

Actitudes críticas de niños y niñas sobre mensajes violentos de películas en televisión, cine y videojuegos¹

*Critical attitudes of children about violent messages on
television films, movies and video games*

Ana Patricia León Urquijo*
Alberto Arias Restrepo**
y Diego Hernán Prieto Torres***

¹ Este artículo es producto de la investigación “Las actitudes críticas de estudiantes de 4º y 5º de la educación básica frente a los mensajes violentos de los relatos de las películas en televisión, cine y videojuegos que se realizó ente junio de 2009 y septiembre de 2010 del Grupo de Estudios Pedagógicos y la Línea de investigación Atención educativa a grupos y poblaciones en estado de vulnerabilidad y vulnerables, de la Universidad del Quindío (Colombia).

* PhD. en Filosofía y Ciencias de la Educación, Magister en Docencia Universitaria, Licenciada en Educación Preescolar. Profesora de la Universidad de Los Lagos (Chile). patricialeon2006@yahoo.es, ana.leon@ulagos.cl

** Licenciado en Educación Especialidad Tecnología Educativa, Licenciado en Psicopedagogía, Profesor Universidad del Quindío. albertoarias@uniquindio.edu.co

*** Magister en Comunicación Educativa, Especialista en Pedagogía, Licenciado en Educación Especialidad Tecnología Educativa. Director del Centro Audiovisual de la Universidad del Quindío. diegoprieto@uniquindio.edu.co

Resumen

Este artículo presenta los resultados de la comparación entre el pre-test y el post-test de actitudes frente a los mensajes violentos presentes en las películas transmitidas por la televisión, el cine y los videojuegos, de 203 estudiantes de 4º y 5º de la Educación Básica, del sector oficial de Armenia (Colombia), después de desarrollar un programa educativo de apreciación fílmica en tres bloques: el primero de fundamentación teórica, que busca explicar qué son y cómo se hacen las películas; el segundo, que lleva a los participantes a ver y comprender el cine asumiendo una posición crítica frente al mensaje del relato fílmico a partir de un método de análisis de películas; en el tercero, los participantes realizan un cortometraje, con la técnica del video, haciendo énfasis en una escena con contenido violento, para que separen realidad y ficción.

Palabras clave: actitudes, violencia, cine, televisión y videojuegos.

Introducción

En esta época de adelantos vertiginosos de la ciencia y la tecnología, los medios de comunicación forman parte de la vida familiar. El ser humano se expone desde la más temprana edad, muchas veces solo, a ver televisión. Este medio de información, tiene todo tipo de programas y películas con variedad de contenidos y mensajes, de los cuales se aprende y, muchas veces, los niños y niñas crecen creyendo que es parte de la vida cotidiana y con frecuencia no diferencian entre la realidad y la ficción.

Este artículo presenta las reflexiones sobre la generación de actitudes críticas hacia las producciones fílmicas violentas, de una muestra de 203 estudiantes de 4º y 5º (de 9 a 12 años – tabla 1) de la Educación Básica de dos Instituciones educativas del sector oficial de Armenia (Colombia) (Tabla 2), mediante un estudio aplicado descriptivo, en el que se desarrolló un programa educativo, dirigido a la identificación y análisis de los mensajes presentados en los relatos fílmicos de películas en televisión, cine y videojuegos. Para tal fin, se tuvo en cuenta los aspectos valorativos, creencias, normas e ideologías contenidas en los relatos fílmicos, para reconocer la diferencia entre la realidad y la

Abstract

This article presents the results of the comparison between pre-test and post-test attitudes to the violent messages of television movies, cinema and video games, from 203 students in grades 4 and 5 of the Basic Education, the official sector of Armenia, after developing an educational program of film appreciation in three blocks: the first theoretical foundation that seeks to explain what they are and how movies are made, the second that takes participants to see and understand the film assuming a critical stance toward the message of the film story, based on a method of film analysis, in the third participants performed, with the technique of video, a short film, focusing on a scene with violent content, to separate reality fiction.

Key words: attitudes, violence, cinema, television and video games

ficción y asumir actitudes críticas frente a los mensajes de violencia. Se encontró que la formación de actitudes críticas en los estudiantes se logra mediante información clara, precisa, con la participación activa de ellos. Esa información clara y la creación de necesidades son requisito indispensable para que logren cambiar y adquirir actitudes positivas, que las incorporen a sus formas de pensar y mejoren sus relaciones interpersonales con expresiones más cordiales y menos agresivas.

Tabla 1

Grado educativo	N	%
4º	113	55,7
5º	90	44,3
Total	203	100,0

Tabla 2

Colegio	N	%
Colegio INEM	101	49,8
Normal Nacional	102	50,2
Total	203	100,0

Las actitudes de los estudiantes que finalizan la segunda infancia, frente a los mensajes violentos de las películas de cine, televisión y videojuego

Para determinar los cambios de actitudes de los estudiantes con respecto a los mensajes violentos de las películas de cine, televisión y videojuegos, se aplicó un pre-test de actitudes (Instrumento 1) y se desarrollo el programa educativo de apreciación fílmica (Dallera, 1995), en el que se realizaron talleres, se analizaron las películas, se prepararon guiones (gráfico 1), los cuales se graficaron (gráfico 2), para posteriormente filmar las películas; se registraron los acontecimientos en las notas de campo y se analizaron los resultados de los talleres. Posteriormente se aplicó el post-test (Instrumento 1), cuyo contenido es el mismo del pre-test.

En la prueba de comparación de las muestras relacionadas se presentan las diferencias de las medias, la desviación típica y la significancia bilateral. Se encuentran mediante la fórmula "n-r", donde "n" = número de sujetos en la muestra y "r" es el número de sujetos o grupos estadísticamente dependientes. Los grados de libertad son necesarios para calcular la significancia de la comparación de las medias. La probabilidad o significancia se representa por α . En esta investigación de tipo descriptivo, se

toma como nivel de significancia $\alpha=0,05$. El valor de significancia (sig, bilateral) es el valor de probabilidad o "significancia" de los resultados, que si es menor a $\alpha = 0,05$ implica que existe diferencias significativa entre los dos ítems que se comparan, para concluir el cambio o no de las actitudes de los estudiantes con respecto a la forma de percibir las filmaciones de televisión, cine y videojuegos.

El pre-test de actitudes es una prueba que se efectúa para medir diversas facultades intelectuales del ser humano (León et al., 2006), en este caso, las actitudes que tienen los estudiantes de 4º y 5º que forman parte de este estudio, frente a los relatos de las películas de la televisión, el cine y los videojuegos. Este instrumento permite obtener una información más clara y concreta, ya que se presentan las afirmaciones o enunciados a la muestra poblacional y ésta debe responder según las valoraciones utilizadas: (1) Estoy muy de acuerdo, (2) Estoy de acuerdo, (3) Me es indiferente, (4) Estoy en desacuerdo y, (5) Estoy muy en desacuerdo. Estas valoraciones fueron establecidas teniendo en cuenta los elementos del modelo de Fishbein – Ajzen (1980): creencias, actitudes, normas subjetivas e intenciones. El post-test, en este estudio es el mismo pre-test, y se aplicó una vez finalizado el programa educativo teórico práctico sobre la realización de películas. El instrumento consta de 20 ítems distribuidos en cognitivos, afectivos y de desempeño, a continuación se presentan algunos de ellos y su interpretación.

Es importante aclarar que todos los ítems que se presentan son en cierta forma actitudes no deseadas. En este estudio lo que se quiere medir es el grado aceptabilidad de los postulados, por lo tanto, estar muy de acuerdo puede ser negativo, y muy en desacuerdo positivo, lo que implica que no es necesario invertir los valores, puesto que el post-test es el mismo pre-test, y lo que se compara son las respuesta después del programa educativo, para determinar el cambio de actitudes, desde el punto de vista de cada ítem. Para el levantamiento de la base de datos y la comparación de medias, se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 12.0².

Instrumento 1

Pre-test	
Código	Valoración
1	1 Estoy muy de acuerdo
2	2 Estoy de acuerdo
3	3 Me es indiferente
4	4 Estoy en desacuerdo
5	5 Estoy muy en desacuerdo

² Es un paquete estadístico orientado a la aplicación del cálculo estadístico en la Ciencias Sociales, Ciencias Humanas, Ciencias Biomédicas. Las normas generales de sintaxis y programación son las mismas, como también lo son la mayoría de los algoritmos de cálculo y la apariencia externa de los resultados; esto hace que sean fácilmente transportables los datos de un entorno a otro (Lizasoain y Joaristi, 2002).

4. Considero que si actúo como los personajes violentos los demás me respetarán	1	2	3	4	5
5. Las películas y los videojuegos violentos afectan negativamente mi comportamiento social	1	2	3	4	5
7. Estoy de acuerdo que los buenos de las películas maten a los malos	1	2	3	4	5
13. Estoy de acuerdo que en los videojuegos haya recompensa por matar a los malos	1	2	3	4	5
16. He imitado sucesos violentos de películas para resolver conflictos	1	2	3	4	5
18. Estoy de acuerdo al igual que en las películas haya recompensa por matar a los malos	1	2	3	4	5
20. Ganar como sea en los videojuegos es mi mayor satisfacción	1	2	3	4	5

En los resultados en la prueba T (tabla 4) el nivel de significancia es menor a $\alpha = 0,05$ ($0,003 < 0,05$), lo que indica que existen diferencias significativas entre las respuestas del pre-test y el post-test. En este postulado sobre la imitación de la violencia para adquirir respeto, estaba en desacuerdo y muy en desacuerdo el 16,7% y el 63,5%, que pasaron a 21,2% y a 66% respectivamente, aumentó la indiferencia ante el postulado y disminuyó estar muy de acuerdo de 6,4% a 1,5% y de acuerdo de 3% a 1% (tabla 3). Aunque la mayoría de los estudiantes tenían claro no actuar como los personajes para lograr respeto, disminuyeron quienes si lo consideraban lícito.

Tabla 3

4 Considero que si actúo como los personajes violentos, los demás me respetarán				
	pre-test		post-test	
	N	%	N	%
Estoy muy de acuerdo	13	6,4	3	1,5
Estoy de acuerdo	6	3,0	2	1,0
Me es indiferente	20	9,9	17	8,4
Estoy en desacuerdo	34	16,7	43	21,2
Estoy muy en desacuerdo	129	63,5	134	66,0
No contestó	1	,5	4	2,0
Total	203	100,0	203	100,0

Tabla 4

Prueba T Estadísticos de muestras y pruebas relacionadas				
Considero que si actúo como los personajes violentos, los demás me respetarán	Media	N	Desviación típ.	Sig. bilateral
Pre-test	4,29	203	1,17	0,003
Post-test	4,55	203	,83	

En los resultados de la prueba T (tabla 6) el nivel de significancia es menor a $\alpha = 0,05$ ($0,0 < 0,05$), lo que indica que existen diferencias significativas entre las respuestas del pre-test y el post-test. La mayoría de los estudiantes aceptan en el pre-test, que los videojuegos violentos los afectan negativamente en sus comportamientos (tabla 5). La mitad de ellos (51,7%) estaba muy de acuerdo, lo que pasó a 25,6% y aumentó el desacuerdo de 7,4% a 9,4, y muy en desacuerdo de 21,7% a 34%, aumentó un poco la indiferencia de 7,9% a 12,8%. Algunos estudiantes no se dejan influenciar por los mensajes violentos de las películas y los videojuegos, otros han comprendido que no deben dejarse influenciar, y otros aún no han podido desligarse de la influencia que ellos ejercen. Lo que plantea que debe realizarse más actividades para modificar estas actitudes.

Tabla 5

5 Las películas y los videojuegos violentos afectan negativamente mi comportamiento social				
	pre-test		post-test	
	N	%	N	%
Estoy muy de acuerdo	105	51,7	52	25,6
Estoy de acuerdo	23	11,3	34	16,7
Me es indiferente	16	7,9	26	12,8
Estoy en desacuerdo	15	7,4	19	9,4
Estoy muy en desacuerdo	44	21,7	69	34,0
No contestó	0	0	3	1,5
Total	203	100,0	203	100,0

Tabla 6

Prueba T				
Estadísticos de muestras y pruebas relacionadas				
Las películas y los videojuegos violentos afectan negativa mente mi comporta miento social	Media	N	Desviación típ.	Sig. bilateral
Pre-test	2,36	203	1,65	0,0
Post-test	3,14	203	1,67	

En los resultados en la prueba T (tabla 8) el nivel de significancia es menor a $\alpha = 0,05$ ($0,0 < 0,05$), lo que indica que existen diferencias significativas entre las respuestas del pre-test y el post-test. Los estudiantes han cambiado sus actitudes frente a este postulado, de que los buenos maten a los malos, pero, sin embargo, no todos han cambiado, aunque disminuyó el porcentaje de quienes dicen que están muy de acuerdo (tabla 7), que pasó de 47,3% a 18,2%, aumento levemente el de quienes dicen que están de acuerdo, quienes dicen estar muy en desacuerdo aumentó de 10,3% a 27,1%. Es un aspecto que hay que seguir trabajando con ellos, pues este ítem está relacionado con valores morales como la justicia, la democracia, los derechos humanos, los deberes ciudadanos.

Tabla 7

7 Estoy de acuerdo que los buenos de las películas maten a los malos				
	pre-test		post-test	
	N	%	N	%
Estoy muy de acuerdo	96	47,3	37	18,2
Estoy de acuerdo	25	12,3	39	19,2
Me es indiferente	24	11,8	43	21,2
Estoy en desacuerdo	37	18,2	29	14,3
Estoy muy en desacuerdo	21	10,3	55	27,1
No contestó	0	0	0	0
Total	203	100,0	203	100,0

Tabla 8

Prueba T Estadísticos de muestras y pruebas relacionadas				
Estoy de acuerdo que los buenos de las películas maten a los malos	Media	N	Desviación típ.	Sig. (bilateral)
Pre-test	2,32	203	1,47	0,0
Post-test	3,13	203	1,46	

En los resultados en la prueba T (tabla 10) el nivel de significancia es menor a $\alpha = 0,05$ ($0,0 < 0,05$), lo que indica que existen diferencias significativas entre las respuestas del pre-test y el post-test. Como se observa en los resultados de la tabla 9, son más los estudiantes que cambiaron sus actitudes con respecto a las recompensas por matar a los malos en los videojuegos, muy en desacuerdo pasó de 28,1% a 49,3%, la indiferencia se mantuvo, porque, como se pudo corroborar en el desarrollo del programa educativo, algunos estudiantes no tienen acceso a estos videojuegos; bajó muy de acuerdo de 22,2% a 6,4% y de acuerdo se mantuvo. Los estudiantes que acostumbran utilizar los videojuegos, lo hacían con frecuencia, y no conocen o no tienen otros videojuegos. Es necesario que se generen otros espacios para que estos estudiantes disminuyan el tiempo que pasan jugando en el computador y que tengan alternativas de videojuegos sin contenidos de violencia.

Tabla 9

13 Estoy de acuerdo que en los videojuegos haya recompensa por matar a los malos				
	pre-test		post-test	
	N	%	N	%
Estoy muy de acuerdo	45	22,2	13	6,4
Estoy de acuerdo	18	8,9	17	8,4
Me es indiferente	36	17,7	33	16,3
Estoy en desacuerdo	46	22,7	38	18,7
Estoy muy en desacuerdo	57	28,1	100	49,3
No contestó	1	0,5	2	1,0
Total	203	100,0	203	100,0

Tabla 10

Prueba T				
Estadísticos de muestras y pruebas relacionadas				
Estoy de acuerdo que en los videojuegos haya recompensa por matar a los malos	Media	N	Desviación típ.	Sig. bilateral
Pre-test	3,27	203	1,52	0,0
Post-test	3,10	203	1,27	

En los resultados en la prueba T (tabla 12) el nivel de significancia es mayor a $\alpha = 0,05$ ($0,653 > 0,05$), lo que indica que no existen diferencias significativas entre las respuestas del pre-test y el post-test. Muy pocos estudiantes aceptaban en el pre-test (tabla 11) que imitan los sucesos violentos de películas para resolver conflictos, y en el post-test sucede lo mismo. Frente a este aspecto, los estudiantes tenían actitudes positivas que siguen conservando. Esto indica que se requiere realizar un trabajo individualizado con estos niños, que imitan sucesos violentos para disminuir esos comportamientos y mejorar el equilibrio emocional, bien sea con la colaboración del psicólogo o del educador del aula de apoyo.

Tabla 11

16 He imitado sucesos violentos de películas para resolver conflictos				
	pre-test		post-test	
	N	%	N	%
Estoy muy de acuerdo	5	2,5	4	2,0
Estoy de acuerdo	13	6,4	12	5,9
Me es indiferente	18	8,9	25	12,3
Estoy en desacuerdo	46	22,7	34	16,7
Estoy muy en desacuerdo	120	59,1	124	61,1
Contestó	1	0,5	4	2,0
Total	203	100,0	203	100,0

Tabla 12

Prueba T				
Estadísticos de muestras y pruebas relacionadas				
He imitado sucesos violentos de películas para resolver conflictos	Media	N	Desviación típ.	Sig. Bilateral
Pre-test	4,31	203	1,04	0,65
Post-test	4,35	203	1,05	

Tabla 13

18 Estoy de acuerdo, al igual que en las películas, haya recompensa por matar a los malos				
	pre-test		post-test	
	N	%	N	%
Estoy muy de acuerdo	30	14,8	17	8,8
Estoy de acuerdo	29	14,3	17	8,4
Me es indiferente	30	14,8	32	15,8
Estoy en desacuerdo	38	18,7	27	13,3
Estoy muy en desacuerdo	76	37,4	108	53,2
No contestó	0	0	2	1,0
Total	203	100,0	203	100,0

Tabla 14

Prueba T Estadísticos de muestras y pruebas relacionadas				
Estoy de acuerdo, al igual que en las películas, haya recompensa por matar a los malos	Media	N	Desviación típ.	Sig. bilateral
Pre-test	3,50	203	1,48	0,0
Post-test	3,98	203	1,35	

En los resultados en la prueba T (tabla 14) el nivel de significancia es menor a $\alpha = 0,05$ ($0,0 < 0,05$), lo que indica que existen diferencias significativas entre las respuestas del pre-test y el post-test. Disminuyó en el post-test el porcentaje de los estudiantes que están muy de acuerdo y de acuerdo en que en las películas debe haber recompensas por matar a los malos, de 14,8% bajó a 8,4% y 14,3% a 8,4% respectivamente (tabla 13). Aumentó quienes están muy en desacuerdo con este postulado. Los estudiantes han cambiado sus actitudes, son más respetuosos por la vida. Estos resultados corroboran la necesidad de seguir trabajando el concepto de derecho a la vida, justicia y los demás valores morales.

Tabla 15

20 Ganar como sea en los videojuegos es mi mayor satisfacción				
	pre-test		post-test	
	N	%	N	%
Estoy muy de acuerdo	66	32,5	47	23,2
Estoy de acuerdo	21	10,3	26	12,8
Me es indiferente	39	19,2	43	21,2
Estoy en desacuerdo	29	14,3	25	12,3
Estoy muy en desacuerdo	48	23,6	61	30,0
No contestó	0	0	1	0,5
Total	203	100,0	203	100,0

Tabla 16

Prueba T				
Estadísticos de muestras y pruebas relacionadas				
Ganar como sea en los videojuegos es mu mayor satisfacción	Media	N	Desviación típ.	Sig. bilateral
Pre-test	2,86	203	1,577	0,032
Post-test	3,15	203	1,550	

En los resultados en la prueba T (tabla 16), el nivel de significancia es menor a $\alpha = 0,05$ ($0,032 < 0,05$), lo que indica que existen diferencias significativas entre las respuestas del pre-test y el post-test. En el post-test disminuye el porcentaje de los estudiantes que están muy de acuerdo que ganar como sea en los videojuegos es la mayor satisfacción, aumentó quienes están muy en desacuerdo con el postulado, en esto radica principalmente la diferencia, pero los otros tres ítems más o menos se mantienen (tabla 15). Es lógico que los estudiantes deseen ganar en los videojuegos, pero lo importante es hacerlo correctamente. Los videojuegos desarrollan destrezas y habilidades motoras finas y de pensamiento, pero lo importante es fomentar otras actividades en el tiempo libre, incluso otros videojuegos de carácter pedagógico.

Discusión

Los modelos sociales del ambiente influyen en el comportamiento de los niños; el aprendizaje es consecuencia de la valoración cognitiva que hacen de los múltiples hechos que tienen lugar en su entorno y su competencia para lograr responder ante ellos.

Bandura (1986) afirma que cuanto más poderoso y cercano a la realidad sea el modelo, más imitable resulta; la imitación de comportamientos agresivos observados es más probable si se sienten provocados (por ejemplo, por frustración), si tienen a su disposición los instrumentos necesarios para ello (por ejemplo, un arma) y si así obtienen los resultados deseados. Muchos niños y niñas ven televisión por largos períodos de tiempo (algunos de los contenidos son violentos), sin la compañía de adultos que les ayuden a comprender o comentar los mensajes para aclarar su contenido, por lo tanto, están en riesgo de imitar esos comportamientos que los reflejan en el ambiente familiar y escolar, pero lo más contraproducente es que creen que las pasiones, comportamiento agresivos, que allí se manejan, deben ser así, y dan por hecho que es la forma correcta de comportarse, como se constató específicamente después de la observación por primera vez de una película con contenido violento, que posteriormente fue comentada en una plenaria en el ambiente educativo formal; para los estudiantes estaba bien que se cometiera todo tipo de agresiones por venganza, tomando el protagonista la justicia en sus manos. Algunos estudiantes demostraron actitudes negativas frente a la justicia, la tolerancia, el pluralismo, el respeto y el derecho a la vida.

Las actitudes se presentan de dos formas: difusa y diferenciada. La actitud difusa en los estudiantes se evidencia cuando no diferencian entre la realidad y la ficción en las producciones fílmicas, pero que tienen algún conocimiento poco claro, influenciado por los preconceptos que ellos poseen, es decir, cuando creen que los personajes de ciertas películas o videojuegos son reales.

La actitud pasa a diferenciada cuando esa información es aclarada adecuadamente y, para ello, se generan necesidades y conocimientos claros a través de la educación (León et al. 2006). Una vez los estudiantes han participado y comprendido los conocimientos y logrado comprender la necesidad de ellos, y los aplican a la vida cotidiana, la actitud ha cambiado positivamente.

Se pasa del estado difuso al diferenciado a medida que se reciben nuevas informaciones sobre el objeto de la actitud, según lo cual se irá definiendo paulatinamente la posición del estudiante (León et al. 2006). En los resultados de este estudio, se logró el cambio de actitudes de tal forma que la mayoría de los estudiantes modificó las actitudes pasivas de ver películas y creer que todo lo que allí veían era cierto, a unas actitudes críticas, que les permiten diferenciar entre la realidad y la ficción.

Los estudiantes comprendieron que los productores de las películas, para vender, necesitan relatar historias de acción donde el público se emocione, se sienta eufórico, pero que lo que allí hacen es todo simulado, con dobles, con efectos especiales, inclusive con efectos creados en computador, para hacerlas apasionantes. Pero que las películas pertenecen a una industria donde se gana muchísimo dinero. Además, los personajes son ficticios y los actores llevan su propia vida, diferente a los personales de las películas.

En el contexto sociocultural, la educación de las actitudes se forma en el ambiente familiar y escolar. Se observa que han cambiado las actitudes, en la intención establecida que se demuestra con acciones concretas, en las que pueda interactuar con otros individuos y con el ambiente, sin generar perjuicios que afecten el equilibrio del entorno (León et al. 2006), esto se pudo comprobar durante los talleres desarrollados, donde los estudiantes paulatinamente fueron manifestando sus inconformidades con la

forma agresiva como se desarrollan algunas historia del cine y la televisión e incluso en los videojuegos, criticando la forma como utilizan el lenguaje, las escenas violentas y los mensajes tergiversados que dejan. Sin embargo, algunos de ellos siguen siendo agresivos con sus compañeros en forma verbal, aún cuando entre ellos mismos se corrigen, haciendo ver que no son adecuados esos comportamientos.

La imitación de los personajes de acción y violencia de las películas, las realizan más los niños que las niñas, algunos estudiantes estaban de acuerdo que imitaban dichos comportamientos para resolver conflictos y que utilizan las estrategias de violencia para defenderse, para que los respeten y para ser exitosos; durante el desarrollo de los programas educativos sobre la forma como se realizan las filmaciones, se observó cómo iban cambiando sus creencias y la actitud (juicio moral) se convirtió en crítica hacia los mensajes que transmiten las películas, y se reflejó en el post-test con el cambio a actitudes positivas frente a los acontecimientos y la forma de reaccionar sin utilizar la violencia.

En el pre-test, un tercio de la muestra de los estudiantes dice que los mensajes violentos de las películas y los videojuegos si afectan sus comportamientos; opiniones que disminuyen en el post-test: indudablemente la diferenciación entre la realidad y la ficción contribuye muy positivamente para el cambio de actitudes, lo que no implica que dejen de ver las películas y jugar con los videos, pero lo importante es la adquisición de actitudes críticas (juicio moral) a través de los conocimientos, las experiencias, las necesidades que se convierten en aspectos fundamentales para la diferenciación entre el bien y el mal y el ejercicio de las relaciones sociales positivas, porque han comprendido lo que se ha dicho anteriormente: que las películas tienen una temática que debe ser atractiva para los usuarios, que deben vender, que algunas no son producto de temas de la vida real, pero que todo lo que allí sucede es actuación.

Poveda et al. (2002) y Ramírez, (1986, 1996, 2001 y 2007), afirman que las conductas agresivas de los seres humanos son producto de la convergencia, en continua y dinámica interacción, de una serie de fuerzas psicobiosociales, propios de cada persona: factores genéticos y epigenéticos, fisiológicos y psicológicos, peculiaridades de la personalidad y de las circunstancias propias de cada uno (como el estrés) y también la interacción con el ambiente sociocultural, económico y educativo en el que cada uno se desenvuelve, es así como la televisión, que es parte de la vida cotidiana, y otros medios de aprendizaje como el internet, incluyen en ellos la criminalidad, la drogadicción, a lo largo de un proceso de socialización en el que participan agentes muy diversos.

Pero a medida que los niños van creciendo, aprenden a controlar los comportamientos agresivos, aunque algunos se vuelven cada vez más destructores; esto suele suceder en reacción ante problemas graves del ambiente en que viven, incluido el exceso de mensajes violentos en la producciones fílmicas a los que están expuestos.

Piaget (1977) afirma que los factores que influyen sobre el desarrollo moral son: el desarrollo de la inteligencia, las relaciones entre iguales y la progresiva independencia de la coacción de las normas de los adultos. El primer factor es el más importante, ya que es el que permite a los otros dos actuar; con respecto al desarrollo de la inteligencia, los estudiantes que forman parte de este estudio se encuentran entre la finalización del período de la operaciones concretas y el inicio del período de las operaciones formales, ya que los estudiantes de 4º y 5º en las edades cronológicas entre los 9 y los 12 años.

En cuanto al desarrollo moral, estos estudiantes se encuentran en el estadio de *moral de solidaridad* (7 a 11 años): las normas de este estadio han evolucionado hacia el respeto mutuo entre los pares, surge la noción de la convencionalidad de las normas o reglas de los juegos, que son vistas como productos de acuerdos entre ellos. Evolucionan sentimientos morales como honestidad y justicia, indispensable para que las reglas de los juegos funcionen (Piaget, 1977).

Los estudiantes que consideran que la justicia debe ejercerse directamente por el afectado, se encuentran en el período de la justicia subordinada a la autoridad del adulto (de 7 a 8 años), en el niño existe una indiferenciación de las nociones de lo justo y lo injusto con las nociones del deber y desobediencia... en el terreno de la justicia retributiva, toda sanción se admite como perfectamente legítima, necesaria e incluso constitutiva del principio de moralidad, el niño pone la necesidad de la sanción por encima de la igualdad (Mifsud, 1985).

En el período del igualitarismo progresivo (de los 8 a los 11 años) donde hay un desarrollo progresivo de la autonomía y la primacía de la igualdad sobre la autoridad, la creencia en la justicia inmanente disminuye y, el acto moral interesa por sí mismo independientemente de la sanción (Piaget, 1977). En los casos de conflicto entre la sanción y la igualdad, es la igualdad, por principio, lo más importante (Mifsud, 1985). Bajo estos preceptos, algunos estudiantes que forman parte de este estudio, toman la venganza como parte de la respuesta, sin tener en cuenta la autoridad.

Según los elementos de reciprocidad para la elaboración de una moral autónoma, *“El sentimiento de justicia, a pesar de poder ser naturalmente reforzado por los precepto y el ejemplo del adulto, es en gran parte independiente de estas influencias, y no requiere para desarrollarse más que el respeto mutuo y solidaridad de los niños”* (Piaget, 1977). Los estudiantes que hacen parte de este estudio se encuentran en el *“estadio de codificación de las regla, que se presenta hacia los 11 a 12 años”* (Mifsud, 1985), es decir, se encuentran en una fase intermediaria de la justicia; es importante destacar, que en este estudio dos tercios de ellos tenían claro que no es necesaria la venganza como lo hacen en las películas y los videojuegos, actitud positiva que aumentó después de desarrollado el programa educativo, pero que demuestra que no solo la exposición a la televisión, el cine y los videojuegos influye en los sentimientos agresivos de los niños y la niñas, también influye su propio desarrollo moral mediado por el ejemplo de la familia y de los educadores.

Los estudiantes han cambiado sus actitudes frente al postulado de que *“los buenos maten a los malos”*, como sucede en las películas, pero, sin embargo, no todos han cambiado, aunque disminuyó el porcentaje de quienes dicen que están de acuerdo en que esto se haga. En el trabajo de campo se observó que los estudiantes comprenden que esta es un acción que no debe realizarse de *motu proprio*, sino que existen las normas sociales y legales, que le corresponde a las autoridades juzgar a los delincuentes. En el post-test cambian las actitudes positivamente, pero son críticos al decir que los delincuentes hacen mucho mal, que deben recibir castigo, que no debe quedar impune la maldad, que están cansados de ver tanta violencia en las noticias, y que la maldad en la vida real, es como en las películas, pero que debe haber justicia, porque cuando se afecta la familia por los delincuentes, los integrantes de ella quieren que los detengan y los judicialicen.

Aunque un tercio de los estudiantes dice, que les gustan las películas de acción, después del desarrollo del programa educativo, aumentó el porcentaje de los que dicen que les gustan las románticas. Este cambio de actitud es en unos pocos, porque los gustos por las películas de cualquier tipo es difícil cambiar en tan poco tiempo, además, el mercado del cine y la televisión, debido a su carácter de tipo comercial es competitivo, lo importantes es que los niños y las niñas, aprendan a diferenciar los mensajes y a realizar una reflexión crítica.

En cuanto a los videojuegos, es claro que los que tienen contenidos de violencias (para ganar hay que eliminar al enemigo) los estudiantes que los practican lo saben bien, luego las actitudes frente a este aspecto poco cambian: no tendría razón el jugar si no se pretende ganar. Sin embargo, son más los estudiantes que cambiaron sus actitudes con respecto a las recompensas por matar a los malos en los videojuegos, quienes están muy en desacuerdo con este postulado, pasó de un tercio de la muestra a la mitad de ella, los que no juegan son indiferentes y se mantienen igual en el post-test. Además, es importante anotar que el fracaso en los videojuegos los hace sentir mal, pero que el conocimiento de que existen otros videojuegos que son didácticos (como la granja, la construcción de parques de diversiones, el cuidado de mascotas) contribuyó a la decisión de elegirlos para jugar.

En el ambiente familiar, los padres dejan ver a los hijos películas violentas, ese aspecto poco cambia, puesto que los estudiantes permanecen muchas veces solos, sin embargo, es importante que los docentes del aula regular, extiendan el programa educativo de la identificación de los mensajes fílmicos a la familia, para disminuir los niveles de permanencia de los estudiantes frente a los relatos fílmicos de violencia y, si los ven, comprendan la naturaleza fílmica y los observen y realicen la lectura de los mismos críticamente, también para que los padre fomenten otras actividades como la lectura, juegos, salidas de campo.

Anderson (1997) afirma que las fuentes o componentes sociales son los modelos de sentimientos, pensamientos y acciones, lo que implica que la exposición al comportamiento ajeno de violencia que se divulga en medios de comunicación, puede constituirse en fuente de imitación para los niños y niñas que las observan, favoreciendo la adquisición y subsiguiente repetición de dichas conductas, mediante la manifestación de sentimientos hostiles y pensamientos agresivos. Después de proporcionar a los estudiantes los conocimientos claros de cómo se realizan las películas, se encontró que la mayoría de ellos están muy en desacuerdo en que los mensajes de las películas de venganza, discriminación, odio, se deben aplicar en la vida real, aspecto que tenían claro la mitad de ellos antes de iniciar el programa educativo, pero queda algunos que siguen indiferentes, y unos pocos creen que si deben practicarse esos mensajes negativos. Esto lleva a reflexionar sobre la dirección que debe tomar la educación, para lograr que los estudiantes diferencien entre el bien y el mal, entre la realidad y la ficción, como también realizar un análisis de la trasmisión de los valores y estimular los comportamientos positivos.

Cuando se escogen los personajes para la realización de una película o un videojuego, por lo general para caracterizar a los malos utilizan actores feos, negros, latinos, con características indígenas o mestizas, y los buenos son blancos, de ojos claros, de buen aspecto físico. Estas creencias carecen de principios verdaderos, mediadas por las fuentes externas originadas por quienes han estereotipado a las comunidades emigrantes a los Estados Unidos (donde la industria del cine tiene gran importancia). Estas creencias a través de los mensajes influyen en los discursos ideológicos de los estudiantes, sobre los relatos de las películas y los mensajes que perciben de ellas, puesto que los medios de comunicación, incluidas las películas, influyen en los conocimientos personales que se generalizan socialmente. Van Dijk (1996) afirma que en las ideologías y las manifestaciones discursivas, se encuentran actitudes más específicas, conocimientos, y modelos mentales particulares sobre acontecimientos, que influyen en la forma de expresar lo que se cree.

Cuando se preguntó sobre el estereotipo de los malos en las películas, los estudiantes reconocen que no debería ser así, sin embargo, después del desarrollo del programa educativo, aún hay pocos estudiantes que conservan la creencia de que los negros, feos y latinos deben seguir siendo los malos de las películas. La expresión ideológica de los estudiantes refleja sus historias personales, producto de las experiencias acumuladas, principios y creencias personales, motivaciones y emociones porque están formando una personalidad singular que define sus comportamientos y su forma de expresarse (Van Dijk, 1995). Esas singularidades se transforman con el conocimiento socialmente compartido, a través de la educación, contribuyendo a generar actitudes e ideologías que influyen en cambiar las creencias, ser más objetivos, más críticos y menos influenciados.

La recompensa por delatar, encontrar, entregar y matar delincuentes, ha sido un tema bastante utilizado en las películas, que en la vida real los gobiernos utilizan. En la comparación de los resultados aumentó estar muy en desacuerdo con este postulado en el post-test, los estudiantes han cambiado sus actitudes, son más respetuosos por la vida. Por lo tanto, es necesario seguir trabajando el concepto de derecho a la vida, justicia y los demás valores morales.

Muy pocos estudiantes sabían cómo se realizan las películas, ni se habían preocupado por saberlo, con esta intervención educativa, los estudiantes están enterados de forma como se hacen las películas, inclusive las violentas, además, porque participaron del montaje de una.

Estos resultados pueden dar pie a otros estudios, para determinar en qué medida es posible apreciar modificaciones de ciertos valores que tienen los estudiantes, en la escala jerárquica, antes y después del paso por un programa de apreciación fílmica.

Conclusiones

- La diferenciación entre la realidad y la ficción en los estudiantes que formaron parte de este estudio, les ayudó a cambiar las creencias y las actitudes que tenían frente a la violencia, los héroes y los valores opuestos, que siempre dejan un mensaje para el público que las ve.

- La imitación y aceptación de las acciones violentas en los relatos fílmicos, bajó considerablemente en las actitudes de los estudiantes, quienes aclararon preconceptos con respecto a la actuación en las películas, los efectos especiales y el sentido comercial de las mismas.
- El logro del cambio de las actitudes a corto y mediano plazo es difícil, pero si se proporciona una información clara, los estudiantes responden positivamente, máxime cuando participan de ese aprendizaje. Es una labor ardua, pero no imposible de lograr.
- Las actitudes críticas de los niños y las niñas frente a los mensajes de los relatos fílmicos de las películas de cine, televisión y videojuegos, les permite acceder a ellos, con un sentido de diversión, donde se observan con la visión de la calidad de las imágenes, la calidad de la música, la representación de los actores, los mensajes positivos y negativos que dejan, los escenarios apropiados o no, el maquillaje, el vestuario, la utilería y, un sin número de detalles hasta históricos en que se desenvuelven los relatos.
- La formación de actitudes críticas hacia los mensajes de los relatos fílmicos de cine, televisión y videojuegos, incluyeron temas referidos a los valores morales, que se abordaron durante todo el desarrollo del programa, puesto que es parte del contenido de estos relatos, donde siempre se encuentran los sentimientos y valores opuestos. Este aspecto fue claramente asimilado por los estudiantes, quienes lograron plasmar esto es sus propias historias que posteriormente se filmaron.
- El derecho a la vida es un tema que requiere especial atención por la educación formal, puesto que este derecho tiene relación a aspectos fundamentales como la justicia, la democracia, el respeto, el pluralismo y otros valores, que se tocan unos a otros, pero con la convicción de que nadie es dueño de la vida de otro, y que ese mismo respeto implica responsabilidad por la vida de sí mismo.
- La formación de actitudes críticas en los estudiantes, se logra mediante información clara, precisa, con la participación activa de ellos y la creación de necesidades que son requisito indispensable para que logren cambiar y adquirir actitudes positivas, que las incorporan a sus formas de pensar y mejorar sus relaciones interpersonales, en formas más cordiales y menos agresivas.
- La voluntad de los estudiantes es importante para lograr cambios de actitudes, puesto que la disposición para ello se refleja en el cambio de comportamientos, los cuales se van modificando más en unos que en otros, por la decisión de realizarlo, lo que implica el cambio de creencias, que se modifican con los nuevos conocimientos y, sobre todo, porque el análisis crítico de los relatos fílmicos les ayuda a adquirir autonomía, a decidir qué ver y qué jugar, sin dejarse influenciar por los mensajes que allí se manejan. El cambio de creencias por actitudes positivas, es un aspecto fundamental para la formación de la personalidad, que redonda en la formación crítica del estudiante para decidir por sí mismo entre el bien y el mal.

- Las normas que existen en el hogar y en el colegio con respecto al tipo de películas que puede o no ver, muchas veces se quedan en la norma misma, pero lo importante es que los estudiantes asuman la responsabilidad de las decisiones de sus preferencias en cuanto a las películas de cine, televisión y videojuegos, pero con un sentido de análisis y crítica, sin dejarse absorber de lo que allí sucede y disfrutar de las mismas de una manera diferente, reconstruyendo, poniéndose como espectador que mira los mensajes desde afuera, sin asumir los mensajes como propios, sino que son parte del contexto donde se desarrollan las historias.
- Los aspectos ideológicos sobre los relatos de la películas, se manifiestan a través del lenguaje dejando traslucir las actitudes positivas o negativas, con respecto a los mensajes que transmiten dichas películas a las que están expuestos diariamente a través de la televisión y eventualmente al cine y los videojuegos, y permiten analizar la influencia en la formación de las actitudes críticas frente a esos mensajes, lo cual implica la posibilidad de educación, a través de generación de necesidades, con conocimientos claros, que les ayude a tomar posiciones críticas y disminuir la vulnerabilidad de influencias negativas.
- La educación formal debe incluir, en la formación de valores, temas que permiten vivirse en la institución educativa y permitirá formar el carácter y la personalidad de los estudiantes, que los ayuden a ser críticos ante cualquier tipo de mensajes que reciban de los distintos medios de comunicación o del ambiente, bien sea de las películas de cine, televisión, videojuegos, programas musicales, internet, radio, fotonovelas, comics, etc.
- El programa educativo no convencional, con talleres y temas que no se abordan en el aula regular, fue motivador por sí mismo y contribuyó a que los estudiantes estuviesen dispuestos para desarrollar los ejercicios, participar activamente, lográndose así aprendizajes que les ayudaron a mejorar como seres críticos, que no se dejan influenciar de los demás y menos de los mensajes de los medios de comunicación.
- La comparación de los resultados del pre-test y el post-test de actitudes, contribuyó a establecer los cambios de las mismas en los estudiantes, proporcionando información clara y concreta, ya que las afirmaciones o enunciados permitieron señalar valoraciones fáciles de identificar.
- Las notas de campo fueron la mejor ayuda para lograr consolidar las apreciaciones que no se pueden palpar en los instrumentos prediseñados. En ellas se registró todo aquello que sucedió durante de desarrollo de los programas educativos, haciendo alusión a la participación de los estudiantes, las expresiones, la evolución de la madurez frente a la temática trabajada y la observación paulatina de los cambios de las actitudes, que se observaron a través de las acciones, los comportamientos y las manifestaciones de cada uno.

Gráfico 1

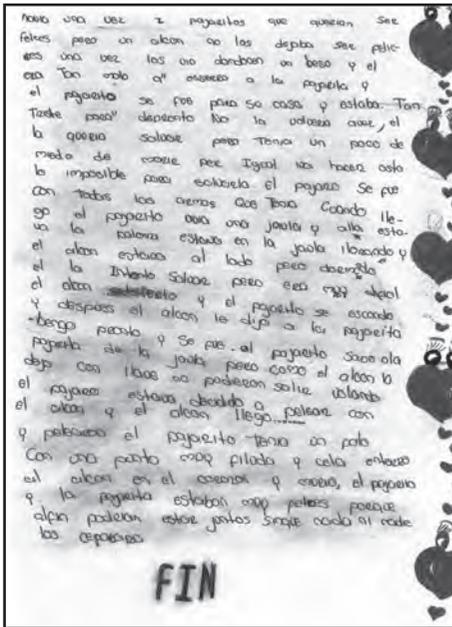
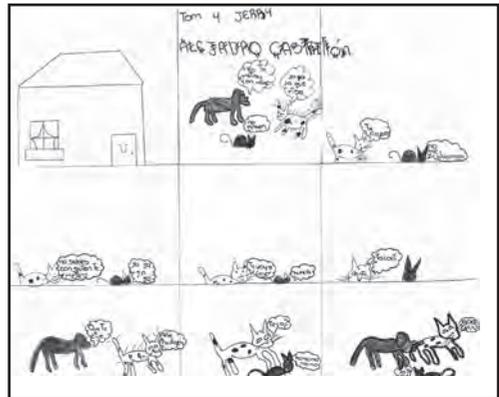


Gráfico 2



Referencias

- ANDERSON, C. A. (1997). *Effects of violent movies and trait hostility on hostile feelings and aggressive thoughts*. *Aggr Behav* 23:161-178.
- BANDURA, A. (1986). *What TV-violence can do to your child*. En N.O. LARSEN (Ed.), *Violence and the mass media*. New York: Harper & Row.
- DALLERA, O. A. (1995). *Para mirar los dibujos animados de la televisión*. Buenos Aires: Editorial Don Bosco.
- FISHBEIN, M. y AJZEN, I. (1980). *Understanding attitude and predicting social behavior*. New York: Prentice Hall.
- GARCÍA, D. (1989). Un escollo para entender nuestra Televisión. *Revista Colombia Hoy*, pág 30, año X, No. 67, Bogotá.
- LEÓN U., A. P. et al. (2006). "Estudio actitudinal en salud ambiental de los estudiantes de 5°, 6° y 7° de la educación básica del Departamento del Quindío". *Docencia Universitaria*. Universidad industrial de Santander. Bucaramanga Volumen 7 Número 1. 01 noviembre.
- LIZASOAIN, L. y JOARISTI, L. (2002). *SPSS para Windows. Versión 12.0 en Castellano*. Madrid: Paraninfo S. A.

- MIFSUD, T. (1985): *El pensamiento de Jean Piaget sobre la Psicología Moral: presentación crítica*. México: Limusa.
- MUÑOZ, A. (2009). *Psicología, medicina y salud*, Cepvi.com. En: <http://www.cepvi.com/psicologia-infantil/agresion.shtml> Consulta 23 de julio 2009.
- PIAGET, J. (1977): *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.
- POVEDA et al. (2002): *Reduction of stress by relaxation techniques: their possible use in the education of aggression* En M. Martinez (Ed.), *Prevention and control of aggression and the impact on its victims*, (pp. 189-194) London, Kluwer Academic.
- RAMÍREZ, J.M. (1986): *Biología y personalidad*. Barcelona: Científico-Médica.
- _____ (2001): *An unhealthy effect of war: the PTSD*. En J. Rotbalt (Ed.), *The long roads to peace*. Singapur: World Scientific.
- _____ (2007): *Televisión y violencia*. *Revista Latinoamericana de Psicología, Universidad Complutense de Madrid, España*, volumen 39, No 2, 327-349
- RAMÍREZ, J.M. & RAÑADA, A.F. (1996): *De la agresión a la guerra nuclear*. Oviedo: Editorial Nobel.
- VAN DIJK, T. A. (1995). *Discourse semantics and ideology*. *Discourse and Society*, 6. 2. 243-289.
- _____ (1996). *Análisis del discurso ideológico*. Programa de Estudios del Discurso; Universidad de Amsterdam, Holanda.