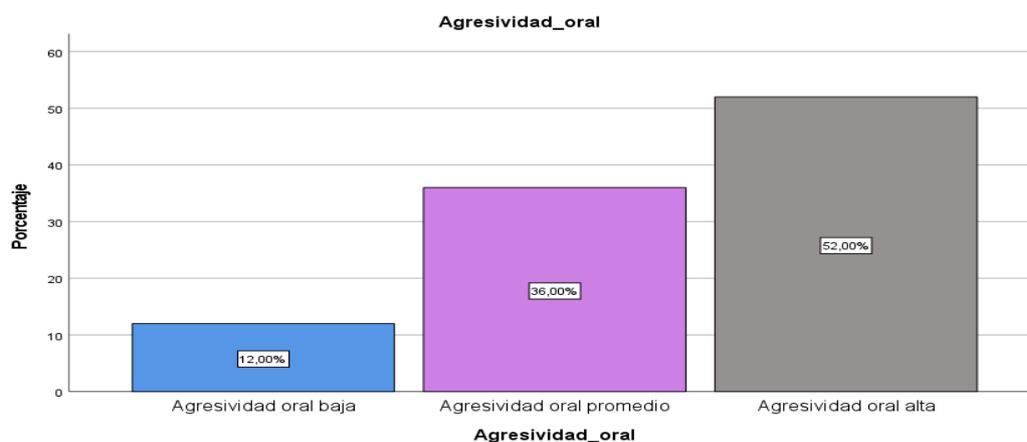
Interpretación: Según la tabla 5 y la ilustración 6, muestra que del 100% de los niños, el 20.00% tiene la agresividad en un nivel bajo, el 44.00% tiene la agresividad en un nivel promedio, el 36.00% tiene la agresividad en un nivel alto.

### 5.1.6. Dimensión Agresividad oral

Tabla 6:  
Resultado de la dimensión Agresividad oral

		Agresividad oral			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Agresividad oral baja	3	12,0	12,0	12,0
	Agresividad oral promedio	9	36,0	36,0	48,0
	Agresividad oral alta	13	52,0	52,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Ilustración 7:  
Resultado de la dimensión Agresividad oral



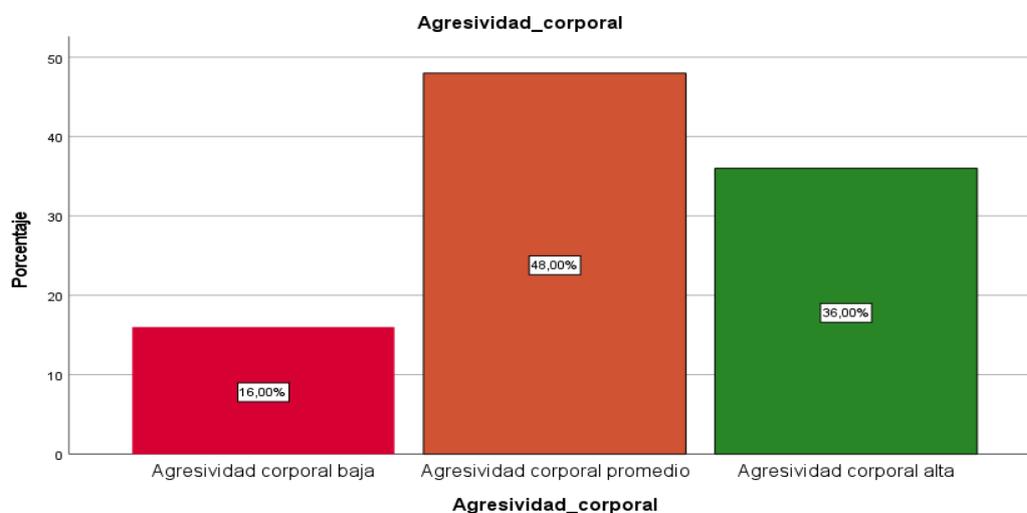
Interpretación: Según la tabla 6 y la ilustración 7, muestra que del 100% de los niños, el 12.00% tiene la agresividad en su dimensión oral en un nivel bajo, el 36.00% tiene la agresividad en su dimensión oral en un nivel promedio, el 52.00% tiene la agresividad en su dimensión oral en un nivel Alto.

### 5.1.7. Dimensión Agresividad corporal

Tabla 7:  
Resultado de la dimensión de Agresividad corporal

		Agresividad corporal		Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Agresividad corporal baja	4	16,0	16,0	16,0
	Agresividad corporal promedio	12	48,0	48,0	64,0
	Agresividad corporal alta	9	36,0	36,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Ilustración 8:  
Resultado de la dimensión Agresividad corporal



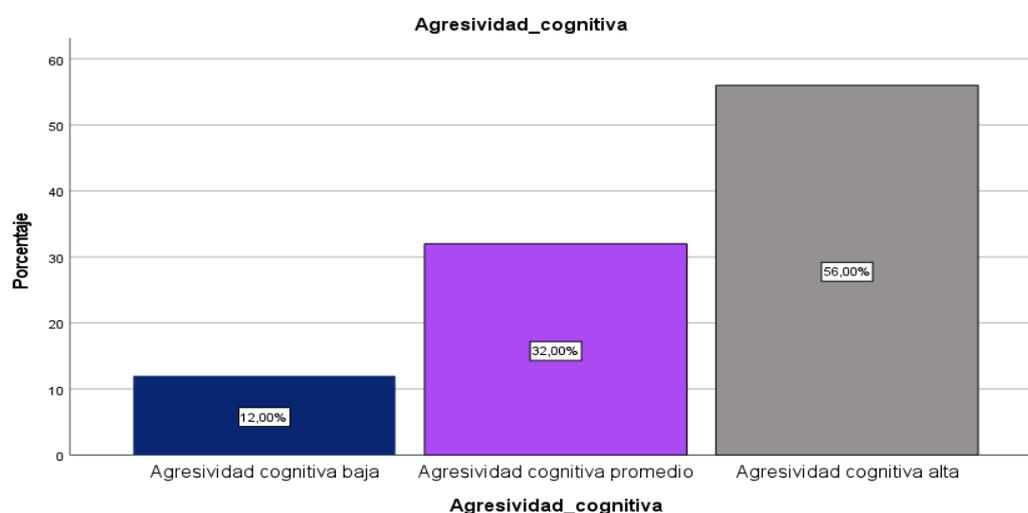
Interpretación: Según la tabla 7 y la ilustración 8, muestra que del 100% de los niños, el 16.00% tiene la agresividad en su dimensión corporal en un nivel bajo, el 48.00% tiene la agresividad en su dimensión corporal en un nivel promedio, el 36.00.00% tiene la agresividad en su dimensión corporal en un nivel Alto.

### 5.1.8. Dimensión Agresividad cognitivo

Tabla 8:  
Resultado de la dimensión Agresividad cognitivo

		Agresividad cognitiva		Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Agresividad cognitiva baja	3	12,0	12,0	12,0
	Agresividad cognitiva promedio	8	32,0	32,0	44,0
	Agresividad cognitiva alta	14	56,0	56,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Ilustración 9:  
Resultado de la dimensión Agresividad cognitivo



Interpretación: Según la tabla 8 y la ilustración 9, muestra que del 100% de los niños, el 12.00% tiene la agresividad en su dimensión cognitiva en un nivel bajo, el 32.00% tiene la agresividad en su dimensión cognitiva en un nivel promedio, el 56.00% tiene la agresividad en su dimensión cognitiva en un nivel Alto.

## 5.2. Contrastación de hipótesis

### 5.2.1. Prueba de Normalidad

Criterio de decisión

Si  $p < 0,05$  rechazamos la  $H_0$  y aceptamos la  $H_a$

Si  $p \geq 0,05$  aceptamos la  $H_0$  y rechazamos la  $H_a$

$H_0$ : Los datos tienen una distribución normal

Ha: Los datos no tienen una distribución normal

Tabla 9:  
Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dibujos animados	,101	25	,200*	,950	25	,000
Agresividad	,101	25	,200*	,950	25	,000

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.  
a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: La tabla 13 muestra los resultados de la prueba de normalidad con el estadístico Shapiro-Wilk ya que disponemos de 25 casos para evaluar. Para la variable Dibujos animados con un P-valor (Sig.) de 0,000. Para la segunda variable Agresividad con un P-valor (Sig) 0,000 siendo menores a 0,05.

Por lo que se determina que los datos de ambas variables no son normales, o no derivan una distribución normal, lo cual se puede determinar que debemos realizar la prueba no paramétrica de Rho Spearman.

### 5.2.2. Para la Hipótesis general

Hipótesis Nula (Ho):

No existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Hipótesis Alterna (H1):

Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Criterio: Regla de decisión

P valor > 0,05: Se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

P valor < 0,05: Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula

Tabla 10:  
Correlación de hipótesis general

		Correlaciones		
			Dibujos animados	Agresividad
Rho de Spearman	Dibujos animados	Coefficiente de correlación	1,000	,833**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Agresividad	Coefficiente de correlación	,833**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 14 la estadística que nos muestra RHO Spearman tiene una Significancia de = 0,000 menor a 0,05, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo que se evidencia que existe relación significativa entre los Dibujos animados y la Agresividad. También podemos observar que el coeficiente de correlación nos sale 0,833 esto quiere decir que la relación es entre dos variables es una **Correlación positiva alta**.

### 5.2.3. Para la Hipótesis específica 1

Hipótesis Nula (Ho):

No existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad oral de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Hipótesis Alterna (H1):

Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad oral de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Criterio: Regla de decisión

P valor > 0,05: Se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

P valor < 0,05: Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula

Tabla 11:  
Correlación de la Hipótesis específica 1

<b>Correlaciones</b>		Dibujos animados	Agresividad oral
Dibujos animados	Correlación de Pearson	1	,965**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	25	25
Agresividad oral	Correlación de Pearson	,965**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	25	25

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 15 la estadística que nos muestra RHO Spearman tiene una Significancia de = 0,000 menor a 0,05, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo que se evidencia que existe relación significativa entre los Dibujos animados y la Agresividad oral. También podemos observar que el coeficiente de correlación nos sale 0.965 esto quiere decir que la relación es entre dos variables es una **Correlación positiva grande**.

#### 5.2.4. Para la Hipótesis específica 2

Hipótesis Nula (Ho):

No existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad corporal de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Hipótesis Alterna (H1):

Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad corporal de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Criterio: Regla de decisión

P valor > 0,05: Se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

P valor < 0,05: Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula

Tabla 12:  
Correlación de la Hipótesis específica 2

		Correlaciones		
			Dibujos animados	Agresividad corporal
Rho de Spearman	Dibujos animados	Coefficiente de correlación	1,000	,835**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Agresividad corporal	Coefficiente de correlación	,835**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 16 la estadística que nos muestra RHO Spearman tiene una Significancia de = 0,000 menor a 0,05, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo que se evidencia que existe relación significativa entre los Dibujos animados y la Agresividad corporal. También podemos observar que el coeficiente de correlación nos sale 0.835 esto quiere decir que la relación es entre dos variables es una **Correlación positiva grande.**

### 5.2.5. Para la Hipótesis específica 3

Hipótesis Nula (Ho):

No existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad cognitiva de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Hipótesis Alterna (H1):

Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad cognitiva de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024

Criterio: Regla de decisión

P valor > 0,05: Se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

P valor < 0,05: Se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula

Tabla 13:  
Correlación de la Hipótesis específica 3

		Correlaciones		
			Dibujos animados	Agresividad cognitiva
Rho de Spearman	Dibujos animados	Coeficiente de correlación	1,000	,935**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Agresividad cognitiva	Coeficiente de correlación	,935**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 17 la estadística que nos muestra RHO Spearman tiene una Significancia de = 0,000 menor a 0,05, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo que se evidencia que existe relación significativa entre los Dibujos animados y la Agresividad cognitiva. También podemos observar que el coeficiente de correlación nos sale 0.935 esto quiere decir que la relación es entre dos variables es una **Correlación positiva grande**.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### Del Objetivo General

En esta investigación al identificar la relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad, se pudo encontrar que el valor ( $p$  calculado = 0.000) < ( $p$  tabular = 0.05), a través de la prueba no paramétrica de Rho Spearman. Lo que nos da a entender que existe una relación entre ambas variables. Revela hallazgos consistentes con investigaciones recientes en el campo de la educación infantil. Diversos estudios han profundizado en los efectos que los medios audiovisuales, particularmente los dibujos animados con contenido violento, pueden tener en el comportamiento de los niños. Las investigaciones como la de Coyne et al. (2020) señalan que la exposición continua a contenido violento en dibujos animados puede tener un impacto directo en el comportamiento agresivo de los niños pequeños. Se observa una correlación significativa entre el tiempo de exposición a este tipo de contenidos y la manifestación de conductas agresivas, tanto físicas como verbales, en el ámbito escolar y familiar. Este hallazgo es consistente con la teoría del aprendizaje social de Bandura, que plantea que los niños aprenden comportamientos por medio de la observación e imitación de modelos, incluyendo los personajes de los dibujos animados (Bandura, 2012). Por otro lado, un estudio realizado por Groves et al. (2022) destaca que los niños de 5 años son particularmente vulnerables a los efectos de la violencia mediática debido a su limitada capacidad para diferenciar entre la fantasía y la realidad. Esta incapacidad de discernir con precisión puede llevar a la internalización de comportamientos agresivos como una respuesta apropiada a los conflictos. Sin embargo, Groves et al. también enfatizan que el contexto familiar y los factores de mediación parental juegan un papel crucial en la moderación de estos efectos. La supervisión activa por parte de los padres, así como la discusión sobre el contenido visto, pueden mitigar la influencia negativa de los dibujos animados agresivos en la conducta de los niños. Otra investigación reciente de Romero et al. (2021) refuerza estos

hallazgos, destacando que la agresividad observada en los niños expuestos a dibujos animados violentos se manifiesta de manera más frecuente en comportamientos impulsivos, como el uso de la fuerza para resolver conflictos o la incapacidad para controlar el enojo. No obstante, los autores también subrayan la importancia de las características individuales de los niños, como el temperamento y el nivel de empatía, que pueden influir en cómo reaccionan ante el contenido violento.

## CONCLUSIONES

Se identificó una correlación positiva grande alta entre los dibujos animados y la agresividad, ya que se obtuvo un coeficiente de Spearman de 0.833 siendo significativa con un  $p < 0.05$  por tanto, fomentar los dibujos animados en los niños, se reflejará mayor agresividad

Se identificó una correlación positiva grande y perfecta entre los dibujos animados y la agresividad oral, ya que se obtuvo un coeficiente de Spearman de 0.936 siendo significativa con un  $p < 0.05$  por tanto, fomentar los dibujos animados en los niños, se reflejará mayor agresividad oral.

Se identificó una correlación positiva grande entre los dibujos animados y la agresividad corporal, ya que se obtuvo un coeficiente de Spearman de 0.835 siendo significativa con un  $p < 0.05$  por tanto, fomentar los dibujos animados en los niños, se reflejará mayor agresividad corporal.

Se identificó una correlación positiva grande entre los dibujos animados y la agresividad cognitiva, ya que se obtuvo un coeficiente de Spearman de 0.955 siendo significativa con un  $p < 0.05$  por tanto, fomentar los dibujos animados en los niños, se reflejará mayor agresividad cognitiva.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda priorizar contenidos educativos que promuevan valores como el respeto, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. Asimismo, implementar talleres educativos para padres, con el fin de concientizar sobre los efectos potenciales de ciertos tipos de entretenimiento y ofrecer estrategias para gestionar adecuadamente el tiempo de exposición a los medios audiovisuales.

Se recomienda fomentar actividades educativas que reduzcan el tiempo de exposición a medios audiovisuales que promuevan comportamientos agresivos, sustituyéndolos por dinámicas que impulsen un desarrollo emocional saludable y constructivo.

Se recomienda la implementación de programas de formación para padres y docentes sobre los efectos de los medios audiovisuales en el comportamiento infantil, así como el desarrollo de actividades que refuercen el autocontrol y la resolución pacífica de conflictos en los estudiantes.

Se recomienda implementar políticas y estrategias que promuevan la visualización de programas que fomenten valores positivos y habilidades sociales, reduciendo aquellos que puedan incitar comportamientos agresivos. Asimismo, el desarrollo de guías orientativas para los docentes, con el fin de mitigar los efectos negativos potenciales de los medios audiovisuales en los comportamientos estudiantiles.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

### Referencias

- Apaza, M. y Valdez, A. (2021). *"Los Dibujos Animados y su impacto en la Conducta Agresiva de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56252 distrito de Santo Tomas provincia de Chumbivilcas Cusco, 2019"*, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa – Perú.
- Avalos, N., Mompotes, V. y Ayala, E. (2019). *"Dibujos animados que modifican el comportamiento en los niños de transición (5 años) en el Centro Educativo Integral"*, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Antioquia – Ecuador.
- Bances, R. (2019). *Habilidades sociales: una revisión teórica del concepto*. Universidad Señor de Sipán.
- Bandura, A. (1979). *Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad*. Madrid-España: Alianza Editorial.
- Bandura, A. (1986). *Expectativas temerosas y acciones de evitación como coefectos de la autoinfección percibida*. 1389–1391. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0003-066X.41.12.1389>
- Belda, Gimeno, Mora & Sanz (2015). *Técnicos Medios: Especialistas en menores*. España: Editorial MAD.
- Campos, G., & Lulu, N. (2017). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Febrero. <https://Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>
- Carrasco D. (2019), *Metodología de la Investigación Científica*. Decimonovena reimpresión. Editorial San Marcos, Lima – Perú.
- Carrasco, M., & Gonzáles, M. (2012). *Aspectos conceptuales de la agresión: Definición y modelos explicativos*. Acción Psicológica.

- Carrillo De Luque, M. P. (2019). *"Influencia de los Contenidos Violentos de las Caricaturas en la Conducta de niños en la Ciudad de Bogotá"*. Fundación Universitaria del Área Andina.
- Chahuayo, S. (2021). *"Los Dibujos Animados Violentos y la Conducta Agresiva de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 142 - Huancavelica"*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Chango Dávalos, G. P. (2020). *"Análisis de la Influencia del Contenido Violento de la televisión en las relaciones interpersonales entre estudiantes de una escuela de Quito"*, Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Chateau, D. (2001). *Cine y filosofía*. Ediciones Colihue SRL.
- Chiclana, C. & Contreras, M. (2015). *Trabajos Fin de Grado de Psicología*. Madrid - España: Editorial Biblioteca Online.
- Ciencia y salud. (2015). *Dibujos animados pueden volver violentos a los niños*. Revista Digital.
- Cloninger, S. (2002). *Teorías de la Personalidad*. España: Editorial Pearson Prentice Hall.
- Coquinche Noa, K. L. (2021). *La Conducta agresiva y la socialización en los niños de II ciclo del nivel inicial de la Institución educativa N° 849, distrito de Teniente Manuel Clavero-Loreto*, 2019.
- Duran, M., & Calisaya, Y. (2017). *La grabación de radiodramas como medio para mejorar la expresión y comprensión oral en estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la I.E.S. "Emilio Romero Padilla" comercial n° 45 de la ciudad de Puno*. [Tesis. Universidad Nacional del Altiplano].
- Fernández, E. (2017). *La programación infantil y juvenil de la televisión pública española: ¿oferta generalista o temática? El paso de La 2 a Clan TVE. Estudios sobre el mensaje periodístico*, 18, pp. 313-323. doi: 10.5209/rev\_ESMP.2012.

- Garragate, R. y López, A. (2019). *Taller de danzas para disminuir la agresividad en niños de 4 años de la IE. N°253 - Huancayo*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Gentile, D. (2009). *Televisión y violencia infantil*. Praeger.
- Gonzales A., Oseda D., Ramírez F. y Gave J. (2014), *¿Cómo aprender y enseñar Investigación Científica?*, Segunda Edición, Editorial. Soluciones Gráficas, Huancayo - Perú
- Gutiérrez, R., Prieto, J., & Ortiz Buitrago, J. (2017). *Matematización y trabajo matemático en la elaboración de simuladores con GeoGebra*. Educación matemática, 29(2), 37-68.
- Hidalgo, M., & Pertíñez, J. (2015). *La calidad en los dibujos animados en televisión*. Comunicar: Revista Científica Iberoamericana De Comunicación Y Educación, (25), 1-8.
- Huamancaja M. (2017). *Fundamentos de Investigación en la Elaboración de tesis*. Primera Edición. INVERSIONES DALAGRAPHIC E.I.R.L. Huancayo – Perú.
- Huesmann, L (1996). *Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer*. Journal of social issues, 42(3), 125-139.
- Laz, Z. (2021). *Análisis Sobre Los Factores Familiares Que Propician Conductas Agresivas En Los Estudiantes De Educación Inicial 2 [Pontificia Universidad Católica del Ecuador]*. [https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2514/1/Laz Quinde Zaida Cecilia.pdf](https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2514/1/Laz%20Quinde%20Zaida%20Cecilia.pdf)
- Luque, E., & Soto, A. (2016). *Actitudes maternas y nivel de agresividad en alumnos de 6to grado de primaria de la IE Julio Armando Ruiz Vásquez del Distrito de Amarilis 2015*.

- Mewton, L., et. Al. (2016). *The psychometric properties of the Kessler Psychological Distress Scale (K6) in a general population sample of adolescents*. Psychological assessment, 28(10), 1232.
- Montesinos Pérez, M. (2020). *La influencia de los dibujos animados en los niños y su uso educativo*.
- Mora, E. (2015) *Técnicos especialistas de menores de la Generalitat Valenciana*. España: Primera edición. Editorial Mad S.L.
- Morán, C. y Barrionuevo, D. (2021). *"Influencia del Programa "Osito de Peluche" en Conductas Agresivas de niños de una Institución Educativa Inicial en el Tambo, 2021"*, Universidad Peruana Los Andes, Huancayo – Perú.
- Mornhinweg, G., & Herrera, L. C. (2017). *Los Dibujos Animados: herramienta para la educación*.
- Papa, Y. (2017). *Efectos psicológicos negativos de los dibujos animados*. Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/los-efectos-psicologicos-negativos-de-los-dibujos-animados/>
- Páucar, S. (2016). *Agresión física*. Publicado en informes de Educación.
- Perales, F. J. (2018). *La imagen en la enseñanza de las ciencias: Algunos resultados de investigación en la Universidad de Granada, España*. Formación universitaria, 1(4), 13-22.
- Pérez Núñez, K., & Mori Vásquez, J. M. (2015). *Funcionamiento familiar y agresividad en los estudiantes de una institución educativa pública*, Chiclayo, 2014.
- Philip, F. (1997). *Desarrollo humano: Estudio del ciclo vital*. México: Segunda Edición. Prentice-Hall, Hispanoamericana S.A.
- Pintado, I. (2006). *Agresividad infantil*. Madrid: Pirámide.

- Reyes, L. M. (2017). *Los superhéroes y el comportamiento de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana*, 2016.
- Rodas, T. (2019). "Los dibujos animados y su influencia en el comportamiento agresivo en estudiantes de 5 años I.E.I. N° 075", Universidad San Pedro, Cajamarca – Perú.
- Salinas, J. (2014). *Importancia del desarrollo Socioemocional para disminuir la agresividad en los niños de 5 años en educación inicial*. Universidad Nacional del Santa, Nuevo Chimbote – Perú, recuperado de:  
<https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2690/42788.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Santos Mejía, L. C. (2021). "Los Dibujos Animados y la Conducta Agresiva en los niños y niñas de 3 y 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Futhurines", Universidad Técnica de Ambato, Ambato – Ecuador.
- Sarafino, V. y Armstrong, G. (1998). *Desarrollo del Niño y del Adolescente*. México: Trillas.
- Sigmund, F. (1973). *Cinco lecciones de psicoanálisis y contribuciones a la psicología del amor*. <https://bds.unb.br/handle/123456789/906>
- Torre J.C. (2011). *Orientación familiar en contextos escolares*. España: 1ra ed. R.B. Servicios editoriales S.L.
- Uribe Pabón, M. F. (2020). "Influencia de la Televisión en el Comportamiento y Desarrollo Cognitivo en niños de cero a cinco años en el Centro Educativo Rizos de Oro. Envigado - Antioquia", Universidad Cooperativa de Colombia, Medellín – Colombia.
- Valdés, y Castillo, y Díaz, M. (2017). *Guías de observación de dibujos animados de temas históricos para el desarrollo de los procedimientos heurísticos*. Video.
- Zamora, X. (2020). "Caricaturas Animadas Influye en la Conducta Agresiva en Infantes Según la Percepción de los Actores Educativos, Julio María Matovelle, Guayaquil". Universidad Cesar Vallejo, Piura, Perú.

**ANEXOS:**

## Matriz de consistencia

### Dibujos animados y agresividad de los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Satipo -2024

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p><b>Problema general</b> ¿Qué relación existe entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Establecer la relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024</p>	<p><b>Hipótesis general</b> Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024</p>	<p><b>Variable 1:</b> Dibujos animados</p> <p><b>Dimensiones</b></p>	<p><b>Método:</b> Enfoque Cuantitativo</p> <p><b>Método Específico</b> Hipotético - Deductivo</p>
<p><b>Problemas específicos</b> ¿Qué relación existe entre los dibujos animados y la agresividad oral de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024?</p> <p>¿Qué relación existe entre los dibujos animados y la agresividad corporal de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024?</p> <p>¿Qué relación existe entre los dibujos animados y la agresividad cognitiva de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b> Establecer la relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad oral de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024</p> <p>Establecer la relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad corporal de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024</p> <p>Establecer la relación que existe entre los dibujos animados y la agresividad cognitiva de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b> Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad oral de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024</p> <p>Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad corporal de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024</p> <p>Existe una relación entre los dibujos animados y la agresividad cognitiva de los estudiantes de una institución educativa inicial, Satipo – 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contenido de los dibujos animados</li> <li>• Identificación con los dibujos animados</li> <li>• Reacciones emocionales hacia los dibujos animados</li> </ul> <p><b>Variable 2:</b> La Agresividad</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agresividad oral</li> <li>• Agresividad corporal</li> <li>• Agresividad cognitiva</li> </ul>	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Básica</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> Correlacional</p> <p><b>Diseño de Investigación:</b> No – Experimental, Transversal</p> <p><b>Población:</b> 25 estudiantes de 5 años de la institución educativa Inicial</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de observación</p>

### Matriz de operacionalización del instrumento

Variable	Conceptualización	Operacionalización	Dimensión	Indicadores	Ítems
V1: Dibujos animados	Según (Rodríguez & Martínez,2020), menciona que “Los dibujos animados son producciones audiovisuales dirigidas principalmente al público infantil, caracterizadas por la utilización de animación gráfica que narra historias ficticias o fantásticas; Estas producciones no solo buscan entretener, sino que también transmiten valores, patrones culturales y, en algunos casos, comportamientos que pueden influir en el desarrollo de los espectadores.”	Interpretación de los resultados de estudio	Contenido de los dibujos animados	Conducta agresiva	1,2,3
				Resolución violenta	4,5,6
				Dialogo ofensivo	7,8,9
			Identificación con los dibujos animados	Personaje agresivo	10,11,12
				Imitación conductual	13,14,15
				Empatía negativa	16,17,18
			Reacciones emocionales hacia los dibujos animados	Respuesta agresiva	19,20,21
				Excitación emocional	22,23
				Aprobación conductual	24,25
V2: Agresividad	Según Anderson & Bushman (2018), mencionan: "Un comportamiento dirigido a causar daño físico o psicológico a otra persona, animal u objeto, ya sea de manera directa o indirecta, y que puede surgir como resultado de factores personales, sociales o ambientales.”	Interpretación de los resultados de estudio	Agresividad oral	Insultos o palabras ofensivas	1,2,3
				Gritos o aumento del volumen de la voz	4,5,6
				Amenazas verbales	7,8,9
			Agresividad corporal	Golpes o empujones	10,11,12
				Lanzamiento de objetos	13,14,15
				Daños físicos a otros niños o a si mismo	16,17,18
			Agresividad cognitiva	Manipulación emocional	19,20,21
				Exclusión social	22,23
				Burlas o humillaciones	24,25

## Instrumento de investigación

### Guía de Observación sobre los dibujos Animados

#### Instrucciones para el Observador:

Observe las interacciones del niño en su entorno durante el tiempo establecido.

Responda cada pregunta utilizando la escala de Likert mencionada.

Registre los resultados de manera confidencial y revise patrones de comportamiento consistentes para hacer análisis posteriores.

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Responde a todas las preguntas: Recuerda que no hay respuestas “buenas” o “malas”.

N°	Dimensión: Contenido de los dibujos animados	1	2	3	4	5
<b>Indicador: Conducta agresiva</b>						
1	¿Cuántos actos de violencia física se presentan en un episodio típico?					
2	¿Los personajes principales recurren frecuentemente a la agresión física?					
3	¿Existen escenas donde se justifique o promueva el uso de la agresión?					
<b>Indicador: Resolución violenta</b>						
4	¿Con qué frecuencia los conflictos se resuelven mediante la violencia?					
5	¿Se presenta la violencia como una solución efectiva frente a los problemas?					
6	¿Los personajes reciben consecuencias negativas o positivas por usar la violencia?					
<b>Indicador: Dialogo ofensivo</b>						
7	¿Con qué frecuencia se utilizan palabras ofensivas o insultos entre los personajes?					
8	¿El lenguaje agresivo es empleado principalmente por personajes protagonistas?					
9	¿Los insultos o amenazas son presentados como recursos humorísticos o normales?					
<b>Dimensión: Identificación con los dibujos animados</b>						
<b>Indicador: Personajes agresivos</b>						
10	¿Qué personaje del dibujo animado suele ser percibido como el más agresivo?					
11	¿Los niños muestran preferencia por personajes que recurren a la violencia?					
12	¿El personaje agresivo es visto como un modelo a seguir por los espectadores?					
<b>Indicador: Imitación conductual</b>						
13	¿Los niños imitan comportamientos agresivos observados en los personajes?					
14	¿Se ha notado un aumento de juegos violentos después de ver ciertos dibujos animados?					
15	¿Los niños repiten frases ofensivas escuchadas en los episodios?					
<b>Indicador: Empatía negativa</b>						
16	¿Los niños justifican o apoyan las acciones violentas de los personajes agresivos?					
17	¿Muestran aprobación o simpatía hacia personajes que utilizan la violencia?					

18	¿Las emociones de los niños cambian positivamente al ver que un personaje usa la agresión para lograr sus objetivos?					
<b>Dimensión: Reacciones emocionales hacia los dibujos animados</b>						
Indicador: Respuesta agresiva						
19	¿Los niños muestran comportamientos agresivos después de ver dibujos animados violentos?					
20	¿Se observa un aumento en peleas o discusiones tras la exposición a escenas violentas?					
21	¿Los niños reaccionan con golpes o empujones después de imitar escenas vistas?					
Indicador: Excitación emocional						
22	¿Los niños manifiestan signos de emoción intensa (gritos, risas nerviosas) durante escenas violentas?					
23	¿Se incrementa su nivel de actividad física (movimientos rápidos, inquietud) mientras ven violencia en dibujos animados?					
Indicador: Aprobación conductual						
24	¿Los niños justifican las conductas violentas de los personajes como algo "necesario" o "divertido"?					
25	¿Los niños consideran que los personajes que actúan violentamente merecen ser admirados o imitados?					

Fuente: Elaboración propia

## Guía de observación sobre la Agresividad

### Instrucciones para el Observador:

Observe las interacciones del niño en su entorno durante el tiempo establecido.

Responda cada pregunta utilizando la escala de Likert mencionada.

Registre los resultados de manera confidencial y revise patrones de comportamiento consistentes para hacer análisis posteriores.

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Responde a todas las preguntas: Recuerda que no hay respuestas “buenas” o “malas”.

N°	Dimensión: Agresividad oral	1	2	3	4	5
<b>Indicador: Insultos o palabras ofensivas</b>						
1	¿El niño insulta o utiliza palabras ofensivas cuando se siente frustrado?					
2	¿El niño responde de manera agresiva verbalmente ante un conflicto con otros niños?					
3	¿El niño utiliza palabras despectivas cuando juega o interactúa con sus compañeros?					
<b>Indicador: Gritos o aumento del volumen de la voz</b>						
4	¿El niño grita cuando no obtiene lo que desea?					
5	¿El niño eleva su voz cuando está molesto?					
6	¿El niño responde con gritos cuando está en desacuerdo con alguien?					
<b>Indicador: Amenazas verbales</b>						
7	¿El niño amenaza a sus compañeros cuando se siente molesto o frustrado?					
8	¿El niño usa frases que implican causar daño a otros?					
9	¿El niño advierte a otros que les hará algo si no cumplen con sus deseos?					
<b>Dimensión: Agresividad corporal</b>						
<b>Indicador: Golpes o empujones</b>						
10	¿El niño golpea a otros niños durante juegos o conflictos?					
11	¿El niño empuja a otros cuando está molesto?					
12	¿El niño reacciona físicamente ante un desacuerdo?					
<b>Indicador: Lanzamiento de objetos</b>						
13	¿El niño lanza objetos cuando está molesto o frustrado?					
14	¿El niño tira cosas a otros niños durante una disputa?					
15	¿El niño reacciona arrojando objetos cuando está enojado?					
<b>Indicador: Daños físicos a otros niños o a si mismo</b>						
16	¿El niño intenta lastimar físicamente a otros niños?					
17	¿El niño se autolesiona (golpeándose o mordiéndose) cuando se siente frustrado?					
18	¿El niño busca dañar físicamente a sus compañeros durante un conflicto?					
<b>Dimensión: Agresividad cognitiva</b>						
<b>Indicador: Manipulación emocional</b>						
19	¿El niño intenta manipular emocionalmente a otros niños para obtener lo que desea?					
20	¿El niño amenaza con no ser amigo de otros para forzarlos a hacer lo que él quiere?					
21	¿El niño utiliza el chantaje emocional para salirse con la suya?					

Indicador: Exclusión social					
22	¿El niño excluye a otros niños de sus juegos o actividades?				
23	¿El niño se niega a compartir con ciertos compañeros por razones hostiles?				
Indicador: Burlas o humillaciones					
24	¿El niño ridiculiza a otros niños cuando cometen errores?				
25	¿El niño humilla a sus compañeros de manera intencionada?				

Fuente: Elaboración propia

## Confiabilidad y validez del instrumento

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	25	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	25	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,998	50

## VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

### Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Los dibujos animados y la Agresividad" que hace parte de la investigación. La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

Nombres y apellidos del juez: ... Yovana Romero Giraldez.....

Formación académica: ... Licenciada en Educación Inicial.....

Áreas de experiencia profesional: ... Educación.....

Tiempo: ... 10 año..... actual: ... Docente.....

Institución: ... I.E.N° 1112 Izcuchaca.....

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<b>SUFICIENCIA</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta	1. No cumple con el criterio 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. Los ítems no son suficientes para medir la dimensión 2. Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden de la dimensión total 3. Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente 4. Los ítems son suficientes
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. El ítem no es claro 2. El ítem requiere muchas modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas 3. Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem 4. El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. No cumple con el criterio 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. El ítem no tiene relación lógica con la dimensión 2. El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. 3. El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo 4. El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio. 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión. 2. El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste. 3. El ítem es relativamente importante 4. El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Ficha informe de evaluación a cargo del experto  
 Guía de observación 1: título: Los dibujos Animados

OPCIÓN	ITEM	EFICIENCIA	CONCORDANCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	EVALUACIÓN CUALITATIVA POR ÍTEM	OBSERVACIONES
D1	1	4	4	4	4	Muy alto	
	2	4	4	4	4	Muy alto	
	3	4	4	4	4	Muy alto	
	4	4	4	4	4	Muy alto	
	5	4	4	4	4	Muy alto	
	6	4	4	4	4	Muy alto	
	7	4	4	4	4	Muy alto	
	8	4	4	4	4	Muy alto	
	9	4	4	4	4	Muy alto	
D2	10	4	4	4	4	Muy alto	
	11	4	4	4	4	Muy alto	
	12	4	4	4	4	Muy alto	
	13	4	4	4	4	Muy alto	
	14	4	4	4	4	Muy alto	
	15	4	4	4	4	Muy alto	
	16	4	4	4	4	Muy alto	
	17	4	4	4	4	Muy alto	
	18	4	4	4	4	Muy alto	
D3	19	4	4	4	4	Muy alto	
	20	4	4	4	4	Muy alto	
	21	4	4	4	4	Muy alto	
	22	4	4	4	4	Muy alto	
	23	4	4	4	4	Muy alto	
	24	4	4	4	4	Muy alto	
	25	4	4	4	4	Muy alto	
<b>EVALUACIÓN CUALITATIVA POR CRITERIOS</b>		Muy alto	Muy alto	Muy alto	Muy alto		

Fuente: tomado del libro Validez y Confiabilidad de Instrumentos de Investigación: Luis F. Mucha Hospital

Evaluación final por el experto: por criterios e ítems, tomando como medida de tendencia central: moda.

<b>Calificación:</b>	1. No cumple con el criterio
	2. Nivel bajo
	3. Nivel moderado
	4. Nivel alto

Validez de contenido

Cuadro 1  
Evaluación final

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
Romero Giráldez Yovana	Mg. Psicología educativa	25	Muy alto

Sello y Firma:



Mg. Yovana Romero Giráldez  
 Psicóloga Educativa

**Ficha informe de evaluación a cargo del experto**  
**Guía de observación 2: título: La Agresividad**

INDICADOR	ITEM	DEFINICIÓN	CONSERVACIÓN	ENTREGA	CLASIFICACIÓN	EVALUACIÓN CUALITATIVA POR ÍTEM	OBSERVACIONES
D1	1	4	4	4	4	Muy alto	
	2	4	4	4	4	Muy alto	
	3	4	4	4	4	Muy alto	
	4	4	4	4	4	Muy alto	
	5	4	4	4	4	Muy alto	
	6	4	4	4	4	Muy alto	
	7	4	4	4	4	Muy alto	
	8	4	4	4	4	Muy alto	
	9	4	4	4	4	Muy alto	
D2	10	4	4	4	4	Muy alto	
	11	4	4	4	4	Muy alto	
	12	4	4	4	4	Muy alto	
	13	4	4	4	4	Muy alto	
	14	4	4	4	4	Muy alto	
	15	4	4	4	4	Muy alto	
	16	4	4	4	4	Muy alto	
	17	4	4	4	4	Muy alto	
	18	4	4	4	4	Muy alto	
D3	19	4	4	4	4	Muy alto	
	20	4	4	4	4	Muy alto	
	21	4	4	4	4	Muy alto	
	22	4	4	4	4	Muy alto	
	23	4	4	4	4	Muy alto	
EVALUACIÓN CUALITATIVA CRITERIOS	FOR	Muy alto	Muy alto	Muy alto	Muy alto		

Fuente: tomado del libro Validez y Confiabilidad de instrumentos de investigación: Luis F. Mucha Hospital

Evaluación final por el experto: por criterios y ítems, tomando como medida de tendencia central: moda.

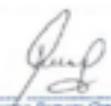
Calificación:	1.	No cumple con el criterio
	2.	Nivel bajo
	3.	Nivel moderado
	4.	Nivel alto

Validez de contenido

Cuadro 1  
Evaluación final

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
Romero Giráldez Yovana	Mg. Psicología educativa	23	Muy alto

Sello y Firma:



Mg. Yovana Romero Giráldez  
 PSICOLOGA EDUCATIVA

## VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

### Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Los dibujos animados y la Agresividad" que hace parte de la investigación. La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

Nombres y apellidos del juez: ... Perez Diaz Ignacio de Loyola .....

Formación académica: ... Licenciada en Educación inicial.....

Áreas de experiencia profesional: ... Educación.....

Tiempo: ... 10 años..... actual: ... Docente.....

Institución: ... Universidad Nacional Mayor de San Marcos.....

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<b>SUFICIENCIA</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta	1. No cumple con el criterio 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. Los ítems no son suficientes para medir la dimensión 2. Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden de la dimensión total 3. Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente 4. Los ítems son suficientes
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintaxis y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. El ítem no es claro 2. El ítem requiere muchas modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las palabras 3. Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem 4. El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>CONERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. No cumple con el criterio 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. El ítem no tiene relación lógica con la dimensión 2. El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. 3. El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo 4. El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio. 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión. 2. El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este. 3. El ítem es relativamente importante 4. El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Ficha informe de evaluación a cargo del experto  
 Guía de observación 1: título: Los dibujos Animados

ITEMPORA	ITEM	DEFINICIÓN	CONTENIDO	ELABORACIÓN	FORMA	VALORACION CUALITATIVA POR ÍTEM	OBSERVACIONES
D1	1	4	4	4	4	Muy alto	
	2	4	4	4	4	Muy alto	
	3	4	4	4	4	Muy alto	
	4	4	4	4	4	Muy alto	
	5	4	4	4	4	Muy alto	
	6	4	4	4	4	Muy alto	
	7	4	4	4	4	Muy alto	
	8	4	4	4	4	Muy alto	
	9	4	4	4	4	Muy alto	
D1	10	4	4	4	4	Muy alto	
	11	4	4	4	4	Muy alto	
	12	4	4	4	4	Muy alto	
	13	4	4	4	4	Muy alto	
	14	4	4	4	4	Muy alto	
	15	4	4	4	4	Muy alto	
	16	4	4	4	4	Muy alto	
	17	4	4	4	4	Muy alto	
	18	4	4	4	4	Muy alto	
D1	19	4	4	4	4	Muy alto	
	20	4	4	4	4	Muy alto	
	21	4	4	4	4	Muy alto	
	22	4	4	4	4	Muy alto	
	23	4	4	4	4	Muy alto	
	24	4	4	4	4	Muy alto	
	25	4	4	4	4	Muy alto	
<b>EVALUACION CUALITATIVA CRITERIOS</b>	<b>FOR</b>	Muy alto	Muy alto	Muy alto	Muy alto		

Fuente: tomado del libro Validez y Confiabilidad de Instrumentos de Investigación: Luis F. Mucha Hospital

Evaluación final por el experto: por criterios y ítems, tomando como medida de tendencia central: moda.

<b>Calificación:</b>	1. No cumple con el criterio
	2. Nivel bajo
	3. Nivel moderado
	4. Nivel alto

Validez de contenido

Cuadro 1  
Evaluación final

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
Perez Diaz Ignacio de Loyola	Mg. En Educación	25	Muy alta

Sello y Firma:

  
 Mg. Perez Diaz Ignacio de Loyola  
 Docente - Inicial  
 DNI: 08341128

Ficha informe de evaluación a cargo del experto  
 Guía de observación 2: título La Agresividad

INDICADOR	ITEM	EFECTIVIDAD	ADAPTACIÓN	RELEVANCIA	CLARIDAD	EVALUACION CUALITATIVA POR ITEM	COMENTARIOS
D1	1	4	4	4	4	Muy alto	
	2	4	4	4	4	Muy alto	
	3	4	4	4	4	Muy alto	
	4	4	4	4	4	Muy alto	
	5	4	4	4	4	Muy alto	
	6	4	4	4	4	Muy alto	
	7	4	4	4	4	Muy alto	
	8	4	4	4	4	Muy alto	
	9	4	4	4	4	Muy alto	
D2	10	4	4	4	4	Muy alto	
	11	4	4	4	4	Muy alto	
	12	4	4	4	4	Muy alto	
	13	4	4	4	4	Muy alto	
	14	4	4	4	4	Muy alto	
	15	4	4	4	4	Muy alto	
	16	4	4	4	4	Muy alto	
	17	4	4	4	4	Muy alto	
	18	4	4	4	4	Muy alto	
D3	19	4	4	4	4	Muy alto	
	20	4	4	4	4	Muy alto	
	21	4	4	4	4	Muy alto	
	22	4	4	4	4	Muy alto	
	23	4	4	4	4	Muy alto	
	24	4	4	4	4	Muy alto	
	25	4	4	4	4	Muy alto	
<b>EVALUACION CUALITATIVA CRITERIOS</b>	<b>FOR</b>	Muy alto	Muy alto	Muy alto	Muy alto		

Fuente: tomado del libro Validez y Confiabilidad de instrumentos de investigación: Luis F. Mucha Hoopital

Evaluación final por el experto: por criterios y items, tomando como medida de tendencia central: moda.

<b>Calificación:</b>	1. No cumple con el criterio
	2. Nivel bajo
	3. Nivel moderado
	4. Nivel alto

Validez de contenido

Cuadro 1  
Evaluación final

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Items	Calificación
Perez Díaz Ignacio de Loyola	Mg. En Educación	25	Muy alta

Sello y Firma:

  
 Mg. Perez Diaz Ignacio de Loyola  
 Docente – Inicial  
 DNI: 08541128

## VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACION

### Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Los dibujos animados y la Agresividad" que hace parte de la investigación. La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

Nombres y apellidos del juez: Arnaz Quispe Beatriz Gisela.....

Formación académica: Lic. Educación Inicial .....

Áreas de experiencia profesional: ... Educación.....

Tiempo: ...18 años..... actual: ...Docente.....

Institución: ...I.E. Los Angelitos la Esperanza – El Tambo.....

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<b>SUFICIENCIA</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta	1. No cumple con el criterio 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. Los ítems no son suficientes para medir la dimensión 2. Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden de la dimensión total 3. Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente 4. Los ítems son suficientes
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintaxis y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. El ítem no es claro 2. El ítem requiere muchas modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas 3. Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem 4. El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. No cumple con el criterio 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. El ítem no tiene relación lógica con la dimensión 2. El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. 3. El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo 4. El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio. 2. Nivel bajo 3. Nivel moderado 4. Nivel alto	1. El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión. 2. El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este. 3. El ítem es relativamente importante 4. El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Ficha informe de evaluación a cargo del experto  
 Guía de observación 1: título: Los dibujos Animados

DIMENSIÓN	ITEM	CONTENIDO	CONCORDIA	RELACIONES	CLARIDAD	VALORES CUALITATIVOS POR ÍTEM	OBSERVACIONES
D1	1	4	4	4	4	Muy alto	
	2	4	4	4	4	Muy alto	
	3	4	4	4	4	Muy alto	
	4	4	4	4	4	Muy alto	
	5	4	4	4	4	Muy alto	
	6	4	4	4	4	Muy alto	
	7	4	4	4	4	Muy alto	
	8	4	4	4	4	Muy alto	
	9	4	4	4	4	Muy alto	
D2	10	4	4	4	4	Muy alto	
	11	4	4	4	4	Muy alto	
	12	4	4	4	4	Muy alto	
	13	4	4	4	4	Muy alto	
	14	4	4	4	4	Muy alto	
	15	4	4	4	4	Muy alto	
	16	4	4	4	4	Muy alto	
	17	4	4	4	4	Muy alto	
D3	18	4	4	4	4	Muy alto	
	19	4	4	4	4	Muy alto	
	20	4	4	4	4	Muy alto	
	21	4	4	4	4	Muy alto	
	22	4	4	4	4	Muy alto	
	23	4	4	4	4	Muy alto	
	24	4	4	4	4	Muy alto	
EVALUACION CUALITATIVA POR CRITERIOS		FOR	Muy alto	Muy alto	Muy alto	Muy alto	

Fuente: tomado del libro Validez y Confiabilidad de Instrumentos de Investigación: Luis F. Mucha Hospital

Evaluación final por el experto: por criterios y ítems, tomando como medida de tendencia central: moda.

Calificación:	1. No cumple con el criterio
	2. Nivel bajo
	3. Nivel moderado
	4. Nivel alto

Validez de contenido

Cuadro 1  
Evaluación final

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítem	Calificación
Armas Quispe Beatriz Gisela	Lic. Educación Inicial	25	Muy alta

Sello y Firma:



Beatriz Gisela Armas Quispe  
C.M. 1010700407  
DOCENTE

Ficha informe de evaluación a cargo del experto  
 Guía de observación 2: título: La Agresividad

ITEMIZACIÓN	ITEM	INDICADOR	CONTENIDO	RESPUESTA	GRADO	EVALUACION CUANTITATIVA POR ÍTEM	COMENTARIOS
D1	1	4	4	4	4	Muy alta	
	2	4	4	4	4	Muy alta	
	3	4	4	4	4	Muy alta	
	4	4	4	4	4	Muy alta	
	5	4	4	4	4	Muy alta	
	6	4	4	4	4	Muy alta	
	7	4	4	4	4	Muy alta	
	8	4	4	4	4	Muy alta	
	9	4	4	4	4	Muy alta	
D2	10	4	4	4	4	Muy alta	
	11	4	4	4	4	Muy alta	
	12	4	4	4	4	Muy alta	
	13	4	4	4	4	Muy alta	
	14	4	4	4	4	Muy alta	
	15	4	4	4	4	Muy alta	
	16	4	4	4	4	Muy alta	
	17	4	4	4	4	Muy alta	
D3	18	4	4	4	4	Muy alta	
	19	4	4	4	4	Muy alta	
	20	4	4	4	4	Muy alta	
	21	4	4	4	4	Muy alta	
	22	4	4	4	4	Muy alta	
	23	4	4	4	4	Muy alta	
EVALUACION CUALITATIVA CRITERIOS	PCR	Muy alta	Muy alta	Muy alta	Muy alta		

Fuente: tomado del libro Validez y Confiabilidad de Instrumentos de Investigación: Luis F. Mucha Hospital

Evaluación final por el experto: por criterios y ítems, tomando como medida de tendencia central: moda.

<b>Calificación:</b>	1. No cumple con el criterio
	2. Nivel bajo
	3. Nivel moderado
	4. Nivel alto

Validez de contenido

Cuadro 1  
Evaluación final

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítem	Calificación
Amas Quispe Beatriz Gisela	Lic. Educación Inicial	23	Muy alta

Sello y Firma:



Beatriz Gisela Amas Quispe  
 C.M. 1010730482  
 DOCENTE



## Consentimiento y/o asentimiento informado



### CONSENTIMIENTO INFORMATIVO PARA MENORES

Por el presente yo HOMAR ADRIANO CIRIACO presidente del aula Azucena con el DNI 46578983

Autorizo a las Bach. SALAZAR JAIME DAYANA FRESSIA, y la Bach. AMAYA JULCARIMA GISELA, de la Escuela Profesional de la Universidad Peruana los Andes, con los DNI 48587972- 71867685 a realizar la observación a los menores estudiantes a tanto presencial, durante la aplicación de su proyecto

Tanto conocimiento de que constara la observación de los estudiantes, y que el objetivo del mismo en aplicar únicamente sus instrumentos de evaluación de su plan de tesis en nuestros niños, también me es aclarado que toda la información que se recabe en el transcurso del proceso será resguardada, sin afectar al menor ni a la persona encarada.



HOMAR ADRIANO CIRIACO  
Presidente del aula  
Azucena

**Autorización de la empresa donde realizo la investigación indicando fecha de inicio y culminación**



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°140  
"ROSITA DE AMERICA"  
SATIPO**



El director de la Institución educativa,

**HACE CONSTAR:**

La Bach. SALAZAR JAIME DAYANA FRESSIA, y la Bach. AMAYA JULCARIMA GISELA, de la Escuela Profesional de la Universidad Peruana los Andes, ha desarrollado la investigación titulada: DIBUJOS ANIMADOS Y AGRESIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SATIPO-2024, Realizada en las siguientes fechas 04.04.2024 a 04.04. 2025.cumpliendo satisfactoriamente de acuerdo el plan presentado a mi despacho.

Se expide el presente, a solicitud de las interesadas para los fines que crean conveniente

Satipo 25 de setiembre del 2024

Lidia Jany Quispe Rodríguez  
DIRECTORA

## Fotos de la aplicación del instrumento



Nota: En la evidencia 01, se muestra aplicando el instrumento dentro de la institución



Nota: En la evidencia 02, se muestra aplicando el instrumento dentro del aula



Nota: En la evidencia 03, se muestra aplicando el instrumento dentro del aula