



**Universidad de Oviedo**

**Facultad de Formación del Profesorado y Educación**

**La influencia de la televisión en la  
socialización de género: análisis de las  
series de Clan TV**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**GRADO EN MAESTRA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Carla González**

**Tutor: David Luque Balbona**

**Junio 2020**

## ÍNDICE

1. Introducción.....	3
2. Los medios de comunicación como agente socializador en la infancia.....	4
2.1 Aspectos conceptuales.....	4
2.2 Aspectos metodológicos.....	9
3. Análisis de contenido.....	12
3.1 Kitty no es un gato.....	12
3.1.1 Episodio del miércoles: Siestas.....	12
3.1.2 Episodio del sábado: La buena educación.....	13
3.2 Lazy Town.....	14
3.2.1 Episodio del miércoles: El día de los récords.....	15
3.2.2 Episodio del sábado: El superagente cero.....	15
3.3 Una casa de locos.....	16
3.3.1 Episodio del miércoles: Un susto de muerte.....	16
3.3.2 Episodio del sábado: Leyendas.....	17
3.4 Bob Esponja.....	17
3.4.1 Episodio del miércoles: Amigo o enemigo.....	18
3.4.2 Episodio del sábado: El salvaje oeste.....	19
3.5 Henry Danger.....	19
3.5.1 Episodio del miércoles: Se descubre el secreto.....	20
3.5.2 Episodio del sábado: La novia real de Jasper.....	21
3.6 Pepa Pig.....	21
3.6.1 Episodio del miércoles: El circo de Peppa.....	22
3.6.2 Episodio del sábado: La colada.....	22
3.7 Ricky Zoom.....	23
3.7.1 Episodio del miércoles: El pinchazo.....	23
3.7.2 Episodio del sábado: Ricky rescatador.....	23
3.8 Síntesis de resultados.....	24
4. A modo de conclusión: Consejos para educar frente al televisor.....	25
5. Referencias Bibliográficas.....	28
ANEXOS.....	30
ANEXO I. Bing.....	30
▪ Episodio del miércoles: El don.....	30
▪ Episodio del sábado: El globo.....	31
ANEXO II. Simón.....	32
▪ Episodio del miércoles: Pin Pan Pun.....	32

▪ Episodio del sábado: No es divertido ser mayor.....	33
<b>ANEXO III. Momonsters. ....</b>	<b>34</b>
▪ Episodio del miércoles: Pilla pilla .....	34
▪ Episodio del sábado: Piedra, papel o tijera .....	34

## 1. Introducción

Este trabajo supone una recopilación de conocimientos y conceptos sobre los medios audiovisuales, así como un análisis de los contenidos a los que niños y niñas de Educación Primaria tienen acceso a través de dichos medios. Para ello, nos centraremos en los estereotipos de género y el sexismo.

Los estereotipos de género son consecuencia directa de la socialización de género, en la que niños y niñas descubren, aprenden e interiorizan las expectativas que la sociedad tiene hacia ellos en función de su género. Resulta fundamental revisar y reconstruir los modelos que les sirven de ejemplo, para romper las barreras que les encorsetan y permitir el libre desarrollo del individuo.

Dado el auge de la televisión como agente socializador, y la aparición de las nuevas plataformas como HBO o Netflix, resulta de vital importancia indagar sobre lo transmitido tanto de manera directa como de forma más transversal a través de las pantallas ante las que el público infantil pasa gran parte de su tiempo de ocio; pues contribuyen a la configuración de sus esquemas mentales y su percepción del mundo.

Para ello, partiremos de una búsqueda de definición de conceptos, para proceder a un visionado analítico de series infantiles en las que buscaremos descubrir aspectos como: ¿qué género tiene más presencia?, ¿hay un uso del lenguaje sexista?, ¿qué cualidades se atribuyen a cada género?, ¿cómo se representan?, ¿qué apariencia se les da?

En el presente trabajo se desarrolla una metodología de análisis cualitativa basada en los trabajos de Garrido Córdoba y González Jiménez (2018) y Fedriani y Mancinas Chávez (2017). Esta herramienta de análisis también será útil para futuras selecciones de contenidos como docente y para desarrollar la lectura crítica de los medios de comunicación por parte del alumnado.

El trabajo se estructura de la siguiente forma. Tras esta introducción, en el segundo apartado se desarrollan la base conceptual y la metodología del análisis. La base conceptual partirá del concepto de socialización hasta la televisión como medio de socialización de género, comenzando por perspectivas generales y llegando a cuestiones de género. En cuanto a la metodología, se mostrará la criba de series y se explicarán de manera detallada los principios que regirán el análisis de estas. En el tercer apartado se muestra el mencionado análisis desde una perspectiva de género, considerando aspectos tanto cuantitativos como cualitativos, e introduciendo unas reflexiones a distintos niveles: capítulo, serie, conjunto de series. El trabajo finaliza con un apartado de conclusiones que incluye consejos y herramientas para la alfabetización visual de los alumnos de Educación Primaria, que surgen a raíz de dos vértices: los documentos revisados para la elaboración de los aspectos conceptuales, y lo observado en la evidencia empírica. Todo ello con el objetivo de sentar pautas, recursos y cambiar la perspectiva sobre la importancia de una correcta educación frente a los medios audiovisuales, no solo evitando los posibles efectos negativos sino utilizándolos para crear una conciencia crítica y un pensamiento favorable a valores como la libertad y la igualdad.

## **2. Los medios de comunicación como agente socializador en la infancia**

En este trabajo, se va a realizar un análisis de contenido de series de dibujos animados en relación con los estereotipos de género desde una perspectiva socializadora. Para ello, en este apartado se muestran los principales aspectos conceptuales sobre la socialización y se desarrolla la base conceptual que sustenta la metodología que se seguirá para obtener la evidencia empírica del trabajo. De esta manera, el apartado se divide en dos partes: la primera dedicada a los aspectos conceptuales y, la segunda, a los aspectos metodológicos.

### **2.1 Aspectos conceptuales**

El ser humano es un ser social, necesita la interacción con otros para formarse a sí mismo, desde que nace hasta que muere. La socialización es el proceso por medio del cual se adquieren e interiorizan las conductas sociales que se consideran adecuadas en el contexto del individuo; además de las normas y valores que dirigen dichos patrones de conducta. Se trata de un proceso en continuo desarrollo que evoluciona a lo largo de las diferentes etapas que constituyen el ciclo vital. La socialización tiene como fin último la adopción de patrones sociales que nos permitan alcanzar la autorregulación que nos otorga la independencia para adaptarnos a las expectativas sociales de nuestro entorno. En resumen, tal y como manifestó Yubero (2005), el sujeto es el “constructor de su propio mundo social, en el que se reproducen las características más salientes del mundo adulto en que se desarrollan” (p.1).

En este proceso intervienen instituciones y actores que posibilitan la interiorización tanto de los procesos sociales como de su estructura, que reciben el nombre de agentes de socialización. Estos agentes se diversifican a medida que se amplían los contextos de interacción del individuo. La familia, la escuela, el grupo de iguales y los medios de comunicación son considerados los principales agentes de socialización.

Aunque la socialización es un proceso continuo, se puede dividir en dos etapas (Apuntes de la asignatura Estructura Social y Educación, Curso 2019/20). La socialización primaria es la primera por la que transcurre el individuo carente de cualquier programación social. En ella el papel de la familia es fundamental. Una vez finalizada la socialización primaria el individuo ya es un miembro competente de la sociedad, conoce su funcionamiento básico general. Se considera que la finalización de la socialización primaria se da cuando el niño entra en contacto con su primera institucional formal, habitualmente la escuela. En definitiva, la socialización primaria supone una primera programación social de carácter general vinculada primordialmente al ámbito doméstico y familiar. No obstante, para adaptarse a nuevos escenarios externos a la familia los individuos requieren de socializaciones secundarias. En las sucesivas socializaciones secundarias el individuo se enfrenta a nuevas situaciones y contextos. Esta segunda etapa tiene su peso distribuido entre diversos agentes tales como la escuela, el grupo de iguales o los medios de comunicación. Utilizando como símil la informática, las socializaciones secundarias suponen la instalación de nuevas aplicaciones con objetivos específicos que deben ser compatibles con el sistema operativo instalado en la socialización primaria.

Dos factores de gran peso en el proceso de socialización son los estereotipos y los prejuicios. Los estereotipos son creencias arraigadas sobre los atributos característicos de un grupo social, sin justificación científica o demográfica. Un prejuicio supone un grupo de

creencias y juicios negativos sobre el mencionado grupo. Unos de los estereotipos más consolidados son los de género, que se pueden apreciar por ejemplo en las labores atribuidas tradicionalmente a cada sexo en la cultura occidental: los hombres generalmente tienen trabajos fuera del hogar; mientras que las mujeres suelen encargarse del hogar y los hijos. Por ello, las siguientes generaciones tenderán a actuar de acuerdo con esos roles reproducidos constantemente si los interiorizan de forma acrítica a edades tempranas, perpetuando los estereotipos de género cuando sean adultos (Oxfam Intermón, 2017).

Llegados a este punto, resulta necesario ahondar en la socialización de género. Este término describe, según Martin (2014), “el proceso mediante el cual los niños y niñas aprenden acerca de las expectativas sociales, actitudes y comportamientos asociados con el género de alguien” (p.1). Cuando niños y niñas identifican su género, alrededor de los tres años, se centran en dicho género para buscar modelos a seguir en la lucha por encontrar las actitudes y pautas de comportamiento “adecuados”. Esto determina su comportamiento dentro del grupo y con el otro género, ocasionando algunas veces segregación de género: prefieren estar con los miembros de su género en vez de con ambos. Profundizando en la distinción de los conceptos de sexo y género; el término sexo haría referencia a una diferenciación biológica, mientras que el género supone la construcción social del sexo (Serrano, 2008).

Centrándonos entonces en los estereotipos de género, diremos que son creencias comúnmente aceptadas e interiorizadas sobre el rol del hombre y de la mujer. Dado su sometimiento a crítica, no se toman como naturales e inalterables, sino que se consideran como adquisiciones culturales que son aprendidas y por tanto pueden ser modificadas, reconstruidas y desaprendidas. Como consecuencia nos encontramos con un presente en el que una gran cantidad de mujeres y varones no se sienten identificados con los estereotipos que se les han asignado de manera tradicional, ya que dichos estereotipos se basan en dos principios: la mutua exclusión y la complementariedad. Por este motivo se ven castigados por la sociedad de manera más o menos directa (Quesada, 2014).

En la socialización secundaria las pautas de conducta, los estereotipos y los modelos proporcionados por los medios de comunicación son muy influyentes, destacando entre ellos los proporcionados por la televisión, en la que nos vamos a centrar en el presente trabajo como objeto de investigación.

La televisión contribuye, junto al resto de agentes de socialización, a construir la sociedad. A diferencia al resto de agentes de socialización, en su programación actual se ven eclipsados en demasiadas ocasiones valores positivos como la amistad, el respeto o la solidaridad; por valores negativos como la violencia o la desigualdad. Lo mismo ocurre en el ámbito de la publicidad, aunque de una manera más sutil: se oculta bajo la venta de un producto, generando menos conciencia y defensas racionales por parte del receptor. Por si fuera poco, la televisión puede conllevar una amplia serie de efectos perjudiciales si se realiza alto consumo de ella: físicos (alteraciones del sueño, disminución de la atención) y psicológicos (desarrollo de la sociabilidad, esquematización simplista, bloqueo de la capacidad crítica, baja tolerancia a la adversidad o frustración...). Centrándonos en el grupo social que queremos estudiar, la infancia, se denota un incremento del peso del entorno audiovisual frente a los agentes socializadores tradicionales como son la familia, la escuela y los amigos. De acuerdo con

algunos estudios, la población infantil dedica más tiempo al televisor que a la escuela o al juego; teniendo este auge por causas la baja exigencia de esfuerzo y la inmediatez. Según Camps Cervera (2007), varios estudios señalan que la mayoría de los adolescentes buscan información sobre la realidad y pautas de conducta en la televisión, siguiendo los modelos y valores que observan. La problemática que conlleva es que el cliente de los medios de comunicación no es el espectador, sino el anunciante, por lo que dicha industria fomenta la creación de un tipo específico de persona. En resumidas cuentas, el objetivo de la publicidad es vender un producto mediante un repetitivo bombardeo de campañas publicitarias, con modelos sexistas de comportamiento e incluso en ocasiones dictaminando pautas sobre cómo y qué hacer.

Por si esto fuera poco, la llegada a Europa de los canales privados provocó una ruptura del horario infantil relegando los contenidos específicos para niños y niñas a horas claves: primera hora de la mañana (antes del colegio), el mediodía (tras el colegio), y las mañanas del fin de semana; buscando extremar la televisión para obtener los máximos beneficios. Se tiene por objetivo la generalización, con emisiones que abarquen un público lo más amplio posible, para agradar al ya mencionado verdadero cliente. Como consecuencia, nos encontramos con un desajuste: programación más adulta a la población infantil, y más infantil a los adultos. Por no hablar de la promoción explícita insertada entre series, o implícita en programas contenedores.

Como consecuencia de la mala calidad y escasez de programas infantiles, nos encontrábamos con que entre los cuatro y doce años el público se decantaba (además de dibujos animados) por deportes, culebrones y teleseries de horario nocturno. En cuanto a adolescentes, se engancharon a emisiones de ficción programadas de las diez de la noche en adelante, y que tenían como objetivo abarcar y fidelizar a todo el espectro familiar; hallando un mayor triunfo en los casos en los que las temáticas estaban más relacionadas con su vida cotidiana y preocupaciones. Era así como respondían a sus dudas, preguntas e interpretaban los códigos estéticos y éticos que dirigen la sociedad; haciéndoles sentir identificación o diferenciación.

Esto tuvo dos marcados cambios, uno primero entre la década de los ochenta y los noventa, con una renovación de las series de televisión de dibujos animados tanto para niños como para adultos; en la que se empezó a crear canales de televisión específicos para el público infantil como Disney Channel, Cartoon Network o Nickelodeon (este incluso se diferenció entre juvenil e infantil creando Nick Jr. para una franja de edad aún más pequeña); y un segundo cambio con la aparición de las plataformas digitales como son Netflix, HBO o Amazon Prime, que permiten escoger el contenido que se ve por voluntad propia sin la dependencia de la programación (González y Calleja, 2006).

Hablando del público infantil, resulta inevitable mencionar los dibujos animados en los canales temáticos. En ellos se proyectan constantemente estereotipos, más difíciles de borrar al ser asumidos en la infancia que una vez ya se es adulto. Los estereotipos suponen la asignación de características simplificadoras a grupos sociales, asociando con ellos valores que permanecen en nuestro inconsciente y configuran prejuicios.

Podemos observar que en la programación infantil apenas aparecen mujeres, teniendo las que encontramos roles que tradicionalmente se asignan en función de su sexo. Se trata de

una representación nada inofensiva de la masculinidad y la feminidad: la mujer se representa o como madre y ama de casa, desprestigiándola mediante símbolos y valores despectivos (obsesiva, controladora, mandona) o como un objeto de disfrute del hombre, influyendo también en su propia percepción de sí misma. Por otro lado, a la masculinidad se la relaciona con el hombre protector al que la mujer demanda su salvación de manera constante, con un trabajo alejado de lo doméstico. En cuanto a rasgos, se asocian al hombre la habilidad, racionalidad, fortaleza... mientras que se caracteriza a las mujeres con cualidades como la debilidad o el sentimentalismo. No solo se diferencian en cuanto atributos y representaciones, sino en la frecuencia de aparición de personajes de cada sexo: en numerosas ocasiones solo se requiere de papeles femeninos cuando se desarrolla una trama amorosa. Esta defensa de “lo normal” es también destacable en referencia a la heteronormatividad, usando los estereotipos para justificar algunas actitudes o comportamientos; y penalizado a los hombres y mujeres que se apartan de los rasgos concebidos como tradicionales de cada uno. Esta imagen es con la que niños y niñas crecen y conlleva una perpetuación de la desigualdad, dado que la intensidad y frecuencia con la que se repiten estas ideas provoca la aceptación de las mismas como “lo natural”, encorsetando el desarrollo de cada individuo. Además, se suman al contenido propio de las emisiones, las representaciones publicitarias de cada sexo, visibles en anuncios en los que se muestra a niñas jugando a las cocinitas, a ser madres o maquillándose “para atraer a los chicos”; mientras que a los chicos les ofrecen juguetes agresivos que implican un uso de fuerza y lucha. Tal y como observaron García y Calleja (2006), el propio lenguaje promocional varía de suave y melodioso con las niñas, a rápido y activo con los niños.

Los Simpson son un claro ejemplo de esto, manteniendo una perspectiva puramente tradicional en cuestión de roles de género (Homer es el cabeza de familia, Marge tiene un trabajo doméstico y de cuidado de la familia, Bart tiene ingenio y comportamientos gamberros, Lisa es tranquila y estudiosa); a pesar de su aparente transgresión en el tratamiento de ciertos valores. También se distingue aquí la infravaloración al papel de madre consecuencia de la sociedad patriarcal (aparece en segundo plano cumpliendo con sus obligaciones y no destaca). Este es solo un ejemplo de otros muchos (Tom y Jerry con su misoginia, o “ScoobyDoo” donde las escasas mujeres que aparecen sirven como objeto de contemplación). Apreciamos algunos casos de intento de ruptura con los roles de género, como es “Atomic Betty”, pero de manera errónea pues perpetúa valores negativos tales como la violencia, incluso con más intensidad que los personajes masculinos (García y Calleja, 2006).

Disney es otro objeto de estudio que todos y todas conocemos desde nuestra más tierna infancia. Factoría pionera en las películas de animación que desarrollan la imaginación y creatividad del público infantil y juvenil, llegó a convertir incluso a la población adulta en consumidora. Su magia fue y continúa siendo, dar a conocer la realidad a través de la fantasía, tal como señala Barranquero (2016). La representación de la figura femenina en Disney es casi siempre con una misma ropa que suele implicar vestidos con brillos y colores claros (azul, amarillo, rosa), muy maquillada y con largos cabellos cuidados, para reflejar lo que pretenden que sea: una princesa. Incluso cuando es representada por un animal, se cumplen las mismas características, siempre de acuerdo con la cultura que representan (como en Aladdin o Mulán). También se perciben personajes femeninos sin esa atribución de belleza y adecuación, para resaltar a la chica que sí las posee y “gana” el premio de tener al hombre al que desea.

Contrastan personajes más actuales, como Brave y Vaiana, mostrándose con sencillez, ausencia de maquillaje, despeinadas y compleción y características físicas medias. Sin embargo, en la atribución de cualidades y valores, nos encontramos con figuras más transgresoras como Mary Poppins, una mujer fuerte que lucha por la libertad y revoluciona el entorno, negándose a resignarse frente a las desigualdades de la sociedad del momento. Por otro lado, se muestra a la figura masculina vestida con colores oscuros (verde, negro, azul) alta, fuerte, atractiva y con herramientas para la lucha; además de una tendencia al cabello rubio y ojos claros. Se atribuyen estas características al ideal de príncipe para la mujer, y que destaca entre el resto de los personajes. Respecto a valores, predominan las personalidades luchadoras, guerreras, con aires de grandeza, que son figuras importantes y ambiciosas. Podríamos resumirlo en que Disney se recicla para avanzar a medida que lo hace la sociedad, habiéndose iniciado el intento de cambio respecto al sexismo con Frozen (Garrido y González, 2018). Los estereotipos no son manifestados únicamente de manera visual, sino a través del lenguaje, dada su función no solo de reproducción cultural; sino de configuración y construcción. De esta manera la utilización de palabras concretas para nombrar a sujetos y colectivos puede contribuir a volverles invisibles o hipervisibles. En pro de la igualdad de género, se ha mostrado gracias al feminismo, la importancia del lenguaje respecto a las desigualdades de género, y su legitimación y/o reproducción. Partiendo de una sociedad patriarcal, el lenguaje reproducirá estructuras tanto de organización social como de pensamiento con carácter sexista y androcéntrico, considerando a los hombres como sujeto único de actividad o referencia; mientras que las mujeres se mantienen en un papel dependiente y subordinado. Es por la influencia en el comportamiento, percepciones y actitudes de las personas; que la transformación del uso del lenguaje resulta de gran importancia para posibilitar el desarrollo y la aplicación del principio de igualdad de género; cobrando más importancia que la mera corrección política (Jiménez, Román y Traverso, 2011). Como determinaron López y Encabo (2008) “El uso del lenguaje va a ser el punto de partida para determinar el pensamiento en lo que respecta a la conformación de los estereotipos de género en la medida en que se convierte en el instrumento a través del cual nombramos los elementos sociales y atribuimos cualidades o características a las personas. Nuestro uso del lenguaje, consciente o inconsciente suele ser deliberado, encaminado hacia la consecución de unos objetivos que nos marcamos y que tiene que ver con situaciones relacionadas con bienestar o también por desgracia, con el poder.” (p.83).

¿Y de qué maneras podemos apreciar un uso sexista del lenguaje? A través de un uso genérico del masculino, desterrando a las mujeres de un universo simbólico y tomando lo masculino como universal: “Los afectados recibirán una indemnización”. También utilizando el lenguaje para perpetuar estereotipos, como “Los directivos acudirán a la cena con sus mujeres” o invisibilizando “en el turismo accidentado viajaban dos noruegos con sus mujeres” (Bosque, 2015). Para visibilizar la importancia de un uso inclusivo del lenguaje y esclarecer con más precisión la relación entre pensamiento y lenguaje, nos podemos servir también del ejemplo plasmado por Quesada (2014) “*La NASA recuerda a los siete astronautas muertos en el Challenger*, la imagen mental que nos viene a la cabeza es la de siete astronautas varones; es por esto por lo que mucha gente desconoce que una de las personas que murió en el transbordador Challenger fue una mujer: Christa McAuliffe.” (p.40).

## 2.2 Aspectos metodológicos

Fundamentándome en la base conceptual expuesta anteriormente, en este apartado se establecen las pautas para el análisis de los contenidos de uno de los recursos audiovisuales más populares entre los alumnos de Educación Primaria, las series animadas de los canales temáticos. Para ello, a continuación, se desarrolla una herramienta de observación analítica de contenidos, códigos y recursos a través de los que se transmite la información. El objetivo del análisis posterior es desenmascarar los estereotipos y valores predominantes en las series animadas más populares y, de esta forma, proporcionar orientaciones a los maestros y a las familias que fomenten una lectura crítica de los contenidos audiovisuales. Para ello, debemos convertirnos en espectadores y espectadoras activos en lugar de meros consumidores, explicando la frontera entre la realidad y la ficción; y mostrar los sutiles engaños usados por los medios de masas. Algunos ejemplos de preguntas que nos podemos plantear son: ¿Qué diferencias hay si el protagonista es un hombre o una mujer?, ¿En qué tipo de cadenas se emiten estos programas?, ¿En qué tipo de programas se emiten estos anuncios? ¿Qué tipo de ropa usan?, ¿Hay diferencias en los planos? De esta manera y tras revisar las herramientas de análisis propuestas en los trabajos de Garrido Córdoba y González Jiménez (2018) y Fedriani y Mancinas (2017), he recopilado las más relevantes para el presente trabajo, llegando a un compendio de elementos de análisis cuantitativo y otros que se verán bajo una mirada cualitativa.

En lo relativo al análisis cuantitativo, examinaremos la frecuencia de dos aspectos: número de veces que aparece el lenguaje sexista y número de veces que aparece la figura de cada sexo (femenina y masculina). Mientras que en el primer aspecto se contabilizará de la manera lo más precisa posible, en el segundo caso simplemente se busca una generalización de qué sexo tiene más presencia (aparecen más veces, tienen papeles más relevantes en la trama).

En cuanto al análisis cualitativo, se investigará la representación de la figura femenina y masculina; es decir, qué apariencia se les da y qué cualidades se les atribuyen.

Todo esto irá precedido por una presentación de la serie, compuesta por una introducción de la temática y de los personajes principales de cada serie de dibujos animados; y servirá como ayuda para la posterior elaboración de las conclusiones.

La muestra elegida<sup>1</sup> para el análisis, dentro del gran universo que suponen las series animadas de canales de televisión, la componen diez series del canal infantil Clan TV; seleccionado dado su carácter público que lo hace accesible a todas las familias. Para la criba en la selección de las series, he cruzado dos aspectos: la frecuencia con la que se emiten, teniendo en cuenta las más repetidas tanto durante la semana como en el fin de semana; y la hora de emisión, pues en apartados previos hemos visto que hay horas de mayor consumo por parte del público infantil (antes y después de ir al colegio). Con el objetivo de la elaboración, he establecido una comparación entre un día regular de semana como fue en este caso el

---

<sup>1</sup> Quiero dejar claro desde el inicio que no hay ninguna intención de generalización de los resultados del análisis, por lo que la muestra seleccionada no sigue ningún criterio de representatividad estadística. Este trabajo se plantea, en todo momento, desde una perspectiva de análisis cualitativo.

miércoles; con un día de fin de semana, el sábado. Es importante esta diferenciación dado el horario distinto que tienen tanto los propios niños y niñas, como sus progenitores. Las horas clave cambian (no se despiertan a las 8 de la mañana, la hora fundamental es la tarde y no justo a la salida del colegio...) y se aprecia una diferencia en la propia programación: es día de descanso, así que se introducen películas más largas para la hora de después de comer y cenar (al igual que en las cadenas no exclusivas para el público infantil), y se suprimen las emisiones orientadas a apoyar el papel educador de la escuela para los que se quedan en casa porque no pueden ir al colegio (el programa “aprendemos en casa”). Todo ello queda reflejado en la tabla 1, en la que vienen resaltadas las emisiones clave por horas (el recuadro entero de las emisiones de esa hora aparece en gris); y las emisiones que coinciden en ambos contextos (en negrita).

De esta comparativa extraemos la lista definitiva del conjunto que se va a estudiar. El objeto de análisis va a ser un conjunto de veinte episodios (dos por cada serie, de un total de diez series), siendo un capítulo del miércoles y el otro del sábado. Se añadirá además una descripción tanto de la serie como de los personajes principales, para lo que se consultarán las páginas web de cada serie. Las diez series que se repiten tanto durante la semana como el fin de semana y, por tanto, tienen la mayor frecuencia de emisión, son las siguientes: Bing, Kitty no es un gato, Lazy Town, Simón, Una casa de locos, Bob Esponja, Henry Danger, Peppa Pig, Momonsters y Ricky Zoom. En el texto principal se presentan las siete series que se consideran más representativas. Para facilitar la lectura las tres series restantes se han trasladado a los Anexos.

**Tabla 1. Criba de series**

	MIÉRCOLES	SÁBADO
07:00-08:00	Pumpkin Reports Yoko <b>Bing</b>	El Hotel Furchester
08:00-09:00	<b>Kitty no es un gato</b> <b>Lazy Town</b> <b>Simón</b>	Pocoyó <b>Simón</b> <b>Ricky Zoom</b>
09:00-10:00	Aprendemos en casa 6-8 años	<b>Lazy Town</b> <b>Mya Go</b> <b>Simón</b>
10:00-11:00	Aprendemos en casa 8-10 años	<b>Simón</b> <b>Mya Go</b> <b>Peppa Pig</b>
11:00-12:00	Aprendemos en casa 10-12 años	Kitty no es un gato <b>Momonsters</b>
12:00-13:00	Yoko Home: Las aventuras de Tip y Oh Clay Kids	División Odd Lazy Town Henry Danger <b>Una casa de locos</b>
13:00-14:00	<b>Una casa de locos</b> <b>100 Cosas que hacer antes de ir al instituto</b>	<b>Knight Squad: Academia de caballería</b>
14:00-15:00	<b>Bob Esponja</b> <b>Henry Danger</b>	<b>Bob Esponja</b>
15:00-16:00	<b>Knight Squad: Academia de Caballería</b> <b>100 Cosas que hacer antes de ir al instituto</b>	Juguetes y mascotas
16:00-17:00	<b>Super Wings Single Story</b> <b>Peppa Pig</b> <b>Bing</b>	Juguetes y mascotas
17:00-18:00	<b>Simón</b> <b>Mya Go</b> <b>Peppa Pig</b> <b>Momonsters</b>	<b>Bing</b> <b>Simón</b> <b>Peppa Pig</b>
18:00-19:00	<b>Ricky Zoom</b> La patrulla canina Yoko Trolls: ¡No pierdas el ritmo!	<b>Kitty no es un gato</b> División Odd
19:00-20:00	Dragones: Hacia nuevos confines <b>Una casa de locos</b>	<b>100 Cosas que hacer antes de ir al instituto</b> <b>Henry Danger</b>
20:00-21:00	<b>Henry Danger</b> <b>Bob Esponja</b>	<b>Bob Esponja</b>
21:00-22:00	<b>Henry Danger</b>	Bernie, el delfín
22:00-23:00	Star Falls	Juguetes y mascotas

Fuente: Elaboración propia a partir de la programación de ClanTV.

### 3. Análisis de contenido

En este apartado se analizarán los aspectos mencionados previamente en la metodología, por lo que se divide en siete subapartados, uno por cada serie. Cada subapartado se estructura del siguiente modo: una parte general de introducción y contextualización, una parte de análisis cuantitativo y otra de análisis cualitativo y unas consideraciones sobre cada serie. Después del análisis de las series se realizan unas consideraciones generales.

#### 3.1 Kitty no es un gato

Kitty no es un gato es una serie de 2018 creada en Australia con una única temporada que en España encuentra un solo foco de emisión, Clan TV. Recomendada para todos los públicos y de temática de aventuras, tiene una duración aproximada por episodio de 11 minutos. La serie trata de una niña con disfraz de gato, que se siente como tal y es cuidada por un grupo de gatos. Cada capítulo tiene la siguiente estructura: introducción (canción e intervención de la narradora), desarrollo (aparece el problema y se resuelve) y moraleja final (enunciada por el personaje que tuvo influencia en el agravio u origen del problema, y reforzada por la narradora). Dada la poca información disponible sobre esta serie, y a pesar de encontrar información sobre unos 13 gatos (además de otros personajes como pájaros o ratones), consideraré como principales a los personajes que se mencionan en la introducción de la serie. Por tanto, además de la narradora omnisciente nos encontramos con los personajes recogidos en la tabla 2.

**Tabla 2. Personajes de Kitty no es un gato**

Personaje	Descripción
Kitty	Una niña cuidada por un grupo de gatos, con disfraz de gata y que vive como una gata más. Es la única que no habla.
Ash	Un gato naranja que mantiene la calma y resulta de gran ayuda, impartiendo lecciones a veces.
Tripón	Gato negro con aires de grandeza, según él siempre es quien lleva la razón, aunque les mete en líos a veces.
Uga	Una gata negra. No tiene intervenciones muy relevantes. Tiene un acento afrancesado y se denota un interés por hacer que parezca más refinada.
Kimmy	Gato azul de actitud afable.

Fuente: Elaboración propia.

##### 3.1.1 Episodio del miércoles: Siestas

En este episodio Kitty está de mal humor por la falta de sueño: los gatos y las gatas hacen demasiadas cosas por la noche. Entre todos encuentran la solución, que supone un cambio de horario. En este episodio aparecen Kitty, y los siguientes animales: Ash, Tripón, los tres gatos azules (Kimmy, Chitah y un tercero más pequeño), Miley, un gato naranja, Chachi, un gato beige, una gata gris, un gato verde con un parche pirata y una gata roja. 12 gatos y gatas en total.

En lo referido al análisis cuantitativo, se denota una presencia de lenguaje sexista con objetivo de generalización (niños, gatos, humanos, ratones). La presencia de la figura femenina y la masculina está reñida, pues la protagonista tiene más peso en la trama que el resto de los

personajes; pero mirando el conjunto de gatos y gatas que forman su familia, solo tres son de sexo femenino, por lo que hay mayor número de personajes de sexo masculino.

Por otro lado, en el análisis cualitativo se denota un esfuerzo en las apariencias, teniendo en su mayoría colores neutros y aportando a Ash (por ejemplo) elementos tradicionalmente considerados femeninos: un pañuelo lila anudado al cuello. Esto se rompe un poco al otorgar el único color tradicionalmente femenino que aparece a una gata, volviendo al estereotipo de colores de chica, en el caso de Miley. A pesar de ello, las apariencias son bastante neutras, diferenciándoles principalmente por la voz: recurren a colores neutros como naranja, gris o rojo; y no aportan a los dibujos ninguna característica tradicionalmente atribuida a ninguno de los géneros. También cabe mencionar que posturalmente se busca igualdad, estando figuras tanto masculinas como femeninas con las piernas cruzadas en una posición considerada tradicionalmente como “más femenina”.

Respecto a cualidades, se denotan las personalidades más fuertes en el género masculino (Tripón entra en conflicto con algún otro gato); mientras que las figuras femeninas son las atentas (notan los cambios y se preocupan).

### **3.1.2 Episodio del sábado: La buena educación**

La madre de Tripón llega a la mansión para enseñar a Kitty a ser una niña “como Dios manda”. Al final del episodio Kitty le enseña la lección de que es mejor ser tú misma. En este episodio aparecen: Kitty, Tripón, Mamuchi, Miley, Ash, la gata gris, los tres gatos azules, el gato azul pequeño, Chachi y Uga.

Este episodio supone un punto y aparte, pues se basa en la presentación de todos los estereotipos sobre cómo debe ser una mujer (representados por Mamuchi) y la ruptura uno a uno de todos ellos (a través de Kitty). De esta manera, nos encontramos con frases como “las madres nos damos cuenta de cuando nos necesitan nuestros niños” o “las niñas pequeñas siempre se mueven con elegancia”. Respecto a la presencia, es mayor la de la figura femenina, dada la alta frecuencia de escenas en las que únicamente aparecen Kitty y Mamuchi.

Cualitativamente, hay una figura principal en este capítulo: Mamuchi. La apariencia se corresponde con la personalidad que debe transmitir: basada en los estereotipos de una tradición patriarcal arcaica, donde se presentaba a las niñas en sociedad y debían saber comportarse. Por ello, aparece maquillada y actuando de manera refinada. Por otro lado, nos encontramos con Kitty que simplemente actúa como una niña de su edad que rechaza cambiar su apariencia para seguir siendo ella misma, personalizando todo lo contrario a lo que le intenta enseñar Mamuchi: en vez de bailar un vals, baila como si fuera música pop-rock.

En cuanto a la personalidad, destacar dos personajes opuestos: Miley, la chica intelectual, muestra abiertamente su rechazo a lo que considera una tradición irrelevante y obsoleta; mientras que Mamuchi mantiene la importancia de que se aprenda a bordar, a bailar un vals, a usar los cubiertos y a vestirse adecuadamente... Respecto a las figuras masculinas, se muestra la imposibilidad de negarse firmemente a lo que Mamuchi intenta imponer; figura recurrente en toda la industria audiovisual más reconocida como “la suegra”.

Como consideraciones generales, al tratarse de una serie muy reciente, se denota una preocupación no solo por evitar estereotipos, sino por intentar romperlos. Esto parte desde la

protagonista, que ya supone un cambio (no tiene características tradicionalmente femeninas), hasta el lenguaje o los escenarios. Faltaría una intencionalidad en las personalidades, así como una atención a las generalizaciones.

### 3.2 Lazy Town

Se trata de una serie infantil de animación catalogada como de ámbito educativo y de comedia, que combina las marionetas con tres personas reales. Con un total de 78 episodios (cuatro temporadas) de una duración de alrededor de 23 minutos, tuvo su inicio en 2004 y su final en 2014. La serie narra las aventuras de una niña de 13 años que llega a vivir a Villa Pereza y que se queda asombrada por lo poco saludable que es el estilo de vida de sus nuevos amigos. Intervienen el bien y el mal, representados por un héroe (Sportacus) y un villano (Robbie Retos). El origen de la serie fue la intención del productor, creador, guionista y actor Magnús Scheving de transmitir la importancia del deporte y la vida saludable; dado su conocimiento de ella por su condición de campeón acrobático. Todos los episodios tienen la misma estructura: introducción (aparece Sportacus y luego la canción inicial), el desarrollo (aparece un problema y se soluciona) y el final (canción final coreografiada). En los dos episodios visionados aparecen todos los personajes que se describen en la tabla 3.

**Tabla 3. Personajes de Lazy Town**

Personaje	Descripción
Stephanie	La protagonista, una niña humana de trece años que al contrario que sus amigos está sana al no haber nacido en Villa Pereza. Es amable, dulce y optimista.
Sportacus	El héroe, un hombre humano de treinta y cuatro años que transmite los buenos valores y tiene los mejores hábitos. Es el encargado de salvar la ciudad y tiene buenas habilidades físicas.
Robbie Retos	El vilano, un hombre humano de veintisiete años, intenta llevar a los niños y niñas por el camino de los malos hábitos y no cree en los valores de Sportacus.
Milford Buenagente	El alcalde de Villa Pereza y tío de Stephanie, una marioneta que aparenta sesenta y dos años, es buena persona pero se equivoca mucho. Está enamorado de Bessie.
Bessie Correcorre	Una marioneta de cincuenta y seis años, es pretenciosa y a veces superficial.
Ziggy	Una marioneta que representa a un niño de diez años con un gusto por la comida basura, de buen corazón, y fan de los superhéroes.
Pixel	Una marioneta que representa a un niño de once años experto en videojuegos y tecnología.
Stingy	Una marioneta que representa a un niño rico de doce años, algo envidioso y egoísta.
Trixie	Una marioneta que representa a la mejor amiga de Stephanie. Tiene doce años y le gusta leer libros. A veces es un poco obstinada.

Fuente: Elaboración propia.

### **3.2.1 Episodio del miércoles: El día de los récords**

En este episodio Robbie Retos, el villano, se propone conseguir el récord al más vago, pero se ve amenazado por los niños y niñas que también quieren conseguir otros récords. A pesar de los intentos de Robbie Retos por impedirlo, gracias a la ayuda inestimable de Sportacus, los niños y niñas lo consiguen.

En cuanto al lenguaje sexista, se aprecian únicamente manifestaciones en cuanto a generalizaciones “¿qué hacéis chicos?”. Respecto a la presencia, a pesar de la intencionalidad de que la protagonista sea Stephanie, no obtiene la participación esperada. Por su parte, tienen más importancia, con escenas únicamente para ellos y que ocupan gran parte del capítulo, Sportacus (quien aparece desde un inicio, incluso antes de la canción introductoria) y Robbie Retos. Además, en el grupo de amigos son tres chicos y dos chicas.

En una perspectiva más cualitativa, la apariencia de los personajes genera un tanto de controversia. Por un lado, tenemos a dos de los protagonistas: Sportacus y Stephanie. Azul y rosa. Pantalones y vestido. Todo muy estereotipado. Por el otro, tenemos al tercer protagonista, el villano, que aparece con ropa malva y sombra de ojos del mismo color. Sin embargo, es un tanto chocante, ya que el villano sería la imagen que no debe ser copiada. También se mantiene dicha asociación de estereotipos según el género, aunque de forma menos evidente, en los amigos: Trixie lleva colores más neutros, pero también coquetos (clásicamente asociados al género femenino).

Las personalidades son puramente estereotípicas: el superhéroe fuerte que siempre les salva y transmite los valores positivos, el villano que es torpe y transmite malos valores, la niña dulce que da ideas y avisa al superhéroe para que él haga las cosas, el amigo informático, el amigo rico y solo mira por sí mismo, la amiga graciosa y un poco chula, el tío alcalde que es buena persona pero no eficiente, y la mujer que tiene al alcalde detrás de él que es una mandona.

### **3.2.2 Episodio del sábado: El superagente cero**

Robbie Retos se impone haciendo trampas en las elecciones a alcalde, victoria que genera grandes dudas en el resto de los habitantes. Será por esto por lo que Milford, con la ayuda de Stephanie, sus amigos y amigas, y, como no, Sportacus, se verá envuelto en trepidantes aventuras para desenmascararle y recuperar su puesto como alcalde.

Respecto a lenguaje sexista se mantiene lo dicho sobre el capítulo anterior, al igual que en cuanto a número de apariciones protagonismo: un uso sexista del lenguaje por generalizaciones y una mayor presencia y protagonismo de personajes masculinos.

En el análisis cualitativo, se incrementa la presencia del malva en la vestimenta de Robbie Retos, mostrando que es el color que tiene asignado como propio. Se aprecia una mayor importancia de Stephanie, al ser la aportadora de ideas y junto a Sportacus, quien resuelve el problema. A pesar de ello, la principal mano ejecutora sigue siendo Sportacus. Incluso en la canción final, a él se le atribuye la fuerza; mientras que ella hace el spagat, demostrando flexibilidad.

Considerándolo todo en conjunto, a pesar de ser una serie bastante antigua contiene muchos valores positivos (alimentación saludable, honradez, colaboración, amistad) y no tiene

gran carga de lenguaje sexista. A pesar de ello, los papeles más potentes (el que hace reír y el que soluciona los problemas) los llevan a cabo figuras masculinas. Además, es una serie con personajes basados en estereotipos, tanto a nivel físico como de personalidad.

### 3.3 Una casa de locos

Esta serie de animación norteamericana fue estrenada en 2016. Con 4 temporadas, su éxito fue tal que en 2019 se lanzó un spin-off. Su peculiaridad es que además de episodios tiene segmentos, siendo un segmento una de las dos partes en las que se divide un episodio normal (la a y la b, por ejemplo 22a y 22b). Los segmentos duran la mitad que un episodio. Tiene un promedio de duración de cada episodio alrededor de los 22 minutos. De esta manera cuenta con 95 episodios y 179 segmentos. La trama es la vida y aventuras de un niño que vive en casa con sus diez hermanas, su padre y su madre. Cada capítulo se divide en: la canción inicial, el planteamiento del problema y su solución. Los descendientes Loud son los que aparecen en la Tabla 4.

**Tabla 4: Personajes de Una casa de locos**

Personaje	Descripción
Lincoln	Es el protagonista y tiene once años. Es el sexto hermano y el único varón. Su color es el naranja.
Lori	Es la mayor de todas las hermanas y hermano. Su color es el celeste.
Leni	Tiene dieciséis años, su color es el Aguamarina.
Luna	Tiene quince años y su color es el violeta.
Luan	Tiene catorce años y su color es el amarillo.
Lynn	Tiene trece años y su color es el rojo
Lucy	Tiene ocho años y su color es el negro
Lana	Tiene seis años, una gemela (Lola) y su color es el azul
Lola	Tiene seis años y su color es el rosa
Lisa	Tiene cuatro años y su color es el verde
Lily	Tiene un año y su color es el lila.

Fuente: Elaboración propia

#### 3.3.1 Episodio del miércoles: Un susto de muerte

En este episodio Lucy prepara con gran entusiasmo la fiesta de Halloween con la ayuda de sus hermanas y su hermano. Sin embargo, Lincoln tiene un sitio secreto de donde sacar muchos más dulces con su amigo Clyde. Para evitar que dos matones les roben la calle en la que pedir golosinas, los mandan a la calle donde vive Lincoln, pero los matones montan un caos y estropean la fiesta de Halloween de sus hermanas y vecinos. Para arreglarlo, Clyde y Lincoln dan un susto a los matones metiéndoles en el laberinto preparado por Lucy. El resto de los niños y las niñas al ver lo asustados que salen deciden ir a probar, Lincoln y Clyde les dan sus golosinas y Halloween se acaba celebrando. Aparecen Lincoln, Clyde, todas las hermanas de Lincoln y los dos matones.

Desde una perspectiva cuantitativa, se distingue un uso de lenguaje sexista por generalización incluso desde el principio de la serie, ya que en la canción dice “diez chicas y yo, una casa de locos” y no de locas (podría considerarse un uso más adecuado en función de la mayoría). También al decir “una reunión de hermanos” en el minuto 4:20 siendo diez chicas y un solo chico, o “todos en sus puestos” en vez de todas. Respecto a la mayor presencia

(número de apariciones y más peso en la trama), es masculina. Gran parte del episodio se basa en la interacción de Lincoln y Clyde o de estos con los matones, siendo Lincoln quien da la idea y resuelve el problema.

En cuanto al uso de los colores según el género, destaca la atribución de un color a cada personaje, teniendo únicamente algunas figuras femeninas atribuidos colores tradicionalmente asociados al género femenino. Se atribuyen a estas figuras también un mayor volumen de pelo y unas pestañas más pronunciadas. Determinadas figuras son muy estereotípicas (la hermana gótica, la intelectual, la rockera) y se observa un uso de elementos considerados femeninos únicamente en figuras de dicho género (coletos, faldas, vestidos). Las personalidades y cualidades se corresponden con el diseño del personaje en base a estereotipos, y resulta curioso que sea Lincoln el que origina y soluciona el problema; mientras que sus diez hermanas solo se lo cuentan o hacen lo que él les ha dicho.

### **3.3.2 Episodio del sábado: Leyendas**

Este episodio consta de dos fragmentos, por un lado “Leyendas” y por otro “Canguro superviviente” (22a y 22b). He seleccionado el fragmento “Leyendas” pues mostraba más diferencias en comparación al previamente analizado. En este segmento Lincoln y su padre encuentran, por fin, una actividad que les gusta a ambos, participar en el programa de padres e hijos “Legados del templo Oculto”. Los personajes que aparecen son Lincoln, su padre, sus contrincantes del equipo de las serpientes plateadas (Stan y Steak Stanko) y el presentador.

Es un segmento que en cuanto a los estereotipos de género marca un punto y aparte. Partiendo de “un programa de padres e hijos” y menciones de Steak como “competiciones superhombre”, se ve la línea de tradición patriarcal que se va a seguir. De igual manera, hay un cien por cien de presencia masculina pues no aparece (a no ser de relleno) ninguna figura femenina.

Desde una perspectiva más cualitativa, se mantiene la misma línea argumental: los hombres que ganan son fuertes y presumen de ello, los que pierden son los que no buscan tanta competitividad y acertaron únicamente la prueba más intelectual.

Considerando la serie de una manera general, se trata de una serie bastante nueva, con gran proyección y recepción entre el público. Se cometen fallos de generalización, que resultan más evidentes al cambiarse la proporción de la minoría (estamos acostumbrados a un número más equiparado de manera que no resulta tan chocante la generalización al masculino). Tiene fragmentos como el de “leyendas”, que aportan dudoso beneficio a la lucha contra los estereotipos de género. Falta una ruptura de apariencia no solo dejando de asignar cosas “de chicas” a figuras femeninas, sino haciendo que figuras masculinas las adopten también.

### **3.4 Bob Esponja**

Bob Esponja es una serie de dibujos animados estadounidense creada en 1999 y que continúa en producción y emisión a día de hoy. Cuenta con un total de 390 cortos (algunos capítulos se dividen en dos cortos), un musical, dos series spin-off estrenadas y otra aún en desarrollo. En sus capítulos de alrededor de 22 minutos, narra las aventuras y desventuras de una esponja que vive en el fondo del mar. La estructura es variable, pero regularmente al inicio, de forma previa a la canción de la serie, aparece Patchy el pirata (introducido por el narrador

omnisciente) que es una persona de carne y hueso. A continuación, se desarrollan los acontecimientos que van cerrados por la moraleja, y en ocasiones, el retorno a Patchy antes de despedirse. Los personajes principales se muestran en la Tabla 5.

**Tabla 5: Personajes de Bob Esponja**

Personaje	Descripción
Bob Esponja	Una esponja de mar amarilla que es la protagonista, de género masculino, trabaja haciendo hamburguesas. Es positivo e inocente.
Calamardo	Un calamar de color azul que trabaja con Bob y está algo amargado.
Patricio Estrella	Es el mejor amigo de Bob. Estrella de mar rosa y de género masculino. Es muy inconsciente y no muy inteligente, generalmente simpático.
Don Cangrejo	El jefe de Bob Esponja, un cangrejo rojo codicioso.
Arenita	Es amiga de Bob Esponja. Una inteligente ardilla ataviada con un traje de astronauta.
Plankton	Es un pequeño crustáceo verde similar al Plancton, cuyo objetivo es superar a su rival, Don Cangrejo, mediante sucias artimañas.
Gary	Es el caracol de mar que Bob tiene como mascota, siendo en ocasiones la voz de la conciencia de voz y solucionándole problemas.
Karen Plankton	Es un sistema operativo creado por Plankton y que hace las funciones de su novia consejera.

Fuente: Elaboración propia

### 3.4.1 Episodio del miércoles: Amigo o enemigo

En este episodio, el pirata Patchy intenta mejorar la elaboración de las hamburguesas para que no le despidan de su trabajo. Mientras tanto, en Fondo de Bikini, en la celebración del cumpleaños de Don Cangrejo se descubre que Plankton y él fueron una vez mejores amigos, y se cuenta la historia de cómo dejaron de serlo. Aparecen: el pirata Patchy, Pott el loro, el jefe de Patchy, el señor Cangrejo, Plankton, Bob, Calamardo y Karen Plankton

En cuanto al análisis cuantitativo, se da un uso ínfimo de lenguaje sexista, manifestándose únicamente en la canción cuando dicen “¿Estáis listos chicos?”, con un fin de generalización. Es cierto que esa escasez de uso puede atribuirse a la ausencia de figuras femeninas importantes en las tramas, ya que como personaje femenino que participe activamente solo aparece un breve momento Karen para reproducir la imagen de los hechos; y entre los de relleno, como son los clientes, solo hay dos figuras femeninas entre unas seis masculinas.

Respecto al análisis cualitativo, se nota la diferencia de apariencia en los personajes de relleno, yendo las chicas con vestido o falda y teniendo pintadas largas pestañas. En cuanto a colores, hay matices en lila (los pantalones del señor cangrejo), pero el rosa se reserva a las chicas. La mayor diferencia en la presentación de los personajes femeninos se da en Karen, que es completamente neutra. Su contribución es la propia de una máquina: tener guardadas imágenes de los hechos. Por otro lado, entre las figuras masculinas nos encontramos al jefe avaricioso (Don Cangrejo), el malo al que no le salen bien las cosas y es científico (Plankton), el camarero hastiado y algo amargado (Patricio) y el joven que tiene fe en los valores (Bob Esponja). En cuanto a los humanos, Patchy y su jefe recrean la situación de Fondo de Bikini: él es un poco torpe y su jefe es un hombre cabreado. El loro de Patchy sería el caracol de Bob.

### 3.4.2 Episodio del sábado: El salvaje oeste

En esta ocasión, Bob Esponja descubre que tuvo un antepasado famoso y en una historia del lejano oeste que descubre se cuenta lo que su antepasado había hecho por Fondo de Bikini. En este episodio aparecen Patricio, Cangrejo, Bob, Arenita, Calamardo, Plankton y los antepasados de todos ellos menos los de Arenita (Buck Esponja, Plankton Tirofijo...).

Desde una perspectiva cuantitativa, se usa el lenguaje sexista en una ocasión con objetivo generalizador al decir “vosotros”, y en otro momento se utiliza una buena generalización: “buena gente”. De nuevo nos encontramos con una mayoría de personajes masculinos frente a un único femenino (en el antiguo oeste una cabaretera y en la actualidad Arenita) con apenas peso en la trama. No se ven escenas en las que aparezca únicamente una figura femenina.

En cuanto a la perspectiva cualitativa, se aprecian diferencias cromáticas que vienen marcadas sobre todo por Patricio (es una estrella de mar rosa, aparece con trenzas, y en su ropa también lleva color rosa); aunque se mantiene para las figuras femeninas la presencia de adornos (una flor en el pelo, un collar) y vestimenta típica en el caso de la cabaretera, top y falda rosas).

Como cualidades, a pesar de atribuirle a Arenita la inteligencia, no hace que tenga protagonismo: se sigue premiando al llamado por sí mismo “idiota” (Patricio) y al jovial joven que se mete en problemas y los resuelve sin darse cuenta (Bob). Se aprecia al final del capítulo una atribución que se hace habitualmente, cuando Bob lame la caca de medusa y Arenita le dice que pare, que eso es un asco. En otros dibujos se ha visto como algo común que los niños no tienen ese sentido del asco y las niñas sí.

Como consideraciones generales, Bob Esponja es una serie algo antigua que comenzó con personajes que manifiestan diferencias con los estereotipos tradicionales, aunque la mejora de la no sexualización de las cualidades no cambia el hecho de que hay una grandísima carga de personajes masculinos frente a una escasísima presencia de personajes femeninos.

### 3.5 Henry Danger

Henry Danger es una serie estadounidense de 2014, aún en emisión en la actualidad, y que cuenta con un total de 114 episodios. Con una duración de entre 22 y 24 minutos, narra la historia de un niño con una doble vida: adolescente de día, ayudante de un superhéroe de noche; a través de una estructura sencilla de introducción, desarrollo y desenlace. A continuación, en la Tabla 6 se presentan los personajes principales.

**Tabla 6: Personajes de Henry Danger**

Personaje	Descripción
Henry/Kid Danger	Es el protagonista, un adolescente que trabaja como ayudante del super héroe Capitán Man. Intenta compatibilizarlo con su vida normal.
Ray/Capitán Man	Un hombre con poderes que actúa como superhéroe y cuenta con la ayuda del protagonista. Posteriormente se le van uniendo más ayudantes.
Charlotte	Amiga de Henry, descubre que es Kid Danger y se une a sus aventuras.
Jasper	Es el otro amigo de Henry, más torpe que Charlotte.
Piper	La hermana pequeña de Henry, un genio malvado que sabe conseguir lo que quiere.

Fuente: elaboración propia

### 3.5.1 Episodio del miércoles: Se descubre el secreto

Charlotte descubre la identidad secreta de Henry y Ray la despide por ello. Para recuperar su puesto, Charlotte ayuda a Henry a capturar al villano “Tiburón del móvil” y tras colgarle la medalla al Capitán Man, este le readmite y le da un puesto a Charlotte. En este episodio aparecen Henry, Ray, Charlotte, Jasper, Piper, el malvado Tiburón del móvil y Bork (un hombre que Ray utiliza para las cosas que requieren fuerza).

En cuanto al uso del lenguaje no hay ninguna manifestación de lenguaje sexista, dado que ni siquiera hay generalizaciones muy evidentes. Respecto al número de apariciones, hay una mayoría presencia de personajes masculinos, aunque las personalidades y elección de escenas hacen que la carga escénica sea solo un poco mayor en el caso masculino que en el femenino.

En cuanto a la representación de los personajes, la apariencia de los personajes masculinos es generalmente con pelo corto, llevando camisa o camiseta y pantalones, de colores neutros. Se aprecian algunos casos en los que se incluye el color malva o el rosa, pero es a través de Jasper, que se supone es el personaje patoso; no el gran superhéroe a imitar. En cuanto a las chicas, la hermana pequeña de Henry (Piper) lleva estereotípicamente rosa y morado y le gusta ponerse guapa. Generalizando un poco más, siempre llevan estampados o accesorios (collares, pulseras, bolsos).

Respecto a cualidades asignadas a los personajes, las chicas tienen las personalidades más fuertes: Piper es decidida, mandona, inteligente y aprovechada; mientras que Charlotte utiliza su inteligencia para ayudar a sus amigos y resolver los problemas. Los chicos están más indefinidos: son agradables, Jasper más torpe y menos “guay”, a Henry le gusta meterse en aventuras (aunque tampoco es el más hábil), y Ray tiene la personalidad típica de un adolescente, sin llegar a la habilidad esperada de un superhéroe. En este capítulo en concreto, Charlotte es la que encuentra la solución al problema, aunque es Henry el encargado de su ejecución. También es llamativo el hecho de que no sirve que Charlotte sea intrínsecamente buena, sino que es más importante el reconocimiento de una figura masculina diciendo que “es buena”.

### 3.5.2 Episodio del sábado: La novia real de Jasper

Ante las dudas de sus amigos de que su novia fuera real, Jasper decide traerla a la ciudad. Sin embargo, se encuentran con un problema: es celosa e intenta librarse de Charlotte. En este episodio aparecen Henry, Charlotte, Jasper, Courtney (la novia), Larry (el científico excéntrico), Piper, el señor Hart (padre de Henry y Piper) y la vecina.

En el aspecto cuantitativo, no hay un uso propiamente dicho del lenguaje sexista, sino una continuación de estereotipos como los chicos hablando de sus novias y quejándose de que “las chicas están locas”, o una profesora que es incapaz de compatibilizar su desastre amoroso con su profesión y al pedirle un alumno salir de clase le dice “sí, déjame, como hacen todos los hombres”. Respecto a presencia, toman más fuerza las figuras femeninas: hay escenas solo con Charlotte y Courtney, y otras con Piper intentando adivinar la contraseña del wifi de la vecina. Esto unido a la mayor definición y fuerza del personaje hace que predomine la presencia femenina frente a la masculina en esta entrega.

En el aspecto cualitativo, se refuerza la idea de que las chicas siempre se muestran con algún elemento “identificativo de su género” (incluso la habitación de Charlotte tiene una gran presencia de elementos rosas y morados), mientras los chicos llevan colores neutros, algunos morado; y el rosa y los estampados más excéntricos quedan para papeles que buscan despertar la compasión no la imitación: el científico estrambótico de estilo ochentero y Jasper a quien incluso demostrando que no mentía resulta irle mal en el amor.

Como cualidades, se ve claramente el papel de Courtney como novia trofeo ante los amigos de Jasper, a la vez que se ve una mala opinión de él si no demostrara tener novia. También resulta muy destacable la atribución de la novia loca y celosa, que retorna a la antigua idea de “luchar por tu hombre para que no te lo quiten”, incitado sin querer por otro chico. También se aprecia en Piper el utilizar a las personas para lograr sus objetivos, y en la vecina la bondad inocente. Las figuras masculinas compiten en un torneo de deporte llegando a hacer trampas, y se mantienen prácticamente como observadores.

Como consideraciones generales, apenas hay manifestaciones de lenguaje sexista, logrando eficientemente evitar las generalizaciones. Además, resulta alentadora la atribución de fuertes personalidades a los personajes femeninos. Sin embargo, en el aspecto estético se mantienen más conservadores. Falta una ruptura del estereotipo no solo intentando eludirlo en el caso femenino, sino a través de las atribuciones a la figura masculina.

### 3.6 Peppa Pig

Peppa Pig es una serie de dibujos infantil británica estrenada en 2004. Sigue en emisión actualmente y cuenta con un total de 420 episodios distribuidos en seis temporadas. Cuentan en aproximadamente cinco minutos, los acontecimientos del día a día de Peppa y su familia. De esta manera se embarca en aventuras en su hogar y fuera de él, aprendiendo a relacionarse con sus amigos y adquiriendo nuevos conocimientos con su hermano y sus padres. Todos los episodios se caracterizan por una estructura sencilla (introducción y desarrollo). Los personajes principales son los que aparecen en la Tabla 9.

**Tabla 7: Personajes de Peppa Pig**

Personaje	Descripción
Peppa	La protagonista, una cerdita alegre de cinco años.
George	El hermano pequeño de Peppa, le gusta jugar.
Mamá Pig	La madre de Peppa, se queda en casa a cuidarles.
Papá Pig	El padre de Peppa, va a trabajar.

Fuente: Elaboración Propia

### 3.6.1 Episodio del miércoles: El circo de Peppa

En este episodio, Peppa y sus amigos y amigas utilizan la carpa que estaba poniendo su abuelo para hacer su propio circo; teniendo de público a las amistades de su abuela. Aparecen Peppa, George, Mamá Pig, Papá Pig, Abuelo Pig, Abuela Pig, los amigos y amigas de Peppa y los amigos y amigas de Abuela Pig.

En cuanto al análisis cuantitativo, se observan a la vez usos de lenguaje sexista por generalización (amigos, bienvenidos) y el intento de esquivarlo (damas y caballeros, mi querido público). En cuanto a presencia, está bastante equiparada la de ambos géneros.

Respecto al análisis cualitativo, se presentan las mismas controversias, pues mientras que se usan colores neutros para los personajes principales (rojo, azul, naranja, verde), en el abuelo se usa el malva mientras que el rosa queda relegado a la abuela. Además, las figuras femeninas suelen tener los labios fucsias, mientras que las masculinas en el caso extremo los tienen morados. Se reitera la figura ya vista de poner pestañas para mostrar que son femeninas, aunque aquí se limita a las mujeres más mayores (no a Peppa, sino a la madre, la abuela...). Cualitativamente lo más destacable es el papel de la abuela observando mientras el abuelo construye.

### 3.6.2 Episodio del sábado: La colada

En este episodio Papá Pig tiende la colada, pero cuando se va a trabajar su familia mancha su camiseta de fútbol jugando con el barro. Al meterla en la lavadora, Peppa incluye su vestido y se tiñe de rosa. Cuando Papá Pig vuelve del trabajo listo para ir con sus amigos a jugar al fútbol, dice que no puede usar la camiseta, y acaba jugando con la camisa del trabajo. Aparecen Papá Pig, Mamá Pig, Peppa, George y los amigos de Papá Pig.

Se observa una actitud sexista, sobre todo por parte del padre, respecto a los colores. Esto se transmite a través de un uso del lenguaje como “el rosa no es un buen color para una camiseta de fútbol” o cuando en el minuto 2:50 Peppa le dice que esa es su camiseta y él contesta “Qué tontería Peppa, este es un vestido de mamá, es rosa”. También dice “no puedo jugar con una camiseta rosa”. En cuanto a presencia, hay más personajes masculinos que femeninos dado que en el partido de fútbol solo había “hombres”.

Desde una perspectiva más cualitativa, se refuerza lo observado cuantitativamente, estereotipos tradicionales: la madre cuida de los niños mientras el padre trabaja, el padre juega con sus amigos al fútbol (donde no hay ninguna chica), el padre para decidir si puede llevar una camiseta rosa o no ignora a Peppa (quien dice que no es un problema porque se trata de un color muy bonito), y le pregunta a su hijo varón (al que no le gusta el rosa).

Como consideraciones generales, se trata de una serie que, a pesar de una primera impresión de neutralidad, tiene tanto lingüísticamente como en el aspecto de los personajes, una transmisión de rasgos e ideas estereotipadas.

### 3.7 Ricky Zoom

Ricky Zoom es una serie británica creada en colaboración con un estudio chino, que tuvo su primera emisión en 2019 y cuenta con un total de 38 segmentos (19 episodios), y una única temporada por el momento. En ellos cuenta las aventuras de una moto de rescate y sus amigas motos, en segmentos de alrededor de doce minutos de duración. La estructura es simple: canción introductoria, aparece el problema, resolución del problema. Los personajes principales son los presentados en la Tabla 8.

**Tabla 8: Personajes de Ricky Zoom**

Ricky	Una moto deportiva roja, de género masculino. Es el protagonista. Es el líder.
DJ	Una moto verde, de género masculino. Forma parte del grupo de amigos.
Loop	Una moto azul, de género masculino, y que supone el cuarto miembro del grupo. Es un poco torpe y no tiene buena suerte.
Scotio	Una vespa amarilla, la única componente femenina del grupo.

Fuente: Elaboración propia

#### 3.7.1 Episodio del miércoles: El pinchazo

En este episodio el gran acróbata Steel Awesome viene a la ciudad. Las motos locas de contentas van a verle, pero Loop sufre un pinchazo y entre una cosa y otra no lo consiguen. Sin embargo, al final se encuentran con él, que se inspira para su nuevo truco en Loop y les hace una demostración. En este episodio aparecen: el conjunto de motos amigas, Steel Awesome y Maxwell (la moto que repara motos).

Desde un punto de vista cuantitativo, se repite de manera continua un uso sexista de generalización “hey chicos”, “los primeros”, “los amantes”. Además, en este episodio aparece únicamente una figura femenina, y no tiene gran peso en la trama.

Desde una perspectiva cualitativa, nos encontramos con colores neutros: amarillo, rojo, verde, azul. Pero ya en los diseños se ve la diferencia: mientras que las figuras masculinas son representadas por motos de velocidad, de rueda ancha, o tractoras; la figura femenina se representa mediante una fina vespa, que en algunas otras series ha servido como objeto de burla por llamarla “moto de chicas”. La figura femenina presenta pestañas.

Respecto a cualidades, destacan las de Steel Awesome: habilidad, vanidad...; las de Ricky: propone ideas, tiene buenos valores; las de Loop: es patoso, alegre... Quedan relegados a una menor importancia Dj y Scotio, quienes simplemente refuerzan lo que dice Ricky.

#### 3.7.2 Episodio del sábado: Ricky rescatador

En este episodio las pequeñas motos intentan conseguir una insignia de rescatador, no consiguiéndola en un inicio por la falta de trabajo en equipo de Ricky. Sin embargo, solucionan

un incidente y al final las consiguen. Aparecen: el conjunto de motos amigas, Hank Zoom (el padre de Ricky), Helen Zoom (la madre de Ricky) y Maxwell.

Se mantiene lo observado cuantitativamente en el episodio anterior, tanto en uso del lenguaje “nos ocupamos nosotros”, “chicos relajaos”; como en aparición de personajes (se añade la madre, pero siguen siendo minoría y no llevan gran carga de contenido).

Respecto a la perspectiva cualitativa, observamos el mismo elemento de las pestañas en Helen; y las cualidades se mantienen. Cabe mencionar que en la introducción del capítulo se observan únicamente dos motos moradas, y ambas son de género femenino.

Como consideraciones generales de la serie, a pesar de su intento por llevar a personajes femeninos a colores neutros (la madre de Ricky es de color naranja), se sigue apreciando una necesidad de incluir un elemento estereotípico identificador del género femenino (como es maquillarse o en este caso las pestañas). Hace falta no solo neutralizar, sino incluir: género masculino con características tradicionalmente asignadas al femenino. Así mismo se percibe un no cuidado del uso sexista del lenguaje en las generalizaciones, y de la presencia de personajes femeninos.

### **3.8 Síntesis de resultados**

Tras el análisis individual de las series pasamos al análisis en conjunto. Así, hay varios aspectos que resultan especialmente llamativos. En primer lugar, a pesar de la diferencia de tiempo en la creación de cada serie (hay series desde 1999 hasta 2020), la mayor actualidad no implica necesariamente una mejora en la adecuación de la serie a las expectativas actuales de tratamiento del sexismo y los estereotipos de género. Esto es apreciable en dos elementos: omisión de los estereotipos (mayormente se ve un intento en el género femenino), ruptura con los estereotipos (atribución de elementos clásicamente asignados a un género, al contrario). Además, es importante reflexionar sobre la frecuencia de aparición y personalidad de los personajes y el uso sexista del lenguaje.

De esta manera, encontramos que la mayoría de las series reducen los estereotipos tradicionales femeninos, siendo las más destacadas en ese tema: *Henry Danger*, donde se muestra a algunas chicas que van de acuerdo con el estereotipo tradicional, mientras que otras visten colores neutros y muestran personalidades más fuertes; *Bob Esponja*, donde Arenita lleva un traje de astronauta y es muy inteligente; en *Kitty no es un gato*, donde cabe destacar que estéticamente se usan colores neutros salvo en pequeñas excepciones. Aun así, frecuentemente los personajes femeninos tienen rasgos identificadores como prominentes pestañas, joyas o maquillaje. En contraste, en otras series como *Lazy Town*, *Bing* o *Momonsters* se mantiene una gran presencia de los colores tradicionales femeninos o elementos considerados típicos de ese género (coleteros).

Por otro lado, la ruptura con los estereotipos tradicionales de género no es muy marcada. En la mayoría de las series analizadas, solo se intentan eludir los estereotipos tradicionales para el género femenino, y mantener el masculino dentro de la apariencia típica (colores neutros, pelo corto, pantalones). Se empieza a apreciar un ligero cambio en series como *Bob Esponja*, *Lazy Town* o *Henry Danger*; a través de la atribución de colores tradicionalmente considerados femeninos (rosa, malva) a personajes que no interpretan roles que pretendan ser imitados (el

amigo torpe, el malo que fracasa, el científico loco). Destaca por encima de todas *Kitty no es un gato*, en la que presentan a personajes estereotípicos con valores “anticuados”, para romper con ellos y generar conciencia social.

En segundo lugar, a pesar de que a simple vista la mayor presencia de un género u otro puede pasar inadvertida, al analizarlo con detalle se observan enormes diferencias. Como puntos más bajos en la equiparación, tenemos *Bob Esponja* y *Una casa de locos*. En el primer caso, hay escasísimos personajes protagonistas femeninos, encontrando en los capítulos visionados únicamente a Arenita. Es precisamente Arenita quien a pesar de tener un cambio en las atribuciones (es inteligente y valiente), sigue sin recibir el peso en la trama que se podría esperar. En cuanto a la segunda serie, a pesar de ser el único hermano entre diez hermanas, ellas carecen de peso en la trama o gran número de apariciones. Además, sus funciones son mayormente secundarias, observando o añadiendo; mientras que el que el peso recae en el protagonista y su amigo. Por si esto fuera poco, en algunos capítulos no aparece ningún personaje femenino.

Por el contrario, en *Kitty no es un gato* y en *Henry Danger*, nos encontramos con escenas protagonizadas exclusivamente por personajes femeninos; y una presencia equilibrada a grandes rasgos; además de una atribución de personalidades fuertes y llamativas al género femenino.

En último lugar, a pesar de emplear manifestaciones de lenguaje sexista para la transmisión de estereotipos como en *Peppa Pig*; en la mayoría de las series se ve únicamente un uso por generalización, teniendo su menor incidencia en *Bob Esponja*. En este último caso, se evitan las situaciones que puedan dar lugar a generalizaciones, si bien es cierto que al carecer de gran presencia de personajes femeninos se propician menos.

En pocas palabras, podríamos decir que las series que muestran una mayor voluntad de cambio son las orientadas a personas de más edad (*Henry Danger*, *Kitty no es un gato*), mientras que las orientadas un público más infantil preocupantemente se manifiestan a través de un prisma más tradicional (como es el caso de *Peppa Pig* con los tradicionales roles de género). Es necesario para generar un cambio real no sólo reducir los estereotipos clásicos en los personajes femeninos, sino propiciar también el cambio en los personajes masculinos, rompiendo las barreras del estereotipo y permitiéndoles tanto a los personajes como al público que ve las series identificarse con cualidades, vestimenta, maquillaje... independientemente del género. De la misma forma, no basta con hacer pequeñas modificaciones en los personajes ya existentes, como que las chicas lleven colores tradicionalmente masculinos. Se debe buscar una reconfiguración de las emisiones, de manera que se adapten a las necesidades y vivencias de la sociedad actual.

#### **4. A modo de conclusión: Consejos para educar frente al televisor**

Tras el análisis de los contenidos a los que niños y niñas están expuestos, y la apreciación de la persistencia de elementos que tanto directamente como de una manera más sutil contribuyen a la asimilación y reproducción de los estereotipos de género; toca plantearse cuál es la forma adecuada de hacer frente a este agente socializador cada vez más influyente en

la configuración de la personalidad y en las pautas de comportamiento de los alumnos de Educación Primaria.

Desde las escuelas se deben utilizar los medios audiovisuales desde una perspectiva coeducativa, que permita a la escuela mixta evolucionar a un enfoque centrado en permitir a niños y niñas adoptar en ambos casos tanto las pautas relativas al género femenino como al masculino (Subirats, 2010). Tal y como explica Brense (1972), una coeducación digna “debe responder a las necesidades de los sexos respetando las particularidades físicas, mentales y caracteriales de cada ser” (p.9).

A pesar del trabajo de conformación de una actitud selectiva, participativa y crítica que desarrolla la escuela; donde realmente se realiza el consumo de emisiones televisivas es en el ámbito doméstico. Por este motivo, es necesaria una acción conjunta en cuanto a la recepción y uso de dichos contenidos.

No se trata de escandalizarse y prohibir el acceso a la televisión o plataformas, pues no se puede estar controlándolo eternamente y la prohibición solo lo convierte en más atractivo. La clave es enseñar a ver la televisión mediante herramientas que capaciten a la infancia y juventud para tener una mirada crítica. De esta manera se abrirá un camino a la interpretación del lenguaje audiovisual, reflexionando en base a dos aspectos: qué y cómo se transmite. Dicha reflexión debe partir desde el propio agente educador (madres, padres, profesorado), ayudándonos al propio cuestionamiento y a la posterior transmisión de los valores.

Para iniciar nuestra propia reflexión, debemos analizar las diferencias que se dan en función del género del personaje protagonista, qué tipo de publicidad acompaña a los programas, cómo se representa a cada género, qué ropa llevan o incluso los planos que se utilizan.

Una vez pasada la primera fase de autoconcienciación, llega la de compartir. Un visionado conjunto favorece el efecto de los programas educativos y minimiza el efecto de algunos contenidos más negativos. Hablamos de un acompañamiento activo, que se base en el diálogo y análisis tanto de contenidos como de códigos y recursos, para evitar la contemplación fácil vacía de pensamiento a la que tiende a llevarnos este medio audiovisual.

Algunos recursos más concretos son la preparación y la profundización, de acuerdo con lo establecido por García González y Calleja Valls (2006). En el primer caso, se puede realizar una visualización conjunta de una película previamente seleccionada, aprovechando un momento de reunión familiar, para descubrir con qué se identifican, qué valores y actitudes aprecian más, y qué necesidades tienen los infantes y jóvenes.

Por otro lado, tenemos medidas más directas a nuestra disposición que deben comenzar por la propia concienciación y el consumo televisivo responsable de los adultos, para ser capaces de dar ejemplo. Respecto a la televisión, debemos limitar el tiempo que se pasa frente a ella, controlando también los lugares en los que se ven (no es adecuado mientras se come en familia o se lee). Además, se debe controlar la selección de tiempos, canales y emisiones. No a todas las horas dan contenidos adecuados para el público infantil, y no todas las emisiones de un canal transmiten los mejores valores; como ha quedado reflejado en el análisis de este trabajo. Respecto a nuestra influencia personal, tanto como docentes como padres, hay buenas

opciones como la práctica de modelos no sexistas, fomentar el ocio con juguetes no sexistas, y sobre todo, no recurrir a la televisión como “canguro” o “premio”. Es más, resulta necesaria una sensibilización sobre el amplio espectro de aspectos tanto psíquicos como físicos de las personas en el mundo real; así como fomentar la práctica y transmisión de valores que han ido decayendo como la empatía o la solidaridad.

Estas medidas contribuirán sin duda a la transformación que menciona Quesada (2014) del “sistema patriarcal y androcéntrico que sustenta las desigualdades de género” (p.137), consiguiendo la eliminación de los estereotipos tradicionales en vez de conformarse con disfrazarlos y cambiarlos por unos nuevos, teniendo por objeto la deconstrucción del concepto de masculinidad como lo contrario a feminidad. En búsqueda de un sistema con iguales oportunidades y deberes, en el que no se considere lo masculino lo universal y lo femenino lo secundario; los hombres deben renunciar a los privilegios que han obtenido gracias al patriarcado en cuestión de poder y reparto de tareas, implicándose según Lomas (2005) en “la búsqueda de modelos éticos alternativos a la masculinidad hegemónica y en la igualdad entre los sexos, en la ética del cuidado de las personas, en la equidad doméstica y familiar, en la esperanza de contribuir así a la construcción de una sociedad más justa y más solidaria entre mujeres y hombres.” (p.2).

En resumen, no basta con ver la televisión, debemos ser espectadores activos, capaces de tener una mirada crítica para formar la mejor versión de nosotros mismos y transmitir estos valores al alumnado. Es fundamental utilizar la educación como la herramienta clave para desmontar y corregir estas asunciones que marcan la forma de proceder, y que en muchos casos generan situaciones de discriminación y desigualdad; tal y como explica Oxfam Intermón (2017).

## 5. Referencias Bibliográficas

- Bosque, I. (2012). *Sexismo lingüístico y visibilidad de la mujer*. Revistas.rae.es. Recuperado el 8 de abril de 2020, de <http://revistas.rae.es/bilrae/article/viewFile/120/232>.
- Brense, E. (1972). *La coeducación y la enseñanza mixta*. Madrid: Ediciones Marova.
- Camps Cervera, V. (2007). *¿Todo vale? Hacia una mirada ética en los medios de comunicación*. Recuperado el 8 de marzo de 2020, de <https://www.revistacomunicar.com/indice/articulo.php?numero=31-2008-47>
- Fedriani, I., y Mancinas-Chávez, R. (2017). *Análisis de estereotipos de género en los dibujos animados*. Recuperado el 15 de marzo de 2020, de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/64506/TRABAJO%20FIN%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García González, A. y Calleja Valls, B. (2006): “Educándonos frente a la televisión. Herramientas para la reflexión y análisis de los contenidos sexistas”. Madrid, CEAPA (Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres de Alumnos).
- Garrido Córdoba, E., y González Jiménez, A. (2018). *Sexismo en las canciones Disney: Disney como transmisor de valores*. Recuperado el 10 de marzo de 2020, de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/83829/GARRIDO%20CORDOBA%2c%20ELENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jiménez Rodrigo, M., Román, M., & Traverso, J. (2011). *Lenguaje no sexista y barreras a su utilización. Un estudio en el ámbito universitario*. Idus.us.es. Recuperado el 12 de abril de 2020, de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/68433/DialnetLenguajeNoSexistaYBarrerasASuUtilizacionUnEstudioE-4731542.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lomas, C. (2005). “¿El otoño del patriarcado? El aprendizaje de la masculinidad y la femineidad en la cultura de masas y la igualdad entre mujeres y hombres”. Cuadernos de Trabajo Social, N° 18, Págs. 259-278
- López, A. y Encabo, E. (2008). *Lenguaje, cultura y discriminación. La equidad comunicativa entre géneros*. Granada: Ediciones Mágina, S.L.
- Luque, D. Apuntes de la asignatura Estructura Social y Educación. Curso 2019/20.
- Martin, C. L. (2014, septiembre). *Género: Socialización Temprana / Síntesis*. Recuperado el 10 de mayo de 2020, de <http://www.encyclopedia-infantes.com/genero-socializacion-temprana/sintesis>
- Oxfam Intermón. (2017). *Estereotipos de género que escuchamos cada día*. Recuperado el 12 de mayo de 2020 de <https://blog.oxfamintermon.org/estereotipos-de-genero-que-escuchamos-cada-dia/>

- Quesada, J. (2014). *Estereotipos de Género y usos de la Lengua. Un Estudio Descriptivo en las Aulas y Propuestas de Intervención Didáctica*. Recuperado el 14 de mayo de 2020, de <http://www.inmujer.gob.es/publicacioneselectronicas/documentacion/Documentos/DE1454.pdf>
- Serrano, M. (2008). *El rol de la variable sexo o género en sociolingüística: ¿diferencia, dominio o interacción?*. Boletín de Filología, 43(1), Pág. 175-192. Consultado de <https://revistachilenahumanidades.uchile.cl/index.php/BDF/article/view/18049/1830>
- Subirats, M. (2010). “*¿Coeducación o escuela segregada? Un viejo y persistente debate*”, Revista de la Asociación de sociología de la Educación, Vol. 3, N° 1, Págs. 143-158.
- Yubero, S. (2005). *Capítulo XXIV: Socialización y aprendizaje social. Psicología social, cultura y educación, coord. por Darío Páez Rovira, Itziar Fernández Sedano, Silvia Ubillos Landa, Elena Zubieta*, 819-844.

## ANEXOS

### ANEXO I. Bing.

Bing es una serie de animación infantil creada en 2014 en Reino Unido de género divulgativo/educativo. Cuenta actualmente con un total de 104 episodios de una duración de entre siete y ocho minutos. La serie trata sobre un conejo de tres años que, a través de pequeños acontecimientos de la vida cotidiana, va aprendiendo a desenvolverse en nuevas situaciones con la ayuda de sus amigos. Los capítulos se dividen siempre en una introducción (la canción con presentación de los personajes y la voz del narrador para contextualizar), un desarrollo y un resumen donde cuentan lo que ha pasado y la moraleja final. Además de un narrador omnisciente, la serie cuenta con los personajes principales que se detallan en la tabla 2.

**Tabla 9. Personajes de Bing**

Personaje	Descripción
Bing	Es el protagonista, un conejo de tres años.
Flop	Cuidador y amigo de Bing, le guía y le entretiene. Es una criatura naranja extraña, similar a un muñeco por las costuras de los ojos
Pando	Un panda de tres años con la misma actitud del protagonista, hacen juegos propios de su edad.
Coco	La coneja prima de Bing
Charlie	El hermano menor (tiene un año) de Coco, y primo de Bing.
Padget	La guardiana de Pando, mismo tipo de criatura que Flop pero verde.
Sula	Una elefanta de cuatro años.
Amma	La guardiana de Sula. Es el mismo tipo de criatura que Padget y Flop, pero con rasgos similares a un elefante.

Fuente: elaboración propia.

#### ▪ **Episodio del miércoles: El don**

La trama de este episodio se inicia con Padget mencionando su don, lo que mejor se le da, que la hace única y especial. Esto lleva al resto de personajes a intentar descubrir los suyos, siendo Bing el último en encontrarlo y por casualidad. En este episodio aparecen los siguientes personajes: Bing, Flop, Pando, Sula y Padget. En cuanto al análisis cuantitativo, nos encontramos con un único uso de lenguaje sexista, por parte del narrador omnisciente al decir “Bing está jugando con sus amigos hoy”, en el segundo 39; aunque probablemente sea con un objetivo generalizador. Respecto al número de veces que aparece la figura femenina y masculina, podríamos decir que hay una predominancia de la figura masculina (al ser mayor el número de amigos de ese género); sin embargo, no hay cambios de escenario ni de personajes, por lo que todos participan por igual.

En relación al análisis cualitativo, en la apariencia se ve claramente una diferencia entre ambos géneros. El femenino halla su representación a través de los tradicionales “colores de chicas” (morado y rosa), faldas y vestidos y adornos en la cabeza (lazos, coleteros). Además, se denota un interés por hacer al personaje parecer más adorable, que sean más “monas”. Por

otro lado, los chicos llevan pantalones o petos y carecen de los colores mencionados. Como elemento diferenciador resulta la representación de los personajes guardianes, si no fuera por la voz elegida para el doblaje y la gestualidad, no se distinguiría la figura femenina de la masculina.

En cuanto a los valores que se atribuyen a cada género, no se aprecian distinciones evidentes pues tanto los dones femeninos como los masculinos varían entre lo físico y las habilidades musicales, aunque de manera más indirecta se aprecia la atribución a Padget de una actitud bailarina; haciendo que aparezca bailando alrededor de otras conversaciones más serias.

#### ▪ **Episodio del sábado: El globo**

En esta entrega los protagonistas encuentran un globo con el que jugar. Para no tener que turnarse Flop divide el globo en dos, pero no lo sujetan lo suficientemente fuerte y se va volando; por lo que usan a Flop de globo. Aparecen Bing, Sula y Flop.

Al igual que en el capítulo anterior, nos encontramos con un uso sexista por generalización: “los pollitos juegan”, “todos somos pollitos enganchaditos”, “jugad juntos”. Esta semejanza se mantiene, además, en la presencia por géneros: los mismos personajes están todo el rato en escena, aunque hay más personajes masculinos que femeninos.

También cualitativamente se mantiene en apariencia lo visto en el capítulo anterior, y respecto a cualidades vemos más sentido de la iniciativa por parte de Bing (tanto para quejarse, como para hacer algo) mientras que Sula le sigue diciendo “yo también”.

En cuanto a la consideración general, al tratarse de una serie bastante reciente (una primera temporada en 2014 y una segunda en octubre de 2019) no se aprecian muchos prejuicios o estereotipos de manera directa en el comportamiento; aunque de manera más transversal se aprecian matices como la falta de iniciativa o el carácter danzarín. Lo que se muestra de forma más evidente es el estereotipo de colores de chicas o chicos y la apariencia que se supone que debe tener cada género, a pesar del intento de introducir personajes más neutros como son los personajes guía. Por último, cabe destacar un uso de lenguaje sexista para generalizaciones.

## ANEXO II. Simón.

Esta serie francesa de 2016 se basa en los libros de Stephanie Blake para contar la historia de Simón, un pequeño conejo que tiene vivencias cotidianas como juegos con sus amigos o comidas con su familia, a partir de las que aprende lecciones de vida. Con el fin de la transmisión de valores, muestra las vivencias en un espacio de alrededor de 5:20 minutos. Los capítulos tienen una estructura rápida y simple: canción introductoria, desarrollo (sin contextualización explícita) y canción final. A continuación, os presento a los personajes principales en la Tabla 5.

**Tabla 10: Personajes de Simón**

Personaje	Descripción
Simón	Es el protagonista, un conejo que siempre está dispuesto a vivir nuevas aventuras.
Padre de Simón	Le ayuda con sus dificultades.
Madre de Simón	Le ayuda con sus dificultades.
Gaspar	Es el hermano pequeño de Simón, le acompaña en sus aventuras.
Fernando	Amigo de Simón.
Lea	Amiga de Simón y de Fernando.

Fuente: Elaboración propia.

### ▪ Episodio del miércoles: Pin Pan Pun

En este episodio jugando al escondite con su hermano, Simón encuentra una guitarra antigua. Junto a sus amigos y con la ayuda de su madre consigue crear una canción. En este capítulo aparecen: Simón, su padre, su madre, Gaspar, Fernando y Lea.

Cuantitativamente carece de lenguaje sexista, pues ni siquiera hacen generalizaciones como “niños”. Tampoco se da la ocasión. Sí que hay una mayoritaria presencia de la figura masculina pues gran parte del peso de las escenas la llevan únicamente Simón y su hermano. Además, habiendo solo dos figuras femeninas (la madre y Lea), cuando ellas aparecen siempre están acompañadas de, al menos, un personaje masculino.

Desde un punto de vista más cualitativo, la apariencia de los personajes tiene elementos fijos (como las pestañas visibles en los casos femeninos) y elementos variables (a la madre se le atribuye el color rosa, pero al resto de ese género no se les otorgan colores clásicamente considerados femeninos). Por otro lado, el padre lleva una camisa lila debajo de un jersey marrón y Fernando unos pantalones morados. Esto lleva a pensar que cromáticamente no hay estereotipos, aunque en los detalles aparecen (la madre lleva un pañuelo al cuello, Lea lleva adornos en las orejas y vestido, todas las figuras femeninas tienen prominentes pestañas, muchas figuras masculinas llevan gafas).

Respecto a las cualidades, no hay una creación muy profunda de los personajes, ni tampoco características muy marcadas. Son personajes basados en el rol: la madre que ayuda al hijo, el

hijo que está activo queriendo hacer cosas, el hermano pequeño que le sigue, los amigos que se unen a él.

▪ **Episodio del sábado: No es divertido ser mayor**

En esta entrega Simón siente envidia de su hermano pequeño, al ser tratado él como el mayor y no verle beneficios. Su abuelo le ayuda a ver las cosas positivas de ser el mayor. En el episodio aparecen Simón, Gaspar, su padre, su madre, su abuelo y su abuela.

Al igual que en el episodio anterior, no se aprecia un uso del lenguaje sexista, aunque de nuevo hay una predominancia de aparición del género masculino.

Cualitativamente, se refuerza lo observado en el capítulo anterior: la abuela va de verde (por lo que no hay estereotipación cromática) pero también tiene marcadas pestañas.

Donde resulta más esclarecedora la estereotipación es en la atribución de cualidades, pues, aunque sea de una forma sutil, son la madre y la abuela las que cuidan del hermano pequeño y le alimentan. Por otro lado, el padre y el abuelo se limitan a ser un apoyo y hacer las tareas que requieren más fuerza como, por ejemplo, sacar las cosas del coche.

Como consideraciones generales de la serie, es relativamente reciente y no se aprecian fuertes estereotipaciones, aunque sí manifestaciones más sutiles en cuanto a roles y detalles que identifican a cada género. Da la sensación de pasar por encima, sin meterse muy de lleno en ningún tema, probablemente generada también por su corta duración.

### ANEXO III. Momonsters.

Esta serie española de 2020 está orientada al público preescolar y muestra a través de breves capítulos de entre seis y ocho minutos, enseñanzas básicas de juegos y elementos cotidianos. Constan de una estructura sencilla: introducción (música), llegada al colegio (planteamiento de lo que han de aprender), aprendizaje (desarrollo) y final (el público enlatado les confirma que lo han aprendido de manera correcta). La profesora es de carne y hueso, mientras que los Momonsters son seres que simulan peluches de forma redondeada. La profesora presenta el juego y el público enlatado les guía para hacerlo bien. Cada Momonster se identifica en la introducción con un niño o niña.

**Tabla 11: Personajes de Momonsters**

Personaje	Descripción
Haha	Es una Momonster rosa con dos cuernos, la mayor del grupo, mala perdedora, inteligente, competitiva y algo manipuladora. Se la relaciona con una niña.
Hehe	Uno de los medianos, de color azul. Algo asustadizo e ingenuo. Se le relaciona con un niño.
Hoho	De color verde, tiene buen corazón y es creativo. Se le relaciona con un niño.
Hihi	Una de las más pequeñas, es amarilla con los labios y otros detalles en rosa. Lleva moños. Se la relaciona con una niña. Le gusta mucho jugar.
Huhu	Es el más pequeño. Naranja con detalles rosas en las piernas. Se le relaciona con una niña.

Fuente: Elaboración propia

#### ▪ **Episodio del miércoles: Pilla pilla**

En este episodio la profesora les invita a aprender a jugar al “pilla pilla”. A pesar de encontrar dificultades, acaban jugando de manera correcta. Los personajes que aparecen son: todos los Momonsters, la profesora y Lena, una niña alemana.

Nos encontramos con generalizaciones al masculino “vosotros, vuestros amiguitos”, que son la única manifestación de lenguaje sexista. En cuanto a presencia, es un poco mayor la de la figura masculina dado el mayor número de Momonsters de género masculino, y el hecho de que el hablante de público enlatado también es un chico.

En cuanto a una perspectiva más cualitativa, destacan los labios rosas de las figuras femeninas y el hecho de que la única figura masculina que lleva algo de rosa es Huhu, el único Momonster de género masculino relacionado con una niña. En cuanto a cualidades, se relacionan más con la edad que con el género.

#### ▪ **Episodio del sábado: Piedra, papel o tijera**

La profesora les introduce el juego de “piedra, papel o tijera”. Pese al descontrol con las reglas y la competitividad de algún Momonster, consiguen hacerlo bien. Los personajes que aparecen son: todos los Momonsters, la profesora y Theo, un niño sueco.

Al igual que en el episodio anterior hay generalizaciones como “preparados” o “uno o más amigos”. La presencia sigue siendo un poco mayor en el género masculino.

Cualitativamente, destacar una imagen de la maestra sin mostrar su cara, apareciendo únicamente un mandilón verde con marcas rosas, azules y naranjas. También se aprecia una personalidad manipuladora, inteligente y competitiva en Haha mientras que los Momonsters de género masculino están menos implicados en el juego.

Como consideraciones generales, a pesar de ser la serie más nueva; comete los mismos fallos en el lenguaje y en atribuciones cromáticas y estéticas.