

INFLUENCIA DE LA TELEVISIÓN

NELCY YOLANDA BENAVIDES MONCADA

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
CHÍA**

INFLUENCIA DE LA TELEVISIÓN

NELCY YOLANDA BENAVIDES MONCADA

**Trabajo de grado para optar al título de
Licenciada en Educación Preescolar**

Lic. BERTHA CLAUDIA FRANCO

Asesora

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
CHÍA**

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Chía , junio/2003

AGRADECIMIENTOS

La autora quiere expresar su agradecimiento a:

Bertha Claudia Franco, asesora del trabajo de grado, por orientarme en el inicio, desarrollo y conclusión de mi trabajo de grado.

Esther Gómez Garzón, por permitirme desarrollar mi trabajo de grado en su Colegio Gimnasio Campestre.

Padres de familia del Colegio Gimnasio Campestre, por su valiosa colaboración en el desarrollo de la propuesta.

RESUMEN

La televisión se ha considerado como un instrumento de comunicación humana, en donde éste brinda información, entretenimiento y cultura. La televisión usa los dibujos animados para captar la atención especialmente de los niños. Estos dibujos varían desde los más educativos hasta los más violentos y sus contenidos en ocasiones son tan fantásticos que logran alejar al niño de su realidad.

No es suficiente mencionar que cautivan su atención si no que también limitan su capacidad creativa, manifestándolo en escritos, pensamientos, dibujos y más notoriamente en sus juegos. Por tal razón se realizó un taller con padres de familia para que ellos se conviertan en los principales orientadores de la creatividad de sus hijos a la hora de ver televisión.

ABSTRACT

Television has been considered as an instrument of human communication. It offers information, entertainment and culture. Television uses the cartoons to attract children's attention. These cartoons vary from educational to violent programs and their contents sometimes are so wild and strange, with drawing the child from reality.

It is not enough to mention that these cartoons focus children, but they also limit the creative capacity especially when they write, think, draw or play games. For this reason it is very important that parents become children's main guides.

PALABRAS CLAVES

- Televisión
- Dibujos animados
- Influencia
- Creatividad
- Desarrollo infantil

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN	9
2. JUSTIFICACIÓN	10
3. OBJETIVOS	11
3.1. OBJETIVO GENERAL	11
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
4. SITUACIÓN CONTEXTUAL	12
5. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	16
6. MARCO TEÓRICO	17
6.1. LA TELEVISIÓN	17
6.2. LA CREATIVIDAD Y EL JUEGO	30
6.3. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR	36
6.4. DESARROLLO DEL NIÑO	43
6.4.1. ASPECTO SOCIOLÓGICO	43
6.4.2. ASPECTO COGNOSCITIVO	44
6.4.3. ASPECTO DEL LENGUAJE	46
6.4.4. APRENDIZAJE	47
6.5. CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD EN LA EDAD PREESCOLAR	47
7. METODOLOGÍA	49
7.1. POBLACIÓN	50
8. PROPUESTA	52
8.1. APLICACIÓN	52

9. CONCLUSIONES	53
BIBLIOGRAFÍA	59
ANEXOS	61
ANEXO 1: CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA	61
ANEXO 2: ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO	64
ANEXO 3: TALLER CON PADRES DE FAMILIA	72
ANEXO 4: MUESTRA DE LA EJECUCIÓN DEL TALLER	74

1. INTRODUCCIÓN

La creatividad es una habilidad importante en todo ser humano, y especialmente en los niños que son vulnerables a cualquier influencia que la televisión ejerza sobre ellos.

La televisión es un medio que ejerce gran influencia en los niños, limitando su creatividad, y su imaginación pues es un mundo mágico en el que se mezclan elementos que por su corta edad el niño no puede entender.

Es importante brindarle al niño experiencias que le ayuden a desarrollar esa creatividad, mediante juegos y actividades que le generen motivación e interés.

Por este motivo surge la necesidad de elaborar una propuesta en la que se trabaje conjuntamente niños y padres ofreciéndoles estrategias pedagógicas para buscar en la televisión no sólo aspectos negativos, sino los aspectos positivos y tratar de tornarlos como alternativas que estimulen la creatividad.

2. JUSTIFICACIÓN

La televisión es el medio que influye en las personas, y ahora más en los niños, debido a que las cabezas de familia están ausentes en los hogares en el momento que los infantes están presentes, por tal motivo estos niños ocupan su tiempo libre principalmente viendo la televisión.

En la vida diaria de los niños se ve reflejada la influencia de la televisión y más aun en las actividades en donde el niño puede explorar su creatividad, su imaginación, dar rienda suelta a su fantasía, pero que con la influencia de la televisión esa creatividad se ve afectada manifestándose especialmente en los juegos, dibujos, etc., donde se ven plasmados personajes, acciones, palabras, etc., que han visto allí.

La televisión no solo afecta negativamente la creatividad del niño sino que es uno de los medios que despierta en él deseos y temores; y a partir de ellos se crean actitudes, creencias, valores y pautas de comportamiento, ya que es imposible separar al niño de este medio; por eso es necesario buscar en la televisión aquellos aspectos que pueden ser utilizados no sólo como medio de aprendizaje sino también como facilitador y estimulante de la creatividad, ya que en los momentos en que el niño ve televisión generalmente es en la casa por eso es importante realizar un trabajo conjunto con los padres para que ellos se conviertan en mediadores de la utilización de este medio y puedan orientarlos.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

- Analizar desde una perspectiva pedagógica la influencia que ejerce la televisión en la creatividad de los niños de 3 a 5 años de edad, para orientar a padres y niños en el manejo de la misma.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar y desarrollar cuestionarios que permitan conocer los programas favoritos de los niños para poderlos utilizar como herramienta de aprendizaje.
- Analizar pedagógicamente la influencia de la televisión en las actividades y juegos de los niños buscando una mejor orientación en ellos.
- Desarrollar un taller con padres de familia para concientizarlos sobre la importancia que tiene la creatividad en el desarrollo infantil.
- Orientar a los padres de familia para que mediante estrategias pedagógicas puedan ayudar al niño a desarrollar su creatividad transformando los aspectos negativos de los programas de televisión en aspectos positivos.

4. SITUACIÓN CONTEXTUAL

A continuación se hará mención a la situación contextual de cada una de las instituciones:

NOMBRE: Dinos Kinder

CONTEXTO FÍSICO: El jardín Dinos Kinder está ubicado en la calle 104 N° 22-1b de Santafé de Bogotá. El grupo de trabajo estaba conformado (teniendo en cuenta el organigrama) por la directora, secretaria, dos terapeutas ocupacionales, una psicóloga, dos licenciadas en educación preescolar, una fonoaudióloga y una licenciada en educación física; en donde las personas mencionadas anteriormente se desempeñan como docentes titulares de cursos preescolares. El total de estudiantes del jardín era de 42 entre niñas y niños en donde cada uno en su gran mayoría vivía con padre, madre, niñera y la empleada del servicio, necesitaban de la niñera ya que sus padres desempeñaban cargos laborales. Las familias vinculadas con el jardín eran de estratos 4, 5 y 6.

La planta física era una casa muy amplia adaptada cómodamente para las necesidades de cada niño/a en donde los pisos estaban totalmente alfombrados; la casa se dividía en dos zonas de recreación con columpios, rodadero, arenera y zona verde; cuatro salones divididos en maternal, prejardín, jardín y transición en donde la cantidad de niños/as por salón era de 4, 13, 21 y 10 en su respectivo orden; un salón adaptado para gimnasia con su material correspondiente, una cocina, tres baños, un salón de música, el comedor, un salón de títeres y la secretaria.

CONTEXTO PEDAGÓGICO: La observación en este jardín fue de un mes. En el jardín Dinos Kinder se trabajaba por proyectos en donde se vinculaban todas las dimensiones.

En las horas de recreo se observaba fácilmente que los niños/as que cursaban maternal no jugaban libremente sino que las maestras los montaban en columpios y rodaderos; en cambio los niños/as de los demás cursos jugaban a repetir escenas que muy probablemente veían o presenciaban en sus hogares, televisión o en el mismo jardín.

La actitud de las maestras en las horas de recreo era positiva y dejaban a los niños/as jugar libremente siempre y cuando no se presentara agresividad en los juegos; en ocasiones observé juegos de este estilo y las maestras intervenían dialogando con los niños/as vinculados, pero era solo en ese momento y después no comentaban nada más.

NOMBRE: Hogar Infantil "Mi Dulce Refugio"

CONTEXTO FÍSICO: El hogar Infantil "Mi Dulce Refugio" se encuentra ubicado en la calle 165 N° 14-72 San Cristóbal Santafé de Bogotá. El grupo de trabajo era conformado por una Hermana que estaba cargo de la dirección, la secretaria y doce maestras que además de desempeñarse como tales estudiaban cursos como enfermería, secretariado, contabilidad entre otros; y cuatro damas voluntarias que colaboraban en la cocina.

La planta física es muy grande, se dividía en dos oficinas, zona verde, cuatro baños, ocho salones y una cocina.

CONTEXTO PEDAGÓGICO: La observación en este hogar fue de un mes. En esta institución se trabajaba por unidades y se desarrollaban actividades en hojas; las evaluaban por dimensiones. Estos informes se entregaban al acudiente y al bienestar familiar ya que este último era el que donaba la alimentación de los niños/as (medias nueves, almuerzo y onces).

Poco era el tiempo en que los niños/as jugaban y compartían con los demás ya que las maestras desarrollaban actividades escolares y el tiempo restante era dedicado a la alimentación y a que los niños/as duerman a cierta hora en el mismo lugar, es decir, en su mesa de trabajo comían, dormían y desarrollaban tareas escolares.

Los días viernes era el día en donde podían salir del salón a la zona verde a jugar, y era allí en donde los niños se reunían con las niñas para jugar al papá y a la mamá, de otros se escuchaban frases como "mi patada voladora", "mi máximo poder" y cosas por el estilo, y por otro lado estaban jugando al profesor que se ve en el programa el chavo, en ocasiones algunos niños preferían quedarse en el mismo lugar y pedir plastilina y modelaban muñecos que tenían nombres propios como Elmo, picachu, Aurelio Cheveroni, etc., nombres dichos por los niños/as. La actitud de las maestras era pasiva, no intervenían en los juegos siempre y cuando no se presentara llanto o golpes entre los niños/as.

NOMBRE: Gimnasio Campestre

CONTEXTO FÍSICO: El Colegio Gimnasio Campestre se encuentra ubicado en el kilómetro 1 Vía a Barandillas, Finca El Atardecer I en el municipio de Zipaquirá. El grupo de trabajo está conformado por la directora, tres profesores especializados en el área de Inglés, doce desempeñándose como titulares de curso, una secretaria y dos personas de servicios generales.

La planta física es amplia, esta adaptada con salones independientes para los cursos de quinto a primero. Para preescolar (transición, jardín y prejardín) existe un salón grande que está separado por divisiones, hay comedor, salón de inglés, baños, cuenta con una arenera grande, columpios y un parque en madera.

CONTEXTO PEDAGÓGICO: En este colegio se trabaja por unidades en donde se desarrollan habilidades como pensar, leer, escribir y hablar al máximo nivel que sea posible.

Las actividades en su gran mayoría se plantean de manera que los niños/as aprendan a través de la investigación, además de las actividades libres en donde ellos expresan sus emociones; y es allí en donde los niños/as no crean sino prefieren simplemente remontarse a programas de televisión ya que siempre se ve que reinciden en la imitación de personajes como: Gokú, bleybley, entre otros y en realidad son muy pocos los que llegan a crear o transformar cosas. A la hora de jugar en las zonas verdes no se ven motivados por los parques, areneras ni columpios sino prefieren estar jugando a las peleas, luchas, comedias o concursos que ven por la televisión. Siempre persisten en jugar agresivamente y sus diálogos giran alrededor de personajes de la televisión como: pokémon, popstars, etc.

Las estrategias pedagógicas utilizadas en este colegio son el diálogo permanente, además se utilizan unas consignas semanales para fortalecer valores y evitar al máximo las agresiones entre los niños/as.

5. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

¿Cómo utilizar pedagógicamente la influencia que ejerce la televisión sobre la creatividad de los niños/as de 3 a 5 años de edad?

6. MARCO TEÓRICO

6.1. LA TELEVISIÓN

La televisión como fenómeno social, justifica en gran parte la importancia que hasta la fecha se le ha podido prestar. Es obvio y conveniente que sea así. Teniendo en cuenta los testimonios que contribuyan a conocer mejor la televisión son válidos ya que cuanto más importante es una cosa y mayor su trascendencia social, tanto más hemos de procurar que está ordenada rectamente según la razón. La persona humana, con su inteligencia y voluntad libre le atribuye a la televisión funciones que a él le parezcan fundamentales.

Con cierta frecuencia se acusa a la televisión de propiciar alto empobrecimiento del lenguaje, aunque algo de verdad hay en ello, no cabe ignorar que, al mismo tiempo, la televisión genera, y no en pequeño grado, una dinámica de signo positivo que contribuye al conocimiento y mejor uso de la propia lengua, sobre todo en su dimensión oral; por otro lado también se le atribuye gran confusión entre lo que es real y no lo es, entre lo natural y lo artificial. No podemos saber qué es lo natural y qué lo artificial, porque los procesos que podrían revelarnos esto no están visibles por ninguna parte, la televisión aísla a la gente de su entorno, a los unos de los otros, y a todos de sus propios sentidos. Lo cual es muy preocupante en el caso de los niños: la peor cosa que uno puede hacer con un niño que pueda ser hiperactivo es ponerlo frente a la pantalla de televisión.

La televisión activa al niño al mismo tiempo que lo separa de toda estimulación sensorial real y de la oportunidad para su resolución. Cuando el niño empieza a recibir la influencia de la información visual, su desarrollo psíquico se efectúa en

condiciones que no corresponde a las etapas naturales por las que pasaron sus mayores. El universo de la información visual en el cual penetra el niño y que, al mismo tiempo, penetra en él, no está, como el universo anterior, fundado sobre el espacio de intervención, sino precisamente sobre un conjunto de nuevas modalidades de información. Según lo anterior se ve como la televisión influye en personas de cualquier estrato socioeconómico y más cuando los niños están solos frente al televisor ya que debido a que ellos son más vulnerables a dichos mensajes muestran con más facilidad la influencia.

"Muchos de ellos reciben un aprendizaje por imitación... la contemplación de la violencia genera más violencia... las normas, los valores y los sentimientos de la gente se ven afectados por la televisión que muchas veces determina el comportamiento y hasta la personalidad del individuo"¹

Violencia en televisión no es sino una cara de la moneda que a los padres les toca explicar, y más cuando se hacen conscientes de la influencia que este medio audiovisual tiene en la formación y desarrollo intelectual y emocional de sus hijos. La televisión es un invento que ha tenido mayor influencia en la sociedad. Cuando el niño ingresa al jardín infantil ya se ha visto en promedio tres mil horas de televisión.

"El televidente infantil aprecia el armamento como "una verraquera". Porque no lo asocia con la muerte de humanos sino la desintegración de los transformer"²

Los niños, al igual que los adultos, son personas que aprenden del medio en el cual se desenvuelven y necesariamente se deben adaptar a él o tratar de modificarlo; en el caso de los niños asimilan e imitan todo lo que pasa a su alrededor influyéndolos en diferentes ámbitos como los son el juego, la creatividad, personalidad, otros...

¹ TELEVISIÓN, CRIMEN Y VIOLENCIA. El libro rojo. P 242

² Ibid. P 155

La televisión es importante porque no sólo se ha conseguido rebasar los límites físicos de los sentidos, sino que se ha encontrado un instrumento eficaz de comunicación humana y un sistema altamente especializado de impacto sensorio-perceptivo. Además es el principal medio de activación y crecimiento de los consumos. Contiene el potencial para estimular la propagación del aprendizaje innovador.

Los beneficios de la televisión, en términos de información, entretenimiento y cultura, son efectivos si los padres saben canalizarlos escogiendo los programas y fijando horarios, Hay que lograr con esfuerzo y con paciencia, que los niños desarrollen una fuerza de voluntad para que sepan qué les conviene de la televisión.

En una encuesta realizada en Santafé de Bogotá por Josefa Domínguez, se preguntó a niños entre 4 y 6 años, "¿A quién quieres más, a la televisión o a tus padres?"

El 44% prefirió la televisión. La razón: la televisión está siempre en casa, al contrario de mis padres.

Otro dijo: mi televisión está cuando yo quiero, mientras que mis padres están siempre ocupados"³

Se necesita que los niños cuando están solos frente al televisor sepan usar su libertad responsable, teniendo en cuenta su edad, y no se deje dominar por el hábito de ver televisión indiscriminadamente, porque caerían en la teledependencia, que afecta seriamente los hábitos escolares y convivencia familiar.

³ HACER FAMILIA. Televisión y familia. P 22

La capacidad de imitar es tan importante en los niños ya que esta es un método de aprendizaje; los niños la expresan sobre las vivencias y experiencias que le brinda la televisión. El hecho de que en Estados Unidos un niño vestido de Superman se lanzará desde una ventana del edificio donde vivía, indica que los niños no solo ven, ellos quieren poner en práctica lo que ven.

Los casos como este también hacen evidente la incapacidad de los niños de diferenciar claramente la realidad de la fantasía y, por lo tanto, para discernir entre lo que es verdadero lo que no lo es, en lo que la televisión les muestra diariamente.

La televisión tiene varias características que son indispensables para efectuar una profunda penetración en la mente del hombre que son: "La primera por el hecho físico de la emisión de ondas electromagnéticas captadas por la vista y el oído, y la segunda, por las características de lo emitido y de quien lo recibe. Cuando las ondas electromagnéticas de la televisión son captadas por los ojos y los oídos, son trasladadas por los nervios correspondientes a la corteza cerebral, en la cual producen efecto hipnótico, en el que es la base de la influencia para inducir al consumismo"⁴. La televisión provoca gran concentración de la atención y por lo tanto facilita el proceso de memorización y aprendizaje. Además, tiene la posibilidad de plantear constantemente el "suspenso" para que el observador tienda a sacar sus propias conclusiones haciendo uso de su inteligencia, ya que las imágenes televisivas son tres veces más rápidas de lo que las puede procesar la corteza cerebral. Teniendo en cuenta lo anterior es donde surge un diagnóstico del "banco de memoria cerebral en el que se almacenarían imágenes que podrían ser las responsables de patrones de respuesta ante situaciones ocurridas con posterioridad. Éste es uno de los asideros para explicar en parte comportamientos violentos de algunos teleadictos"⁵

⁴ MÉDICA PANAMERICANA. Puericultura el arte de la ciencia. P 227

⁵ Ibid. P 64

La televisión tiene gran influencia en las personas, especialmente en los niños, a demás es sugestiva, muy impresa, muy persuasiva; lo es tanto, que hasta la diaria y necesaria tarea escolar se va dejando hasta el final del día, para la hora en que es muy difícil conciliar las matemáticas y la gramática, con aventura y violencia. Es bien sabido que en los años de la niñez es definitiva la influencia que ejercen aquellos programas que emplean elementos de fuerza. Es decir las figuras que se constituyen en defensores de causas dignas socialmente, pero que para lograrlo participan de elementos fuera de lo común para convertirlos en fantasía.

Cientos de niños colombianos encuentran en la pequeña pantalla un elemento de distracción... y en ocasiones de adoración. En promedio, un niño ve semanalmente unas 50 horas de televisión.

Tradicionalmente, se ha considerado que la televisión ofrece una representación de entornos cercanos y lejanos que alejan a los niños y jóvenes de su realidad cultural y distorsiona sus valores pero, ahora es necesario destacar que los medios de comunicación, especialmente de televisión, tienen un papel muy importante en los procesos de socialización en los cuales los niños construyen su propia realidad y elaboran una cultura específica en los que se incluyen cada vez de manera más directa aquellos aspectos de la vida cotidiana.

Al hablar de la televisión como unas de las técnicas de comunicación al servicio del trabajo social, se alude al uso que se puede hacer de la misma como tarea educativa. Del mismo modo que el cine lo hizo en su momento, la televisión también ha demostrado sus potencialidades para ser utilizada en este campo.

Su ejemplo en las tareas o ámbito del trabajo social puede hacerse de dos maneras:

1. Utilizando programas de televisión que se emiten corrientemente, que se aprovechan como apoyo o punto de partida para una actividad propia del trabajo social.
2. La elaboración de programas preparados especialmente para ser utilizados con esa finalidad, es decir, ajustados a una metodología subordinada a una actividad de trabajo social.

En el primer caso de lo que se trata es de aprovechar un programa de televisión, del mismo modo que se aprovecha una película para un cine-forum; en el segundo caso se trata de elaborar programas propios.

Uno de los medios que más utiliza la televisión para llegar a un niño son los dibujos animados, estos filmes realizados con un procedimiento técnico especial que permite dar, en la proyección, una perfecta sensación a dibujos expresamente dibujados.

Los dibujos animados surgieron antes de la invención de la cámara cinematográfica. Los primeros ejemplos de ilusión del movimiento, obtenidos mediante dibujos, se encuentran en aquellos aparatos como el phénakiscope, que se inventaron para estudiar el fenómeno de la persistencia de imágenes. Los dibujos animados se utilizaron por primera vez como espectáculo en el "Teatro Óptico" de Emile Reynaud. El primero que utilizó la cámara cinematográfica para esta modalidad le permitió la utilización comercial de sus filmes de dibujos animados.

Las características de los dibujos animados son:

- Están dirigidos al público infantil.
- Sus temas varían desde los más educativos hasta los más violentos.
- Los personajes pueden ser superhéroes de otros planetas, animales con características humanas, robots y cualquier otra criatura que desarrollen acciones interesantes que atraigan la atención de los niños.

- Plantean valores como la amistad, la cooperación, la superación, el amor, etc. Y antivalores como el egoísmo, la crueldad, la envidia, etc., para así crear un ambiente de contraste que permita su análisis.
- La mayoría de los contenidos son fantásticos pero con un toque de realidad que hacen que las historias sean atractivas.

Con preocupación se ve como la sociedad ha venido cambiando negativamente y cómo nuestra población infantil esta asimilando estos cambios, pues día a día el bombardeo de estímulos nocivos es cada día mayor, ya sea por la televisión u otros medios que reflejan de manera exagerada y distorsionada la realidad que está llena de conflictos y violencia.

La programación de televisión está siendo conducida equivocadamente. Los contenidos de violencia, odio, descomposición familiar, destrucción de valores, etc., están reforzando comportamientos negativos, violentos y delictivos en diferentes grupos sociales, especialmente entre los niños.

La televisión trae el mundo a casa. Esta revelación tiene para un niño una importancia considerable. Vive habitualmente en su universo, un pequeño universo bastante limitado: la casa, la escuela y el camino que lleva de la una a la otra. Es realmente un pequeño universo bien cerrado, confortable y protector.

Y he aquí que el aparato de televisión le trae el mundo con todos los aspectos: ya no es solamente en camino de la escuela al mercado, la calle de todos los días; los niños de tres a cinco años no conocen más que a los miembros de la familia, los del colegio y algunos vecinos. He aquí que va a aprender a conocer las diferentes relaciones que se presentan entre las personas.

Desafortunadamente con los cambios de la sociedad las cabezas de familia como padre o madre están en la obligación de trabajar gran parte del tiempo dejando los

niños a total merced de la televisión, nintendo, radio o computador sin ellos saber cómo utilizar esa información suministrada por esos medios de comunicación.

En el libro Arte, mente y cerebro escrito por Howard Gardner menciona "que en el libro Televisión Human Behavior que es un texto reflexivo compilado por Gorge Comstock en donde él realizó 2500 estudios todos relacionados directamente con la televisión y se hicieron sólo dos comparaciones muy importantes y que han

quedado establecidas; que los niños tienden a imitar las conductas que ven por televisión, sean éstas agresivas, violentas o benéficamente prosociales. Además que cuanto menor sea el niño, mayor propensión tiene a creer lo que dicen los avisos comerciales, insistiendo en que, los padres le compren los productos publicitarios, y a confundir los avisos comerciales con otros contenidos de la televisión"⁶

Algunos psicólogos han estudiado esta comprensión de los programas televisivos por parte del niño, haciéndole contar lo que acaba de ver. Naturalmente, el niño no sabe expresarse como adulto y no siempre conoce bastantes palabras para decir lo que quiere. Su vocabulario en ocasiones es escaso. "La actitud del educador debe ser la misma que en otros terrenos: dejar al niño la libertad de descubrir el mundo, proporcionándole por otra parte los medios de integrar armoniosamente los elementos de sus descubrimientos y de sus experiencias en una personalidad bien construida y equilibrada"⁷

En el quehacer docente se ve la influencia de la televisión no sólo en el actuar del infante sino además en sus creaciones ya sean dibujos, juegos modelado porque únicamente se dedican a retroceder su imaginación para recordar su héroe o muñeco que está de moda para hacerlo en dichas técnicas y se coartan para inventar cosas nuevas que en esta edad preescolar sus capacidades están muy

⁶ PAIDÓS BÁSICA. Arte, mente y cerebro. P 269

⁷ BILBAO. La televisión, los niños y la familia. P 66

dadas para hacerlo. "Entre los cinco y los siete años, la mayoría de los niños de nuestra sociedad logran una notable expresividad en sus dibujos"⁸; sin embargo cuando llegan a casa a cumplir con trabajos escolares prefieren descansar mirando televisión, si excepcionalmente, una emisión a hora más avanzada presenta para ellos un gran interés, ellos se las arreglan para estar libres de su trabajo. Los

programas televisivos, al igual que los deberes de clase con frecuencia son preparados por personas diferentes a quienes la reciben

Para los niños es atractiva, agradable o hasta una distracción. Porque le trae el mundo, sus aspectos, sus problemas, despierta el interés y suscita la curiosidad. En pocas palabras el niño tiene la necesidad de expresarse y debe aprender a hacerlo correctamente.

Es cierto que la televisión no debe reemplazar la conversación de los padres-niños. Pero, por el contrario puede ser su ocasión. Es importante que los padres jueguen un papel importante en torno a la relación televisión-hijos pueden discutir un programa ya que es excelente ejercicio tanto para los hijos como para los padres y más teniendo presente que a los dos años y medio los niños tienen muy poca noción acerca de qué cosa debería parecer a determinada hora, confunden avisos con programas, y comienzos con fines, e insisten con terquedad en que los personajes van a volver así ya hubiese acabado el programa, para los tres o cuatro años ya reconocen los comienzos y los fines más familiares, tiene noción de los horarios de sus programas preferidos y se dan cuenta que cuando un personaje desaparece al terminar el programa ya no va a volver hasta mañana.

Hacia los cuatro años, los pequeños son felices delante del receptor aun cuando no comprendan el sentido de las imágenes que desfilan por él. Pero "eso se mueve" y

⁸ Ibid. P 149

"eso habla", es fascinante. Y además, les gusta reconocer objetos familiares, personajes muy conocidos (las pequeñas marionetas de programas vistos a diario), las imágenes de animales que les cautivan.

Los niños que más ven televisión son los niños de tres años seguidos de los de dos y cuatro. No obstante debemos considerar que un niño entre tres y cinco años recordará hasta un 60% de cualquier tipo de información vista por televisión, más que la que se le presenta de forma oral.

El niño que descubre el mundo real se toma el tiempo de observarlo. Multiplica las experiencias, y repite incansablemente las que le apasionan. El ritmo de la televisión, por el contrario, se le impone, rápido, sin responsabilidad de detener o volver atrás. Debe adquirir una gran rapidez de percepción y sostener si desmayo su atención sino quiere perder el hilo del programa.

Los sueños, los retrocesos, las acciones paralelas que se desarrollan en lugares diferentes, los eclipses que permiten escamotear el tiempo y sugerir su paso son otros tantos procedimientos que desconciertan a los pequeños espectadores. Estas dificultades de comprensión de la narración en los pequeños, les conducen algunas veces a construir un acción que nada tiene en común con las intenciones del realizador, y esta constatación nos lleva al problema que hemos intentado evocar, a saber, que la imagen es un lenguaje y que por este título, sus efectos no pueden apreciarse más que en función de dos personalidades que, por su medio, se han puesto en comunicación: el realizador que se expresa y el telespectador que capta el mensaje, lo interpreta y reacciona e función de Lo que él es y de lo que ha vivido ya.

La televisión posee algunas ventajas, dentro de las cuales están:

- Amplia el conocimiento general de los niños.
- Suscita la curiosidad y motiva para recibir información complementaria.

- Acerca al niño a personas, lugares y acontecimientos a los que, de otro modo, no podría acceder.

Para poder utilizar un programa televisivo como una herramienta debe realizarse una selección adecuada de los programas. Los padres han de observar las respuestas del niño ante los mensajes que recibe a través de la televisión y darle la apreciación adecuada. Si el niño no comprende el contenido de un determinado programa los padres deben explicárselo. Si el niño actúa de forma violenta por

influjo de un determinado programa de televisión, corresponde a los padres la puesta en marcha de las medidas oportunas para aclarar que ese tipo de conducta no es aceptable.

Ya que un niño a quien se le obliga a ver programas por encima de su edad, demasiado complicado, para él, adquirirá la costumbre de tragar imágenes, sin esforzarse a comprenderlas. Se convertirá en un pasivo y tendrá el peligro de conservar esta actitud en clase, con detrimento de su trabajo escolar.

Es importante que los padres acompañen a los niños viendo la televisión y así contrarrestar la influencia negativa que esta pueda tener en los mismos y dar explicaciones en el momento preciso.

Todo programa infantil debe cumplir con unos requisitos determinados para que se le permita ser transmitido, estos son:

"Los objetivos:

- Debe existir una filosofía que oriente la realización a lo que queremos lograr con nuestros hijos sobre: el mundo que los rodea, su propia identidad nacional.
- Deben responder a necesidades reales de los niños.

La población objetivo:

- Debe definirse una edad específica. Para ello, se puede intentar una agrupación así:

2-5 años

6-9 años

10-13 años

- Las características del programa, podrán ser adaptadas y pensadas en términos de la población-objetivo seleccionada.

Los contenidos del programa:

- Que realmente existan.
- Que estén respondiendo a las necesidades de las cuales surgió el programa.
- Que estén puestos al alcance de los niños que componen la población-objetivo.
- Valorados y seleccionados según criterios de importancia, prioridad, y según la filosofía del programa.

Valores que debe fomentar el programa:

- Las realizaciones valiosas de nuestros pueblos.
- El respeto al niño y a su edad. No al paternalismo.
- Que involucre realizaciones hechas de verdad por los niños.
- Que estimule la fantasía y su creatividad y que conlleve a la experimentación productiva del niño con la realidad.
- Que refuerce la auto-estima personal, la de la sociedad y de la cultura en general"⁹

⁹ PERFIL DEL PROGRAMA DE TELEVISIÓN INFANTIL. P 29

Además es fundamental tener en cuenta el lenguaje que se debe utilizar con los niños teniendo en cuenta primero que todos los valores y los derechos de los niños consagrados por la UNICEF.

El Estado, que es el responsable último de la televisión, es el que mediante leyes y normas reglamenta el uso y el contenido de la misma.

La televisión Colombiana, es un inmenso negocio de carácter mixto, modelo en el que el Estado es el propietario y administrador de las frecuencias, arrienda los horarios, los particulares hacen los programas y la publicidad los sostiene. Es

todavía más importante si se tiene en cuenta que la programación se otorga por franjas en las que siempre hay enfrentados: noticiero contra noticiero, telenovela contra telenovela, etc., lo cual disminuye las opciones de escogencia.

En Colombia hay una notable presión ciudadana para que se dé un viraje hacia la televisión educativa y se proteja a los televidentes de los posibles efectos dinámicos de la televisión comercial. Como resultado se emitió la Ley 182 de 1995.

El Estatuto Orgánico de la televisión que establece como su organismo principal al Consejo Nacional de Televisión, el cual, de los artículos de la Ley, cuenta con recomendaciones precisas de programadores colombianos emanadas del Foro sobre Televisión y Responsabilidad Social, realizado en marzo de 1995 en Santafé de Bogotá.

Basándonos principalmente en la televisión hoy en día está muy presente la violencia en los dibujos animados y sin embargo los niños son unos extraordinarios espectadores de televisión. Aún los más pequeños, que todavía no pueden comprender lo que ven, están concentrados al máximo delante del televisor.

6.2. LA CREATIVIDAD Y EL JUEGO

El concepto de creatividad se ha estudiado a través de los años, por su importancia en las diferentes etapas de la vida y más aún cuando la creatividad le permite al individuo llegar a un aprendizaje. A continuación se citan algunos autores que dan el concepto de creatividad:

M. MEAD: Subraya en la creatividad el elemento de lo subjetivamente nuevo. "En la medida en que una persona haga, invente o conciba algo que resulte nuevo para ella misma, puede decirse que ha consumado un acto creativo".¹⁰

J. E. DREUDAN: "Creatividad es la capacidad del hombre de producir resultados de pensamiento de cualquier índole, que son esencialmente nuevos y que eran previamente desconocidos a quien los produjo".¹¹

SCHENK DANZINGER: "Los procesos mentales divergentes no siguen caminos trillados, sino que sólo utilizan un mínimo de informaciones obtenidas, por lo cual son creativos".¹²

G. WOLLSCHLAJER: "Creatividad es la aptitud de señalar nuevas interrelaciones de cambiar significativamente normas tradicionales, contribuyendo así a la solución general de problemas de la realidad social".¹³

ASCOTT Y DAVID: "La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o

¹⁰ KAPELUSZ. Maestros creativos. Alumnos creativos. P 13

¹¹ Ibid. P 13

¹² Ibid. P 14

¹³ Ibid. P 17

esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que estudio".¹⁴

SIMPSON: "La creatividad es la iniciativa que una persona manifiesta por su capacidad de apartarse de la secuencia común de pensamiento".¹⁵

TAYLOR GORDON: Define la creatividad como "un proceso intelectual cuyo resultado es la producción de ideas nuevas y valederas al mismo tiempo".¹⁶

ANÁLISIS ETIMOLÓGICO: "El concepto de creatividad se deriva del latín "creare" y está emparentado con otra voz latina "cresceré" (=crecer); por tanto etimológicamente significa "crear de la nada".¹⁷

El desarrollo afectivo y emocional en los procesos de desarrollo humano son la base fundamental de la creatividad humana; si no existe afectividad y amor en los procesos, tal vez no existirá la posibilidad de ser creativos.

Según BRIERLEY (1987:67) "creatividad es la capacidad de responder emocional e intelectualmente a las experiencias sensoriales".¹⁸

El niño como creador aparece en una mayoría de contextos lúdicos; los niños crean y recrean constantemente ideas e imágenes que les permitan representar y entenderse ellos mismos y sus visiones de la realidad. "Estas pueden captarse en el habla de los niños, en sus dibujos y pinturas, en sus trabajos manuales, en la música, la danza, la interpretación dramática y, desde luego, en el juego".¹⁹. El juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les

¹⁴ Ibid. P 19

¹⁵ Ibid. P 19

¹⁶ PLANETA. El cerebro y la mente. P 79

¹⁷ KAPELUSZ. Maestros creativos. Alumnos creativos. P 8

¹⁸ Ibid. P 88

proporcionan oportunidades de ser creativos; como las actividades expresivas de un niño de cuatro años representará al principio lo que le ha impresionado al pequeño en situaciones de la vida real, pero al cabo de unos dos años el niño se volverá rápidamente más imaginativo y creativo.

Según Angeles Alonso en su obra "Expresión Plástica" (1982) dice que para fomentar el proceso creador es necesario desarrollar:

"La originalidad, debemos favorecer la fluidez y la libertad de ideas.

La apreciación de lo nuevo, inducir al niño a que haga preguntas.

La inventiva, puede desarrollarse alentando la expresión espontánea, el hallazgo de soluciones.

La curiosidad y la investigación.

La percepción de la realidad, que cultive los sentidos y desarrolle la sensibilidad".²⁰

Hoy día el niño juega menos que antes. Por todo ello, hay que extremar la vigilancia sobre él, para que no abuse y pierda el tiempo excesivamente robándosele a otras actividades necesarias para él. El juego es un entrenamiento para futuras actividades. Aprende a ganar o a perder. Evita el que se haga demasiado optimista y luego se vea sobrepasado por la realidad. Todo el tiempo que la televisión quite al juego es contraproducente para el pequeño.

En otras palabras el juego y la creatividad se ven afectadas directamente por la televisión; en donde el juego y la creatividad ejercen un papel importante en el desarrollo infantil. El juego tiene que desarrollar tanto un hemisferio como el otro.

Pero muchas formas de usar el juego se limitan a repetir, a ejecutar, centrándose en el hemisferio izquierdo, como la mayoría de las actividades que realizamos y eso

¹⁹ MORATA. S.L. El juego en la educación infantil y primaria. P 87

²⁰ NARCEA. Expresión Plástica. P 92

no es juego, no tiene nada que ver con el JUEGO. Maslow (1971) diferencia la creatividad en: "primaria, centrada en el proceso y la creatividad secundaria, centrada en el producto. Nosotros hablamos y trabajamos sobre la creatividad primaria, que es la base de la creatividad. En la creatividad secundaria intervienen otros aspectos, como el esfuerzo para llegar a conseguir un buen producto; la

creatividad básica y fundamental está en la capacidad de divergir y de expresar y buscar nuevo sentido a situaciones viejas"²¹

Uno de los momentos que el niño tiene mayor posibilidad de desarrollar su creatividad es en el juego libre.

El juego está al servicio de las personas y todo educador de personas humanas debe de estar al servicio de personas; las personas son importantes, no el director, no el educador, no el dirigente. Cuando el juego es de las personas es cuando el educador se debe retirar y dejar que el grupo avance. Ahí comienza el valor del juego. Ahí comienza la creatividad. Ahí se une el juego y la creatividad.

Hay que hacer y hablar al mismo tiempo, es necesario que nuestros seis sentidos y no los cinco que generalmente aparecen en los libros, estén en acción.

Poner en actividad toda nuestra inteligencia. Cuando el juego es verdaderamente juego, es cuando podemos hablar de juego creativo.

Dos mejicanos llamados Rodríguez Ketchum manifiestan que:

"Ante la obsesión de la eficiencia y de la productividad, parece poco importante para los científicos y para los ejecutivos el tema de la creatividad en el juego... y sin embargo la creatividad ofrece más afinidades con el juego que con el trabajo. Por principios de cuentas la creatividad evoca y sugiere alegría, entusiasmo, euforia, novedad, sorpresa, diversión, gozo, buen humor... creatividad es probar cosas

²¹ INDE PUBLICACIONES. Creatividad y motricidad. P 127

nuevas, transformar, remodelar, rebasar la realidad, viajar al mundo de los sueños y de las fantasías. Eso mismo es el juego:

- El juego, al igual que la creatividad, supone actividad exploratoria; las personas que juegan exploran, enseñan, intentan, imaginan, fantasean, adaptan, combinan, sueñan despiertos.
- En el juego, el deber, como camino de lo prescrito y pautado, sede lugar al poder y al poder ser.
- El juego como lugar de trastrueque del tiempo y del espacio permite al desplazamiento del mundo interno de las personas sobre el mundo exterior de las cosas.
- El juego, como lugar de lo posible es hermano gemelo de la creatividad"²²

En el juego debemos tener en cuenta los distintos intereses lúdicos según las diversas etapas evolutivas del ser humano, que supone trabajar con distintos objetivos, pero casi siempre nos quedamos en la etapa de la juventud: juegos de reglas.

En las diferentes actividades que realiza un niño siempre estará presente el juego libre en donde a él no le interesan, los resultados sino en cambio lo motivarán los medios ya que esos juegos son libres y espontáneos para ellos, de manera que cuando ya no generen placer los suspenda libremente debido a que no son imposiciones ni programaciones rigurosas, en donde el niño estará siempre activo, atento, concentrado física y mentalmente porque no solo está haciendo lo que le gusta sino ocultamente está adquiriendo destrezas, conocimientos, conociendo su yo, conociendo el mundo que lo rodea y adaptándose a él, con lo cual se convierte ese juego en un excelente medio para su desarrollo.

²² Ibid. P 30

"Se podría entonces definir el juego infantil como actividad placentera, libre y espontánea sin fin determinado pero de gran utilidad para el desarrollo del niño"²³

Bohm y Peat en su libro Ciencia, orden y creatividad expresan que... el juego libre es una manera de fomentar la creatividad...

Precisamente en la falta de normas fijas, en la variedad y rama de modalidades radica el valor educativo del juego. El niño preescolar convierte en juego cualquier actividad dándole vida a un esfero, a un papel, juegan a ver quien se toma el líquido más rápido. Todo es juego en la edad preescolar; siempre y cuando haya un poco de libertad para gozar, explorar y descubrir cosas por sí mismos para así fomentar el espíritu creador que desaparece en el instante mismo que hayan reglas, normas e imposiciones de adultos.

Algunos aspectos de la teoría psicogenética de Jean Piaget, el juego para éste autor constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño..."cuando no supe sus demandas afectivas lo logra por medio de los juegos imaginarios, en los cuales él opera únicamente con el presente, sin importarle las acciones futuras del mismo o las perspectivas del juego; el niño juega a Superman porque se siente y es Superman, tiene la capacidad cognitiva de aislar fantasía de la realidad, pero ni lo hace, para permitirse disfrutar su mundo imaginario y poderse potenciar sinérgicamente con él, es decir, vive y actúa en el presente con el goce creativo-estético que le permite o violar reglas..."²⁴

El juego al estar presente en el niño preescolar proporciona o permite al niño:

- Exteriorizar sus pensamientos y experiencias vividas.
- La descarga de impulsos y emociones.
- Proporciona goce de creación.

²³ UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA. El niño sano. P 427

- Colma su fantasía.
- Puede elevar su imaginación: puede ser doctor, cocinero, conductor, mamá.

Claparède afirma: El juego es el trabajo del niño, es el bien, es el deber, es el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar.

6.3. CLASIFICACIONES DEL JUEGO EN LA EDAD PRE-ESCOLAR

Si la naturaleza del juego es tan variada y se puede decir que abarca toda la naturaleza del niño, es natural que el juego se pueda presentar en varias clasificaciones relacionadas directamente con las edades de un niño preescolar.

Una de estas clasificaciones son la de los juegos como imitación que se presenta en la edad de 2 a 7 años y que Wallon define como una inducción del acto por un modelo exterior, a demás copia o repite todo lo que vive, a través del juego, en donde la imitación es la regla principal la cual es utilizada por al niño a los 3 años para desarrollar la percepción, la representación y la función simbólica.

La imitación aparece primeramente de una forma espontánea, es decir si un niño está en un espectáculo está inmerso en él en un estado de impregnación perceptivo-motora (percibe y actúa a la vez), después de haber realizado texto furtivo que son tanto gestos de espera para luego al repetir gestos, los perfecciona, ya sea con ayuda de juguetes puestos a su disposición. Con análisis como este permite comprender por cuál mecanismo el niño de 2 a 7 años sufre la influencia del medio que lo rodea y la importancia que el adulto debe prestar para la buena elección de espectáculos.

²⁴ MAGISTERIO. Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. P 41

Hasta hace poco, los espectáculos influían poco (guiñol, teatro, circo), pero la aparición de la televisión permite en los hogares espectáculos de los cuales no se mide el resultado. Los niños de menos de 6 años sufren la impresión, el sentido literal. Ellos van a imitar y reproducir, revivir, con sus gestos todo, en su contexto afectivo.

Ante todo esto nosotros como adultos y educadores nos toca elegir y plantear cuestionamientos como ¿si preferimos que los niños imiten conductas de tolerancia

y comprensión humanas o los gestos de violencia y guerra? Tanto uno como lo otro es normal que se presente en el desarrollo infantil pero no le proporcionemos ni los osos para expresar la ternura ni mucho menos las ramas muy bien diseñadas para jugar a la guerra, dejémosles jugar a la guerra pero que todos sus instrumentos sean invención de ellos mismos, ya que la pregunta planteada es un instinto primitivo, no se lo reprimamos sino en cambio canalisemoslo de una manera más suave.

Teniendo en cuenta el nivel evolutivo de los niños se consideran factores que favorecen y alientan la labor educativa que se hace en la casa tanto como en el colegio, se trata de la curiosidad vinculada con la creatividad; la curiosidad referida fundamentalmente a la actitud habitual de los niños con relación a muchos aspectos de la naturaleza. Que pueden ser los fenómenos, hechos o simplemente las situaciones que les interesan.

El niño es curioso. Vive intensamente periodos en los cuales todo es nuevo, interesante y atractivo. Por esto siempre está atento a preguntar y a querer saberlo todo, debido al mundo influenciado que lo rodea y es de ahí de donde se guía por modelos de los cuales copian sus gestos, inclinaciones, comportamientos, etc.

En la gran mayoría aquellos modelos son principalmente la familia "ya que es un medio en el cual el niño aprende un modelo de hablar, de comportarse y de pensar.

Pero la interrupción de la televisión en los hogares introduce en el seno de la familia una nueva fuente de modelos para imitar, muchas veces totalmente ajenos a las costumbres y forma de pensar de los padres, aunque no necesariamente se trata de algo malo"²⁵

Al relacionarse el niño con la televisión va a observar héroes de los dibujos animados, que pasado un mínimo de tiempo va a querer vestir como ellos, repetir

sus frases usuales, querer tener el muñeco anunciado por la televisión, sin darse cuenta que descarta los héroes familiares. Es normal que el niño quiera ver televisión y ahí que permitírsele porque no se trata de que los niños vean todos los programas o que no vean ninguno, sino de ayudarles a entender lo que están viendo.

Un grupo de psicólogos holandeses revisó los estudios sobre la influencia de la televisión en los niños y confirmó la sospecha de que la televisión no favorece la creatividad infantil. Ninguno de los estudios concluye que la televisión estimule la creatividad. En cambio diez de ellos sostuvieron que la afectaba. Y dan tres posibles explicaciones: "la primera, las imágenes tienden a fijarse en la memoria, bloqueando las producidas por la imaginación. Segunda, los programas violentos aumentan la agitación a costa de la reflexión. Por último, ver la televisión en exceso absorbe tiempo que se podría emplear en actividades más creativas"²⁶

Puede detectarse no solo lo mencionado, sino además el exceso de televisión es perjudicial en el desarrollo de los niños; otras consecuencias son por ejemplo la parálisis de la creatividad, exagerada excitación fantástica, dificultad para distinguir entre lo real de lo ficticio, tendencia a la agresividad: gritos, peleas, pataletas, caprichos frecuentes y repetidos, disminución de la capacidad de concentración, pérdida por el gusto hacia el estudio y la lectura, dificultad para relacionarse con los

²⁵ PLANETA RESPUESTAS. Qué hacer con la televisión. P 57

²⁶ RESUMEN EN HACE PRENSA. Estudio de la Universidad de Leiden. P 1

demás, aislamiento y aburrimientos frecuentes, falta de interés ante otras formas de aprovechar el tiempo libre.

Por otro lado en cambio cabe aclarar que clasificando la intensidad horaria de la televisión y controlando sus contenidos puede ser de gran ayuda para la educación de muchos aspectos de la personalidad. Teniendo en cuenta que la televisión es la fuente de imágenes más importante del mundo hoy en día. Si la gente ingiere

imágenes televisivas a razón de cuatro horas por día, está claro que la televisión es ahora la fuente de cuales quiera imágenes que la gente y más los niños llevan ahora en sus cabezas.

Cuando los niños están viendo televisión, todas las categorías de sus capacidades imaginantes o creativas están adormecidas, sumergidas bajo la imagen de la televisión. En efecto, la televisión interviene entre los niños y sus imágenes personales, ofreciéndose como sustituto a aquellas. Cuando los niños ven televisión, no están fantaseando, leyendo o mirando por la ventana, los niños abren su mente, y entran las ensoñaciones de otras personas.

Cabe nombrar el trabajo asesorado por psicólogos, educadores y padres de familia con el popular programa Plaza Sésamo que "es pionero y modelo de programas educativos. De esta programación se destaca la creatividad para enseñar a los niños pequeños en forma amena y con buen humor, a diferenciar colores, objetos, sensaciones, sonidos, letras, números, cantidades y otros conceptos elementales, y a establecer relaciones entre objetos y conceptos"²⁷. Opciones como esta apta para

todas las edades llegándoles a fortalecer valores como lo son la amistad y espíritu de servicio.

²⁷ PLANETA. Qué hacer con la televisión. P 84

Por otro lado está el programa Dragón Ball que apareció en 1985 como historieta de una revista semanal, en donde se presenta a los niños escenas de artes marciales, meditación y concentración para salvar el mundo, que son aspectos que muestran figuras al estilo humano sin ningún poder externo que les garantice ser superiores al resto, como sí sucede en programas de superhéroes americanos.

Este dibujo animado promueve el rescate de valores como el respeto, nobleza, autoestima y solidaridad porque esos héroes no son solo los encargados de salvar

el mundo sino que están involucrados con otros. Las armas más importantes con que cuentan los personajes para enfrentarse a los enemigos son el aura, fuerza afectiva, poder de la mente y condición humana.

Su narrativa es muy compleja y, permite que cada espectador encuentre un aspecto según sus preocupaciones. Lo mejor es que son héroes que no se mantienen sino que en cambio evolucionan por la sabiduría obtenida. Desde luego, no deja nada bueno ver escenas sangrientas, pero si accidentalmente se presentan, la explicación es necesaria teniendo en cuenta la edad del niño.

María Josefa Domínguez en un estudio hecho con 6072 niños colombianos, 750 familias y 732 maestros, sobre los contenidos de la televisión, llegando a las siguientes conclusiones:

- "Los medios de comunicación no proporcionan la identidad nacional.
- Los niños tienden a identificarse con los personajes ficticios que les presentan los medios de comunicación social.
- Los medios de comunicación social refuerzan la agresividad y la violencia en los niños.
- La sociedad de consumo explota la mentalidad infantil, creando en los niños necesidades ficticias.

- Los medios de comunicación social contribuyen a presentar el dinero como el valor supremo del hombre"²⁸

De otra parte la televisión disminuye el tiempo y modifica el patrón normal de sueño de los niños y se le ha atribuido aumento a las pesadillas, con contenido similar al de los programas que ven los niños.

Por lo tanto, el niño encuentra gran interés en repetir ciertas actitudes y ciertas vivencias conocidas, y también en incorporar conocimientos, vivencias y comportamientos novedosos. Le interesa, por ejemplo, repetir algunos juegos pero también aprender otros, por eso la razón de conceptualizar la creatividad, ya que en el momento en que los niños imitan situaciones están coartando la capacidad innata que tienen, entonces, la creatividad se considera como una capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de adaptarse a los esquemas de pensamiento y conductas habituales. En psicología, se le atribuyen las siguientes características: originalidad (considerar las cosas o relaciones bajo un ángulo nuevo), flexibilidad (utilizar de forma inusual pero razonable los objetos), sensibilidad (detectar problemas o relaciones hasta entonces ignoradas), fluidez (apartarse de los esquemas rígidos), e inconformismo (desarrollar ideas razonables en contra de la corriente social). Además también se puede considerar como un propósito y en la capacidad de obtener algo nuevo que conduce a un estado diferente del anterior, como consecuencia de lo cual aparecen nuevos pensamientos, operaciones, satisfacciones, objetos creados, etc. El niño de por sí es creativo, ya que de hecho no ha terminado de construir su mundo. Lo está conociendo y para ello incorpora elementos propios y elementos que le son extraños. Pero hay que permitirle que fundamentalmente sea él quien los organice y teniendo en cuenta la creatividad en la niñez y la evolución total del niño con respecto a su comportamiento creativo aparecen las actitudes creativas por una parte y realizaciones creativas por la otra.

²⁸ Ibid. P 64

Las primeras son elementos básicos holísticos y, como tales, de índole más bien general. Se presentan en forma de:

- Asombro.
- Interrogación.
- Duda.

Y esas actitudes creativas pueden manifestarse en múltiples actividades, tanto en el juego como en el habla, en el pensamiento como en las ideas. Son formas básicas que determinan el comportamiento creativo no sólo del niño sino del hombre en sí.

En el asombro del niño se manifiesta un interés vivo y despierto por su medio, que le hace descubrir algo nuevo todos los días. La alegría por la multitud y variedad de las impresiones no deja lugar al aburrimiento. El ojo plenamente despierto del niño, que descubre el mundo circundante con visión abierta, expresa un estado de maravillada curiosidad. Los primeros meses y años de vida pueden compararse con un emocionante viaje de exploración a un país extraño, desconocido. La fuerza de esa curiosidad a menudo sorprende a los adultos. La actitud interrogante constituye una nueva dimensión de comportamiento espontáneo. Al igual que el asombro, es consecuencia de una intensa curiosidad dirigida hacia la adquisición del lenguaje.

Aproximadamente a la edad de un año y medio, el niño descubre que los objetos tienen nombres; formula las concebidas preguntas ¿qué?, las cuales determinan la temática de la primera edad interrogativa (que culmina más o menos a los tres años).

La segunda edad interrogativa (que culmina entre los cuatro y cinco años) se caracteriza por las preguntas ¿por qué?, con las cuales el niño pide información de índole primordialmente incondicional, final y motivacional. Por lo general, el niño se

conforma con respuestas y explicaciones que no rebasen su esquema mental y de orientación.

El niño inventa permanentemente formas nuevas, originales e imaginativas de comunicación interpersonal. El amor estimula la inventiva. Tal comportamiento se basa en la sensación de felicidad producida por el acogimiento, la expectativa y la simpatía. Las exigencias pueden compararse con la de los amantes, que de

ninguna manera quieren prescindir de la presencia del ser amado. En esa relación amorosa con la madre puede verse la raíz del comportamiento creativo.

6.4. DESARROLLO DEL NIÑO

ASPECTO SOCIOLÓGICO, En el aspecto sociológico se presenta la socialización, proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo). Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos. Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprende a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos. Sin embargo, las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas del pensamiento y el conocimiento, y sostiene que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en diferentes situaciones.

La socialización también incluye la comprensión del concepto de moralidad. Se demuestra que el pensamiento moral tiene tres niveles: en el inferior de las reglas se cumplan sólo para evitar el castigo (nivel característico de los niños más pequeños), y en superior, el individuo comprende racionalmente los principios morales universales necesarios para la supervivencia social. Hay que tener en cuenta que la comprensión de la moralidad a menudo es incoherente con el

comportamiento real, por lo que, el comportamiento moral varía en cada situación y es impredecible.

Las relaciones sociales infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de los juegos, especialmente dentro de lo que se conoce como su "grupo de pares" (niños de la misma edad y aproximadamente el mismo estatus social, con los que comparte tiempo, espacio físico y actividades comunes). En la edad

preescolar el niño tiene bastante confianza en sí mismo, una personalidad bastante fuerte como para mostrarse conciliadora. Tiene tendencia a presumir, a decir groserías. En conjunto es más bien alegre, exuberante, lleno de energía, le gusta la aventura, acepta con entusiasmo lo que se le propone. Su imaginación es también desbordante, se nota en la gran variabilidad de sus dibujos. Hay que imponerle límites. Le gusta sobre todo los compañeros de su edad y sabe jugar con ellos. Los niños de esta edad se acarician y se dan besos con facilidad.

Empieza a jugar con los demás, los busca y sabe afirmar su personalidad. Pide permiso al otro para poder jugar con él y sabe esperar su turno. Ofrecer algo ahora es la forma de intentar establecer una comunicación con los demás niños de su edad. La imitación desempeña un papel importante, además le gusta más jugar con el adulto que con otros niños. Crea juegos de imaginación y organiza juegos simbólicos interesantes con los juguetes que siempre están a su alcance.

El juego se puede considerar como una actividad social o cognoscitiva. A través del juego los niños ejercitan sus capacidades físicas o situaciones emocionales conflictivas, además una actividad que trasciende todos los niveles de vida del niño.

ASPECTO COGNOSCITIVO, El desarrollo cognoscitivo se define como los cambios en las capacidades mentales y en las cualidades que permiten el entendimiento. Cambios en los procesos del pensamiento del niño que conducen a

una habilidad creciente para adquirir y utilizar el conocimiento acerca de su mundo. El desarrollo cognoscitivo según Piaget se divide en una serie de etapas y cada una de estas constituye un cambio cualitativo de un tipo de pensamiento o comportamiento a otro.

El crecimiento cognoscitivo se presenta según Piaget, tomando nueva información sobre el mundo (asimilación). Esto incluye tres principios que se interrelacionan: organización (tendencia a crear sistemas que llevan juntos todo el conocimiento

que del medio ambiente tiene una persona); adaptación (los procesos complementarios de asimilación y acomodación) y equilibrio (pugna por el balance cognoscitivo entre el niño y su mundo exterior, y entre sus propias estructuras cognoscitivas).

En la evolución cognoscitiva del niño se presentan los siguientes estadios según Piaget.

Estadio sensoriomotor, desde el nacimiento a los dos años. Se caracteriza por la coordinación de movimiento físicos, es un estadio prerrepresentacional y preverbal. Se divide en tres etapas que son: la etapa de reflejos, la de organización de las percepciones y hábitos y la etapa de inteligencia práctica o sensoriomotriz.

Al igual según Diane Papalia, el desarrollo físico de los niños en edad preescolar aumenta rápidamente durante los años preescolares sin diferencias importantes en el crecimiento de niños y niñas hasta la pubertad. Los sistemas muscular, nervioso y el desarrollo motor mejoran considerablemente. Los niños muestran progreso en la coordinación de los músculos grandes y pequeños en la coordinación visomotora.

Estadio preoperacional, de los dos a los siete años. Según Piaget se caracteriza por la habilidad para representar la acción mediante el pensamiento y el lenguaje;

es un estadio prelógico. Se presenta la imitación diferida, el juego simbólico, el dibujo, las imágenes mentales y el lenguaje.

Todo lo que el niño ve es nuevo para él; en su mundo entran sin distinción lo normal y lo exótico, lo lógico y lo absurdo, todo lo cual abre perspectivas para la creación. Teniendo en cuenta la etapa, la función simbólica se desarrolla y permite que el niño se presente y se refleje en personas, lugares y eventos de su propio mundo. El pensamiento es más flexible durante la etapa sensoriomotora pero no

tiene la madurez que alcanza el adulto. La presencia de la función simbólica se manifiesta en el lenguaje, y se reitera el juego simbólico, no obstante en la etapa preoperacional entienden identidades, funciones y algunos aspectos de clases y relaciones, pero todavía están abrumados por las limitaciones cognoscitivas producidas por el egocentrismo.

María Montessori habla de la etapa sensorial por la que atraviesan los niños preescolares, "ya que la sensibilidad y disponibilidad de los pequeños en este momento está lista para recibir y asimilar nuevas experiencias".²⁹

ASPECTO DEL LENGUAJE, La capacidad para comprender y utilizar el lenguaje es uno de los principales logros de la especie humana. Una característica del desarrollo del lenguaje es su velocidad de adquisición. La primera palabra se aprende hacia los doce meses, y a los dos años de edad la mayoría de los niños tiene ya un vocabulario de 270 palabras, que llegan a las 2600 a la edad de seis años. No obstante, los niños construyen frases sintácticamente correctas a los tres años y construcciones verbales muy complejas a los cinco años. Este extraordinario fenómeno no puede explicarse simplemente desde la teoría del aprendizaje, lo que ha llevado a establecer otras hipótesis. La más destacada es. Posiblemente, la del lingüista estadounidense Noam Chomsky, quien planteó que el cerebro humano está especialmente estructurado para comprender y reproducir el lenguaje, por lo

²⁹ PLANETA. El cerebro y la mente. P 79

que no requiere aprendizaje formal, y se desarrolla al entrar el niño en contacto con él.

APRENDIZAJE, El aprendizaje es eminentemente social. El aprendizaje definitivo de un conjunto sistemático de contenidos, implícitos en una asignatura, es un proceso de asimilación lento, gradual y complejo de interiorización y asimilación, en la cual la actividad del estudiante constituye un factor de importancia decisiva.

Los niños, al igual que los adultos aprenden del medio en el cual se desenvuelven y necesariamente deben adaptarse a él o modificarlo, pero siempre con una familia o una comunidad. Desde este punto de vista, los niños, desde su entorno familiar, en la mayoría de los casos, empieza a captar el mundo.

Los psicólogos infantiles continúan interesados en la interacción de los condicionantes biológicos y las circunstancias ambientales que influyen en el comportamiento y en su desarrollo, en el papel de las variables cognitivas en la socialización, especialmente en la opción del sexo correspondiente.

Gran parte de las investigaciones actuales en psicología del desarrollo o evolutivo trata de identificar los componentes cognitivos (la memoria o la capacidad de atención) empleados en la resolución de problemas.

6.5. CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD EN LA EDAD PREESCOLAR

Durante el periodo preescolar, el comportamiento creativo se ve determinado, siempre que las condiciones de desarrollo sean normales, por las siguientes características:

1. El niño vive en un ámbito, psíquicamente relajado que ofrece condiciones óptimas para el despliegue y la acción con las fuerzas creativas. Dispone de una singular capacidad de vivenciar, de una receptividad y actitud interesada que le permite enfrentarse al mundo lleno de asombro e interrogación.
2. El niño en edad preescolar experimenta y descubre, desde los primeros días de vida, su medio como algo nuevo, sin estar anquilosado por experiencias, hábitos mentales, cualidades de familiaridad y automatismos.
3. El niño preescolar obedece menos a reflejos y, por lo general se halla más integrado y libre de conflictos que más tarde, cuando va a la escuela.
4. La actitud crítica, que crea distancia, aún no está desarrollada, o tan sólo en forma rudimentaria hacia el final de la niñez. El niño preescolar está entregado al mundo, con el cual se identifica, está comprometido y participa en él.
5. El pensamiento creativo del niño, y ésta es una característica muy específica del preescolar, todavía no tiene su contraparte en el pensamiento convergente. El entrenamiento sistemático del pensamiento convergente tiene lugar más tarde, en la escuela.

La creatividad, es como un proceso que incrementa el desarrollo biológico y cultural, logra integrar lo emocional y tiende a ser básico en los procesos cognitivos; si no hay emociones, no funciona bien lo cognitivo.

7. METODOLOGÍA

En este trabajo de grado se utilizó la **Investigación Acción**, pues es la que mejor se adapta para cumplir el objetivo. Todo el desarrollo de este trabajo está basado en la interacción con los padres de familia, con los niños en su comportamiento y desenvolvimiento dentro de sus actividades y como a partir de las cosas que los niños disfrutaban (televisión, juegos), podemos guiarlos en el uso de su creatividad, entonces es imperativo que el tipo de investigación escogida sea la más adecuada por la posibilidad que da de intervención pedagógica.

El método utilizado en este trabajo es la observación participante, pues se requirió de la participación activa de los padres y los niños.

7.1. POBLACIÓN

La población con la que se realizó este trabajo fueron 79 padres de familia del nivel de preescolar vinculados al Colegio Gimnasio Campestre, municipio de Zipaquirá Cundinamarca a los que se les aplicó un cuestionario (ver anexo 1) con el objetivo de determinar cómo y cuál es la orientación que los padres brindan a sus hijos en el momento de estar viendo televisión, además de llegar a conocer algunas inquietudes que los padres puedan tener en relación con el tema.

Una vez aplicado el cuestionario se recolectó la información (ver anexo 2) y se procedió a hacer su análisis que nos llevó a la necesidad de plantear la propuesta, además se hizo una revisión bibliográfica sobre los temas pertinentes al trabajo para tener una mayor orientación y darle más consistencia a la propuesta.

El paso a seguir fue planear el taller para los padres de familia: "Influencia de la televisión en la creatividad de nuestros hijos". La aplicación de la propuesta se realizó en el Gimnasio Campestre, como primer paso se habló con las directivas del plantel, ellas mostraron interés y por tal motivo se me permitió llevar a cabo el desarrollo de la propuesta con los padres vinculados a este colegio del nivel de preescolar.

8. PROPUESTA

La propuesta para el siguiente trabajo fue realizar un taller con los padres de familia, con el fin de darles algunas pautas de cómo utilizar programas televisivos para fomentar la creatividad de sus hijos y para que ellos como principales orientadores creen otras formas que les parezcan convenientes para dicho fin.

8.1. APLICACIÓN

La aplicación de la propuesta se da de manera en que los resultados se ven a largo plazo, teniendo en cuenta la colaboración activa de los padres de familia. Por tal razón un taller se desarrolló el día 26 de mayo del 2003, seguido por algunas estrategias que los padres van a poner en práctica a la hora de estar viendo televisión y por último se programará un segundo taller como espacio para compartir las experiencias obtenidas de la aplicación de las estrategias; la fecha de éste último taller se programará en el transcurso del segundo semestre del 2003. El primer taller programado para el día 26 de mayo se aplicó en el Colegio Gimnasio Campestre con los siguientes pasos:

1. Saludo y bienvenida a los padres de familia.
2. Justificación del taller y agradecimientos por la colaboración y asistencia.
3. Actividad de integración llamada "Vamos de paseo".
4. Introducción al tema. Dando conceptos de los términos que se van a manejar como eje central del taller.
5. Proyección de un video tomado de un capítulo de Dragón Ball Z, titulado "La buena suerte de Mayimbú"; y con base en él se resolverán unos

cuestionamientos. El personaje principal es Mayimbú, él vive en el planeta tierra con Mister Satán; la mayor alegría de Mayimbú (en este capítulo) era el estar asesinando a la gente que habita en la tierra. Un día él le dice a Mister Satán que va a salir a terminar de matar toda la gente, pero, cuando estaba en acción se llevó una sorpresa, en ese momento Mister Satán planeaba provocar una explosión para acabar con la vida de su compañero. Mayimbú estaba siempre acostumbrado a que la gente que lo veía inmediatamente huía, entonces se encontró un perro, que por algunas razones lo vio y no huyó. Mayimbú estaba muy desconcertado con el perro, tanto que lo cogió y se lo llevó a su casa, cuando llegó le comentó lo sucedido a Mister Satán, éste le dijo que el perro tenía una pata herida y tenía hambre que por eso no había huido. Entonces Mayimbú con sus poderes sobrenaturales lo curó, lo puso en el piso para que el perro se fuera, pero éste ni lo hizo y por el contrario se sintió agradecido por haberlo curado, en ese momento comenzó a lamerle los pies, a mover la cola y a ladrar. Mister Satán le explica a Mayimbú el por qué la actuación del perro. Ellos recuerdan que el perro tiene hambre y Mister Satán se ofrece para traer la comida (monta su carro y se va) Mayimbú se queda jugando con el perro alegremente. Mister Satán para en un lugar desde donde se hacia visible la casa que compartía con su compañero con el objetivo de hacer explotar la bomba que anteriormente había puesto en la casa. Mister Satán observa desde unos binoculares a Mayimbú compartiendo con su nuevo amigo el perro, los veía tan contentos que decidió no hacer explotar dicha bomba y decidió no continuar con su objetivo. En un principio Mayimbú quería matar al perro, pero éste sin saberlo le salvo la vida.

Se proyecta el video hasta la escena en que Mister Satán va hacer explotar la bomba.

6. Después de haber visto una parte del video se hizo una pregunta, ¿cuál cree usted que podría ser el final?

Enseguida de haber compartido las respuestas se procede a proyectar la parte faltante del capítulo.

Luego al finalizar todo el capítulo se retoma otra pregunta, ¿Qué aspectos cambiaría usted del capítulo?

Para terminar este punto se les hace otra pregunta a los padres asistentes con relación a la creatividad de sus hijos. ¿Diga tres situaciones en donde usted haya visto que su hijo/a sea creativo a partir de algo que vio en televisión?

7. Al finalizar el taller se hizo una dinámica de evaluación, no solamente para saber los resultados de éste sino también para dar explicación a las estrategias las cuales estaban programadas como un segundo paso dentro de la propuesta.

A continuación se sugieren algunas estrategias que fueron elaboradas teniendo en cuenta el marco teórico y la documentación bibliográfica que sobre el tema se realizó en este trabajo, las cuales los padres pueden utilizar para orientar el uso de la televisión y por consiguiente la creatividad de sus hijos.

Para el planteamiento de las estrategias pedagógicas se retoman los autores **Maslow (1971)** y **Taylor Gordon (1982)** que se han referenciado en el marco teórico ya que por su visión pedagógica son en los que me fundamento para el plantear mencionadas estrategias sugeridas a los padres de familia en el taller.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Conviene orientar a los niños y niñas sobre los programas o películas que pueden ver solos o en familia a fin de que no se confundan frente a ciertas situaciones o soluciones erróneas o dudosas que, sin explicación adecuada, producen un

comportamiento indebido. No se trata de que los niños y las niñas vean todos los programas o no vean ninguno, sino de ayudarles a entender lo que pueden ver.

Siempre hay héroes o personajes de televisión que sus hijos o hijas admiran. Averigüe cuáles son, y si son positivos, apóyense en ellos para ayudarles a vivir situaciones que se puedan aprender de ellos. Si encuentran antivalores o malos ejemplos, estudien la manera de suprimir esa influencia proponiéndoles otros más dignos de imitar. *Para un niño no hay mejor modelo que el buen ejemplo de sus padres.*

- Vean con sus hijos semanalmente un programa (ya elegido por todos) que no dure más de media hora para los menores de siete años. Hable con ellos de su contenido y haga que le cuenten lo que han aprendido y comprendido.
- No dejen nunca a sus hijos pequeños solos delante del televisor, y menos a oscuras, pues pueden sentir miedo ante escenas violentas o monstruosidades fantásticas.
- Estén atentos a las reacciones de sus hijos ante cualquier programa. Vigilen sus movimientos, así sabrán si están nerviosos, intranquilos, asustados... Contesten siempre que les sea posible sus preguntas. Discutan con ellos sobre la forma de arreglar un conflicto aparecido en televisión.
- No convierta la televisión en un premio o en un castigo, porque sus hijos creerían que el poder o no poder ver la televisión es independiente de los programas.
- La televisión no es una niñera, ni puede usarse solo para "matar" el tiempo libre de sus hijos. Es también, si se usa selectivamente, una diversión agradable para toda la familia.
- Para fortalecer la creatividad de los niños es necesario que ustedes brinden el espacio para que ellos intenten cambiar de apariencia el personaje que más les llamó la atención, lo más importante es que le den la importancia que esta actividad necesita.

- Cuando sea un programa de actitudes artísticas como baile, teatro o diversión hagan que sus hijos cambien lo que no les gustó y pregúntenle el por qué.
- Después de ver los comerciales, pueden jugar a que su hijo/a escoja su juguete preferido y lo anuncie como si fuera a salir por la televisión.
- La televisión puede ser perjudicial para los niños entre los 3 y 5 años de edad. Se debe buscar que su consumo en esas edades sea el menor posible, pero de todas maneras insistir en aclarar qué es realidad y qué es fantasía. Qué es virtud y qué no.
- Debe cuidarse la correcta postura del niño cuando ve televisión. Es necesario que haya una buena iluminación y que él la vea por lo menos a dos metros de distancia.
- Hacerles reflexionar sobre lo que puede crear la publicidad en la mente de la gente pobre o de personas con limitaciones económicas.
- Tratar de dar una explicación sobre los trucos y recursos técnicos de televisión que producen milagros de imagen.
- Preocuparse por lo que ven los hijos y con quién, cuando los padres no pueden estar a su lado. Tratar de averiguar qué vieron, qué aprendieron y discutir sobre ello. Recordar que las empleadas del servicio no son la compañía ideal para que los niños vean televisión, por su falta de preparación.
- No se debe permitir a los niños o a las niñas que vean televisión mientras comen o estudian. Es bueno recordar que uno de los pocos momentos de verdadera unión familiar se vive en el comedor.
- Por último, prediquen con el ejemplo. Si los padres ven televisión sin barreras y sin medida, no pueden extrañarse de que sus hijos sigan idéntico comportamiento. Jueguen con sus hijos, conversen con ellos, dedíqueles tiempo. Es la mejor inversión.

"Los adultos tienen criterios de selección y saben lo que deben admitir o rechazar, pero para un niño es fácil que todo sea igualmente aceptable"
Corominas.

9. CONCLUSIONES

- Se confirmó que verdaderamente la televisión ejerce influencia en la creatividad de los niños de 3 a 5 años de edad.
- A partir del trabajo que se realizó, los padres aprendieron a valorar la importancia que tiene no solo la compañía a ver televisión sino la orientación de estos para con sus hijos.
- El trabajo permitió dar pautas a los padres para que ellos pudieran utilizar algunos programas televisivos como un método de uso de la creatividad o de aprendizaje.
- A partir de los programas favoritos de los niños se pudieron crear nuevas formas de resolver conflictos sociales presentes en la vida del niño.
- En este trabajo se ve que algunos de los padres están de acuerdo en llegar a utilizar los programas aptos para niños como una herramienta en el desarrollo de la creatividad.
- Los padres iniciaron un proceso con relación al análisis de programas en familia, ya que ellos expresan que en la mayoría de éstos están encaminados a fomentar las capacidades positivas de los niños y los incentivan a crear o transformar cosas de diferentes maneras.
- Con el presente trabajo se demuestra que la televisión ejerce influencia en los juegos, pensamientos, escritos y en las diferentes acciones que los niños realizan a diario coartándoles su capacidad creativa.

BIBLIOGRAFÍA

- ANDER EGG, Ezequiel. Los medios de comunicación. Buenos Aires. Humánita. 1980.
- ANGELES, Alonso. Expresión Plástica. Editorial Narcea Madrid. 1982.
- AULA URBANA. Escuela y medios. 1985
- BEAUDOT, Alain. La Creatividad. 1980
- CERDA, Hugo. Los elementos de la Investigación. Editorial El Buho. 1995.
- ENCICLOPEDIA MICROSOFT ® ENCARTA (99). ©. 1993-1998. Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
- GARDNER, Howard. Arte, mente y cerebro. Paidós Básica. México. 1977.
- GOTTFRIED, Heinelt. Maestros creativos, alumnos creativos. Kapelusz. Buenos Aires. 1992.
- J. R. MAYLES. El juego en la educación infantil y primaria. Ministerio de educación y cultura. Editorial Morata. 1990.
- JIMENEZ, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural- Etnografía y Hermenéutica del juego. 1996.
- JIMÉNEZ, Carlos Alberto. Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Magisterio. Bogotá. 1998.
- LEVINAS, Marcelo. Ciencia con creatividad. Aique didáctica. Buenos Aires. 1994.
- MARTÍNEZ SOLANO, Fernando. Imagen del futuro. T. V. Digital. Bogotá. 2001
- MATERIALES DE TRABAJO. Comunicación para niños. Conclusiones y sugerencias. México. 1979.
- PAPALIA, Diane. Psicología del desarrollo. U.S.A. Mac Graw Hill. 1985.
- POSADA, Álvaro. GÓMEZ, Juan Fernando. RAMÍREZ, Humberto. El niño sano 2ª edición. Universidad de Antioquia. 1998.

- SEFCHOVICH, Galia. Hacia una pedagogía de la creatividad. Trillas. 1997
- TAYLOR, Gordon. El cerebro y la mente. Planeta Barcelona. 1980.
- TRIGO, Eugenia y colaboradores. Creatividad y motricidad. Inde publicaciones. España. 1999.
- VAREA, José Luis. DE ALBA, Javier. El tiempo libre de sus hijos. Eunsa Pamplona. 1988.
- YARCE, Jorge. Qué hacer con la televisión. Problemas y soluciones. Planeta. 1997.
- YARCE, Jorge. Televisión y familia. Hacer familia. 1995.

ANEXOS

ANEXO 1

GIMNASIO CAMPESTRE CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA

El siguiente cuestionario es utilizado para un trabajo de proyecto de grado de la Universidad de La Sabana sobre la "Influencia de la televisión en la creatividad de nuestros hijos". **Marque con una x solo una respuesta a cada pregunta.**

1. ¿Qué actividades realiza su hijo/a en su tiempo libre?

- a) Jugar
- b) Ver televisión
- c) Estudiar
- d) Pintar, dibujar
- e) Jugar en el computador

2. ¿Qué programas de televisión ve su hijo/a?

- a) Infantiles
- b) Noticieros
- c) Novelas
- d) Educativos o culturales
- e) Otros. ¿Cuáles? _____.

3. ¿Cuáles de los siguientes programas ve su hijo/a?

- a) Pokémon
- b) El chavo
- c) Dragón Ball
- d) Plaza Sésamo

- e) Jack el despertador
 - f) Otros. ¿Cuáles? _____.
4. ¿Cuándo su hijo/a realiza un dibujo libremente, se da cuenta que es?
- a) Muñeco o personaje de la televisión
 - b) Invento de su imaginación
 - c) Un familiar
 - d) Personaje de cuento o película
 - e) Amigo del colegio o del barrio
5. ¿Cuándo usted le compra a su hijo/a un obsequio, son anunciados por la televisión?
- a) Si
 - b) No
6. Cuando su hijo/a juega, generalmente representa:
- a) Personaje de la televisión
 - b) Personaje del colegio
 - c) Al papá y a la mamá
 - d) Otros. ¿Cuáles? _____.
7. Cuando su hijo/a ve televisión lo hace:
- a) Acompañado/a por sus padres
 - b) Acompañado/a por la empleada del servicio
 - c) Solo/a
 - d) Otros. ¿Cuáles? _____.
8. Si la respuesta al numeral 7 fue "a.", su actuación es:
- a) Hacer preguntas respecto al programa
 - b) Cambiar de canal si hay agresividad
 - c) Disfrutar el programa con su hijo/a

d) Otros. ¿Cuáles? _____.

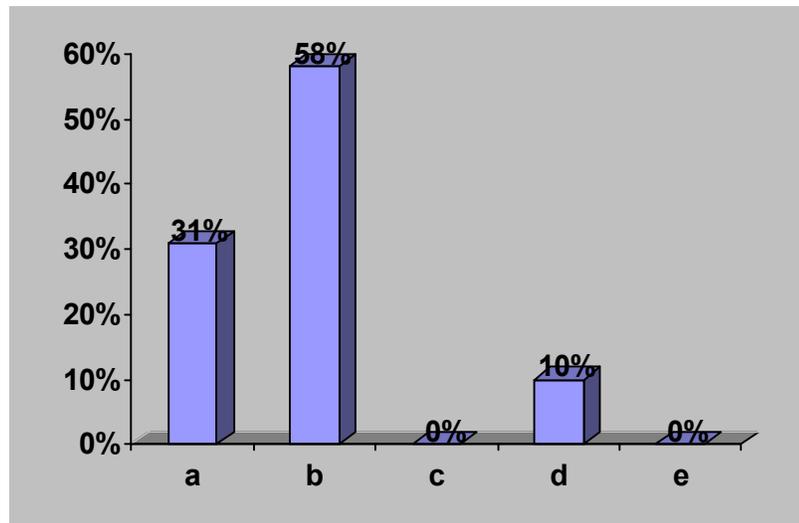
Agradezco su valiosa colaboración.

ANEXO 2

ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO

1. ¿Qué actividades realiza su hijo/a en su tiempo libre?

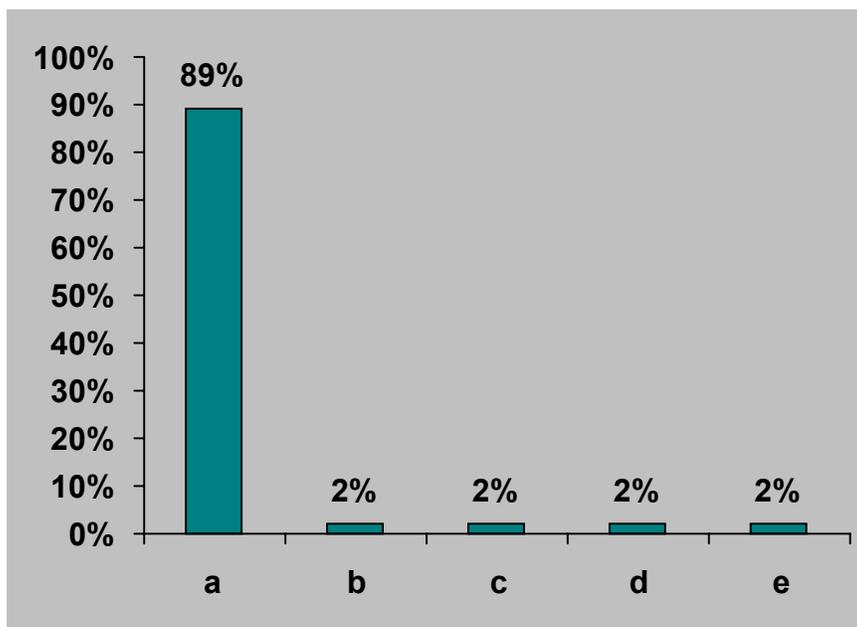
- a. Jugar
- b. Ver televisión
- c. Estudiar
- d. Pintar, dibujar
- e. Jugar en el computador.



Las actividades realizadas en el tiempo libre de los niños de 3 a 5 años pertenecientes al colegio Gimnasio Campestre, los padres en la mayoría respondieron que sus hijos ven televisión, pues esta gráfica demuestra que la mayoría de los niños se relacionan bastante con esta.

2. ¿Qué programas de televisión ve su hijo/a?

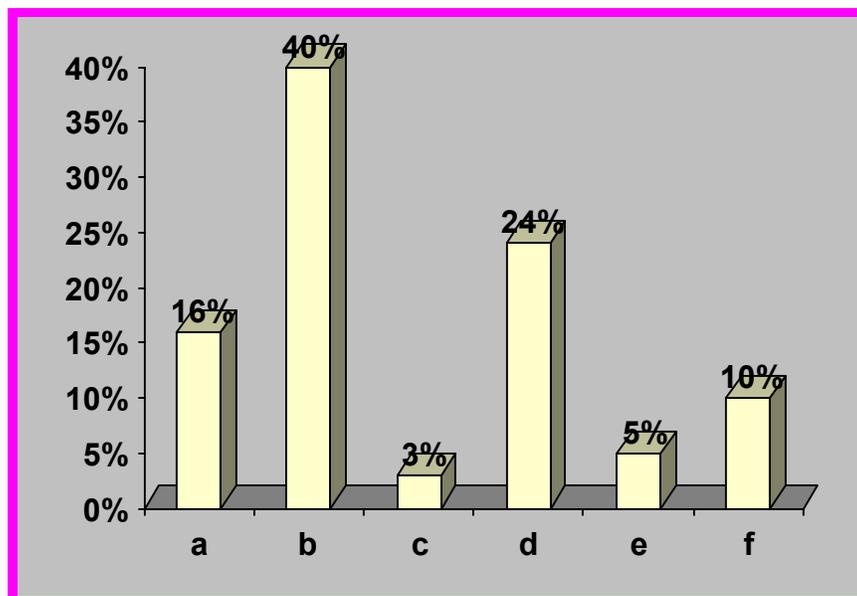
- a. Infantiles
- b. Noticiero
- c. Novelas
- d. Educativos o Culturales
- e. Otros.



En la gráfica se demuestra que la mayoría de los niños mantienen contacto frecuente con los dibujos animados clasificados en “infantiles”.

3. ¿Cuáles de los siguientes programas ve su hijo/a?

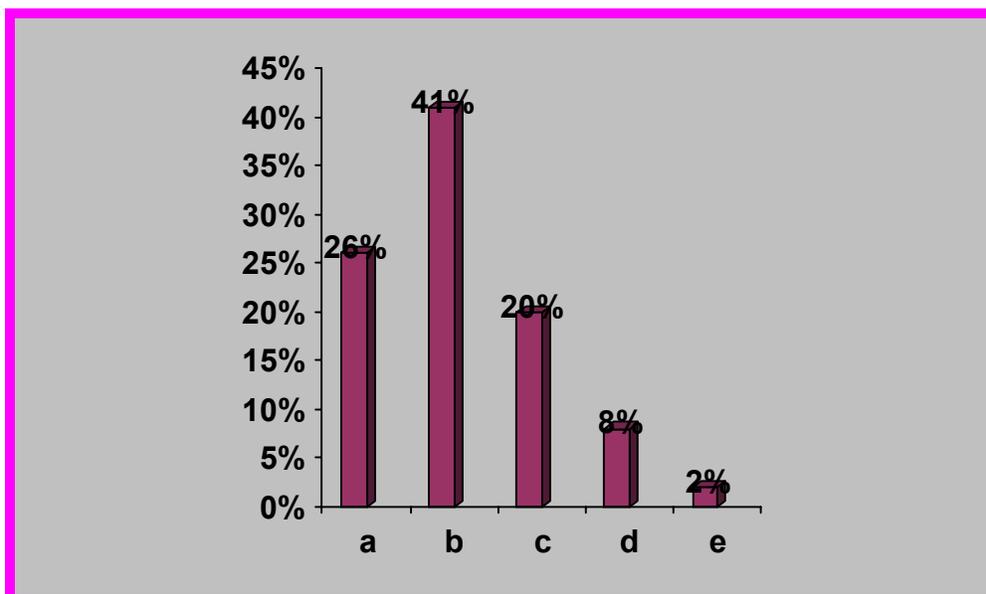
- a. Pókemon
- b. El chavo
- c. Dragón Ball
- d. Plaza Sésamo
- e. Jack el despertador
- f. Otros.



En la gráfica se demuestra que los niños observan más programas divertidos en donde los personajes son adultos pero representando en la gran mayoría niños. Un menor porcentaje ve programas de televisión como el ítem c.

4. Cuando su hijo/a realiza un dibujo libremente, ¿saca cuenta qué es?

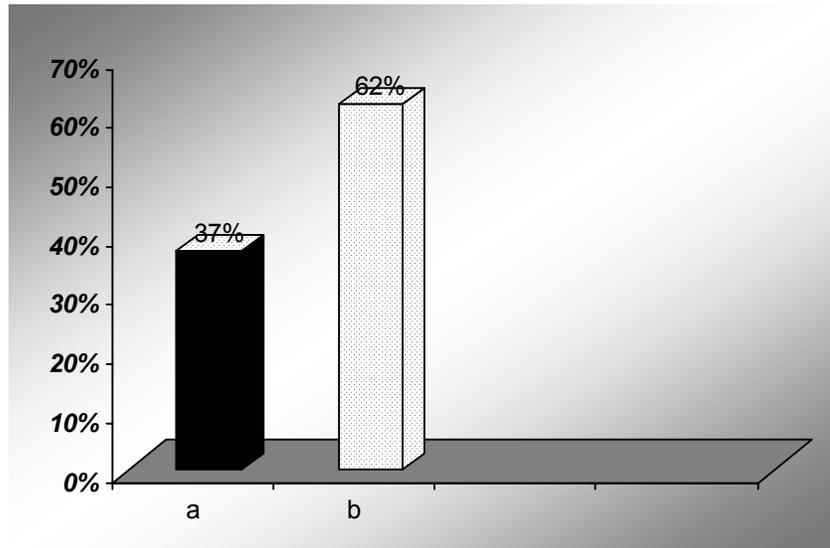
- a. Muñeco o personaje de televisión
- b. Invento de su imaginación
- c. Un familiar
- d. Personaje de cuento o película
- e. Amigo del colegio o del barrio.



El 41% de padres de familia responden que sus hijos aún son creativos e innovadores en sus dibujos, pero como segunda respuesta está que es un muñeco o personaje de televisión; dándonos cuenta que probablemente la televisión intenta intervenir en las creaciones de los niños.

5. Cuando usted le compra a su hijo/a un obsequio, son anunciados por la televisión?

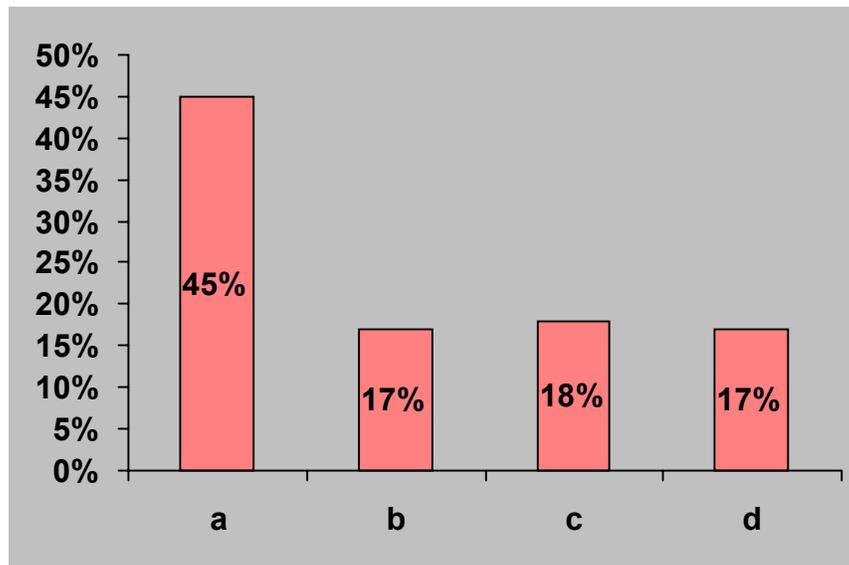
- a. Si
- b. No



Es mayor el porcentaje de padres de familia que no le compra a sus hijos objetos anunciados por la televisión si no en cambio eligen otras opciones.

6. Cuando su hijo/a juega, generalmente representa:

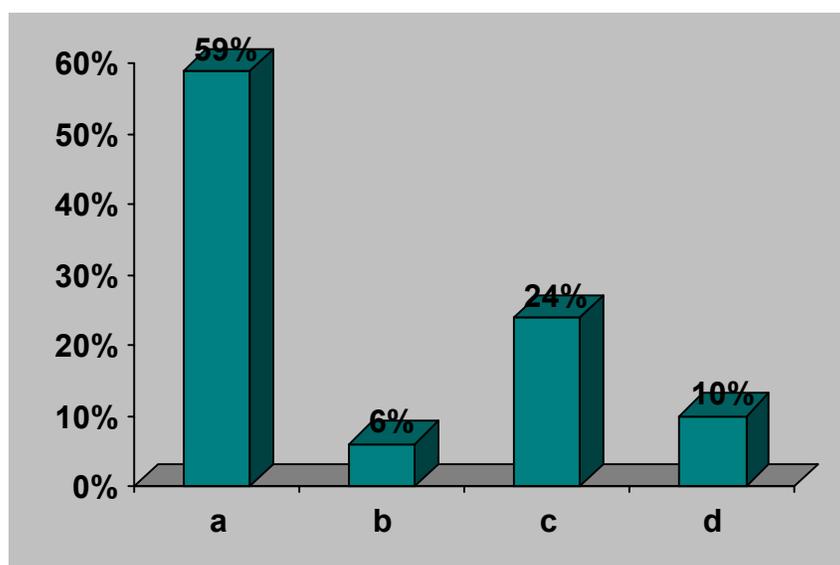
- a. Personajes de televisión
- b. Personajes del colegio
- c. Al papá y a la mamá
- d. Otros.



La gráfica muestra que los niños juegan teniendo como base los programas infantiles que ven, y representan lo que más les llamó la atención en sus juegos diarios, pero un menor porcentaje juega a otras opciones que están incluidas dentro de otros o igualmente juegan a personajes del colegio.

7. Cuando su hijo/a ve televisión lo hace:

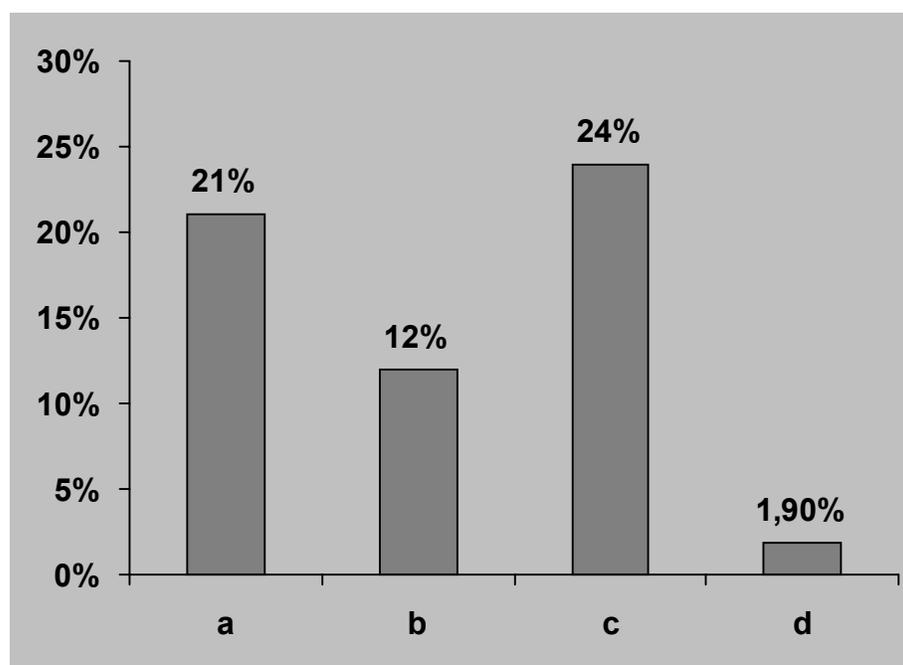
- a. Acompañado/a por sus padres
- b. Acompañado/a por la empleada del servicio
- c. Solo/a
- d. Otros.



En la gráfica se demuestra que predomina notablemente que los niños son supervisados por sus padres a la hora de ver televisión y hay un porcentaje significativo de niños que están solos a la hora de ver televisión.

8. Si la respuesta al numeral 7 fue “a.” su actuación es :

- a. Hacer preguntas respecto al programa
- b. Cambiar de canal si hay agresividad
- c. Disfrutar el programa con su hijo/a
- d. Otros.



Esta pregunta se relaciona con la anterior, ya que se respondió siempre y cuando en la pregunta 7 hubiesen contestado el numeral “a.”

La respuesta con mayor porcentaje fue el “c.”, en donde los padres disfrutaban el programa con sus hijos y sin embargo hay un porcentaje significativo en los numerales a y b de los cuales se puede inferir que no hay una orientación clara respecto a la utilización del medio televisivo, esto podrá ser constatado en el taller.

ANEXO 3

TALLER CON PADRES DE FAMILIA

Mayo 22 de 2003

Señores padres de familia:

"Para dar continuidad al proyecto de trabajo de grado "Influencia de la televisión en la creatividad de los niños", los estoy invitando de manera especial al taller que se llevará a cabo el próximo lunes 26 de mayo del presente año".

Taller: **Influencia de la Televisión en la Creatividad de nuestros hijos**

JUSTIFICACIÓN

A través del tiempo los mensajes televisivos son cada vez más influyentes ya sea de manera positiva o negativa; sin que nos preocupemos por controlar o ayudar a canalizar ésta información de tal modo que se convierta en un elemento de aprendizaje y no en un factor en el proceso formativo.

OBJETIVOS

- Concientizar a los padres sobre la importancia que reviste la utilización adecuada de éste medio.
- Orientar a los niños y niñas de una manera pedagógica para transformar la influencia negativa de la televisión en aspectos positivos.
- Buscar conjuntamente valores y antivalores presentados en los programas televisivos con los que nos podemos apoyar para fortalecer el uso de la televisión como elemento pedagógico que puede contribuir al desarrollo cultural e intelectual del individuo.

TEMAS

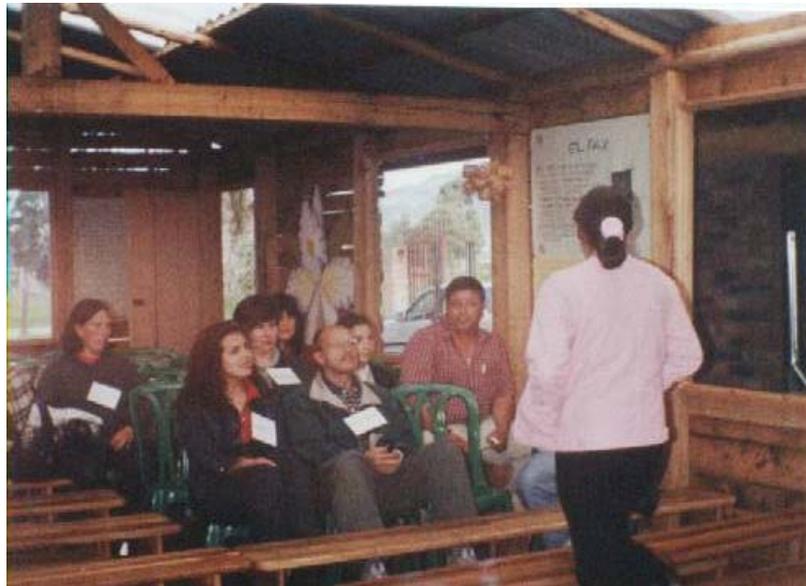
- Importancia de la creatividad en la educación preescolar.
- Análisis de programas televisivos.
- Aprovechamiento y aplicabilidad de mensajes dados en esos programas.

ANEXO 4

**MUESTRA DE LA EJECUCIÓN DEL TALLER
REALIZADO EL DÍA 26 DE MAYO**



**Foto No. 1
Muestra la dinámica “vamos de paseo”**



**Foto No. 2
Introducción al tema dando los conceptos claves
del taller**



Foto No. 3
Muestra la proyección del video
Parte I

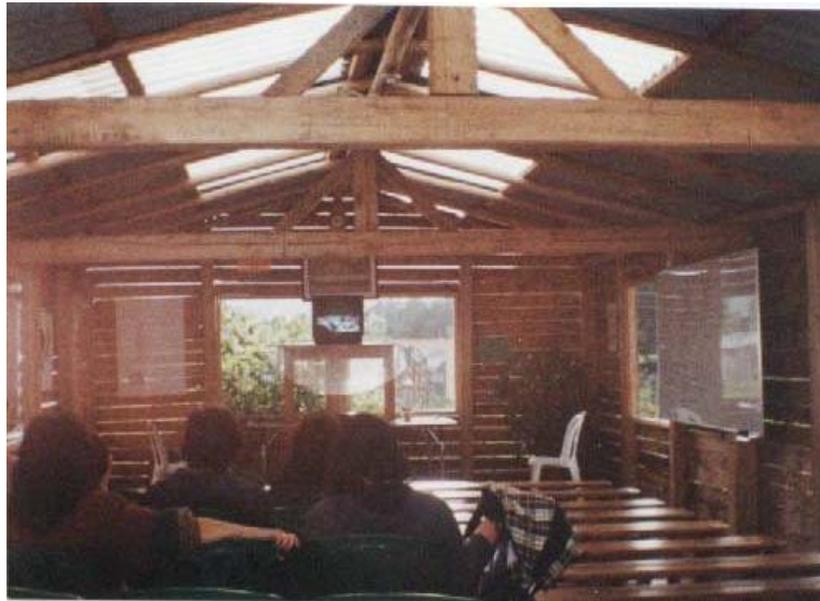


Foto No. 4
Muestra la proyección del video
Parte II

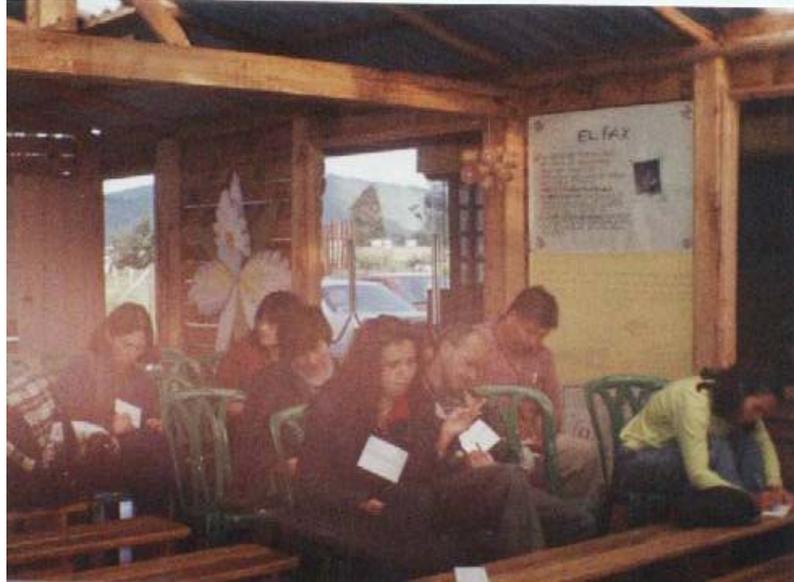


Foto No. 5
Muestra la actividad
dando las conclusiones

Como ha escrito Sinova (1989) "es la industria de la magia. Es el invento capaz de convencer a cualquiera de que aquello que ve es la verdad...esa magistral facilidad para hacer creíble el truco convierte a la televisión en el instrumento más preciado para el dominio de las masas"³⁰

INSTITUCIÓN N° 1

INSTITUCIÓN N° 2

INSTITUCIÓN N° 3

EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD

EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD

1.	INTRODUCCIÓN	9
2.	JUSTIFICACIÓN	10
3.	OBJETIVOS	11
3.1	OBJETIVO GENERAL	11

³⁰ RIALP. La televisión dominada. P 17

3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
4.	SITUACIÓN CONTEXTUAL	12
5.	SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	17
6.	MARCO TEÓRICO	18
6.1	LA TELEVISIÓN	18
<p>Durante el periodo de observación de 26 meses aproximadamente en diferentes instituciones, se presentaron diferentes situaciones que dieron pie para llevar a cabo la investigación del presente trabajo.</p>		
6.2	LA CREATIVIDAD Y EL JUEGO	30
6.3	CLASIFICACIÓN DEL JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR	34
	PREESCOLAR	41
7.	METODOLOGÍA	43
8.	PROPUESTA	44
8.1	APLICACIÓN	45
9.	CONCLUSIONES	50
	BIBLIOGRAFÍA	51
	ANEXOS	52
	ANEXO 1: CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA	52
	ANEXO 2: ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO	54
	ANEXO 3: MUESTRA DE LA EJECUCIÓN DEL TALLER	62

El total de estudiantes era de 167 entre niños y niñas que vivían ya fuese con su madre o padre ya que en la mayoría de los casos eran separados; los estudiantes permanecían en el hogar de ocho de la mañana hasta las cuatro de la tarde mientras que la cabeza de hogar trabajaba, estas familias pertenecían a estratos 1 y 2 únicamente.

El total de estudiantes del colegio es de 189 entre niños y niñas en donde la gran mayoría vive con papá y mamá, algunos con hermanos y la empleada ya que sus padres se desempeñan laboralmente ejerciendo su carrera profesional. Las familias vinculadas son de estratos 4, 5 y 6.

2003

2003

CÓDIGO: 9929464