



Ψ **GUÍA** DE APOYO PARA Ψ LA CLASIFICACIÓN Ψ DE PELÍCULAS: Ψ

Ψ UNA PROPUESTA DESDE LA PSICOLOGÍA
Ψ

GUÍA DE APOYO PARA LA CLASIFICACIÓN DE PELÍCULAS: UNA PROPUESTA DESDE LA PSICOLOGÍA

**ELABORADO POR MIEMBROS DEL
COLEGIO COLOMBIANO DE PSICÓLOGOS - COLPSIC:**

Lady Catheryne Lancheros Florián

Subdirectora Nacional del Campo Evaluación,
Medición y Estadística Aplicada

Olga Elena Vallejo Calle

Subdirectora Nacional del Campo Psicología
de las Organizaciones y del Trabajo

Dulfay Astrid González Jiménez

Miembro Comité Permanente en Convivencia
Escolar de la Comisión Nacional de Políticas
Públicas de Colpsic

Claudia Isabel Rojano Rodríguez

Coordinadora Comité Permanente en Condiciones
Laborales y Salariales de la Comisión Nacional de
Políticas Públicas de Colpsic

En colaboración con:

Dirección Nacional de Campos, Programas y
Proyectos de Colpsic

Comisión Nacional de Políticas Públicas de Colpsic

Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes

Diseño y diagramación

Faunier Santiago Pérez Leguizamón

Profesional de Diseño Gráfico

Dirección de Comunicaciones y Mercadeo de Colpsic

Marzo de 2025

© 2025 Colegio Colombiano de Psicólogos - Colpsic.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta obra puede ser utilizada o reproducida en ninguna
forma o por ningún medio, electrónico o mecánico, incluyendo la fotocopia,
la grabación o cualquier sistema de recuperación y almacenamiento de
información, sin el permiso por escrito del titular de los derechos de autor.

ÍNDICE

	/Pag/
INTRODUCCIÓN _____	/4/
PATRONES DE MODELAMIENTO Y DE IMITACIÓN DE CONDUCTA _____	/5/
Incidencia del cine _____	/5/
Importancia de consumir contenidos de otros modos _____	/6/
Las políticas públicas o dinámicas desde la institucionalidad para la regulación del consumo digital _____	/6/
Cine, modelamiento y moldeamiento de la conducta _____	/8/
Cine e imitación _____	/8/
Marco normativo colombiano _____	/9/
Clasificaciones de carácter informativo _____	/9/
Clasificaciones de carácter restrictivo _____	/9/

	/Pag/
LO QUE DICE LA LITERATURA Y LA IMPORTANCIA DE GENERAR MECANISMOS DE PROTECCIÓN EN EL CONSUMO DE CONTENIDOS _____	/10/
Imitación, modelación de la conducta e identificación entre los 7 y los 12 años _____	/10/
Imitación, modelación de la conducta e identificación entre los 12 y los 14 años _____	/11/
Imitación, modelación de la conducta e identificación entre los 15 y los 18 años _____	/15/
Apertura de contenidos a partir de los 18 años _____	/16/
ORIENTACIÓN PARA LA CLASIFICACIÓN DE PELÍCULAS _____	/18/
REFERENCIAS _____	/20/

INTRODUCCIÓN

En el mundo del cine, las películas u obras cinematográficas han sido siempre una fuente poderosa de entretenimiento, narrativa y expresión artística. Un elemento fundamental consiste en clasificar las películas, su contenido y tratamiento, de acuerdo al desarrollo cognitivo y emocional del individuo, que a su vez, guardan relación con su capacidad de procesamiento de información y pensamiento crítico. Estas directrices, no solo sirven como faro para los espectadores, sino que también desempeñan un papel fundamental para garantizar que las películas se presenten a las respectivas audiencias en función de su nivel de desarrollo psicológico.

El presente documento tiene como objetivo presentar un marco comprensivo y cuidadosamente elaborado para la clasificación por grupo etario, que apoye las decisiones frente a la exposición de los productos audiovisuales, de acuerdo con el nivel de desarrollo cognitivo, emocional y comportamental de los individuos. Mediante el análisis de factores tales como el contenido visual, el lenguaje usado, el nivel de violencia, entre otros. Estas directrices buscan proporcionar una metodología objetiva y equitativa para sustentar y determinar la clasificación adecuada de las películas.

En un mundo en constante evolución, donde la diversidad de perspectivas y valores es más evidente que nunca, es esencial encontrar un equilibrio entre la libertad creativa de los cineastas y la responsabilidad de garantizar que el público pueda tomar decisiones informadas sobre lo que elige ver. Estas directrices no buscan limitar la expresión artística, sino más bien fomentar un diálogo constructivo entre creadores, audiencias y reguladores, con el objetivo de promover el disfrute del cine en un entorno que respete la diversidad de edades y sensibilidades.

A lo largo de este documento, se examinarán los criterios fundamentales que influyen en la clasificación de películas de cine por grupo etario, ofreciendo una visión detallada de cómo valorar diferentes aspectos del contenido fílmico, en relación con la capacidad del individuo para consumirlo. Con esta herramienta, se pretende orientar a aquellos involucrados en la clasificación de películas, así como al público interesado en este tema.

En última instancia, las directrices aquí presentadas desde la perspectiva de la psicología, formulan una propuesta que busca promover una experiencia cinematográfica enriquecedora y gratificante para todas las edades, al mismo tiempo que se respete la diversidad y la creatividad de las obras cinematográficas, reconociendo que el cine constituye una expresión cultural generadora de identidad social (Decreto 358 de 2000).

Así entonces, el lector encontrará tres aspectos centrales desarrollados a lo largo del documento.

El primero se despliega de una reflexión de los patrones de modelamiento e imitación de conducta, mostrando la incidencia del cine en quien consume contenidos.



En el segundo aspecto, se comparten detalles sobre lo que dice la literatura, de acuerdo con los rangos de edad fundamentales, procurando que la decisión de la clasificación de películas esté acorde con los estudios, cuya evidencia científica sobre el tema, ayude a promover o garantizar una experiencia enriquecedora para quien observa los contenidos. Cabe anotar que experiencias internacionales muestran que hay países en los cuales las regulaciones son mucho más determinantes y rigurosas para que este consumo audiovisual sea acorde con las capacidades y edades que tienen las audiencias, en el documento se despliegan criterios e indicadores que dialogan con quienes ya han recorrido el camino.

Con base en estas experiencias y como tercer aspecto, se configuran los principales criterios a tener en consideración para clasificar las películas que pueden ir a diversas audiencias en diferentes tipos de escenarios, para ello el marco normativo colombiano que la sustenta permite ver el alcance y las limitaciones que es necesario tener en consideración a la hora de exhibir, distribuir y clasificar contenido de acuerdo con el grupo etario.

Esta guía se plantea como una propuesta que estará en permanente actualización en tiempos en los que el mundo de lo digital y la inteligencia artificial, nos llevan a una reflexión constante sobre el consumo permanente de productos audiovisuales por parte de distintas generaciones.

En Colombia urge continuar el trabajo articulado con diferentes colectivos profesionales, asociaciones y colegiaturas, que ayudará a comprender e identificar los riesgos y posibilidades a nivel psicosocial desde la adecuación de los contenidos audiovisuales.

PATRONES DE MODELAMIENTO Y DE IMITACIÓN DE CONDUCTA

Incidencia del cine

Uno de los grandes referentes de modelación y moldeamiento de conducta es el cine. A diferencia de otros medios, el cine tiene un gran componente que es el tiempo de duración, el tiempo para lograr **“persuadir”** a su audiencia en un promedio de dos horas sobre un tema en específico y de manera contundente. El tiempo con el que cuenta para ser un marco de referencia es aún mayor en comparación con el que cuenta la televisión, la radio y demás medios. Además, esta incidencia es aún mayor al tener en cuenta que las películas equivalen a ver más de 280 avisos publicitarios de 25 segundos, por lo que logra tener un mayor impacto (Salgado et al. 2016).

Diferentes autores han puesto la mirada en investigar sobre el impacto que trae el cine en las personas desde el tiempo de exposición que tienen frente a los contenidos ofrecidos. Cepeda (2005), en su investigación sobre *El Comportamiento del Consumidor de Cine desde lo que Plantea la Literatura*, encuentra que los componentes principales que aborda el cine giran en torno a los componentes de racionalidad y emotividad en su comportamiento; el cine hace uso del contar historias, historias que causan gran impacto al reflejar y promover diferentes conductas.

En el caso, por ejemplo del consumo de tabaco, Casitas, García-García, y Barrueco (2009) dentro de su investigación, resaltan que la representación de los actores fumando puede llevar a tener tan alto grado de impacto nocivo para los niños, como lo puede ser la pornografía y la violencia, favoreciendo y dando paso a una aceptación social de determinados casos. Salgado et al. (2016) y Thrasher et al. (2014) refieren que el consumo del tabaco puede estar mediado por factores biológicos, psicosociales y del entorno. En este último punto, como factor del entorno, se encuentra el cine como un espacio para la generación de propaganda, comercial, y de venta no solo de productos, sino también de conductas que va acogiendo la audiencia sin mayor premura.

En este sentido Casitas, García-García, y Barrueco (2009) manifiestan que **“todos los realizadores de obras audiovisuales deberían ser conscientes de la forma en que moldean la conducta de los espectadores”** (p.244). Aún más cuando son menores de edad, por lo que se hace necesario que las películas y series de televisión se clasifiquen de acuerdo con su edad y desarrollo psicológico.

El cine logra tener un impacto significativo en la vida de las personas, ya que refleja diversas facetas de la sociedad, eventos, comportamientos, personalidades e historias, que de acuerdo con el desarrollo psicológico del individuo, genera una postura frente a lo que se observa. Sin embargo, su influencia puede generar la internalización de patrones de conducta, acciones, actitudes y/o pensamientos.

De igual forma, es pertinente en este punto resaltar la importancia de que los niños tengan personas y/o situaciones de referencia positiva para los procesos de imitación, modelación de la conducta e identificación, positivas en el sentido de que el niño tomará como referencia estos patrones ejemplo, para dar paso a la configuración de su propia identidad, formas de ver el mundo, y actuar ante determinadas situaciones.

Importancia de consumir contenidos de otros modos

Cepeda (2005) refiere que la escogencia de determinadas películas y programas va desde una aproximación experiencial, basada en lo que promueve el contenido a nivel emocional, los recursos mentales - imaginarios puestos en ellas “entiende al miembro de la audiencia como una persona que escoge activamente la comunicación masiva a la que quiere estar expuesta, no como un receptor pasivo” (p.93).

Aunque la posición del espectador respecto del contenido puede estar motivado por aspectos personales, cabe resaltar que existe una gran preocupación por el tipo de contenidos que pueden consumir niñas, niños y adolescentes, debido a que autores como Salgado et al. (2016) señalan que la forma en la que se cuentan las historias, el uso de determinados personajes, escenarios, música, van involucrando a los niños en un espacio en el que el modelamiento de conductas puede ser imitadas.

Comprender y enfocar la atención en los personajes nos permite desentrañar su representación y significado dentro del desarrollo de la película, mientras también se convierten en transmisores de modelos sociales a los que el espectador puede sentirse atraído e identificado. El cine también va encaminado a reflejar y dar cuenta de distintas situaciones y relaciones sociales como reflejo del mundo que ofrecen a los espectadores diversas alternativas para actuar y diferentes realidades que pueden desencadenar emociones, percepciones e ideas. (Sánchez-Labela, 2016).

En este sentido Mejía et al. (2018) hace inferencia en la capacidad que tiene el cine sobre la promoción de productos y conductas, la importancia de evaluar y realizar controles de imágenes y recursos que se usan en una película para ir promoviendo diferentes conductas, productos e identidades.

Las políticas públicas o dinámicas desde la institucionalidad para la regulación del consumo digital

Evidenciando el impacto de los medios y aún más del cine en la vida de las personas y de manera particular en la de los niños, Martín-Nieto, Martínez y Pedrero (2023) indican que, aunque son los padres y la familia los principales responsables sobre los contenidos que consumen los niños, verificando de antemano la información que contienen estos contenidos antes de su consumo, la responsabilidad del desarrollo, educación y formación de los niños va más allá de las familias y recae también en la corresponsabilidad de los medios de comunicación y la sociedad, quienes también deben generar diversas estrategias para favorecer o disminuir la exposición de esta población a factores de imitación y modelamientos de conductas negativos. Como se ha mencionado en apartados anteriores, son diversas las formas en las cuales los medios se apoyan para transmitir mensajes, incitar al seguimiento de determinadas conductas; los sonidos, las imágenes y la popularidad de determinado personaje, entre otros.

Ante esta mirada de preocupación sobre el consumo de cierto contenido a través del cine, los países han ido implementando diversas estrategias que permiten reducir la cantidad de niñas, niños y adolescentes afectados de manera negativa. Una de las propuestas es la de la Organización Mundial de la Salud (OMS), quien promueve la clasificación de las películas para ser dirigida a públicos distintos, teniendo en cuenta su incidencia.

De acuerdo con las directrices establecidas en el artículo 13 del Convenio Marco para el Control del Tabaco (CMCT), la Organización Mundial de la Salud (OMS) recomienda, en su informe sobre las películas sin tabaco, adoptar las siguientes medidas de política:

- Exigir una clasificación por edades para las películas con escenas de consumo de tabaco, a fin de reducir de forma general la exposición de los jóvenes a esas escenas.
- Incluir en los créditos de las películas una declaración según la cual los productores no han recibido nada de nadie a cambio del consumo o la presencia de productos de tabaco en la película.
- Dejar de mostrar marcas de tabaco en las películas.
- Exigir que se muestren avisos contundentes contra el tabaquismo antes de las películas que contengan escenas de consumo de tabaco en todos los canales de distribución (cine, televisión, internet, etc.).

Otra de estas iniciativas y organizaciones en pro de favorecer el consumo de contenidos y la protección principal de los niños, es: El Smoke Free Movies liderada por la Universidad de California quien realiza propuesta para limitar la presencia de los cigarrillos en las películas americanas (Casitas, García-García, y Barrueco, 2009).

Así entonces, es crucial para los niños contar con figuras que actúen como mediadores críticos ante los procesos de modelamiento, y que la socialización parental, esté acompañada de contar relatos, actitudes y creencias que ofrezcan contrapeso a los contenidos observados. Martín-Nieto, Martínez, y Pedrero (2023) hacen énfasis en la delimitación y clasificación por edades como un instrumento que dote de información a familiares, acudientes de los niños menores de edad y a la sociedad, informando sobre los contenidos que pueden llegar a ser potencialmente nocivos y de esta forma facilitar una toma de decisiones informada y responsable. Dada la posibilidad que brinda el cine como modelador y determinador de patrones de conductas a partir de las diferentes escenas y situaciones propuestas que se acercan a la realidad de los sujetos (Pardo, 2001).

En este sentido, el cine contiene una serie de aspectos que van desde lo técnico, hasta aspectos estéticos, sociales, psicológicos y pedagógicos que dan una mirada a la realidad social, sus diversos escenarios, los roles que cumplen las personas, las situaciones en las que puedan estar inmersas. “Este ejerce su influencia cambiando la mirada del observador. Y cuando la mirada de alguien hacia la vida cambia, su comportamiento cambia” (Gutiérrez, Pereira, Valero, 2006, p.232).

A través del cine se puede obtener una percepción de los acontecimientos, en la que se puede dar un reconocimiento a los sucesos de las escenas, y conectar al espectador con emociones, pensamientos, actitudes.

Dentro de las investigaciones realizadas alrededor del cine, se destacan diversas vertientes, tomando, por un lado, la apuesta en relación con el cine como reflejo de realidades sociales, y por el otro la importancia de los personajes en procesos de modelamiento.

Sánchez-Labela (2016), refiere que comprender y dirigir la mirada a los personajes, permite saber cómo se representan y qué representan dentro del desarrollo de la película, además de que se van convirtiendo en transmisores de modelos sociales, frente a los cuales el espectador se puede sentir atraído e identificado. Otra de las apuestas del cine va encaminada a las representaciones de situaciones y relaciones sociales, frente a las cuales pueden brindar a los espectadores diferentes alternativas de actuar, distintas realidades en las que se pueden desencadenar, emociones, percepciones e ideas.

Estas miradas alrededor del cine van encasilladas a lo que se ha denominado como Psicología de los Medios, que ha sido estudiada desde hace más de 8 décadas, y que va enfocada en el análisis de la interacción que se produce entre un sujeto y un mensaje determinado, que cuenta con una estructura explícita y unos rasgos que pretende generar en el espectador una reacción particular (Igartua y Moral, 2012). De esta forma, el cine hace uso de las imágenes en movimiento, los sonidos, gestos, conductas e historias para quedar guardados de forma determinativa en la memoria de quien lo ve (Peña, 2014). El cine por su forma de representar las situaciones, va afectando al sujeto inicialmente de forma individual y seguidamente de forma social, desde su actuar. Por lo cual, Igartua, J., y Moral (2012), refieren que es necesario dirigir la mirada a “analizar, describir o explicar los procesos de recepción e impacto de la comunicación y del consumo de los mensajes” (p.1).

Como se ha visto, el cine puede tener impacto en la vida de las personas, por un lado, el cine refleja diferentes connotaciones de la sociedad, eventos, formas de actuar, personalidades, historia, entre otros que permiten al sujeto ir configurando una postura frente a lo que se le va presentando.



Cine, modelamiento y moldeamiento de la conducta

Como se ha ido mencionando en los apartados anteriores, el cine es a su vez, un agente de modelamiento y moldeamiento de conductas que resulta necesario resaltar. Martínez-Salanova, (2003) indica que **“las tramas y los temas del cine pueden y deben ser llevados a las aulas como elemento reflexivo y, por ende, orientador de comportamientos”** (p.45).

González-Jiménez (2012) menciona que **“el cine encuadra, incluye lo excluido, crea realidades desde las cuales se interroga la realidad del espectador. El cine reubica en planos haciendo visible de otros modos lo que se aplanan en lo social”** (p.133). El cine hace uso de los relatos, las historias, la imaginación y elementos propios de las culturas para conectar con las formas de ser y pensar del espectador, creando movimientos de opinión y de comportamiento.

Chapi (citado en Andrade, 2021) en relación con los procesos de modelamiento refiere que **“toda imagen que actúe como estímulo atrayente en una determinada situación, ofrece pautas modeladoras. (...) El modelamiento equivale a los cambios en el comportamiento, pensamiento y emociones que acontecen al observar a los demás”** (p.14).

En este sentido, las percepciones ancladas en el cine, el reflejo de determinadas conductas, y la exposición de distintas situaciones propias del contexto exterior al estudiante, moldearán la conducta de este, desde lo que él percibe, la forma en que reflexiona frente a lo presentado, el desarrollo del trabajo, los escenarios en ellas y las historias narradas. Al igual que el o los personajes juegan un valor determinante en estos procesos de moldeamiento y modelamiento. Menciona Bravo (citado en Andrade, 2021), que esto consiste en un aprendizaje observacional, en el cual una persona modifica su conducta al observar a otras y hace propia rasgos particulares.

Cine e imitación

El cine, guarda un gran componente de realismo, cercano a las distintas culturas y contextos, “en él encontramos una reproducción tan fiel de la existencia, las pasiones y los sueños de la humanidad actual” (Pulido, 2016, p. 524). Sobre las cuales los estudiantes pueden construir significados y aprender de otras formas, a “base de experiencias, propias o ajenas, de ahí la importancia que desde una perspectiva pedagógica tiene el cine como instrumento para la adquisición de un amplio número de experiencias interesantes y atractivas que resulten, además, formativas” (Pulido, 2016, p.535).

Los medios, los personajes y sus comportamientos permiten que se adopten posturas de imitación que dependen de los refuerzos orientados y las decisiones del espectador.

Si el ejercicio de construcción del personaje se realiza correctamente y pasados unos minutos de película el protagonista nos importa, hemos empatizado con él. A partir de ese momento vemos el mundo a través de sus ojos y empezamos a sentirlo como si fueran nuestros propios ojos (Furió, 2019, p.65). Sin embargo, manifiesta el autor que, si bien el cine propone una visión del mundo, de las conductas del ser humano y los distintos contextos, no es un reflejo único y de imitación, sino que también propone ideas de cómo podría ser, ya que da paso a la experimentación.

Es así como el cine no solo consiste en el reflejo de algo y de imitación de este, sino que los diferentes escenarios en los que se pueda movilizar el sujeto, permitirán un refuerzo de sus ideas y conductas, para hacer propias aquellas que causen un impacto, inquietudes y nuevas perspectivas.

En este punto se retoma lo mencionado por Ambròs, y Breu (2011), sobre la idea de que:

El cine y sus creadores representan una aportación fundamental para interpretar, conocer y analizar nuestro mundo contemporáneo. Estamos más que convencidos de que el cine merece ser un espacio formativo. El cine debe ocupar en los centros docentes el lugar que le corresponde como hecho cultural básico del mundo de hoy y, también, porque posee una potencialidad motivadora y educativa de primera magnitud. El cine y los demás medios de comunicación necesitan, por un lado, educación, pues son lenguaje, y, por otro lado, necesitan capacitación para la comprensión de toda la carga comunicativa, estética, de valores y de contravalores que arrastran (p.12).



Marco normativo colombiano

Actualmente en Colombia, la Ley 1185 de 2008 en el artículo 64, señala que el sistema de clasificación de películas se rige de la siguiente manera:

- Niños – Apta para todo público.
- Recomendada para mayores de 7 años (clasificación de carácter informativo).
- Recomendada para mayores de 12 años (clasificación de carácter informativo).
- Apta para mayores de 15 años (clasificación de carácter restrictivo).
- Apta para mayores de 18 años (clasificación de carácter restrictivo).
- Películas para mayores de 18 años (de exhibición condicionada por contenido pornográfico, X).



Clasificaciones de carácter informativo

Estas clasificaciones recomiendan o sugieren el ingreso para ver las películas a personas mayores de las edades 7 o 12 años, según el caso.

Cuando el Comité asigna a alguna película una de estas clasificaciones, considera que existen en la misma, elementos que pueden no ser recomendables para menores de dichas edades.

Clasificaciones de carácter restrictivo

En los casos de estas clasificaciones, sólo podrán ingresar a ver las películas, personas que cumplan con las edades requeridas, es decir, ser mayores de 15 o 18 años, según el caso. Para acreditar la edad de la persona que va a asistir a películas clasificadas para mayores de 15 o 18 años, se debe presentar alguno de los siguientes documentos originales: tarjeta de identidad, cédula de ciudadanía, pasaporte o cédula de extranjería.

Las anteriores tienen como base jurídica la normativa del sector cinematográfico, la cual es la siguiente:

- Ley 397 de 1997. Ley de Cultura.
- Ley 814 de 2003. Ley de Cine.
- Decreto 358 de 2000. Reglamentación general de actividades cinematográficas.
- Decreto 255 de 2013. Reglamentación de actividades cinematográficas.
- Decreto 763 de 2009. Patrimonio Cultural de la Nación, asuntos cinematográficos.
- Resolución 1708 de 2009 (Ministerio de Cultura). Funciones del Ministerio de Cultura relativas a la cinematografía.

En lo referente a la clasificación de películas se debe iniciar indicando lo referido al rol de la psicología en la clasificación de películas. En Colombia se establece que la profesión en psicología hace parte de la clasificación de las películas al tenor de los artículos 17 -25 de la Ley 1185 de 2008 “por la cual se modifica y adiciona la Ley 397 de 1997 –Ley General de Cultura– y se dictan otras disposiciones”.

Expresamente el artículo 18 de la mencionada ley, estipula que la comisión de clasificación de películas deberá tener al menos una persona profesional en psicología. En complemento, leyes relacionadas con la violencia, el cuidado y la prevención de distintas prácticas, como por ejemplo, la violencia sexual, también recalcan la necesidad y rol de la profesión psicológica.

LO QUE DICE LA LITERATURA Y LA IMPORTANCIA DE GENERAR MECANISMOS DE PROTECCIÓN EN EL CONSUMO DE CONTENIDOS

Imitación, modelación de la conducta e identificación entre los 7 y 12 años

Durante los primeros años de vida, hasta aproximadamente los 5 y 6 años de edad, los niños encuentran como referentes principales de imitación, modelamiento de la conducta y la construcción de la identificación a sus familiares, y/o cuidadores, y pares. Menciona Pizza (2021) que entre los 4 y 5 años de edad, los hábitos permanentes y las características emocionales comienzan a establecerse de manera más sólida en los niños.

La imitación y la identificación desempeñan un papel crucial en este proceso, ya que los niños aprenden y adoptan hábitos saludables y emociones apropiadas a través de la observación y la internalización de modelos de comportamiento positivos.

Por otro lado, en una investigación llevada a cabo por Duek (2010), en el que recopila algunos postulados de Piaget sobre los estadios del desarrollo y la teoría planteada por Vygotsky sobre los procesos de orden superior, hace énfasis que entre los 2 y los 7 años, los pilares fundamentales para examinar el crecimiento y la formación de la identidad de los niños y niñas son la educación, los medios de comunicación, las relaciones con sus compañeros y los discursos que se difunden en torno a ellos.

A su vez, subraya que entre los 8 y los 11 años, la imitación de conductas se va volviendo más consciente, reflexiva, y analítica, lo que permite que la representación de la realidad acontezca más allá de los procesos iniciales de identificación.

Al ir avanzando en edad, los niños se van adentrando a diferentes escenarios más allá del entorno familiar, frente a los cuales van adquiriendo distintos patrones de conductas y van construyendo su identidad a partir de ellos.

A nivel cognitivo, durante los procesos de imitación, refiere Pulache (2018) que “en el proceso de aprendizaje, las neuronas espejo son capaces de ver una acción, guardar dicha información relacionada y permitir utilizarla más adelante, lo cual facilita de amplia manera que el individuo pueda aprender por medio de la imitación” (p.10).

De acuerdo con Olivares y Méndez (citados en López, y Guiamaro, 2017) 5 aspectos prevalecen en el proceso de modelamiento:

1. La mayor parte de la conducta humana se aprende mediante modelado a partir de la observación.
2. A partir de la experiencia directa se puede adquirir o modificar cualquier comportamiento.
3. Se da un proceso de mediación simbólica y no solamente asociaciones específicas.
4. El observar e imitar una conducta cumple el objetivo de adquirir, fortalecer o debilitar nuevos patrones de conductas.
5. Se da un efecto desinhibitorio después de constatar que el modelo (sujeto) realiza determinada acción sin experimentar consecuencia negativa alguna.

Cormier (citado en López, y Guiamaro, 2017) indican que el modelamiento de conducta consiste en un **“proceso de aprendizaje observacional donde la conducta de un individuo o grupo –el modelo– actúa como estímulo para los pensamientos, actitudes o conductas de otro individuo o grupo que observa la ejecución del modelo”** (p.41).

En este punto la observación y la imitación guardan un componente fundamental ante los procesos de modelamiento de la conducta e identificación, en los cuales los niños van adoptando conductas y actitudes a partir de lo que su entorno les va ofreciendo, y a partir de tres factores: la memoria (para recordar lo observado), reproducción de la conducta y la motivación para querer adoptar una conducta determinada.

Dentro de estos procesos se logran evidenciar dos actores que cumplen, por un lado, el rol de quien realiza una conducta determinada, otro el que realiza la observación de dicha conducta, indicando que **“cada nueva experiencia puede llegar a ser un facilitador o un obstaculizador para la adaptación en cualquiera de los entornos donde se desenvuelven los niños y las niñas”** (López, y Guiamaro, 2017, p.35).



De esta forma se puede indicar que los niños cuentan con diferentes figuras de referencia y modeladores de conducta, tales como la familia, la escuela, los pares, los medios de comunicación y el cine, entre otros.

En este sentido, la familia, como uno de los primeros y más importantes agentes de socialización, desempeña un papel fundamental en el proceso de formación de los niños. Según Gómez-Tabares (2019) y López y Guiamaro (2017), la familia actúa como facilitadora de normas y valores, y es clave en la modelación de comportamientos sociales.

Estos comportamientos pueden ser tanto positivos como negativos, dependiendo de las pautas de crianza, el cuidado, las formas de comunicación dentro del núcleo familiar y los comportamientos que los miembros de la familia reflejan entre sí.

Imitación, modelación de la conducta e identificación entre los 7 y 12 años

Entre los 7 y 12 años de edad, se da paso a nuevas figuras de referencias más allá de la familia, los pares y la sociedad, se habla de la incidencia de los medios que están a disposición de los niños, como otras entidades socializadoras que modelan y moldean la conducta.

Con los avances tecnológicos, los patrones de imitación, modelamiento y de construcción de la identidad, ya no van a depender única y exclusivamente de la interacción y lo ofrecido por las familias, escuela, pares y sociedad. Por lo cual, los contenidos tienen un impacto significativo a nivel cognitivo, afectivo y conductual.



Los niños desde temprana edad son expuestos ante un gran volumen de contenido audiovisual sobre los cuales, indican algunos autores como Chávez, y Ortiz (2017), que se debe tener precaución frente a lo que ven y escuchan. En su investigación llevada a cabo sobre *La violencia televisiva y la conducta agresiva de niños de 5 años*, encuentran que la televisión ofrece a esta población la imitación de ciertas conductas, a través de la identificación con ciertos personajes; estos medios agudizan ciertos temas relacionados con la conducta que pueden ir fortaleciendo un comportamiento negativo en la persona al ser tratados de forma superficial y sin acompañamiento profesional.

Sin embargo, también indica que si bien, los medios son un factor determinante en la conducta e identificación en los niños, el rol de las familias, escuelas y sociedad sigue teniendo un factor clave **“los niños que manifestaron un significativo incremento en sus conductas agresivas, son niños que ya vienen siendo expuestos a visualizaciones prolongadas de violencia televisiva, o de otra índole”** (Chávez, y Ortiz, 2017, p.50).

Los niños están expuestos a una gran cantidad de datos y contenidos de forma rápida y directa a través de los diferentes medios de comunicación con un gran impacto, sobre los cuales se hacen uso de figuras y/o personajes que transmiten mensajes y son referentes para esta población. García (2018) los denomina **“el cuarto poder, por la potestad de persuasión que tienen en la audiencia”** (p.449).

Indica el autor en su investigación titulada *La sinergia escuela - medios de comunicación. Un canal para erradicar el acoso escolar*, que “los niños observan y escuchan de los medios y redes sociales muchas conductas, ideas y pensamientos, las cuales son aprendidas por medio de imitación, repetición y modelado, que luego se hacen creencias enraizadas, difícilmente de erradicar en un futuro” (p.445). En este sentido, es importante brindar un entorno enriquecedor y ejemplos positivos durante esta etapa clave del desarrollo infantil, por lo que se propone ahondar en los efectos de la televisión y la violencia televisiva.



Por otro lado, Pizza (2021) dentro de su investigación sobre Influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de los niños de grado primero de la Institución Educativa Técnica Antonio Nariño, encuentra que **“como resultado de la repetición de violencia en los medios de comunicación de masas, hay un decremento en la sensibilidad emocional del niño ante ella. Por otra parte, hay un incremento en la capacidad de ser violento o agresivo con otros”** (p.31).

Los niños buscan identificarse con personas, situaciones y personajes significativos en sus vidas, como padres, cuidadores, hermanos mayores, pares, docentes o personajes de sus series favoritas. En este proceso en la interacción con el otro, los niños adquieren rasgos y características similares, que hacen propias para sí mismos. Por lo que es tan importante que cuenten con modelos de identificación estables y positivos. Menciona en este sentido Pulache (2018) que ellos deben:

Desarrollar criterio para decidir qué conocimientos les serán útiles, qué habilidades deben desarrollar y de qué forma deberán hacerlo, en ese punto es importante que lo adultos muestren cualidades positivas a fin de que los niños imiten modelos que les ayuden a desarrollarse como personas con valores que puedan aportar cosas buenas a la sociedad donde residen (p.12).

La incidencia que tienen los medios en los niños es bastante alta, debido a las diferentes imágenes, sonidos y formas de presentar las situaciones de una forma sutil, entretenida y de fácil anclaje para estos niños; los personajes, los diseños gráficos y los sonidos, van cobrando fuerza en la identificación de los niños, sus pensamientos, conductas y formas de actuar.



Imitación, modelación de la conducta e identificación entre los 12 y 14 años

Los niños de esta edad están en el inicio de la pubertad, lo que implica que sus cuerpos comienzan a cambiar para convertirse en adultos. Además de cambios físicos relacionados con la altura, el peso, el desarrollo muscular y el crecimiento de vello corporal, también experimentan muchos cambios emocionales. Pueden ser más sensibles y propensos a los cambios de humor.

Comienzan a cuestionar su identidad y su lugar en el mundo, a preocuparse por el aspecto corporal y aparece un interés creciente sobre la sexualidad (Díaz, 2013). Los niños de esta edad comienzan a pasar más tiempo con sus amigos y menos tiempo con sus padres, así como a interesarse más en las actividades sociales, como el baile, el deporte y la música.

El cine es una poderosa forma de comunicación que puede tener un impacto significativo en los niños. En particular los niños entre los 12 y los 14 años son vulnerables a la influencia del cine, ya que se encuentran en una etapa de desarrollo en la que están formando sus opiniones y creencias.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el cine no siempre es una influencia positiva. Algunas películas pueden contener violencia, sexo, lenguaje explícito u otros contenidos que pueden ser perjudiciales para los niños (Common Sense Media, 2017). Por ello, es importante que los padres supervisen a sus hijos cuando vean películas y que les ayuden a comprender los mensajes que estas transmiten.

A continuación, se presentan algunos ejemplos de cómo el cine puede influir en los niños:

- El cine puede influir en los valores de los niños. Por ejemplo, una película que muestre a los personajes siendo valientes y solidarios, puede inspirar a los niños a ser también valientes y solidarios.
- El cine puede influir en el comportamiento de los niños. Por ejemplo, una película que muestre a los personajes siendo violentos, puede hacer que los niños sean más propensos a la violencia.
- El cine puede influir en la forma de pensar de los niños. Por ejemplo, una película que muestre a los personajes siendo positivos y optimistas, puede hacer que los niños también sean positivos y optimistas.
- El cine puede influir en la forma de ver el mundo de los niños. Por ejemplo, una película que muestre a los personajes viviendo en un mundo diferente al de los niños, puede hacer que los niños sean más abiertos a nuevas ideas y experiencias.

El National Institute on Media and the Family (2018) señala que el cine es una de las fuentes de entretenimiento más populares para los niños y adolescentes. Common Sense Media (2017) señala que los niños y adolescentes ven una media de cinco horas de televisión al día, y que una gran parte de ese tiempo lo dedican a ver películas.

Un estudio realizado por la American Psychological Association (2016) encontró que los niños que ven una gran cantidad de violencia en el cine, son más propensos a comportarse de manera violenta. El estudio también encontró que los niños que ven una gran cantidad de sexo en el cine, son más propensos a tener una actitud permisiva hacia el sexo.



Un estudio realizado por Common Sense Media (2017) encontró que los niños que ven una gran cantidad de publicidad en el cine, son más propensos a querer comprar los productos que se anuncian. Los niños entre 12 y 14 años pueden verse influenciados por los personajes y estereotipos presentados en la pantalla grande (Smith et al., 2019).

La representación de roles de género tradicionales y comportamientos estereotipados, puede limitar la percepción de las posibilidades y oportunidades de los niños, perpetuando expectativas culturales restrictivas.

Investigaciones han mostrado que la exposición repetida a la violencia en el cine, puede desensibilizar a los niños de entre 12 y 14 años, disminuyendo su respuesta emocional a situaciones violentas (Anderson et al., 2007). Esto puede resultar en una actitud más tolerante hacia la agresión y una disminución en su capacidad para empatizar con las víctimas (Coyne et al., 2018). Además, algunos estudios han asociado una mayor exposición a contenido violento en el cine con un aumento de conductas agresivas y hostiles en los niños (Bushman & Huesmann, 2006).

Imitación, modelación de la conducta e identificación entre los 15 y 18 años

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la etapa de la adolescencia, es una fase de la vida que va desde la niñez, a la edad adulta, iniciando a los 10 años hasta los 19 años; en esta etapa los adolescentes afrontan cambios rápidos de crecimiento físico, cognoscitivo y psicosocial, impactando en los sentimientos, toma de decisiones, pensamientos y la interacción con su entorno.

Para Colombia, la Ley 1098 de 2006-Código de la Infancia y la Adolescencia, establece que la época de la adolescencia se enmarca en las edades entre 12 y 18 años de edad, y son sujetos de derecho, deberes y responsabilidades a quienes los habilitan para trabajar con horarios especiales con fines de proteger su integridad física y emocional; respecto a la responsabilidad penal se lo contempla entre los 14 años a los 18 años y son protegidos por el Estado mientras el proceso se lleva a cabo a cargo de autoridades y órganos especializados en materia de infancia y adolescencia a los principios de política pública de fortalecimiento a la familia de conformidad con la Constitución Política y los Tratados, Convenios y Reglas Internacionales que rigen la materia (Ley 1098 de 2006).

Esta etapa suele ser una época en la que los adolescentes atraviesan situaciones que deben aprender a superar durante el proceso de los cambios desde la niñez a la adolescencia, en este proceso desarrollan competencias laborales y emocionales, con el objetivo de buscar su identidad, algunos inician los cambios físicos con características específicas en las que pueden generar incomodidad, estas son las características sexuales masculinas y femeninas, el inicio del primer periodo en las niñas, las primeras eyaculaciones en los niños, los cambios emocionales, cambios de voz en los niños y la aparición de vellos faciales; esos cambios son los característicos de la pubertad.

Se puede decir que son adultos biológicamente, y desde lo psicológico y social, se encuentran en fases de adaptación y aprendizaje, su proceso cognitivo se encuentra en el pensamiento formal, el cual los capacita para el desarrollo de un pensamiento autónomo, crítico, que aplicará en su perspectiva sobre la sociedad y en la elaboración de proyectos de vida hay una interacción entre factores individuales y sociales.

En estos procesos de cambios asignan una significación psicológica a estas situaciones, y en algunos casos “dramáticos”; deben ajustarse y someterse a las normas sociales y al orden moral vigente.

El desarrollo de la sexualidad y la moralidad, maduran de manera conjunta, iniciando en la sexualidad como sujeto adulto. El desarrollo de la sexualidad lo puede llevar a las fantasías sexuales, a la experimentación a conductas probatorias, a la masturbación, los enamoramientos y las primeras relaciones sexuales (Pedreira y Martín, 2000).

En estas edades, en la transición de identificación, es necesario verificar a qué tipo de contenido tienen acceso, ya que en investigaciones se ha demostrado que la relación entre la televisión y la conducta agresiva, tiene una influencia sobre ellos, existe una alta correlación entre la exposición al medio y las conductas agresivas y violentas, lo que quiere decir que pueden imitar y actuar de la misma manera a lo que estuvieron expuestos.

Se concluye que es necesario fortalecer los criterios de regulación de la televisión. Se presenta como ejemplo el rediseño de contenidos realizado en el programa **Francisco el Matemático** por el programa **Haz paz** en el año 2001, en el cual se controlaron los contenidos dirigidos a audiencias jóvenes. Este cambio demostró que los jóvenes incrementaron el rating, incluso cuando se modificaron todos los contenidos agresivos y antisociales durante un año. Esto demuestra que no es cierto que la audiencia responda siempre de manera positiva a programas con mayor carga antisocial (Sandoval, 2006).



Apertura de contenidos a partir de los 18 años

En la mayoría de los países del mundo, incluidos Colombia, España, Francia, Argentina, Chile, Uruguay, Rusia, Suiza, China, Líbano, Dinamarca, Australia, entre otros, la mayoría de edad se alcanza a los 18 años. Esto implica que cuando un joven cumple 18 años, pasa a ser considerado adulto, lo cual trae consigo una serie de derechos y privilegios, así como deberes y responsabilidades.

Entre los privilegios tenemos: poder votar y ser votado, poder comprar y consumir bebidas alcohólicas y tabaco, poder obrar libremente (finaliza la patria potestad), obtener licencia de conducción, derecho a trabajar, derecho a recibir créditos y poseer cuentas propias en el banco, derecho a salir libremente del país, derecho a heredar y administrar su herencia, derecho a administrar y disponer libremente de sus bienes, derecho a la inviolabilidad de su correspondencia y de sus datos personales tales como las historias clínicas, derecho a demandar a las autoridades públicas, así como la posibilidad de ser demandado, juzgado, condenado y penalizado como adulto, etc.

La mayoría de edad se convierte entonces en un requisito para poder determinar la capacidad de obrar de una persona y su capacidad jurídica: “se adquiere una capacidad plena y total”.

La “**mayoría de edad**” tiene una base biológica y cerebral, sin embargo muchos neurocientíficos coinciden en afirmar que el cerebro de las personas continúa desarrollándose hasta los 25 años, sin embargo la mayoría de países coinciden en establecer los 18 años como la edad en la cual un ciudadano pasa a ser considerado adulto, y este reconocimiento de sus derechos como adulto, se evidencia también en los rangos de clasificación de edades, donde tenemos diferentes rangos de edad según las temáticas y contenidos del material audiovisual, que van desde: películas aptas para todo público, películas aptas para niños con o sin supervisión de sus padres, películas que pueden ser vistas por jóvenes



a partir de los 15 o 16 años, y películas aptas solo para mayores de 18 años por ser considerados adultos; entendiendo que aquellas películas cinematográficas y otras obras audiovisuales que exijan la mayoría de edad (18 años), no se recomiendan para menores debido a que pueden contener imágenes de desnudos, sexo explícito, violencia sexual; lenguaje vulgar e inapropiado; reproducción de actividades peligrosas, imágenes violentas o perturbadoras; producción, comercialización o consumo de sustancias psicoactivas; sacrificios o torturas de seres vivos; lenguaje y conductas discriminatorias, etc. Las cuales pueden ser traumáticas y pueden afectar seriamente el estado emocional, el comportamiento, el desarrollo de los menores y su adaptación al entorno social, familiar y educativo.

“De las pautas y criterios para un acceso orientado a los contenidos audiovisuales, depende la conformación de una cultura de consumo sana, crítica y responsable, en el presente y futuro de la sociedad digital” (Blanco y Fernández, 2011, p.29).

Martin-Nieto, Martínez y Pedrero, en la Definición de Contenidos perjudiciales para la infancia en TV (CNMC, España), divulgado en: **“Modelos europeos de clasificación por edades del contenido audiovisual: claves para su adaptación al consumo digital del público infantil”**, señalan:

Tabla 1. Definición de Contenidos perjudiciales para la infancia en TV (CNMC, España)

3.1. Violencia	<ul style="list-style-type: none"> a) Violencia física o psicológica b) Violación de los derechos humanos, violencia de género y doméstica
3.2. Abusos Sexuales	
3.3. Sexo	<ul style="list-style-type: none"> a) Cuerpos desnudos o desnudándose b) Insinuación de actos sexuales c) Actos sexuales sin presencia de cuerpos desnudos d) Actos sexuales con presencia de cuerpos desnudos e) Prostitución f) Sadomasoquismo y vejaciones relacionadas con sexo, pedofilia y zoofilia
3.4. Miedo o Angustia	<ul style="list-style-type: none"> a) Graves conflictos emocionales o situaciones extremas que generen miedo b) Víctimas con lesiones graves o muerte por accidente o catástrofes c) Cadáveres humanos que generen miedo o angustia; espíritus y exorcismo d) Criaturas de fantasía con actitudes o comportamientos terroríficos
3.5. Drogas y Sustancias Tóxicas	<ul style="list-style-type: none"> a) Fabricación o almacenamientos de drogas ilegales b) Alcoholismo; consumo o distribución de drogas ilegales c) Drogadicción o sus efectos d) Tabaquismo grave
3.6. Discriminación	
3.7. Conductas Imitables	<ul style="list-style-type: none"> a) Comportamientos que lesionan gravemente los derechos de los demás b) Corrupción, actos vandálicos contra el patrimonio, violencia callejera c) Hábitos de vida gravemente perjudiciales para la salud
3.8. Lenguaje (Escrito, Verbal, Gestual)	<ul style="list-style-type: none"> a) Expresiones, provocaciones, insinuaciones o alusiones violentas b) Expresiones intolerantes o discriminatorias

ORIENTACIÓN PARA LA CLASIFICACIÓN DE PELÍCULAS

De acuerdo con los referentes teóricos y normativos presentados anteriormente y la revisión realizada de las clasificaciones de otros países como España y Argentina, el Colegio Colombiano de Psicólogos - Colpsic, a través de sus miembros participantes, realiza la propuesta que se presenta a continuación para hacer la clasificación de las películas, teniendo en cuenta el desarrollo psicológico, afectivo y moral, acorde con cada edad que se plantea.

En la Tabla 2 se presenta el identificador para cada edad, así como la advertencia de contenido.

Es importante resaltar que el género de las películas no está incluido como criterio de clasificación, dado que lo importante es el contenido, por ejemplo, algunas películas se catalogan como infantiles porque están en formato animado, pero es importante identificar el contenido que tratan para determinar si en realidad es apta para el público infantil o si por su contenido es una película para adolescentes o adultos en este formato.

La estructura de orientación que se diseñó tiene un identificador, acorde con la clasificación por edad, edad mínima recomendada, advertencia de contenido, contenido de las películas y consideraciones de contenido.

Tabla 2. Clasificación de películas

Identificador	Edad Mínima	Recomendación (Advertencia de contenido)	Contenido de las películas	Consideraciones de contenido
ATP	Todo público	-Apto para todo el público -Los niños deben estar acompañados de un adulto responsable.	-Diseñadas para divertir, provocar la risa o la alegría, se incluyen personajes irreales o totalmente inventados. -El objetivo es entretener, inculcar valores, dejar una enseñanza que conmueva o invite a la reflexión. -Los temas y forma de presentación son aptos para todo público, es decir que puedan ser interpretados por público de todas las edades.	-No hay presencia de desnudez, ni de violencia explícita o tácita, no hay uso de sustancias psicoactivas, no tiene lenguaje soez. -Excluir el terror. -Contenido de difícil comprensión o análisis (racismo, homofobia, humor negro, desplazamiento armado) - Evitar elementos o contenido perjudicial para el desarrollo psicológico en la infancia. -Escenas que puedan generar ansiedad, miedo, dolor o tensión emocional.
Infantil	Infantil	-Apto para público Infantil y para todo público. -Puede generar diversidad de efectos emocionales, por lo que es necesario la presencia de adultos mayores de edad, para la compañía de niños y niñas.	-Diseñadas específicamente para divertir, provocar la risa o la alegría, se incluyen personajes irreales o totalmente inventados. -El objetivo es entretener, inculcar valores o dejar una enseñanza. -Su estructura narrativa suele ser muy simple y de corta duración para mantener la atención. -Transmiten valores pedagógicos y sociales específicamente dirigidos a la infancia. -Independientemente de que se trate de un formato animado o con imágenes reales, los temas y los elementos están específicamente diseñados para una audiencia infantil.	-No hay presencia de desnudez, ni de violencia explícita o tácita, no hay uso de sustancias psicoactivas, no tiene lenguaje soez. -Excluir el terror. -Contenido de difícil comprensión o análisis (racismo, homofobia, humor negro, desplazamiento armado). - Evitar elementos o contenido perjudicial para el desarrollo psicológico en la infancia.
+7	Niños mayores de 7 años	-Apto para niños mayores de 7 años. -Se recomienda la supervisión de los padres o de un adulto mayor de edad. -Algunas escenas pueden generar ansiedad, miedo, dolor o tensión emocional. -Puede incluir escenas de acción o riesgo. -Puede generar conductas de imitación o identificación y se convierten en ejemplos a seguir a esa edad.	-Posiblemente diseñadas para divertir o enseñar. -Las niñas y los niños están iniciando la etapa de diferenciación entre la realidad y la ficción. -Los temas y los elementos de este contenido pueden incluir violencia de fantasía moderada o violencia cómica. -Pueden tener efectos emocionales como (temor, angustia, ansiedad, etc.) que requieren del acompañamiento de un adulto para su orientación y manejo.	-No hay presencia de desnudez explícita, ni violencia, ni uso de sustancias psicoactivas, no tiene lenguaje soez. -Excluir el terror. -Contenido de difícil comprensión o análisis (racismo, homofobia, humor negro, desplazamiento armado). -Si se contiene alguna escena de riesgo o peligro, que contenga información o mensajes que indiquen la NO repetición. -No contener acciones negativas o escenas de disrupción/transgresión normativa que no tengan consecuencias.
+12	+12 años	-Apto para mayores de 12 años. -Puede contener escenas de acción, humor negro, violencia moderada e implícita, suspenso, muerte, insinuación desnudez e interés sexual. -Se recomienda, aunque no es obligatoria, la compañía de un adulto mayor de edad.	-Algunas de estas películas pueden divertir, instruir, transmitir conocimientos, sensibilizar ante problemas y conflictos del mundo y generar emociones, también representan conflictos de la vida cotidiana o ficción. -Situaciones próximas a su ciclo vital, amistad, colegio, pueden aparecer algunos diálogos de carácter sexual o erótico, ajustados siempre a la etapa de la pre adolescencia. -Se resalta la presencia de valores (empatía, altruismo, solidaridad, reconocimiento, respeto, compañerismo, etc) -Los finales pueden evidenciar consecuencias, ser abiertos, o con algún aprendizaje.	-No deberían contener lenguaje soez, sexo explícito, violencia explícita, conductas de acoso, imágenes intensas, uso indebido de alcohol, tabaco, y drogas o sustancias prohibidas. -No deberían contener antivalores, roles estereotipados de género, temas de exclusión social o discriminación, si se incluyen que no se planteen como no modélicas ni ejemplares.
+15	+15 años	-Apto para mayores de 15 años. -Puede contener escenas de acción, humor negro, violencia moderada e implícita, suspenso, muerte, desnudez parcial, sexo no explícito, lenguaje obsceno o soez.	-En esta clasificación puede incluirse cualquier temática, siempre y cuando no haya violencia extrema, crueldad ni pornografía. -En estas edades es posible dar una opinión o tener un criterio frente al contenido, estar o no de acuerdo con lo presentado, dado que está en la capacidad de distanciarse de los contenidos, diferenciar la realidad de la ficción y comprender las consecuencias de las acciones.	-Puede contener cualquier tema, escenas de desnudez parcial o sexo —pero no pornográfica—, escenas fuertes, alusiones a alcohol y drogas, insultos, imágenes intensas, muertes sin ser violentas o explícitas, aunque puede aparecer algún tipo de violencia gráfica. -No debe haber abuso, violaciones o tortura.
+18	+18 años	-Apto para mayores de 18 años. -Puede contener escenas de sexo, desnudez y violencia explícita física o sexual, lenguaje soez, reproducción de actividades peligrosas, imágenes violentas o perturbadoras; producción, comercialización o consumo de sustancias psicoactivas; sacrificios o torturas de seres vivos; lenguaje y conductas discriminatorias, así como mutilaciones de manera repetida y violencia gráfica y tortura.	-En esta clasificación se incluyen todas las temáticas y géneros de películas, las cuales pueden incluir escenas de sexo, desnudez y violencia explícita física o sexual, lenguaje soez, reproducción de actividades peligrosas, imágenes violentas o perturbadoras; producción, comercialización o consumo de sustancias psicoactivas; sacrificios o torturas de seres vivos; lenguaje y conductas discriminatorias.	-No aptas para menores de 18 años. -Si bien las películas de esta categoría pueden incluir escenas de sexo y desnudez explícita; el contenido pornográfico explícito no debe proyectarse en salas de cine convencionales.
C	+18 años	-Exhibición condicionada. -Son películas exclusivas para mayores de 18 años, generalmente con contenido pornográfico que se transmiten en lugares restringidos, por lo tanto, no pueden ser vistas en cines y horarios familiares.		

REFERENCIAS

Ambròs, A., y Breu, R. (2011). El cine en la escuela: Propuestas didácticas de películas para primaria y secundaria. Graó.

American Psychological Association. (2016). The impact of media on children and adolescents. Washington, DC: American Psychological Association.

Anderson, C., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L., Johnson, J., Linz, D., Malamuth, N., & Wartella, E. (2007). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4(3), 81-110.

Andrade, B. (2021). El impacto del cine de superhéroes en el comportamiento de los niños de 5 a 8 años de edad. [Tesis, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco].

Blanco, I., y Fernández, P. (2011). Los niños y el negocio de la televisión. Programación, consumo y lenguaje. Comunicación Social ediciones y publicaciones.

Bushman, B., & Huesmann, L. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160(4), 348-352.

Casitas, R., García-García, R., y Barrueco, M. (2009). El cine como vector de expansión de la epidemia tabáquica. *Gac Sanit*, 23(3), 238-243

Cepeda, A. (2005). El comportamiento del consumidor de cine: una revisión preliminar de la literatura. *Revista Colombiana de Psicología*, (14), 89-99.

Chavez, D., y Ortiz, M. (2017). La violencia televisiva y la conducta agresiva de niños de 5 años de La I.E.P. Sagrada Familia de Concepción. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Huancavelica] <https://apirepositorio.unh.edu.pe/erver/api/core/bitstreams/8f37ee81-1544-44a1-9af4-755f11e608fc/content>

Common Sense Media. (2017). The effects of media on children. San Francisco, CA: Common Sense Media.

Coyne, S., Nelson, D., Graham-Kevan, N., Tew, E., Meng, J., & Olsen, J. (2018). Longitudinal effects of violent media usage on aggression among adolescents: the moderating role of positive and negative peer influences. *Journal of Youth and Adolescence*, 47(12), 2732-2747.

Diz, J. I. (2013). Desarrollo del adolescente: aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatría Integral*, 17(2), 88-93.

Duek, C. (2010). Infancia, desarrollo y conocimiento: los niños y niñas y su socialización. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8 (2), 799-808. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v8n2/v8n2a02.pdf>

Furió, A. (2019). El cine como pensamiento, representación y construcción de la realidad, educación y cambio social. [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid].

García, P. (2018). La sinergia escuela - medios de comunicación. Un canal para erradicar el acoso escolar. *Revista de Sociología de la Educación (RASE)*, 11(3), 448-463. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6972263>

Gómez, J. (1996). Psicología, Cine y Educación. *Comunicar*, 7, 129-134.

González-Jiménez, D. (2012). Re-encuadrar dentro del encuadre: miradas a un encuentro cine-educación. *Revista Colombiana de Educación*, (63), 131-152.

Gómez-Tabares, A. (2019). Prosocialidad. Estado actual de la investigación en Colombia. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 10(1), 188-218. <https://doi.org/10.21501/22161201.3065>

Gutiérrez, M., Pereira, M., Valero, L. (2006). El cine como instrumento de alfabetización emocional. *Teoría de la Educación*, 18, 229-260.

Igartua, J., y Moral, F. (2012). Psicología de los medios: panorama y perspectivas. *Escritos de Psicología*, 5(3), 1-3.

Jenkins, H. (2008). La cultura de la convergencia en los medios de comunicación. Paidós.

Ley 1098 de 2006, por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia. D. O. N° 46.446 del 8 de noviembre de 2006.

López, G., y Guiamaro, Y. (2017). El rol de la familia en los procesos de educación y desarrollo humano de los niños y niñas. *Ixaya. Revista Universitaria de Desarrollo Social*, (10), 31-55 <http://revistaixaya.cucsh.udg.mx/index.php/ixa/article/view/6742>

Martín-Nieto, R., Martínez, L., and Pedrero, L. (2023). European models of the age rating of audio-visual content: keys to their adaptation to the digital consumption of children's audiences. *Doxa Comunicación*, 36, 359-379.

Martínez-Salanova, E. (2003). El valor del cine para aprender y enseñar. *Comunicar*, 20, 45-52.

Meier, A. (2003). El cine como agente de cambio educativo. *Sinéctica*, 22, 58-64.

Mejía, D., Morello, P., Pérez, A., Peña, L., Braun, S., Arillo, E., Barrientos, I., Pérez, R., Abad, E., Kollath-Cattano, C., Thrasher, J., y Sargent, J. (2018). El cine induce a los adolescentes a consumir tabaco. Es necesario implementar políticas públicas para contrarrestar este fenómeno. *Revista de la Asociación Médica Argentina*, 131(1), 24-31.

National Institute on Media and the Family. (2018). *The impact of media on children and adolescents*. Minneapolis, MN: National Institute on Media and the Family.

Organización Mundial de la Salud. (s.f). Salud del Adolescente. <https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health#tab=ta>

Pardo, A. (2001). El cine como medio de comunicación y la responsabilidad social del cineasta. En Codina, M (ed). *La ética desprotegida: ensayos sobre deontología de la comunicación* (págs. 117-141). Eunsa.

Pedreira, J., y Martín, L. (2000). Desarrollo psicosocial de la adolescencia: bases para una comprensión actualizada. *Documentación social*, 120, 69-90.

Peña, C. (2014). Cine y educación: ¿Una relación entendida? *Poiética. Docencia, Investigación y Extensión*, (13), 77-85.

Pizza, M. (2021). Influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de los niños de grado primero de la institución educativa técnica Antonio Nariño. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia] <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/40303/MariaPizza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pulache, R. (2018). Influencia de las neuronas espejo en los infantes. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/521/PULACHE%20ALBIRENA%2c%20ROXANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pulido, M. (2016). El cine en el aula: una herramienta pedagógica eficaz. *Opción*, 32(8), 519-538.

Salgado, M., Pérez, A., Abad-Vivero, E., Thrasher, J., Sargent, J., Mejía, R. (2016). Exposición de adolescentes de escuela secundaria de la Argentina y México a escenas de tabaco en películas de cine: una estimación poblacional. *Revista Argentina de cardiología* 84(2), 152-158

Sánchez-Labela, I. (2016). ¿Cómo abordar la construcción de los personajes creados para ficción? Una herramienta para el análisis desde una perspectiva narrativa y de género. En Martín, A. Comunicación, periodismo y género. Una mirada desde Iberoamérica (págs. 277-303). Universidad de Sevilla.

Sandoval, M. (2006). Los efectos de la televisión sobre el comportamiento de las audiencias jóvenes desde la perspectiva de la convergencia y de las prácticas culturales. *Universitas psychologica*, 5(2), 205-222.

Smith, S., Choukas-Bradley, S., Rutledge, E., & Cohen, G. (2019). The intersectionality of stereotype threat and gender race stereotypes. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 62, 119-126.

Thrasher, J., Sargent, J., Vargas, R., Braun, S., Barrientos-Gutierrez, T., Sevigny E., Billings, D., Arillo-Santillán, E., Navarro, A., & Hardin, J. (2014). Are movies with tobacco, alcohol, drugs, sex, and violence rated for youth? A comparison of rating systems in Argentina, Brazil, Mexico, and the United States. *The International journal on drug policy* 25, 267-275.

