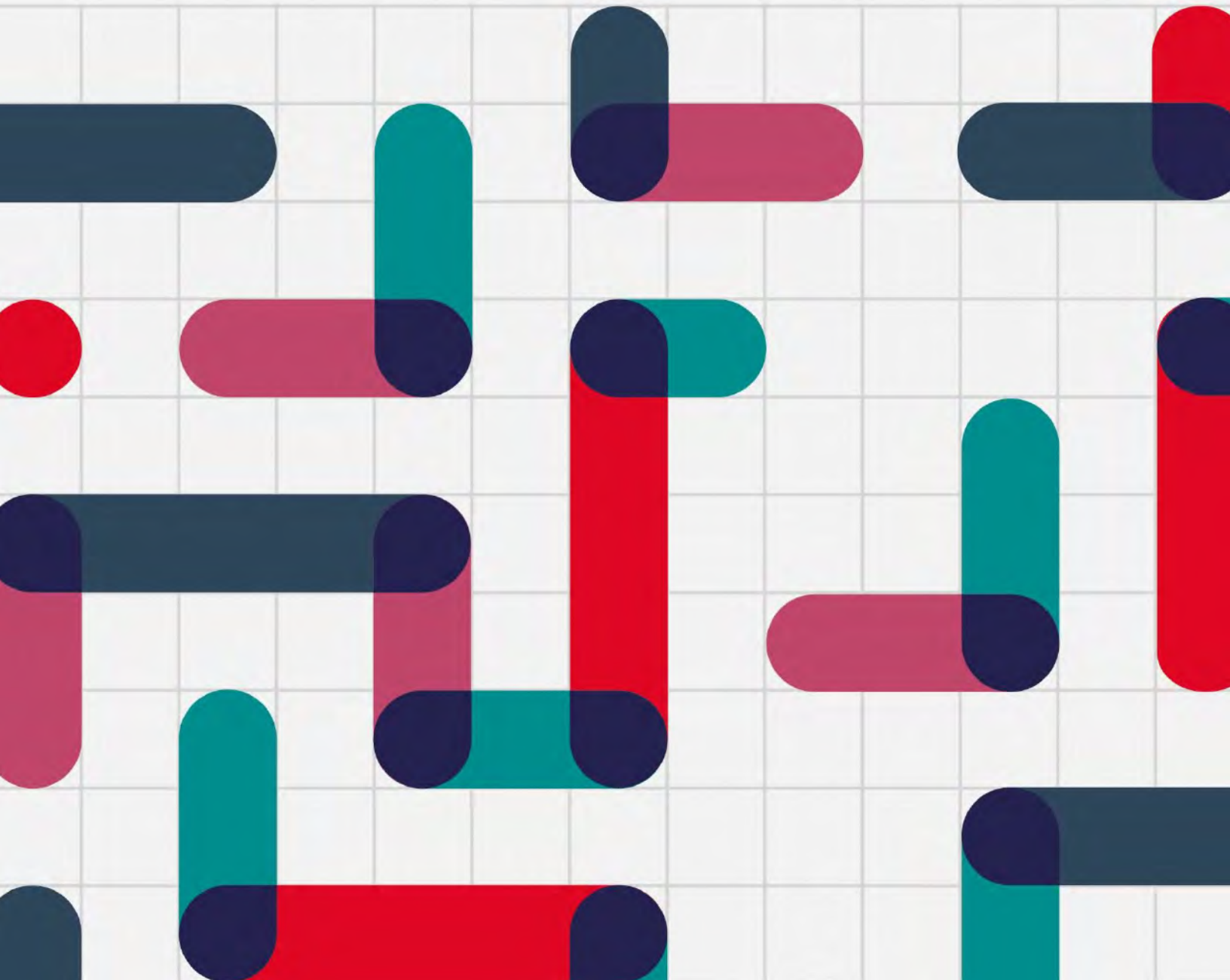


INFORME DEL MONITOREO SOBRE LA
REPRESENTACIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y
ADOLESCENTES EN CONTENIDOS
INFANTILES DE FICCIÓN EN TELEVISIÓN



CONTENIDO

Introducción	5
Nota metodológica.....	12
Corpus.....	13
Análisis de los resultados	15
RESULTADOS.....	17
TIPOS DE PERSONAJES.....	17
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y SOCIODEMOGRÁFICAS DE LOS PERSONAJES.....	18
Sexo	18
Edad	20
Tono de piel.....	21
Complexión	23
Color de cabello	26
Tamaño del cabello.....	28
Fortaleza física	31
Personajes representados como bellos.....	34
Condición del personaje: discapacidad.....	36
Orientación sexual	40
Origen	40
Acento al hablar	43
Tipo de familia.....	45
Grupo de pertenencia	49
Nivel socioeconómico	52



FORMAS DE SER Y COMPORTAMIENTOS DE LOS PERSONAJES	55
PERSONALIDAD	55
¿El personaje es presentado como inteligente o ignorante?.....	55
¿El personaje es presentado con una personalidad madura o inmadura? ...	58
¿El personaje es presentado con una personalidad cómica o seria?	61
¿El personaje es presentado como una persona coqueta?	63
¿El personaje es presentado como el chico o la chica superficial?	66
Con relación a su arreglo personal, ¿el personaje es presentado la mayoría del tiempo y explícitamente como vanidoso o despreocupado por su arreglo personal?	68
¿El personaje es presentado como una persona con rasgos de rebeldía?	70
¿El personaje es presentado como una persona nerd?	73
AUTONOMÍA E INDEPENDENCIA	77
¿El personaje es presentado con cualidades de liderazgo?.....	77
¿El personaje suele ser resiliente?	79
¿El personaje generalmente toma en cuenta la opinión de los demás para tomar una decisión?	82
¿El personaje es presentado como una persona que requiere aceptación social?	83
¿El personaje es presentado como una persona solitaria?	86
PERFIL EMOCIONAL	88
¿El personaje generalmente expresa sus emociones?	88
¿El personaje generalmente teme mostrar miedos e inseguridades?	90
VALORES ÉTICOS Y SOCIALES.....	93
¿El personaje se conduce la mayoría de las veces con principios de honestidad o con comportamientos que pudieran considerarse deshonestos?.....	93



¿El personaje actúa la mayoría de las veces de forma amable o grosera? ..	95
¿El personaje actúa la mayoría de las veces con bondad o con maldad? ..	96
ESTILO DE CONVIVENCIA.....	99
¿El personaje se preocupa por los demás la mayoría del tiempo?	99
¿El personaje generalmente toma en cuenta las emociones de los demás?	102
¿El personaje generalmente propicia el diálogo para resolver conflictos? ..	106
¿El personaje generalmente cambia su comportamiento habitual para agradar a las personas por las cuales siente un interés romántico?.....	108
¿El personaje generalmente maltrata a las demás personas o es víctima de bullying?.....	110
¿El personaje en algún momento discriminó o le discriminaron?	114
¿El personaje es presentado con una personalidad violenta?	117
INTERESES DE LOS PERSONAJES.....	120
¿Los personajes practican algún deporte?	120
¿Los personajes tienen interés en las artes?	122
¿Los personajes tienen interés en la ciencia, la tecnología, la ingeniería y/o las matemáticas?.....	126
¿Los personajes tienen otros intereses?.....	129
Conclusiones.....	133
Anexo.....	139
Bibliografía	149



INTRODUCCIÓN

En México, las niñas y niños son consumidores de una gran variedad de contenidos audiovisuales en diversos medios digitales. De acuerdo con el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), de marzo de 2020 a febrero de 2021, niñas y niños de 4 a 12 años pasaron frente al televisor 4 horas y 44 minutos al día¹, y 40% del visionado televisivo lo dedicaron a la televisión radiodifundida; 29% a la restringida; y 28% a otras señales y dispositivos conectados al aparato de televisión. Asimismo, se advierte que, niñas y niños mexicanos consumen en su mayoría contenidos del género ficción.

La ficción suele caracterizarse por transmitir emociones, sentimientos, dilemas y necesidades que pueden ser similares a la realidad. El Ministerio de Educación y Cultura del Gobierno de España, a través del Proyecto Media, señala que “es el modo de presentar una historia inventada de forma que el público llegue a creerla o sentirla como una verdad momentánea”². Asimismo, la autora Inmaculada Gordillo en el libro “La hipertelevisión: géneros y formatos”³, define a los contenidos de ficción como “programas sujetos a modas, tendencias y cambios en los gustos de la audiencia”.

En ese sentido, la Unidad de Medios y Contenidos Audiovisuales (UMCA) del IFT, al cumplir con sus atribuciones de supervisión⁴, ha detectado que la ficción de acción real dirigida a niñas, niños y adolescentes -que regularmente se transmite por la

¹ IFT. (2021). Día de la Niña y el Niño 2021.

<http://www.ift.org.mx/sites/default/files/contenidogeneral/medios-y-contenidos-audiovisuales/diadelaninayelnino2021.pdf> (Consultado el 21 de septiembre de 2021).

² Carrasco, A. (2010). Teleseries: géneros y formatos. *Miguel Hernández Communication Journal*, (1), 174-200. [Dialnet-TeleseriesGenerosYFormatosEnsayoDeDefiniciones-3304326%20\(6\).pdf](http://dialnet-TeleseriesGenerosYFormatosEnsayoDeDefiniciones-3304326%20(6).pdf) (Consultado el 7 de diciembre de 2020).

³ Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Quito, Ecuador: Intiyan Ediciones Ciespal. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/55168.pdf>

⁴ Artículo 216, fracción III de la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión

televisión radiodifundida mexicana-, suele girar en torno a los cambios físicos y de apariencia, la aprobación social, la rebeldía, la popularidad, y otras experiencias propias de la adolescencia; además de que ha encontrado la presencia de diversos estereotipos.

Al respecto cabe señalar que estos persisten y evolucionan en los medios, debido a que ayudan a contar una historia, es decir, son una herramienta con una finalidad narrativa y, por lo tanto, no es deseable definirlos como algo totalmente negativo. Los estereotipos lo son, cuando un personaje se ubica en algún extremo, por ejemplo, del bien o del mal, de la frivolidad o la sustancia, entre otros. Por ello, es importante que en los contenidos sea posible observar personajes complejos que proyecten matices en su forma de ser o conducirse; que muestren distintas sensibilidades; o que retraten relaciones distintas a las que imperan normalmente en los medios⁵.


Sin embargo, el análisis de contenidos continúa mostrando que en los medios pueden abundar “representaciones poco realistas (por ejemplo), de cómo deberían verse nuestros cuerpos y no reflejan con precisión la variedad de formas corporales que vemos en nuestra sociedad: los personajes y modelos femeninos a menudo tienen cuerpos más pequeños y delgados que el promedio, y los hombres son (con frecuencia) físicamente fuertes y musculosos. Además, estos personajes se retratan como exitosos, aceptados, sexualmente deseables y felices, mientras que los personajes con sobrepeso se usan comúnmente como alivio cómico, a menudo se ridiculizan en situaciones sociales y se consideran poco atractivos”⁶.

⁵ Alcalá, F. & Carlos, G. (2020). *¿Cómo identificar estereotipos en los medios de comunicación?* Conferencia Cátedra UNESCO AMIDI.

https://www.facebook.com/watch/live/?v=1606491259535786&ref=watch_permalink (Consultada el 2 de diciembre de 2020).


⁶ Harrison, V. y Ruggiero, A. (s.f.). More Realistic Physical Representations in Media Will Support Youth Mental Health. Center for Scholars & Storytellers. <https://www.scholarsandstorytellers.com/blog-main/diversity-in-hollywood-how-to-write-characters-with-body-diversity#:~:text=representation-More%20Realistic%20Physical%20Representations%20in%20Media%20Will%20Support%20Youth%20Mental,satisfaction%2C%20and%20self%20Desteem> (Consultado el 23 de agosto de 2021).

De acuerdo con un estudio que realizó el Instituto Central Internacional para la Juventud y la Televisión Educativa (IZI)⁷ en 24 países, algunas de las representaciones estereotípicas comúnmente mostradas en los personajes de la televisión infantil, son los siguientes:



NIÑAS Y MUJERES

1. Convencionalmente bellas, con bajo peso y sexualizadas.
2. Rara vez son ancianas o incluso adultas.
3. Motivadas frecuentemente por un interés romántico.
4. Dependientes de los niños varones.
5. A menudo estereotipadas de dos maneras: como rubia -la buena chica o "chica de la casa de al lado", la "hueca" o "tonta", o bien, la chica "fácil"-; también se representa como pelirroja o morena -la "marimacho", testaruda, rebelde, atrevida y descarada-.



NIÑOS Y HOMBRES

1. Se presentan como líderes.
2. Con más frecuencia son representados como antagonistas.
3. Con más frecuencia presentan sobrepeso.
4. Con más frecuencia caucásicos.
5. A menudo estereotipados de 4 maneras: el solitario, el chico emocional, el inteligente o "nerd" o el "tonto".

Las especialistas en contenidos juveniles, María-Jose Masanet y Madalenna Fedele, destacan algunos estereotipos presentes en los personajes masculinos en programas juveniles: "los hombres tienden a ser más fuertes y poderosos, de modo que son presentados como atléticos y atractivos. Su actitud se asocia a la rebeldía

⁷ Götz, M. (2008) Girls and Boys and Television A few reminders for more gender sensitivity in children's TV. IZI. https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/gender/IZI_Guidelines_WEB.pdf (Consultado el 23 de agosto de 2021).

y esto es lo que los hace atractivos para los personajes femeninos. En relación con su sexualidad, los personajes masculinos son premiados socialmente por su promiscuidad. Estas representaciones estereotipadas se presentan como modelos actitudinales y sociales para la audiencia adolescente que los puede tomar como referencia en su propia construcción de la identidad. (...) Por otra parte, observamos que la apariencia física de los personajes es un factor muy importante, hecho que desvela la relevancia que el físico tiene en la etapa adolescente y en la construcción de la identidad. Las chicas son delgadas y guapas y los chicos musculosos y atractivos”⁸.

Otro ejemplo, es el reporte de investigación “The Inclusion Imperative: Why Media Representation Matters for Kids’ Ethnic-Racial Development”, realizado en 2021 por *Common Sense Media*, en el que se advierte que el uso de los medios influye en las audiencias infantiles, y que su exposición a representaciones mediáticas estereotípicas en niñas, niños y adolescentes con tonalidad de piel negra, y en estudiantes de secundaria de orígenes latino y nativo americanos, está relacionada con una baja autoestima, baja satisfacción de su apariencia y baja confianza en sí mismos. Además de que impacta en los sentimientos y opiniones acerca de su grupo étnico-racial y en su rendimiento académico y aspiraciones profesionales. Por ello, es importante comprender de qué manera los medios de comunicación pueden afectar lo que niñas, niños y adolescentes entienden por etnia y raza⁹.

Así, *Common Sense Media* retoma el término “desarrollo étnico-racial” (Ethnic-racial development, ERD, por sus siglas en inglés) utilizado para referirse a una vasta

⁸ Masanet, M. & Fedele, M. (2019). El “chico malote” y la “chica responsable”: modelos aspiracionales y representaciones juveniles en las teen series españolas. *Palabra Clave*, 22(2), e2225. DOI: 10.5294/pacla.2019.22.2. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/649/64960594005/html/index.html> (Consultado el 14 de septiembre de 2021).

⁹ Rogers, O., Mastro, D., Robb, M. B., & Peebles, A. (2021). The Inclusion Imperative: Why Media Representation Matters for Kids’ Ethnic-Racial Development. Obtenido de Common Sense. https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/uploads/pdfs/2021-inclusion-imperative-report_final-release_for-web.pdf

colección de investigaciones que interrelacionan y exponen cómo funcionan las cinco dimensiones en que las infancias piensan y dan sentido a la etnia-raza en concordancia con sus diferentes etapas de desarrollo. De esta manera, a medida que los niños crecen y tienen diversas experiencias en el mundo, las dimensiones de ERD se vuelven más complejas e integradas. Estas dimensiones son:

1. Conciencia. Todos aquellos rasgos fenotípicos y reconocimiento de patrones sociales basados en etnia-raza que distinguen las infancias.
2. Procesos relacionados con uno mismo. Lo que niñas, niños y adolescentes saben acerca de su propia raza, etnia, sus actitudes, evaluaciones y sentimientos sobre su grupo étnico-racial.
3. Otros procesos relacionados. Las maneras en que las infancias utilizan la información para hacer categorizaciones, evaluaciones y comparaciones con los demás.
4. Conocimiento. La información que tienen los niños sobre los grupos étnico-raciales, por ejemplo, en el uso de las etiquetas (“negro”, “asiático” o “blanco”), festividades, costumbres e historia. Esta dimensión también incluye información social tal como la de los estereotipos.
5. Racismo. Lo que niñas, niños y adolescentes saben sobre la importancia social y las consecuencias económicas de la etnia-raza; su identificación del estatus social, desigualdades y desventajas en la sociedad¹⁰.

La exposición a caracterizaciones negativas y estereotípicas de los diferentes grupos étnico-raciales en los medios de comunicación puede promover percepciones perjudiciales acerca de las personas con otra tonalidad de piel u origen étnico. Por ejemplo, entre audiencias con tono de piel blanca, puede conducir al desarrollo de creencias estereotípicas por el origen o tono de piel, “aumentar el miedo y la ansiedad en torno al contacto interracial e influir en el apoyo a políticas que afectan a las personas con tonalidades de piel diversa”¹¹.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Ibidem.

Todo esto es relevante, ya que de acuerdo con la académica argentina Roxana Morduchowicz las audiencias infantiles aprenden de los contenidos, sea el objetivo de estos o no: “Los medios son siempre educativos, en la medida en que influyen sobre lo que los niños aprenden y sobre la manera en que aprenden. Es decir, sobre sus saberes y sobre su relación con el saber; sobre el proceso donde se mezclan razón y emoción, información y representación. Los niños aprenden de la televisión, aunque con frecuencia se niegue o ignore este potencial. Desde muy pequeños suelen evocar su experiencia como telespectadores y recurren a conocimientos en buena parte atribuibles a la televisión. Los medios de comunicación enseñan a los niños ‘contenidos’ (sobre los dinosaurios, sobre la contaminación o sobre un conflicto mundial...) y ‘comportamientos’ de la vida cotidiana (a portarse bien, a comer con cuchillo y tenedor, a defenderse, a invitar a una chica a salir...). (...) Los chicos aprenden de la pantalla, aún sin darse cuenta de ello. La televisión, ciertamente, enseña a los niños acerca de saberes y prácticas cotidianas esenciales”¹².

De la misma manera, es pertinente citar el artículo “Girls and Boys and Television. A few reminders for more gender sensitivity in children’s TV” que refiere que el objetivo de la televisión dirigida a las infancias es contribuir a que estas se “conviertan en miembros activos de la sociedad en la que viven”, y cuestiona “¿qué roles se están presentando a niñas y niños?”¹³.

Considerando este contexto, el Monitoreo sobre la Representación de Niñas, Niños y Adolescentes en Contenidos Infantiles de Ficción en Televisión tiene como objetivo detectar la forma en que niñas, niños y adolescentes son representados en los contenidos de ficción de acción en vivo dirigidos específicamente a esta población, que se transmiten en la televisión en México, con el fin de 1) abonar a

¹² Morduchowicz, R. (2001). Los medios de comunicación y la educación: un binomio posible. *Revista Iberoamericana de Educación*, (26) 97-117. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie26a05.PDF> (Consultado el 8 de diciembre de 2020).

¹³ Ibidem.

la reflexión y discusión sobre la presencia de este sector de la sociedad en los medios de comunicación, 2) contribuir a la toma de decisiones legales y regulatorias en materia de audiencias y medios audiovisuales, así como a la generación de políticas públicas sobre contenidos infantiles, y 3) brindar información a expertos y profesionales del sector en la implementación de estrategias de producción y programación, así como para el desarrollo de acciones de alfabetización mediática por parte de las audiencias.



NOTA METODOLÓGICA

Para la elaboración de la metodología del presente monitoreo se tomaron como referencia publicaciones y estudios nacionales e internacionales a partir de los cuales se elaboraron 45 indicadores, mismos que se definieron previamente a fin de que la observación y el análisis se llevaran a cabo dentro del mismo marco conceptual y referencial.

El monitoreo tuvo como objetivos particulares:

- 1** Conocer las características físicas y sociodemográficas de niñas, niños y adolescentes protagonistas, antagonistas y personajes secundarios de las series analizadas.
- 2** Detectar sus rasgos de personalidad.
- 3** Saber cuáles son los intereses que les asignan.

Los objetivos se cubrieron por medio del monitoreo de 5 episodios por cada uno de los programas seleccionados y se observaron todos los personajes con relevancia en la trama, representados por niñas, niños y adolescentes. Posteriormente, se respondieron los indicadores, y se registró de qué manera y cómo se manifestaban comportamientos e intereses de los personajes, asentando diálogos y/o descripciones de algunas escenas para respaldar cada observación.

Con las respuestas de los indicadores se conformó una base de datos que permitió llevar a cabo el análisis correspondiente.

CORPUS

Los programas monitoreados fueron transmitidos del 11 de enero al 14 de febrero de 2021 en seis canales de programación distribuidos de la siguiente manera:



3 de televisión radiodifundida.



3 de televisión restringida.

Las consideraciones para elegir las señales a monitorear fueron las siguientes: presencia de programas de ficción de acción en vivo dirigidos a la población infantil transmitidos en televisión radiodifundida y restringida, con la participación de niñas, niños y adolescentes.

El corpus está conformado por 312 personajes detectados en 34 contenidos que forman parte de la programación que fue consumida en el año 2020¹⁴ por niñas y niños de 4 a 12 años (Véase Anexo 1).

Los programas fueron transmitidos en Azteca 7 (XHIMT-TDT), Canal 5 (XHGC-TDT), Canal 22 (XEIMT-TDT)¹⁵, Disney Channel, Disney Junior y Nickelodeon, y son los siguientes:

¹⁴ Datos obtenidos por la Dirección de Investigación de Mercados de Contenidos Audiovisuales por medio de la herramienta de medición de audiencias de Nielsen IBOPE México.

¹⁵ En las fechas determinadas para el monitoreo, la barra de programación Once Niñas y Niños de Canal Once y el Canal Once Niñas y Niños, no transmitieron contenidos con las características requeridas.

Número	CANAL DE PROGRAMACIÓN	PROGRAMA	PAÍS DE ORIGEN
1	AZTECA 7	POWER RANGERS BEAST MORPHERS	ESTADOS UNIDOS
2	AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	ESTADOS UNIDOS
3	CANAL 22	LIMBO	DINAMARCA
4	CANAL 5	DRAKE Y JOSH	ESTADOS UNIDOS
5	CANAL 5	LOS THUNDERMANS	ESTADOS UNIDOS
6	CANAL 5	MALCOLM EL DE EN MEDIO	ESTADOS UNIDOS
7	DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	ESTADOS UNIDOS
8	DISNEY CHANNEL	ANDI MACK	ESTADOS UNIDOS
9	DISNEY CHANNEL	AUSTIN Y ALLY	ESTADOS UNIDOS
10	DISNEY CHANNEL	BIA	ARGENTINA
11	DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE, CHARLIE	ESTADOS UNIDOS
12	DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	ESTADOS UNIDOS
13	DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	FRANCIA/ALEMANIA
14	DISNEY CHANNEL	ES TAN RAVEN	ESTADOS UNIDOS
15	DISNEY CHANNEL	GABBY DURAN: NIÑERA DE ALIENS	ESTADOS UNIDOS
16	DISNEY CHANNEL	HANNAH MONTANA	ESTADOS UNIDOS
17	DISNEY CHANNEL	HOLLY HOBBIE	CANADÁ/ESTADOS UNIDOS
18	DISNEY CHANNEL	JESSIE	ESTADOS UNIDOS
19	DISNEY CHANNEL	JONAS	ESTADOS UNIDOS
20	DISNEY CHANNEL	LIV Y MADDIE	ESTADOS UNIDOS
21	DISNEY CHANNEL	LOS HECHICEROS DE WAVERLY PLACE	ESTADOS UNIDOS
22	DISNEY CHANNEL	PROGRAMA DE TALENTOS	ESTADOS UNIDOS
23	DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	ARGENTINA/MÉXICO
24	DISNEY CHANNEL	SUNNY ENTRE LAS ESTRELLAS	ESTADOS UNIDOS
25	DISNEY CHANNEL	SYDNEY COMO MAX	ESTADOS UNIDOS
26	DISNEY CHANNEL	ZACK Y CODY GEMELOS EN ACCIÓN	ESTADOS UNIDOS
27	DISNEY JUNIOR	NIVIS AMIGOS DE OTRO MUNDO	ARGENTINA
28	NICKELODEON	DANGER FORCE	ESTADOS UNIDOS
29	NICKELODEON	GAME SHAKERS	ESTADOS UNIDOS
30	NICKELODEON	HENRY DANGER	ESTADOS UNIDOS
31	NICKELODEON	ICARLY	ESTADOS UNIDOS
32	NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	ESTADOS UNIDOS
33	NICKELODEON	SCHOOL OF ROCK	ESTADOS UNIDOS
34	NICKELODEON	TYLER PERRY'S YOUNG DYLAN	ESTADOS UNIDOS

Como puede observarse, el 97% de los programas monitoreados son de origen extranjero y solo un 3% corresponde a una coproducción México-Argentina. En particular, el país de origen con mayor prevalencia fue Estados Unidos con 82%; en segundo lugar, Argentina con 6% y en tercer lugar Dinamarca, así como las coproducciones de Argentina-México, Francia-Alemania y Canadá-Estados Unidos, que coincidieron con un porcentaje del 3%, al contar con un solo programa respectivamente.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Los hallazgos finales se obtuvieron a partir de la identificación del tipo de personaje, con el fin de conocer su peso o importancia en las historias de los programas observados, y se realizó el análisis de los datos registrados durante el monitoreo, que respondían a cada uno de los objetivos planteados en la investigación, como se describe a continuación.

OBJETIVO 1

Para conocer los rasgos físicos y sociodemográficos de los personajes, se identificaron y registraron las siguientes características:

Género; edad; tono de piel; complexión; color y tamaño del cabello; fortaleza física; si fueron representados con algún canon estético de belleza; condición de discapacidad y manera de abordarla; orientación sexual; origen; acento al hablar; tipo de familia; grupo de pertenencia; y nivel socioeconómico.

OBJETIVO 2

Con el fin de responder este objetivo se detectaron y describieron los rasgos que configuran la forma de ser y actuar de los personajes. La información obtenida se organizó en cinco categorías que incluyen distintas características:

Personalidad. Se observó si los personajes fueron presentados como inteligentes; maduros o inmaduros; cómicos o serios; coquetos; superficiales; cuidadosos con su arreglo personal; rebeldes, o "nerds".

Autonomía e independencia. Se analizó si presentaban cualidades de liderazgo; resiliencia; si tomaban en cuenta las opiniones de los demás para tomar decisiones; si requerían de aceptación social, o si eran solitarios.

Perfil emocional. Se registró si eran capaces de expresar sus emociones, así como sus miedos e inseguridades.

Valores éticos o sociales. Se detectó si actuaron con honestidad o deshonestidad; si fueron amables o groseros, y si se condujeron con bondad o con maldad.

Estilo de convivencia. Se buscó si mostraron preocupación por los demás; si tomaban en cuenta las emociones de los otros; si propiciaban el diálogo para resolver conflictos; si cambiaron su comportamiento para agradar a algún interés romántico; si maltrataron o fueron víctimas de *bullying*; si discriminaron o fueron discriminados, y si se conducían de forma violenta.

OBJETIVO 3

Para identificar los intereses que mostraron los personajes, se registraron las siguientes categorías de análisis:

Deportes; artes; ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas; así como otros intereses.



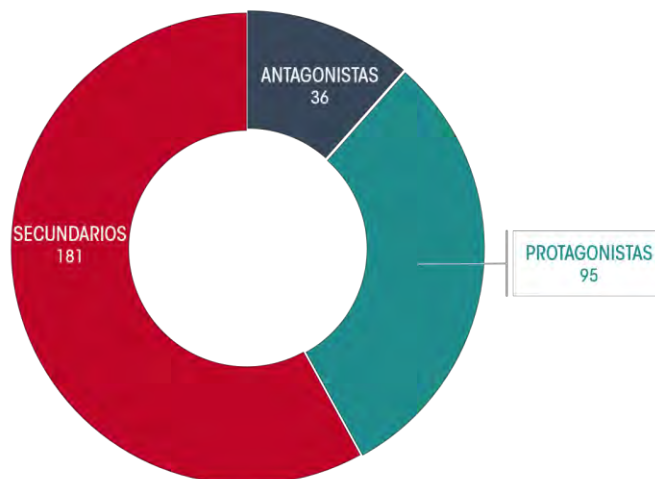
RESULTADOS

TIPOS DE PERSONAJES

Para este monitoreo se observaron tres tipos de personajes, el primero es el protagonista o personaje principal de la trama y representa una de las fuerzas en conflicto dentro de la historia. El segundo, es el antagonista quien es el impulso opositor del personaje protagónico dentro de la narración, y finalmente, el personaje secundario o también llamado de soporte, el cual, generalmente acompaña las acciones de los protagónicos o antagonísticos.

De los 35 programas seleccionados para llevar a cabo el presente monitoreo, se analizaron 312 personajes, de los cuales el 30% son protagonistas, 12% antagonistas y 58% secundarios.

FIGURA 1
TIPOS DE PERSONAJES



CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y SOCIODEMOGRÁFICAS DE LOS PERSONAJES

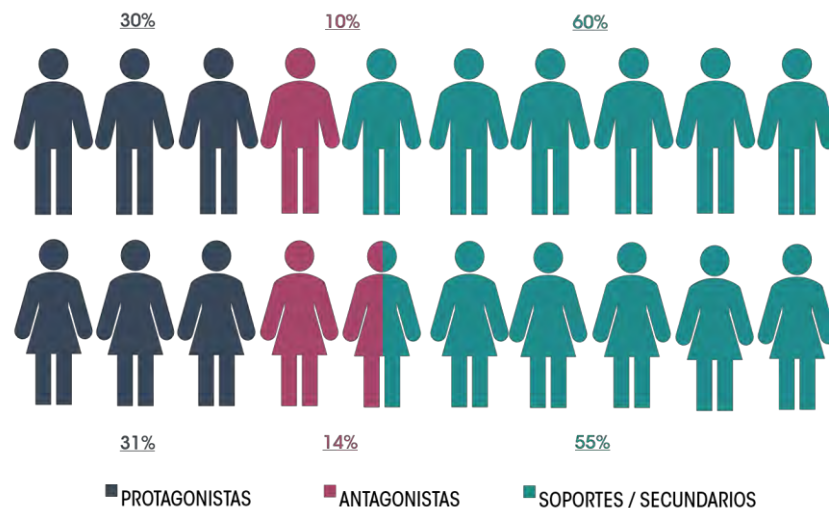
SEXO

Fue posible identificar que la proporción de personajes femeninos y masculinos es casi equivalente, ya que, el 48% son mujeres mientras que, el 52% restante son hombres.

Esta evidencia muestra un avance significativo en la paridad de la representación de ambos sexos como lo sugiere el estudio “El ‘chico malote’ y la ‘chica responsable’: modelos aspiracionales y representaciones juveniles en las teen series españolas”¹⁶, sobre todo, si se compara con investigaciones de décadas anteriores, como lo refiere el artículo “Why it’s so important for kids to see diverse TV and movie characters”¹⁷ en el que alude al análisis de contenidos infantiles realizado en los años 70, por F. Earle Barcus de la Universidad de Boston. En este estudio, el profesor descubrió que los productos televisivos mostraban grandes disparidades entre el número de personajes masculinos y femeninos. De esta manera, la figura de la mujer estaba ampliamente infrarrepresentada en este espacio.

¹⁶ Masanet, M. & Fedele, M. (2019). El “chico malote” y la “chica responsable”: modelos aspiracionales y representaciones juveniles en las teen series españolas. *Palabra Clave Revista de Comunicación*, 22(2) [10.5294/pacla.2019.22.2.5](https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.2.5) (Consultado el 20 de julio de 2021).

¹⁷ Dobrow, J., Gidney, C., Burton, J., (2018). Why it’s so important for kids to see diverse TV and movie characters. *The Conversation*. <https://theconversation.com/why-its-so-important-for-kids-to-see-diverse-tv-and-movie-characters-92576> (Consultado el 19 de julio de 2021).

FIGURA 2
 RELACIÓN ENTRE TIPO DE PERSONAJE Y SEXO


Por su parte, la investigación “Estereotipo de género en los contenidos audiovisuales infantiles” de la socióloga Eva Espinar, destaca diferencias significativas de los contenidos que analizó de 2004 a 2006, según el país de producción. Por ejemplo, en los resultados refiere una mayor presencia de mujeres protagonistas en la programación canadiense, en contraste con programas franceses, estadounidenses y japoneses que mostraron una mayor presencia de protagonistas masculinos. De igual manera, como parte de las conclusiones, la investigadora menciona la importancia de analizar la transmisión de estereotipos de género con el objetivo de que todos los actores de la sociedad, entre ellos los medios de comunicación —como un espacio de socialización y sustancial en el proceso de aprendizaje— participen en el proceso de cambio hacia una sociedad más igualitaria para mujeres y hombres¹⁸.

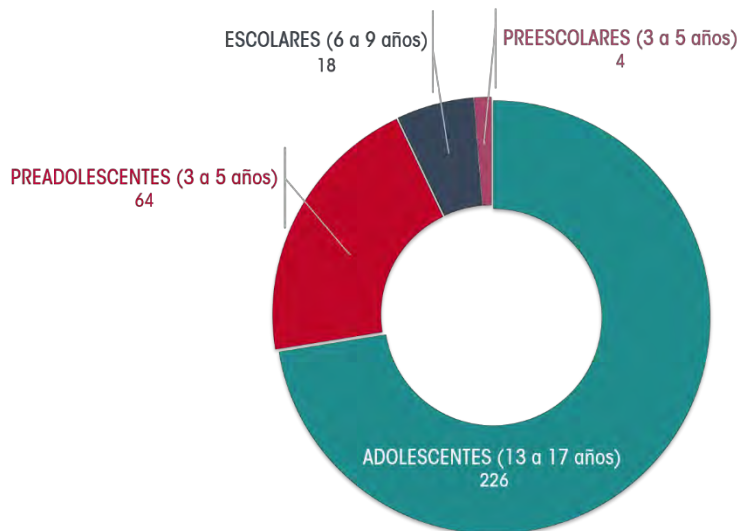
¹⁸ Espinar, E. (2007). Estereotipos de género en los contenidos audiovisuales infantiles. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (29), 129-134. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2393087> (Consultado el 19 de julio de 2021).

EDAD

Por otro lado, para conocer la edad aproximada de los personajes, se establecieron cuatro grupos etarios, los cuales corresponden a las clasificaciones más comunes que los creadores de contenidos toman en cuenta durante el desarrollo de proyectos audiovisuales. A saber, preescolares de 3 a 5 años; escolares de 6 a 9 años; preadolescentes de 10 a 12 años, y, adolescentes de 13 a 17 años de edad.

Así, de los 312 personajes analizados, casi el 72% se ubica en el rango de edad adolescente, 21% en el preadolescente, mientras que, el resto son escolares con 6% y preescolares con 1%.

FIGURA 3
EDAD DE LOS PERSONAJES



Es así que la mayoría de los personajes protagonistas, antagonistas y secundarios son adolescentes, como se puede apreciar en la siguiente gráfica.

FIGURA 4
RELACIÓN ENTRE TIPO DE PERSONAJE Y EDAD

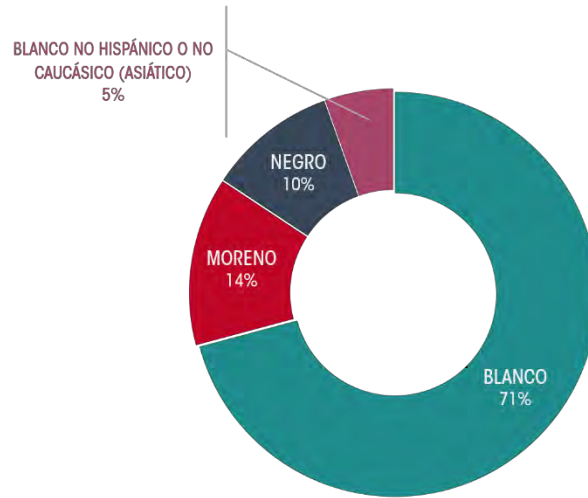


TONO DE PIEL

Igualmente, como parte de las características físicas de los personajes, se observó su tonalidad de piel, considerándose cuatro tipos: blanco, blanco no hispánico o no caucásico (asiático), moreno y negro.

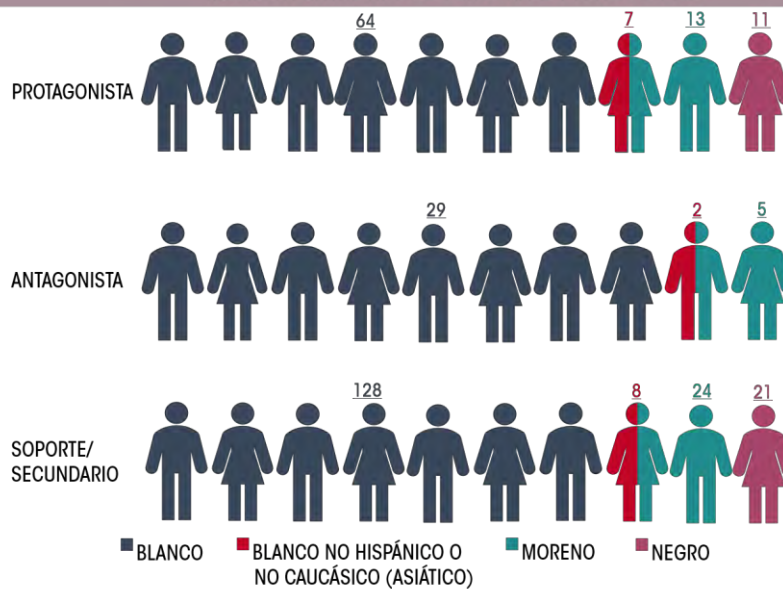
De los 312 personajes monitoreados, casi tres cuartas partes (221) tienen tono de piel blanco; esto es, alrededor de 5 veces más que el moreno (42); casi siete veces más que el negro (32), y 13 veces más que el blanco no hispánico o no caucásico -asiático- (17).

FIGURA 5
TONO DE PIEL DE LOS PERSONAJES



Adicionalmente, al aplicar la variable de tipo de personaje, se puede apreciar una tendencia similar como se muestra en la siguiente gráfica; en la que destaca que no se registraron antagonistas de piel negra.

FIGURA 6
RELACIÓN ENTRE TIPO DE PERSONAJE Y TONO DE PIEL



Se advierte que existe poca diversidad de tono de piel debido a la predominancia de la tonalidad blanca en la representación de los personajes de los contenidos monitoreados.

Es importante señalar que de acuerdo con el artículo “Racial and Gender Differences in the Relationship Between Children’s Television Use and Self-Esteem: A Longitudinal Panel Study”, el consumo de medios está relacionado con una disminución en la autoestima de los niños debido a la ausencia de personajes que reflejen positivamente sus identidades¹⁹. Y por su parte, la consultora sobre diversidad para medios Josanne Buchanan, hace hincapié en la inclusión de personajes racialmente diversos y con características físicas diferentes ya que ello puede ayudar a generar un impacto positivo en la autoestima de niñas, niños y adolescentes, y a aprender a respetar y empatizar con individuos de otros orígenes étnicos²⁰.

COMPLEXIÓN

Otro indicador observado fue la complexión de los personajes, y para ello, se consideraron las siguientes formas corporales: ectomorfa o delgada, mesomorfa o regular, y endomorfa o también llamada robusta. Concretamente, de los personajes observados, el 62% son delgados, el 29% tiene una complexión regular, mientras que solo 9% de los personajes son robustos.

El análisis de los resultados permitió identificar que existe una mayor tendencia, en los programas analizados, a representar a los personajes femeninos con una

¹⁹ Martins, N. y Harrison, K. (2012). Racial and Gender Differences in the Relationship Between Children’s Television Use and Self-Esteem: A Longitudinal Panel Study. *Communication Research*, 39(3), 338-357.

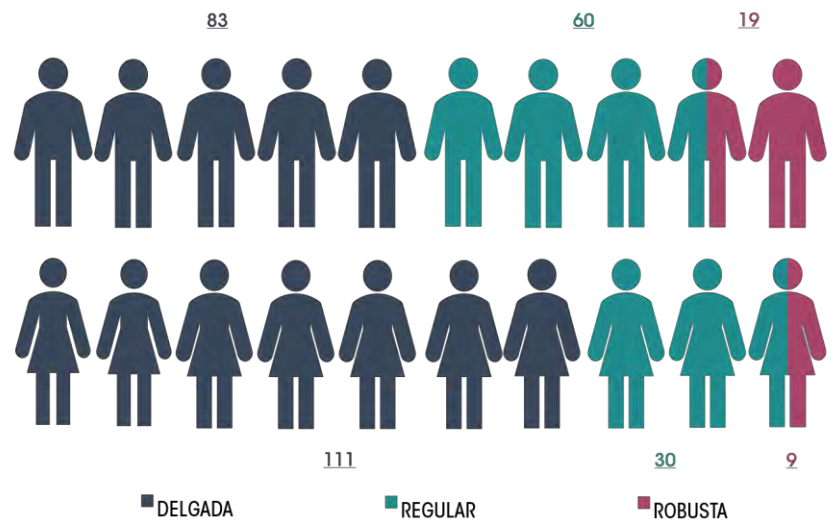
https://www.researchgate.net/publication/254084555_Racial_and_Gender_Differences_in_the_Relationship_Between_Children%27s_Television_Use_and_Self-Esteem_A_Longitudinal_Panel_Study

(Consultado el 19 de agosto de 2021).

²⁰ Buchanan, J. (s.f.) How to Achieve Authentic Racial Diversity in Hollywood Media. Center for Scholars & Storytellers. <https://www.scholarsandstorytellers.com/blog-main/how-to-achieve-authentic-racial-diversity-in-hollywood-media> (Consultado el 18 de agosto de 2021).

compleción delgada. Así, el 74% de los personajes femeninos son delgadas; el 20% son regulares; y sólo el 6% robustas. Mientras que, en el caso de los personajes masculinos, el 51% presentaron una compleción delgada; el 37% regular; y 12% son robustos.

FIGURA 7
COMPLECIÓN SEGÚN SEXO DE LOS PERSONAJES



Asimismo, al relacionar la compleción con el tipo de personaje se halló que, del grupo de protagónicos, el 68% son delgados, mientras que en el caso de los antagonicos son el 69%, y en el de los secundarios, hubo 57%.



FIGURA 8
 COMPLEXIÓN SEGÚN TIPO DE PERSONAJE


Por ello, es posible indicar que se encontró una proporción mayor en la representación de personajes femeninos delgados. En contraste, los personajes masculinos fueron representados en su mayoría con una complexión regular o robusta.

A este respecto, el artículo "Estereotipos de género en los contenidos audiovisuales infantiles"²¹, destaca que hay una ambivalencia cuando se incluyen las características físicas con que son representados los personajes femeninos y masculinos. Los femeninos manifiestan rasgos estereotípicos, ya que la mayoría de ellos son mostrados con cuerpos delgados o esbeltos²². Lo mismo ocurre en el caso de los masculinos quienes son personificados en su mayoría con cuerpos regulares. En ese sentido, los resultados de este monitoreo coinciden con dicho planteamiento, ya que la complexión muestra una diferenciación en la manera en

²¹ Ibidem.

²² Pila, S., Dobrow, J., Gidney, C., & Burton, J. (2018). The "Good Girls": Exploring Features of Female Characters in Children's Animated Television. Gnovis Journal, Georgetown University. <https://repository.library.georgetown.edu/bitstream/handle/10822/1052868/The%20Good%20Girls.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Consultado el 8 de agosto de 2021).

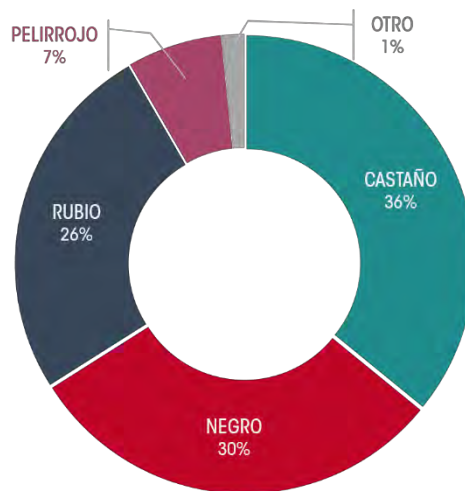
que son representados mujeres y hombres, lo que podría reforzar estereotipos de género.

COLOR DE CABELLO

Continuando con las características físicas, se registraron los siguientes colores de cabello: rubio, castaño, pelirrojo y negro²³.

Los colores de cabello que más presentan los personajes monitoreados son el castaño con 112, el negro con 94 y el rubio con 80. Solo 21 son pelirrojos y 5 tienen el cabello teñido parcialmente; de estos últimos, 4 son hombres y 1 es mujer.

FIGURA 9
COLOR DE CABELLO DE LOS PERSONAJES

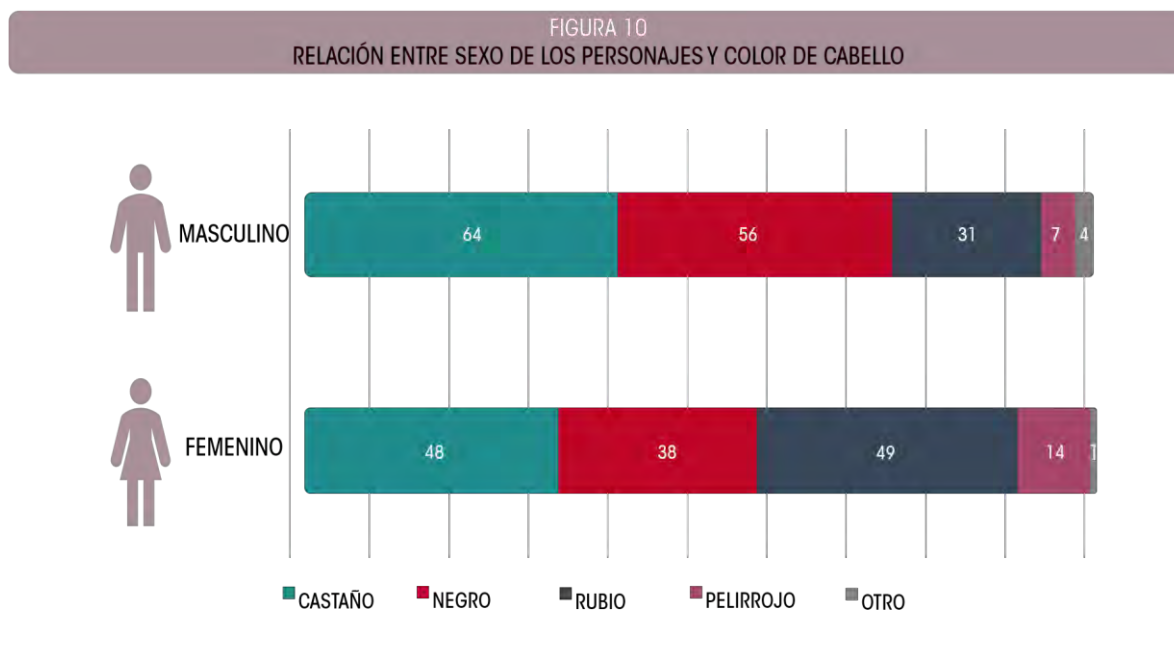


Este dato es coincidente con los resultados del estudio elaborado por los investigadores del Instituto Central Internacional para la Juventud y la Televisión Educativa (IZI) en el que comparan información derivada del análisis cuantitativo

²³ Götz, M., et. al. (2018). Whose story is being told? Result of an Analysis of Children's TV in 8 Countries. *Television*. https://childrens-tv-worldwide.com/pdfs/Goetz_et_al_Television.pdf (Consultado el 24 de agosto de 2020).

de contenidos audiovisuales en 8 países. En el estudio se evidencia que los colores de cabello dominantes de los personajes son el negro, castaño y rubio²⁴.

De la misma manera, cuando relacionamos este indicador con el sexo, la cantidad de mujeres pelirrojas son el doble que los hombres, y en el caso de personajes femeninos rubios, son 1.5 más que los masculinos. Este resultado es similar al estudio de IZI, en el que muestra que de los personajes femeninos rubios y pelirrojos se presentan con el doble de frecuencia, en contraste con los personajes masculinos²⁵.



Así como se destacó en el caso del tono de piel, puede ser positivo para niñas, niños y adolescentes observar en los medios, características similares a las suyas para identificarse, o bien, distintas para conocer la diversidad del mundo en el que vivimos.

²⁴ Ibidem.

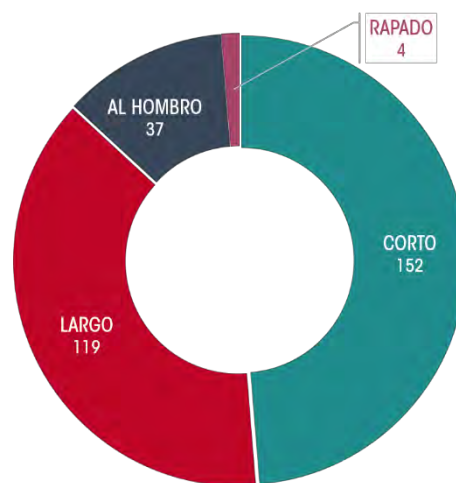
²⁵ Ibidem.



TAMAÑO DEL CABELLO

En el caso de la característica concerniente al tamaño del cabello de los personajes, se identificaron las siguientes medidas: largo, corto, al hombro y rapado. De los cuales, el 49% tiene la cabellera corta, el 38% larga, el 12% al hombro, mientras que solo el 1% se les personifica rapado.

FIGURA 11
TAMAÑO DEL CABELLO DE LOS PERSONAJES

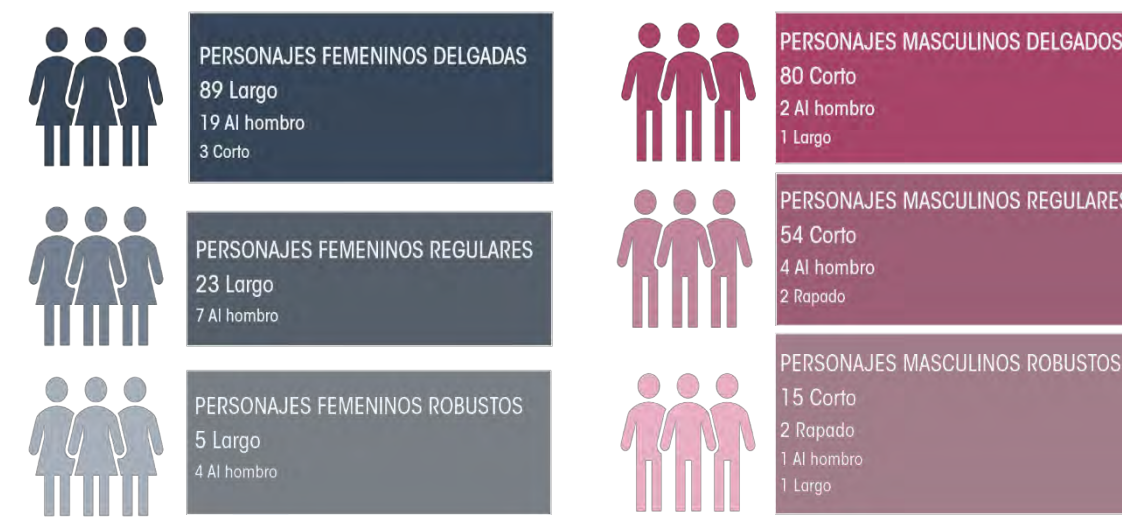


Al incorporar la variable de sexo, los resultados muestran que existe una mayor tendencia a representar a los personajes femeninos con una cabellera larga y a los personajes masculinos con cabello corto. A saber, 8 de cada 10 personajes femeninos tiene el cabello largo, mientras que, 9 de cada 10 personajes masculinos llevan la cabellera corta.

FIGURA 12
 TAMAÑO DEL CABELLO SEGÚN SEXO DE LOS PERSONAJES


También es posible decir que, del total de los personajes analizados, la mayoría de las mujeres son mostradas con cuerpos delgados y con cabelleras largas o al hombro. Lo mismo ocurre en el caso de los personajes masculinos quienes son personificados en su mayoría con cuerpos de regulares a robustos y con cabello corto. Lo que significa que si bien, se encontró mayor paridad de sexos en los programas analizados, como ya se había mencionado, indicadores simbólicos de género como el tamaño del cabello y la complexión muestran una diferenciación en la manera en que son representados.

FIGURA 13
 PROPORCIÓN DE PERSONAJES SEGÚN SEXO, COMPLEXIÓN Y TAMAÑO DEL CABELLO



Si bien es cierto que diversos factores pueden contribuir en la autoestima de las niñas, niños y adolescentes, es en este periodo de la vida en donde se es particularmente sensible a las imágenes y mensajes de los medios de comunicación. En ese sentido, los estudios “Eating behaviours and attitudes following prolonged exposure to television among ethnic Fijian adolescent girls”²⁶ y “El ‘chico malote’ y la ‘chica responsable’: modelos aspiracionales y representaciones juveniles en las teen series españolas”²⁷, muestran que la apariencia física de los personajes es un factor muy importante en la adolescencia.

Por ello, siempre es valioso reflexionar acerca de la diversidad de características físicas que pueden representarse en la pantalla²⁸. Sobre todo, si consideramos que,

²⁶ Becker, A., Burwell, R., Herzog, D., & et al. (2018). Eating behaviours and attitudes following prolonged exposure to television among ethnic Fijian adolescent girls. Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/journals/the-british-journal-of-psychiatry/article/eating-behaviours-and-attitudes-following-prolonged-exposure-to-television-among-ethnic-fijian-adolescent-girls/44470008998A2B5155CE9C9691243D76> (Consultado el 26 de julio de 2021).

²⁷ Ibidem.

²⁸ Harrison, V., Ruggiero, A. (s.f.). More Realistic Physical Representations in Media Will Support Youth Mental Health. Center for Scholars & Storytellers. <https://www.scholarsandstorytellers.com/blog-main/diversity-in-hollywood-how-to-write-characters-with-body-diversity#:~:text=representation->

los medios de comunicación -y los contenidos que promueven-, son uno de los principales agentes de información y entretenimiento para gran parte de la sociedad²⁹, y con los cuales se construyen perspectivas del mundo³⁰.

FORTALEZA FÍSICA

De acuerdo con el comunicador colombiano Orlando Buitrago Cruz, existen tres caminos para que el público simpatice y empatice con los personajes. El primero, los presenta como “débiles” aunque sin ser tontos, es decir, lucen indefensos, pero pueden contar con otras habilidades como su inteligencia, la que los hace destacar entre el resto. El segundo, los muestra como “buenos y muy fuertes”, y suelen ser superhéroes. El último, los representa como los “buenos y en peligro”, y generalmente están en problemas y son apoyados por los “buenos y muy fuertes”³¹.

El monitoreo arrojó como resultado que, de los 312 personajes analizados, 73 - hombres y mujeres-, podrían considerarse fuertes físicamente, mientras que 18 serían débiles. En el caso de estos últimos, se encontró que el 67% fueron hombres y 33% mujeres.

Con respecto a los personajes fuertes, 55% fueron hombres y 45% mujeres, lo que resulta interesante ya que, según el estudio “Feminidad y uso de la fuerza: la fabricación de una heroína a partir de la serie de televisión Nikita”, de la autora

[_More%20Realistic%20Physical%20Representations%20in%20Media%20Will%20Support%20Youth%20Mental.satisfaction%2C%20and%20self%2Desteem](#) (Consultado el 21 de julio de 2021).

Götz, M., & et. al. (2008). Girls and Boys and Television. A few reminders for more gender sensitivity in children's TV. IZI. https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/gender/IZI_Guidelines_WEB.pdf (Consultado el 22 de julio de 2021).

²⁹ Téramo, M. (2006). Modas adolescentes y medios de comunicación como agentes socializadores. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (27), 85-91. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802713> (Consultado el 19 de julio de 2021).

³⁰ Espinar, E. (2007). Estereotipos de género en los contenidos audiovisuales infantiles. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (29), 129-134. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2393087> (Consultado el 19 de julio de 2021).

³¹ Buitrago, O. (2012). “El personaje. Crear personajes” de su cátedra de Narrativas Digitales, posgrado en Comunicación Multimedia. Universidad Sergio Arboleda de Bogotá. <https://es.scribd.com/doc/131747315/Creacion-de-personajes> (Consultado el 12 de agosto).

Sabrina Calandrón, el papel de la mujer fuerte e independiente se ha adaptado a las épocas.

“La cualidad del uso efectivo de la fuerza en las mujeres es una novedad del cine y la televisión de la década de 1990. Hasta entonces las mujeres podían ser poderosas y malvadas, pero su poder procedía de artes específicas: el engaño, el ataque indirecto y la ocultación de los deseos propios, tal como corresponde a los débiles (...) Algunas series que colocan heroínas en el centro de su argumento insinúan explicaciones sobrenaturales de la capacidad física de esas mujeres”³².

La autora agrega que los aspectos físicos en los personajes del cine y la televisión ya no son como antes, pues hoy se trata de mostrar cuerpos menos exagerados en temas de musculatura, y se busca presentar cuerpos más estilizados y ágiles.

“Las escenas de entrenamiento se utilizan para exaltar la musculación de actores y actrices y para colocar la preparación y el ejercicio como temas nodales de las historias. Acerca de los físicos de varones, no veremos cuerpos exuberantes y venosos (...). La estética corporal masculina ha modificado sus parámetros desde los héroes de las décadas de 1980 y 1990 a la actualidad. La hipermusculación y la voluminosidad cedieron lugar a la delgadez, la agilidad y el equilibrio. Ya no son los cuerpos hercúleos (...) los elegidos para protagonizar tramas de acción; sino los fibrosos y moderados que manifiestan el dinamismo y la velocidad más que la fortaleza”³³.

Es el caso de un programa revisado en el monitoreo, en el que la historia gira en torno a personajes que deben salvar al planeta Tierra de diversas criaturas, los personajes principales cuentan con cuerpos estéticos, sin embargo, se encontró

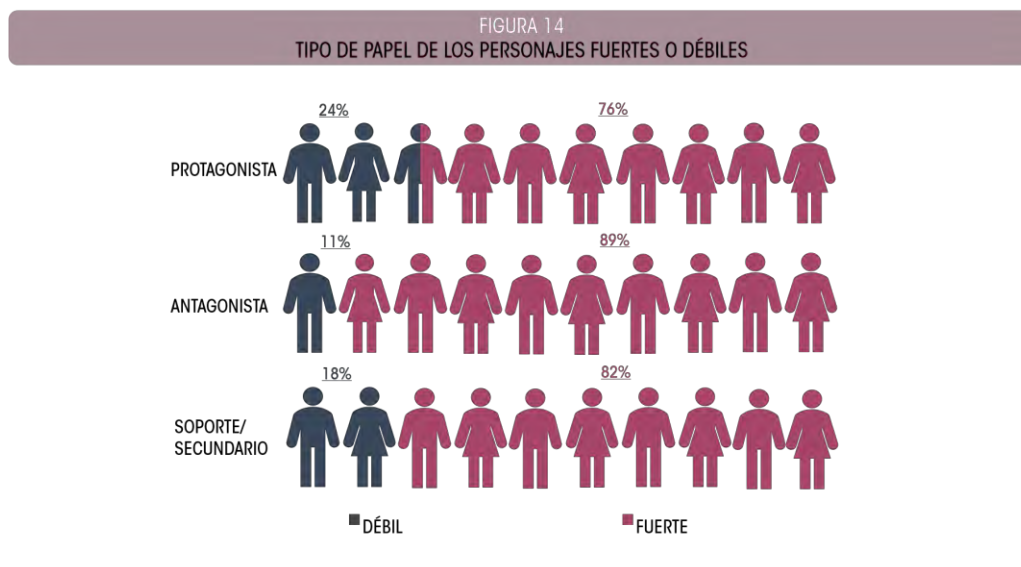
³² Calandrón, S. (2018). Feminidad y uso de la fuerza: la fabricación de una heroína a partir de la serie de televisión Nikita. *Desacatos Revista de Antropología Social*, (56), 158-173. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X2018000100158 (Consultado el 11 agosto de 2021).

³³ Ibidem

que uno de los cuatro protagonistas muestra una complexión más delgada frente al resto de sus compañeros, lo que pudiera hacerlo ver como débil; no obstante, cuando lucha, sus movimientos son ejecutados con agilidad y destreza. Asimismo, en otra pieza aparece un personaje femenino que es reconocido por la fuerza de sus brazos y su habilidad en los remos.

En cuanto a los personajes débiles, este aspecto fue mayormente usado para detonar humor, o bien, como parte de la comedia del programa. Un ejemplo es el personaje que, a pesar de tomar clases de artes marciales, falla cuando quiere ayudar a su hermano. Lo gracioso es que ha tomado su primera clase exprés de karate y falla en sus maniobras. Otro caso es el de personaje que no tiene fuerza para romper una galleta de la fortuna -algo que en general es muy maleable y fácil de abrir- y alguien le ayuda. Al igual que el ejemplo anterior, esta situación sirve únicamente para generar humor.

Por otro lado, con respecto al tipo de personaje, se halló que alrededor de 8 de cada 10 protagónicos y secundarios fueron fuertes, en tanto 9 de cada 10 antagonistas tuvieron esta característica.



Además, no se encontraron mujeres antagonistas débiles; y en el caso de los protagonistas con esta característica, los hombres duplicaron el número de las mujeres, ya que ellos contabilizaron 6 figuras mientras que ellas, 3.

Con base en lo anterior es posible decir que los programas analizados podrían estar contribuyendo a discontinuar el estereotipo de que a los hombres no se les retrata como débiles en los contenidos, y al mismo tiempo, estar deconstruyendo la idea de que las mujeres son frágiles.

PERSONAJES REPRESENTADOS COMO BELLOS

Por otro lado, la tesis “Los medios de comunicación audiovisuales y la violencia de género adolescente”, de la doctora Irene Belmonte Borrego, confirma que las revistas, el cine, y sobre todo la televisión, tienen un gran impacto en la sociedad; especialmente en las audiencias más jóvenes, que se encuentran en la construcción de su personalidad, y a quienes desde la infancia, se les podría estar inculcando que, para tener éxito escolar y amoroso, se debe tener cierta apariencia física.

Asimismo, Belmonte destaca que es común encontrar en las series de televisión, especialmente las dirigidas a los adolescentes, ciertos estereotipos, tales como la popularidad y la belleza, la cual, pareciera tener una prioridad absoluta para obtener fama y dinero³⁴.

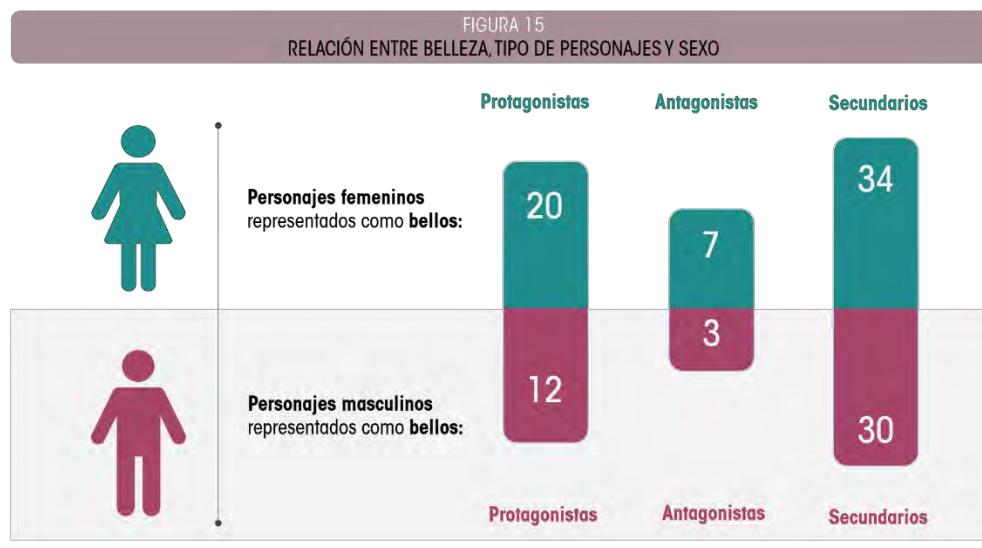
En ese mismo sentido, el texto “Influencia de los estereotipos de belleza actuales en la percepción de la imagen corporal”, de la psicóloga María Ladero González, define estereotipo de belleza como “el conjunto de características de una persona consideradas por la sociedad como atractivas o hermosas. En la actualidad, ser

³⁴ Belmonte, I. (2016), Los medios de comunicación audiovisuales y la violencia de género adolescente. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/38011/1/T37348.pdf> (Consultado el 10 agosto de 2021).

atractivo y poseer una imagen física positiva es una excusa para mantener y potenciar la sociedad de consumo, hasta tal punto, que tener estas características corporales se ha convertido en una norma (...)”³⁵.

Ante este panorama, el monitoreo incluyó el indicador de belleza³⁶ a fin de explorar este tópico en los contenidos seleccionados para llevar a cabo el análisis, y entre los resultados obtenidos se detectó que, de 312 personajes, 106 fueron representados como bellos, y de estos, 58% fueron mujeres y 42%, hombres.

Con respecto al tipo de personaje se encontró que de los protagonistas considerados como bellos, el 63% fueron mujeres; del grupo de antagonistas, ellas representan el 70%; y de los personajes secundarios, el 53% de las mujeres podrían tener esta característica.



³⁵ Ladero, M. (2016). Influencia de los estereotipos de belleza actuales en la percepción de la imagen corporal. Trabajo de Grado. Universidad Pontificia de Salamanca. <https://docplayer.es/25876246-Influencia-de-los-estereotipos-de-belleza-actuales-en-la-percepcion-de-la-imagen-corporal.html> (Consultado el 10 de agosto 2021).

³⁶ Buitrago, K., Ulloa, D., & Vaca, E. (2016). Estereotipos de belleza física en medios de comunicación en mujeres jóvenes, estudiantes universitarias en Villavicencio. Trabajo de Grado. Universidad Cooperativa de Colombia Sede Villavicencio. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/4465/1/2017_esterotipos_belleza_fisica.pdf (Consultado el 11 de marzo 2021).

Lo anterior podría indicar que en los programas monitoreados hubo una tendencia mayor a vincular el estereotipo de belleza con el sexo femenino, lo que podría estar proyectando que ellas deben tener ciertas características como ser en extremo bellas, perfectas, tener un cuerpo esbelto, cabello manejable y/o piel tersa.

Por otra parte, también se observó que la belleza no es una característica exclusiva de las protagonistas como pudiera creerse, ya que tanto antagonistas como secundarias, también la presentaron.

CONDICIÓN DEL PERSONAJE: DISCAPACIDAD

Por otra parte, y con la finalidad de observar la diversidad en los contenidos dirigidos a niñas, niños y adolescentes se consideró importante analizar la presencia de personajes con discapacidad en los programas que forman parte del corpus de este monitoreo, así como el tratamiento que se les da y la manera en que son presentados.

El artículo “El tratamiento de la discapacidad en los medios de comunicación”, explica que los medios pueden aportar “visibilidad de las personas con unas circunstancias concretas, que viven una realidad en la que la discapacidad es un elemento más de la persona, jamás diferenciador o discriminador. No son altos o bajos, guapos o feos, listos o torpes, son personas como cualquier otra, únicas en su individualidad, como todos nosotros. Algunos con una movilidad reducida, otros con una pérdida sensorial que les impide ver u oír, a veces (con determinada rapidez mental) o simplemente personas a las que les atribuyen unos estereotipos forjados por el desconocimiento”³⁷.

³⁷ Balas, M. (2007). El tratamiento de la discapacidad en los medios de comunicación. Comunicación y discapacidades: actas do Foro Internacional. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2393387> (Consultado el 19 agosto de 2021).

Así, en el monitoreo se detectaron 7 personajes con discapacidad; de ellos, 6 fueron hombres y solo un personaje, mujer.

Por otro lado, se observó que 6 son de origen blanco o caucásico, frente a uno afrodescendiente.

En cuanto al tipo de papel de estos personajes, se halló que 5 son secundarios, y 2 son principales; y no se observaron antagonistas con algún tipo de discapacidad.

En cuanto al tipo de discapacidad que presentaron los personajes, se observaron 3 con discapacidad física y 4 con discapacidad psicosocial. Y, del total de personajes, solo 2 fueron mostrados con un tratamiento digno y respetuoso³⁸, mientras que los 5 restantes fueron mostrados de forma lastimera³⁹.

Los dos personajes tratados de manera digna y respetuosa tienen personalidades distintas, así como pesos diferentes en la trama, pues uno es protagonista y el otro es secundario; el que es protagonista es un chico que apoya a sus amigos y a su novia, y no permite que nada malo les ocurra; si él debe hacer algo para ayudarles, su condición de discapacidad no interfiere con ello.

³⁸ La discapacidad, como circunstancia en la vida de las personas, es un elemento más que refleja la diversidad y la riqueza de los seres humanos. Reconocerla implica suprimir connotaciones interpretativas (prejuicios, estereotipos, enfoques paternalistas), y actuar desde el compromiso de la inclusión con plena igualdad de oportunidades. Es importante decir que, dentro de las audiencias, siempre habrá personas con discapacidad, por tanto, reconocerlas lleva consigo, en un discurso coherente, comenzar a tenerlas en cuenta. El respeto a la dignidad de las personas con discapacidad desde la perspectiva de los derechos humanos significa reconocer un espacio en el que puedan asumir el poder sobre sus propias vidas y participar de forma plena en la vida política, económica, social y cultural de su comunidad, siempre desde la equiparación de oportunidades. (Comité Español de Representantes de personas con Discapacidad, 2011).

³⁹ Usar el término discapacidad, o bien, personas con discapacidad es lo apropiado, y se busca evitar el uso de términos peyorativos como "retrasado", así como erradicar terminología ya caduca, tales como minusvalía, minusválido, inválido. Además, es importante hablar de discapacidad sin juzgar, evitando prejuicios, así como la continuación de estereotipos; con esto también se busca evitar connotaciones que perpetúen imágenes negativas o que predispongan a una mirada condescendiente o paternalista. (Comité Español de Representantes de personas con Discapacidad, 2011).

En el caso del personaje secundario, este cuenta con un perfil más bajo, es retratado como “nerd” o “cerebrito”, muestra ser buen amigo, pero suele ser él quien recibe el apoyo y no quien lo da.

Por ejemplo, cuatro de los cinco personajes que pudieron haber recibido un trato lastimero, en la narrativa del programa en el que aparecieron, fueron relegados junto a otros niños con discapacidad psicosocial porque la escuela y sus familias consideraban que no podían convivir de manera “normal” con los demás, y que debían ser tratados de manera diferente. Cabe señalar que, en los episodios analizados, no hubo ninguna reflexión o solución respecto a dicha situación de exclusión.

En ese sentido, el texto “Los medios ante la discapacidad: más allá de los estereotipos” señala que el discurso audiovisual de los medios de comunicación suele perpetuar estereotipos que influyen en los ciudadanos, lo cual termina por etiquetar a personas o grupos. “Este hecho asume especial gravedad cuando asumimos creencias de personas desconocidas, etiquetándolas con clichés que tienen más que ver con el físico y lo sensorial que con su valía personal. Esto es especialmente significativo en las personas afectadas con alguna limitación física, psíquica o social”⁴⁰.

Durante la jornada “La Ficción en TV: Series y discapacidad, una trama por desarrollar”, se resaltó la importancia de visibilizar y normalizar la presencia de las personas con discapacidad en las series de ficción, argumentando que para muchos espectadores “lo que no aparece en las series, no existe”, y apuntaron que

⁴⁰ Vega, A., & Martín, R. (1999). Los medios ante la discapacidad: más allá de los estereotipos. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (12), 11-116. <https://www.redalyc.org/pdf/158/15801217.pdf> (Consultado el 19 agosto de 2021).

es posible “descubrir en este ámbito todo un mundo de virtudes, talentos y maravillas”⁴¹.

Por otro lado, el Manifiesto para el Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad⁴², elaborado por la Fundación Once⁴³ en el 2007, recomienda “fomentar la presencia de las personas con discapacidad en los medios audiovisuales en proporción similar a su importancia poblacional”, y en ese sentido, este monitoreo corresponde con esta recomendación, ya que el 2% de los personajes analizados fueron personas con discapacidad, y de acuerdo con la Encuesta Nacional de la Dinámica Demográfica 2018⁴⁴, un total de 580,289 niñas, niños y adolescentes de 5 a 17 años presentan alguna discapacidad; es decir, el 2% de la población mexicana de este grupo etario.

Finalmente, es recomendable que los medios de comunicación integren cada vez más a estos grupos en sus contenidos, para que así los públicos jóvenes se acerquen a temáticas relacionados con problemas sociales, muchas veces incomprendidas o estigmatizadas con respecto a la discapacidad física y/o psicosocial, pues ambas forman parte de la realidad del mundo en el que se desarrollan.

⁴¹ Servicio de información sobre discapacidad. (s.f.). Propósito: la normalización de la discapacidad en las series de ficción. <https://sid-inico.usal.es/noticias/proposito-la-normalizacion-de-la-discapacidad-en-las-series-de-ficcion/> (Consultado el 19 agosto de 2021).

⁴² Manifiesto para el Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad. (2007). Fundación Once. https://intranet.uab.es/Document/517/539/manifiesto_acces_audiovisual_0.pdf (Consultado el 22/02/2021).

⁴³ Fundación Once se define a sí misma como un Instrumento de cooperación y solidaridad de los ciegos españoles hacia otros colectivos de personas con discapacidad para la mejora de sus condiciones de vida. Su misión es contribuir a la plena inclusión social de las personas con discapacidad, contribuyendo a hacer efectivo el principio de igualdad de oportunidades y no discriminación.

⁴⁴ INEGI. (2020). Estadísticas a propósito del día del niño. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2020/EAP_Nino.pdf (Consultado el 22 de septiembre de 2021).

ORIENTACIÓN SEXUAL

Otro dato que se exploró para el monitoreo fue la orientación sexual, a fin de conocer si existe diversidad en cuanto a este tema en los contenidos infantiles seleccionados.

Así, de los 312 personajes, 181 (58%) son heterosexuales, y de 131 no se pudo identificar su orientación debido a que, a lo largo de los cinco episodios analizados, no fue posible detectar información que permitiera determinarla.

La ausencia en la representación de la diversidad sexual podría invisibilizar a quienes no se sienten identificados con la orientación heterosexual. Sobre todo, si se considera que durante la infancia y la adolescencia⁴⁵ se construye la identidad, una imagen sobre sí mismo, así como, el interés por el otro.

Las representaciones de niñas, niños y adolescentes en los contenidos dirigidos a esta población pueden ser tomados como referencia para la construcción de su propia identidad. Por ello, es importante visibilizar la diversidad sexual para generar experiencias y modelos positivos, y con ello evitar que, principalmente los adolescentes, oculten parte importante de su identidad o finjan para pertenecer a algún grupo⁴⁶.

ORIGEN

Otra característica que se buscó conocer sobre los personajes fue su origen, y para ello, se definieron cinco clasificaciones⁴⁷: afrodescendiente, asiático, blanco o caucásico, latino y medio oriente. Se agregó la categoría “no es posible

⁴⁵ Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. *Revista Chilena de Pediatría*, 86(6), 436-443. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0370410615001412> (Consultado el 23 de julio de 2021).

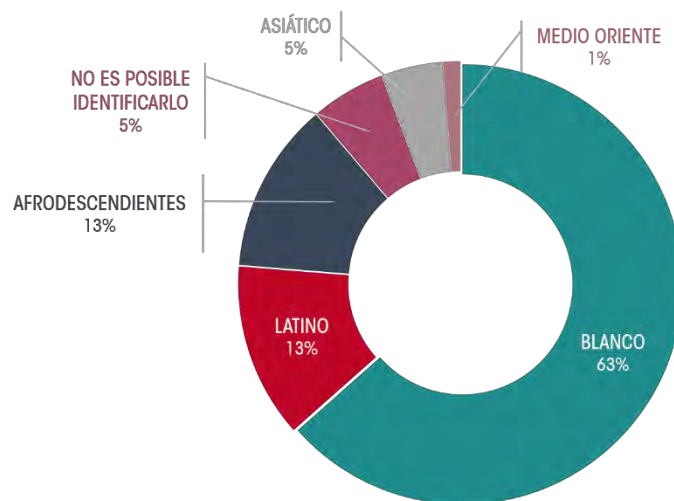
⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ The White House. (1997). Estándares para la clasificación de datos federales sobre raza y etnia. https://obamawhitehouse.archives.gov/omb/fedreg_1997standards (Consultado el 18 de marzo de 2021).

identificarlo”, ya que algunas veces no fue posible detectar suficientes elementos evidentes que indicaran el origen de los personajes.

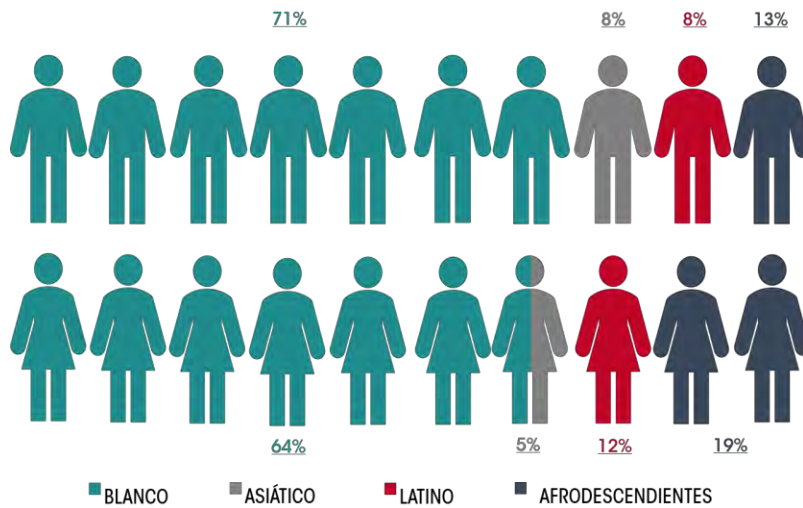
Mediante el análisis de este indicador, fue posible encontrar que el origen con mayor representación es el blanco con 198 personajes, sigue el latino con 40, después afrodescendiente con 39, continúa el asiático con 14, y, medio oriente con 4. No fue posible identificar el origen de 17 personajes.

FIGURA 16
ORIGEN DE LOS PERSONAJES



Considerando estos hallazgos, es posible destacar que las mujeres protagonistas blancas superan por más de 3 veces a las protagonistas afrodescendientes, por más de 4 a las latinas, y por 12 a las asiáticas. Los hombres de origen blanco protagónicos, por su parte, superan casi 6 veces a los afrodescendientes, y un poco más de 8 veces a los latinos y asiáticos.

FIGURA 17
ORIGEN DE LOS PROTAGONISTAS Y SU SEXO



No obstante, es posible señalar que a pesar de que se identificaron algunos orígenes étnicos —lo que muestra una parte de la diversidad cultural existente— hay una proporción menor en la representación de grupos que tradicionalmente han sido minorías étnicas en la televisión, como lo menciona María Marcos Ramos en su texto “Principales estudios realizados sobre la representación de las minorías en la ficción televisiva”. En este, se realiza una revisión de la literatura académica anglosajona desde los noventa hasta el 2008, centrada en analizar la representación de las minorías étnicas en narraciones de ficción en la televisión de Estados Unidos. Entre las conclusiones se menciona que hay una sobrerrepresentación de los personajes blancos —lo cual es coincidente con los resultados de este monitoreo—, así como una representación menor de otros orígenes como los afrodescendientes, los latinos, los asiáticos americanos y los nativos americanos; sobre todo, si se compara con la demografía real de cada uno de estos grupos en ese país.

Es importante señalar que la investigadora refiere que, al cotejar estudios de décadas anteriores con análisis recientes, ha observado un incremento en la

cantidad de representación de personajes afrodescendientes y latinos en la televisión, y que ello se debe a que estos grupos han ido ganando peso en la sociedad americana a lo largo de los años⁴⁸.

ACENTO AL HABLAR

El lenguaje es un elemento indispensable para la interacción social, que emplea variaciones en la pronunciación y entonación en las palabras para comunicar el estado de ánimo, condición y origen de los personajes en pantalla. Estudios relacionados con la percepción de acentos en niñas y niños, afirman que esta capacidad de percibir acentos -particularmente los de personas extranjeras- se da a partir de los 5 o 6 años⁴⁹.

Del total de personajes, fue posible observar que a pesar de que los programas analizados fueron doblados al español latino, sólo el 2% tiene un acento claramente definido, mientras que el 98% de los personajes tienen un acento neutro.

Al relacionar el acento y el sexo de los personajes se encontraron 4 hombres y 2 mujeres que hablaban con acentos provenientes de lugares como India, China, Alemania y Gran Bretaña.

Algunas investigaciones sobre los acentos de los personajes en programas infantiles y el papel que desempeñan en el programa, han encontrado una tendencia al

⁴⁸ Ramos, M. (2014). Principales estudios realizados sobre la representación de las minorías en la ficción televisiva. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 0(126), 96-108. <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/268/748> (Consultado el 27 de julio de 2021).

⁴⁹ Girard, F., Floccia, C., & Goslin, J. (2008). Perception and awareness of accents in young children. *British Journal of Developmental Psychology*, 26(3), 409-433. <https://core.ac.uk/download/pdf/131015166.pdf> (Consultado el 26 de agosto de 2021).

uso de acentos extranjeros para representar villanos⁵⁰. Sin embargo, en este monitoreo destaca la ausencia de antagonistas adolescentes, escolares, y preescolares en el conteo; únicamente se detectaron 2 protagonistas y 4 de soporte/secundario, que hablaban con una pronunciación diferenciada de los demás personajes.

Las comedias de situación se valen de distintos estereotipos para contextualizar a los personajes, exagerando algunas de sus características como la entonación⁵¹. Si bien el acento es un elemento natural en la comunicación interpersonal, dentro de los contenidos audiovisuales, es un concepto artificial pensado por los escritores para generar interacciones particulares con otros personajes, los cuales, en algunas ocasiones, pudieran prestarse para la burla o relacionarse con aspectos negativos⁵².

Considerando lo anterior, se buscaron las características que poseían los 6 personajes con acento, y fue posible detectar principalmente valores positivos, como 5 personajes asociados al indicador de bondad, 6 al de resiliencia, 5 al de amabilidad, 4 al de inteligencia, y 5 al de madurez. En ese sentido, para este estudio, dichas características se definieron de la siguiente manera: la bondad se refiere a personajes que benefician o ayudan a los demás; la resiliencia es la habilidad emocional, cognitiva y sociocultural para reconocer, enfrentar y transformar constructivamente situaciones que causan daño o sufrimiento, o amenazan el desarrollo personal; la inteligencia, es la capacidad de entender o comprender y de resolver problemas; la amabilidad es una forma de ser cortés y

⁵⁰ Dobrow, J., & Gidney, C. (1988). The Good, the Bad, and the Foreign: The Use of Dialect in Children's Animated Television. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 557, 105-119. https://www.jstor.org/stable/1049446?seq=1#page_scan_tab_contents (Consultado el 26 de agosto de 2021).

⁵¹ Vilkenen, T. (2013). The use of accents in American sitcoms. Tesis. The University of Bergen. <https://core.ac.uk/reader/30860866> (Consultado el 15 de septiembre de 2021).

⁵² Soares, T. (2017). Animated Films and Linguistic Stereotypes: A Critical Discourse Analysis of Accent Use in Disney Animated Films. BSU Master's Theses and Projects. Bridgewater State University. <https://vc.bridgew.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1053&context=theses> (Consultado el 25 de agosto de 2021).

afectuosa con los demás, y la madurez, es la capacidad de tener buen juicio, o actuar con prudencia y sensatez.

Durante el monitoreo se encontró un personaje adolescente con acento hindi, que es sumamente brillante para el estudio, además de muy educado en el trato con los que le rodean en un campamento de verano; o una adolescente con acento inglés europeo que defiende constantemente a sus compañeros de escuela, a la par de actuar con una personalidad tierna, positiva y amable.

Los acentos son una característica que visibiliza la diversidad de orígenes de las personas, y mediante su adecuada representación, como es el caso en los contenidos analizados, pueden simbolizar una ventana para que las audiencias infantiles tengan un acercamiento a otras culturas e historias de vida⁵³.

TIPO DE FAMILIA

De acuerdo con la investigación “Las familias en las series de televisión desde la década de los 60 hasta principios del siglo XXI” del autor Víctor Omar Dabbagh, una de las características más notorias en las series desarrolladas a mediados de la década de los 90 y en el siglo XXI, es que se empiezan a contar historias que no se enfocan en una única y exclusiva forma de vida en familia, ni se concentran en mostrar a una “familia perfecta”, sino que comienzan a presentar diversos tipos, tales como la familia extensa, la familia homoparental, las familias multiculturales, monoparentales, entre otras. Grupos que en el pasado no habían sido tomados en cuenta, y menos aún se les otorgaba un peso en las historias⁵⁴.

⁵³ Dobrow, J., Gidney, C., & Burton, J. (2018). Why it's so important for kids to see diverse TV and movie characters. The Conversation: <https://theconversation.com/why-its-so-important-for-kids-to-see-diverse-tv-and-movie-characters-92576> (Consultado el 25 de agosto de 2021).

⁵⁴ Dabbagh, V. (2017). Las familias en las series de televisión desde la década de los 60 hasta principios del siglo XXI. *Aposta Revista de Ciencias Sociales*, (75), 196-218. https://www.redalyc.org/journal/4959/495955634007/html/#redalyc_495955634007_ref20 (Consultado el 03 de agosto 2021).

Asimismo, el artículo “La familia vista desde la ficción: de la convencional a la traidora y disfuncional”, apunta que el tipo de familia que vemos en cine y televisión se ha moldeado con los años, y también ha pasado por cambios que tienen que ver con lo social, lo cultural y lo diverso, “se ha liberado de clichés. Se ha ido abriendo conceptualmente para reflejar los cambios sociales y adoptar nuevos modelos: familias monoparentales, familias homosexuales, etc., pero también familias de delincuentes y disfuncionales”⁵⁵.

A fin de conocer la diversidad de modelos familiares que muestran los contenidos que se analizaron para este monitoreo, se identificaron las familias de los personajes y se organizaron en siete tipos: nuclear⁵⁶, homoparental⁵⁷, reconstituida⁵⁸, monoparental⁵⁹, acogida⁶⁰, adoptiva⁶¹ y extensa⁶².

Durante el monitoreo, solamente fue posible detectar el tipo de familia a la que pertenecen 101 personajes, ya que, de los 211 restantes, no se mostraron sus núcleos familiares.

Así, se detectó que, de los personajes con familia, casi la mitad pertenecen al modelo nuclear, seguidos de las monoparentales, con un poco más de una tercera parte.

⁵⁵ Papí, L. (2018). La familia vista desde la ficción: de la convencional a la traidora y disfuncional. Pop TV. <https://poptv.orange.es/especiales/la-familia-vista-desde-la-ficcion/> (Consultado el 5 de agosto 2021).

⁵⁶ Está formada por un padre, una madre y uno o más hijas o hijos biológicos.

⁵⁷ Está formada por una pareja homosexual con uno o más hijos.

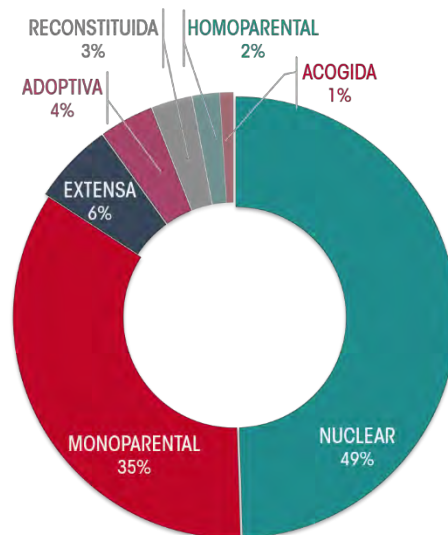
⁵⁸ Está formada por una pareja en la cual al menos uno de los dos miembros tiene un hijo de una relación anterior.

⁵⁹ Está formada por un único adulto con hijos.

⁶⁰ Aquellas que ejercen el cuidado temporal de un niño, niña o adolescente. Las personas se comprometen a cuidarlo hasta que el menor pueda regresar con su familia biológica.

⁶¹ Es la que acoge a uno o varios niños con tutela permanente a través de un proceso de adopción.

⁶² Está formada por varios miembros de la misma familia que conviven bajo el mismo techo.

FIGURA 18
 TIPO DE FAMILIA DE LOS PERSONAJES


Al cruzar esta información con el tipo de papel que representan, se halló que 50 personajes pertenecen a familias nucleares, de los cuales 32 son protagonistas, -siendo 24 de ellos, hermanos o hermanas-; 17 son personajes secundarios y uno es antagonista.

Con respecto a las familias monoparentales, se identificó que 13 personajes principales viven en un núcleo familiar encabezado por una sola figura, ya sea materna o paterna, mientras que 19 personajes secundarios, y 3 antagonistas, pertenecen a este tipo de familia.

En relación con las familias extensas, 3 personajes principales y 3 secundarios viven bajo este modelo.

En cuanto a las familias adoptivas, se encontraron 4 personajes, de los cuales 3 son protagonistas y 1 es personaje secundario.

Dos personajes protagonistas y 1 antagonista forman parte de familias reconstituidas.

Así también, se detectaron 2 personajes secundarios o de soporte que forman parte de una familia homoparental.

Según Dabbagh, “de las series que han pasado por televisión desde la década de los 60 del siglo pasado, principalmente a finales de los 80 y toda la década de los 90, podemos extraer un modelo recurrente de familia que, en un principio, sirve de base para el resto de las familias televisivas. Dicho modelo lo componen: una pareja heterosexual formada por un padre que trabaja fuera de casa, una madre ama de casa (que además puede o no trabajar fuera del hogar, es decir, desempeñando la famosa “doble jornada”), y que tienen entre dos y tres descendientes, dándose la posibilidad, de que algún pariente/mascota resida con la unidad familiar. Por tanto, el modelo que se presenta como la norma general es el de la familia nuclear heterosexual con división del trabajo en función del género”⁶³.

Si bien el modelo de familia nuclear podría verse como el más común en la televisión y el cine, también se encuentran casos que presentan a las familias monoparentales que, por lo general, viven en este núcleo por temas de divorcio o viudez. En esta última situación también existen variantes en las que el padre o madre solteros eligieron esta posición. Ante esta situación, Dabbagh destaca la importancia del resto de los integrantes de la familia que terminan siendo parte de la educación y cuidado de alguno de los personajes, como la abuela, el abuelo, tías, tíos, hermanos o hermanas mayores, e incluso amigos.

Un ejemplo de ello es el caso de un personaje masculino y protagonista que se encontró durante el monitoreo, del que se explica que vivía con su madre soltera,

⁶³ Ibidem

quien lo abandona y lo deja al cuidado de la abuela, misma que no se siente con la energía ni los recursos para cuidar del niño, así que se lo entrega a sus tíos, un matrimonio heterosexual con un hijo y una hija. El niño pasa de tener una familia monoparental, a una familia extensa.

En suma, con los datos obtenidos en el análisis de personajes, se encontró que a pesar de que se detectaron familias de las siete tipologías definidas para este monitoreo, no existe una proporción similar entre estas, sino que predominaron aquellas que están conformadas por un papá, una mamá y sus descendientes biológicos.

GRUPO DE PERTENENCIA

Con el fin de conocer la diversidad religiosa, étnica, de condición física o cultural existente en los contenidos que hacen parte del corpus de este monitoreo, se incluyó el indicador, grupo de pertenencia.

Entre los hallazgos se detectaron 7 personajes con “discapacidad” (5 pertenecientes al mismo programa), pero con distintos pesos en la historia ya que 1 de los 5 es protagonista y los otros 4 son personajes secundarios. De los otros 2, uno era protagonista y otro, secundario, y pertenecían a series diferentes.

Por otro lado, se encontraron 4 personajes pertenecientes al grupo de “migrantes y refugiados”. Dos son protagonistas -forman parte de la misma serie-, y los otros 2 son personajes de soporte, y aparecen en otro contenido.

Por último, se halló un personaje que pertenece al grupo de “trabajadoras del hogar”; este es un personaje femenino y es protagonista.

De los 312 personajes analizados, solamente los 12 descritos previamente fueron mostrados como parte de un grupo específico; es decir, 3.8% de los personajes analizados.

Para este monitoreo se definió al grupo de pertenencia⁶⁴ como un núcleo compuesto por personas que se identifican consigo mismos por medio de una serie de características o factores específicos, incluyendo el género, la raza o etnia, la religión, las costumbres, las condiciones físicas, o bien, el espacio geográfico que comparten.

Por ello, se tomaron los grupos en situación de discriminación publicados por el Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (CONAPRED), a saber, “creencias religiosas”; “etnias”; “migrantes y refugiados”; “personas con discapacidad”; “personas que viven con VIH”; “diversidad sexual”, y “trabajadoras del hogar”.

De acuerdo con el libro “Adolescencia entre pantallas. Los jóvenes en el sistema de comunicación”, los medios de comunicación podrían ser transmisores de modelos de conducta y colaboradores de la construcción de la identidad social. Por ello, el hecho de que niñas, niños y adolescentes conozcan y reconozcan personajes de su edad que pertenecen, o pueden ser fuertes representantes de una comunidad, podría generar sentimientos de identificación, empatía y comprensión, valores fundamentales para el desarrollo de la personalidad de los seres humanos.

“(La) televisión se ha tratado como el medio más poderoso a la hora de socializar la información (...) ofrece un universo simbólico al ciudadano, que, para algunos teóricos, llega a sustituir las experiencias vividas y para otros, más optimistas, las

⁶⁴ CONAPRED. (s.f.). Grupos en situación de discriminación. Discriminación en general. http://www.conapred.org.mx/index.php?contenido=pagina&id=46&id_opcion=38&op=38 (Consultado el 9 de agosto 2021).

complementa. Y, por otra parte, están apareciendo numerosos estudios sobre la identidad en todas sus dimensiones: individual (genérica), y colectiva y social (religiosa, nacional, política, etc.). Las identidades son cada vez más complejas y múltiples”⁶⁵.

En ese sentido, cabe recalcar la importancia de los contenidos dirigidos al público infantil y la manera en que muestran la diversidad social que existe, pues según el texto “La televisión como experiencia colectiva: Un estudio de recepción” del autor Dominique Pasquier, las series para adolescentes forman una cadena de situaciones y personajes que podrían corresponder a las actitudes, comportamientos, circunstancias o eventos que se emparejan con la sociedad. “(Las series) son un medio para aprender sobre los demás, y también un medio privilegiado para hablar de uno. (...) La televisión actúa como un operador de identificación colectiva y de configuración de la realidad social, pues es un soporte de participación en la escena social”⁶⁶.

Como ya se expuso, en los hallazgos reportados de este monitoreo no fue posible encontrar una gran cantidad de personajes que reflejaran, por medio de sus grupos de pertenencia, la variedad social, religiosa y cultural que existe en las sociedades representadas en los contenidos analizados.

⁶⁵ Huertas, A., & França, E., (2013). El espectador adolescente. Una aproximación a cómo contribuye la televisión en la construcción del yo. En J. Callejo y J. Gutiérrez (Coords.). *Adolescencia entre pantallas* (págs. 48-72). Editorial Gedisa, S.A. <https://es.scribd.com/read/446033497/Adolescencia-entre-pantallas-Los-jovenes-en-el-sistema-de-comunicacion#> (Consultado el 09 agosto de 2021).

⁶⁶ Pasquier, D. (2008). La televisión como experiencia colectiva: Un estudio de recepción. En R. Marduchowicz (Coord.). *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad* (págs. 90-118). Editorial Gedisa S.A. <https://es.scribd.com/read/446030919/Los-jovenes-y-las-pantallas#> (Consultado el 09 de agosto de 2021).

NIVEL SOCIOECONÓMICO

Uno de los aspectos que resultaron interesantes para el análisis del corpus fue el Nivel Socioeconómico⁶⁷ (NSE) de los personajes, el cual podría mostrar la diversidad que existe en el mundo, y así, permitir que el público objetivo conozca a través de los personajes, un reflejo de sociedades similares o distintas a las que se desenvuelve.

Para el análisis de este indicador se consideró el NSE de Estados Unidos de América, ya que la mayoría de los programas observados pertenecen a dicha nación; pero cabe señalar que, de forma similar a México, este se mide a partir de la combinación de la educación, el ingreso y la ocupación, así como el acceso a recursos, el bienestar y la salud, además de la forma en que se amasan los privilegios, el poder y el control⁶⁸. Para el monitoreo se definieron tres niveles: alto, medio, y bajo.

Dentro de los resultados se encontró que 211 personajes pertenecen al NSE medio, 91 personajes pertenecen al alto, y 10 al bajo.

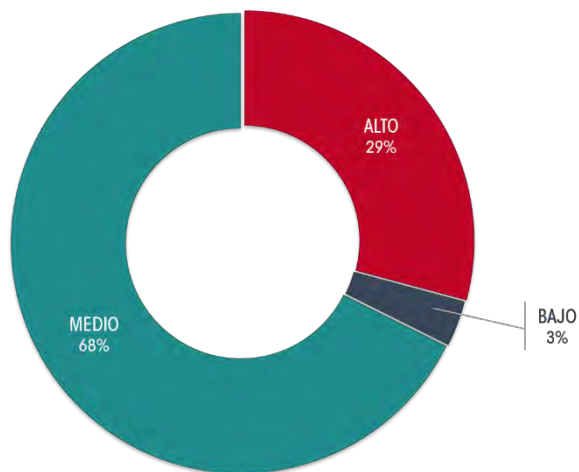
⁶⁷ Norma basada en el desarrollo de un modelo estadístico que permite clasificar a los hogares de una manera objetiva y cuantificable. Esta segmentación clasifica a los hogares, y a todos sus integrantes, de acuerdo con su bienestar económico y social, en el sentido de qué tan satisfechas están sus necesidades de espacio, salud e higiene, comodidad y practicidad, conectividad, entretenimiento dentro del hogar, así como planeación y futuro.

AMAI. (s.f.). Niveles Socioeconómicos. AMAI.

<https://www.amai.org/NSE/index.php?queVeo=preguntas> (Consultado el 23 de agosto de 2021).

⁶⁸ American Psychological Association. (s.f.). Socioeconomic status.

<https://www.apa.org/topics/socioeconomic-status> (Consultado el 23 de marzo de 2021).

FIGURA 19
NIVEL SOCIOECONÓMICO DE LOS PERSONAJES

Al analizar los resultados, fue posible observar, que en general, los personajes que pertenecen al NSE medio son parte de un núcleo familiar conformado por madre y padre; de estos, al menos uno trabaja mientras el otro realiza tareas del hogar, y los niños, niñas o adolescentes se concentran únicamente en sus estudios, y a veces, en actividades extra o *hobbies*.

Además, los personajes que pertenecen a este NSE asisten a escuelas públicas, son seguros de ellos mismos, suelen tener una personalidad agradable, ser empáticos, y se muestran alegres y satisfechos cuando tienen éxito en lo que se proponen, académica o profesionalmente, según sea el caso, pues saben que esto podría llevarlos a tener un mejor futuro económico y social. Cabe resaltar un hallazgo en el que dos preadolescentes emprenden su propio negocio, el cual comienza a tener buenos resultados, pero no pueden seguir cubriendo los gastos y no se observa que sean apoyadas por alguna figura paterna o tutor.

Por otra parte, los personajes de NSE alto, al igual que los del medio, suelen contar con comodidades, sin embargo, sus riquezas exceden las necesidades básicas y los padres o tutores generalmente tienen su propio negocio o son empresarios, y

aunque los personajes jóvenes se concentran en sus estudios, suelen tener otras actividades, como pertenecer a una banda musical o tener su propio emprendimiento sin depender de nadie, y tienen acceso a otros servicios como niñeras a quienes ven como amigas, así como estudios o estancias en el extranjero. Asimismo, se encontró que este grupo asiste a escuelas privadas y cuentan con viviendas que lucen costosas. También se detectó que la personalidad de estos personajes puede ser similar a los del NSE medio, cuando se trata de protagonistas o personajes secundarios; sin embargo, cuando se trata de antagonistas, estos suelen ser antipáticos, muestran superioridad y son fríos o groseros con los que son de otra clase social.

Los personajes del NSE bajo pueden depender de sus padres o tutores, pero, además de concentrarse en sus estudios, deben usar parte de su tiempo libre para trabajar en puestos de medio tiempo, como mesero o mesera, empleado de tienda departamental, etcétera, para apoyar con los gastos del hogar, o bien, con los propios. Según lo analizado, estos personajes suelen ser presentados como personas agradables, de bajo perfil y tienen más obstáculos en la vida, lo que, en ocasiones, los hace ser inseguros.



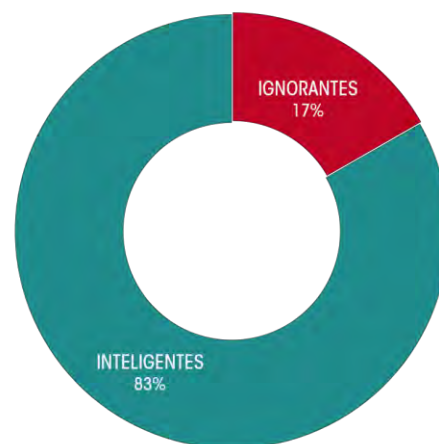
FORMAS DE SER Y COMPORTAMIENTOS DE LOS PERSONAJES

PERSONALIDAD

¿El personaje es presentado como inteligente o ignorante?

Para el monitoreo se consideró la Inteligencia⁶⁹ como la capacidad de entender o comprender y de resolver problemas, misma que nos permite adaptarnos a situaciones nuevas para sobrevivir y solventarlas con éxito. La ignorancia⁷⁰ se definió como la ausencia de conocimiento o información sobre un asunto o materia, o bien, como la falta de instrucción. En el monitoreo se identificaron 169 personajes que podrían considerarse inteligentes y 34 ignorantes.

FIGURA 20
PERSONAJES INTELIGENTES E IGNORANTES



⁶⁹ Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española, 23.º ed., (versión 23.4 en línea). <https://dle.rae.es>

Mas, M. (2016). ¿Qué es la inteligencia? Neuronas en crecimiento. <https://neuropediatra.org/2016/02/01/que-es-la-inteligencia/> (Consultados el 22 de marzo de 2021).

⁷⁰ Redacción. (2021). Definición de Ignorancia. Concepto Definición. <https://conceptodefinicion.de/ignorancia/> (Consultado el 22 de marzo de 2021).

Respecto al sexo se observa prácticamente una equivalencia en la cantidad de personajes femeninos y masculinos que se muestran como inteligentes. En contraste, los hombres representados como ignorantes son más del doble de las mujeres.

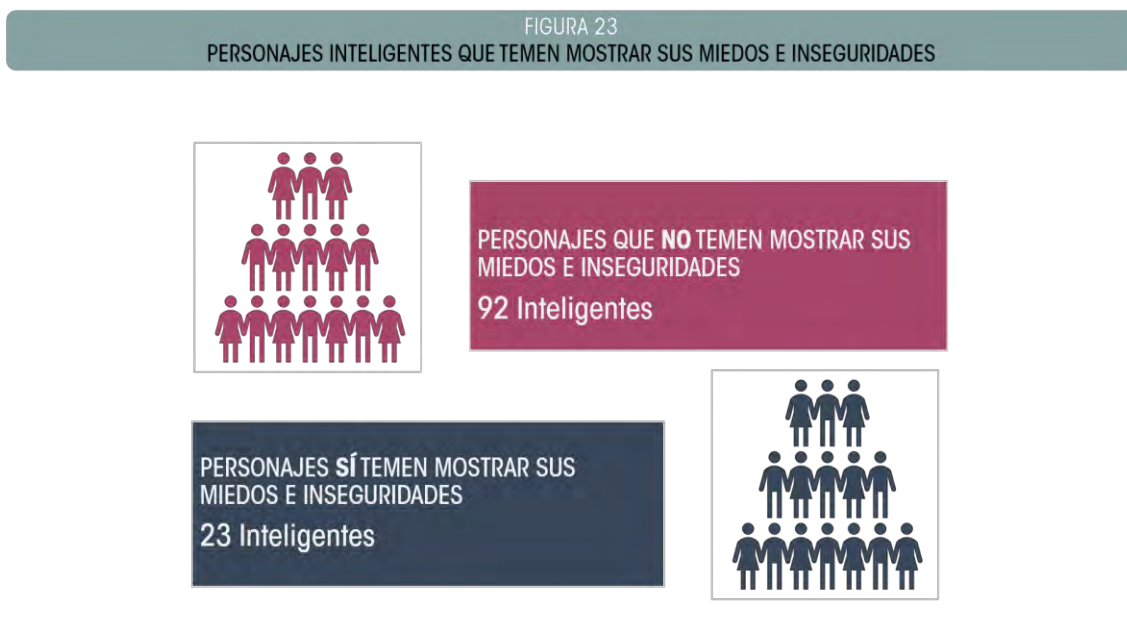
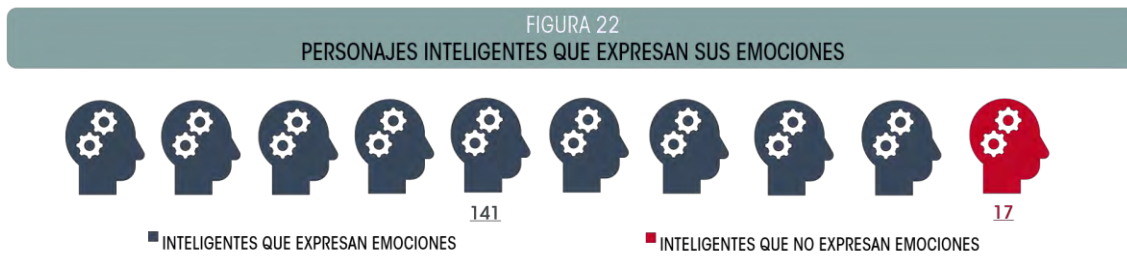


Estos resultados corresponden con los hallazgos del estudio "The good girls': Exploring features of female characters in children's animated television"⁷¹ en el que se halló que los personajes femeninos estudiados han sido categorizados como más asertivos, inteligentes e independientes en comparación con la manera en que se les representaba en el pasado.

Por otro lado, del total de personajes registrados durante el monitoreo como inteligentes, cerca del 90% expresan sus emociones y el 80% no temen mostrar sus miedos e inseguridades. Estos resultados son interesantes pues se puede observar

⁷¹ Pila, S., Dobrow, J., Gidney, C., & Burton, J. (2018). The "Good Girls": Exploring Features of Female Characters in Children's Animated Television. *Gnovis Journal*, Georgetown University. <https://repository.library.georgetown.edu/bitstream/handle/10822/1052868/The%20Good%20Girls.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Consultado el 28 de julio de 2021).

como característica asociada la inteligencia emocional⁷², la cual se define como la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones.



De los pocos personajes ignorantes que se encontraron en el monitoreo, es posible decir que un aspecto de su perfil consiste en desconocer las consecuencias de sus actos y los problemas que pueden ocasionar a su alrededor por torpeza, distracción o ineptitud, por ejemplo, romper cosas valiosas o cometer actos ilegales como fotocopiar boletos para entrar a un concierto.

⁷² García-Fernández, M., Giménez-Mas, S. (2010). La inteligencia emocional y sus principales modelos: Propuesta de un modelo integrador. *Espiral. Cuadernos de profesorado*, 5(6), 43-52. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3736408.pdf> (Consultado el 30 de julio de 2021).

Asimismo, se observó que esta característica llevó a algunos personajes a cometer errores que duplicaban su trabajo o les hacían llegar al mismo punto de la acción emprendida. Además, se identificaron dificultades en interacciones sociales o relaciones interpersonales, por ejemplo, al no percatarse de las emociones de otros personajes. Finalmente, se observaron como rasgos generales, dificultades académicas o escolares y comentarios fuera de lugar.

De acuerdo con el artículo "Inteligencia emocional en niños y adolescentes: claves para desarrollarla", es importante que niñas, niños y adolescentes observen personajes con inteligencia emocional en la programación dirigida a ellos, principalmente porque el desarrollo de este tipo de inteligencia se asocia con beneficios⁷³ a corto y largo plazo, entre los que destacan la promoción de una adecuada autoestima, una mayor resiliencia⁷⁴, favorecer el autoconocimiento, la madurez personal, tolerancia a la frustración y respeto por las demás personas, competencias que en su conjunto favorecen el desarrollo de una adecuada salud mental y emocional.

¿El personaje es presentado con una personalidad madura o inmadura?

Otra característica que se analizó durante el monitoreo fue la capacidad de los personajes para comprender y evaluar las consecuencias de las acciones, así como la habilidad de actuar con prudencia y sensatez para alcanzar soluciones oportunas y evitar líos innecesarios⁷⁵.

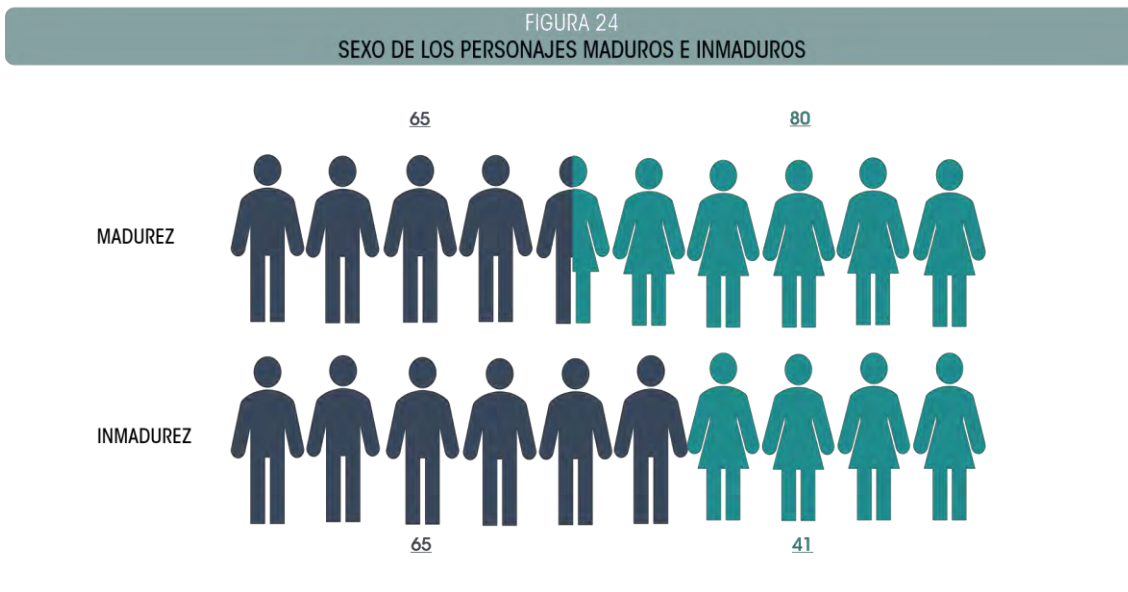
⁷³ Xibixell, C. (2018). Inteligencia emocional en niños y adolescentes: claves para desarrollarla. British Council España. <https://www.britishcouncil.es/blog/inteligencia-emocional-ninos-adolescentes> (Consultado el 18 de agosto de 2021).

⁷⁴ Se define como aquella fortaleza interior que desarrollamos, en mayor o menor medida, para no sucumbir frente a los conflictos o avatares de la vida. Ibidem.

⁷⁵ Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes. (2016). Lineamientos para la Participación de Niñas, Niños y Adolescentes en México. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/141421/Anexo_2_Lineamientos_para_Participacion_de_NNA-SSO_SIPINNA.pdf (Consultado el 20 de agosto de 2021).

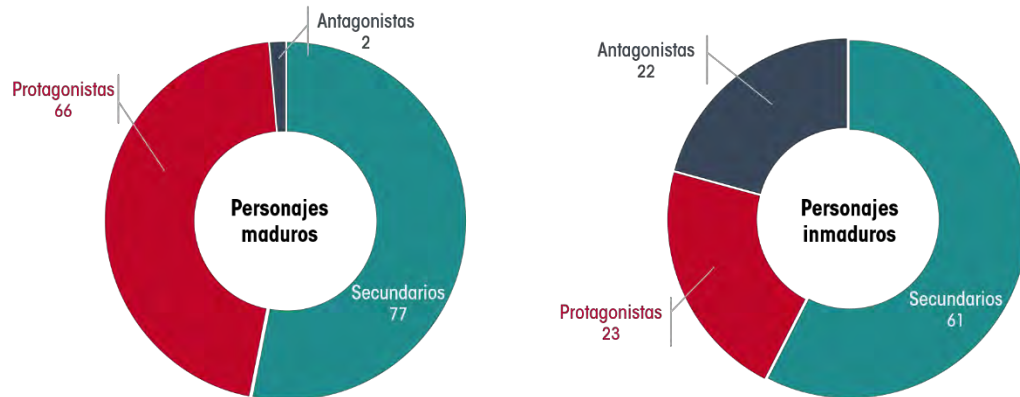
Del total de personajes monitoreados fue posible observar que 145 actuaban con madurez, mientras que 106 se comportaban de forma opuesta.

Al relacionar el sexo de los personajes con este indicador se detectó que el 55% de las mujeres tienen una personalidad madura, frente a 45% de hombres; en cuanto a la personalidad inmadura se encontraron 61% de hombres y 39% de mujeres.



Con respecto al tipo de personaje fue posible detectar que, del grupo de protagonistas, 46% presentaron la característica de madurez. En tanto que, de los antagonistas, solo fue posible determinar que el 1% se podría considerar maduro. Por su parte, los personajes secundarios con personalidad madura representan el 53%.



FIGURA 25
 TIPO DE PAPEL DE LOS PERSONAJES MADUROS E INMADUROS


A modo de ejemplo, fue posible observar una niñera adolescente que a pesar de ser despistada es consciente de su responsabilidad de cuidar a niños más pequeños y busca soluciones para los conflictos que se le presentan, o un adolescente que siempre escucha y brinda buenos consejos a sus amigos cuando tienen que lidiar con la presión de la escuela de música o de sus relaciones interpersonales.

La madurez es un valor prosocial que trabaja en sintonía con más cualidades como el manejo de emociones, sentimientos e impulsos⁷⁶. La integración de este tipo de personajes dentro de las historias dirigidas al público infantil puede acercar a niñas, niños y adolescentes a distintos modelos de solución de problemas que ocurren en su vida cotidiana.

⁷⁶ Common Sense media. (2016). Character Strengths and Life Skills. <https://www.commonsensemedia.org/character-strengths-and-life-skills/what-is-self-control> (Consultado el 20 de agosto de 2021).

¿El personaje es presentado con una personalidad cómica o seria?

Para el análisis de las personalidades cómicas y serias, se consideró que un personaje cómico es aquel capaz de hacer y disfrutar de las bromas, la comedia o el humor de cualquier tipo, mientras que, un personaje serio es incapaz de hacerlo.

Un ejemplo de personalidad cómica que se detectó en el análisis de personajes es el de una preadolescente con papel secundario que con sus acciones voluntarias e involuntarias provoca risa; como en el episodio que gira en torno a aprender a bailar ballet y, durante la clase, en vez de colocarse en la posición inicial, comienza a jugar *limbo*⁷⁷ o cuando trata de realizar los pasos que le indican, pero trastabilla y cae hacia atrás de forma graciosa.

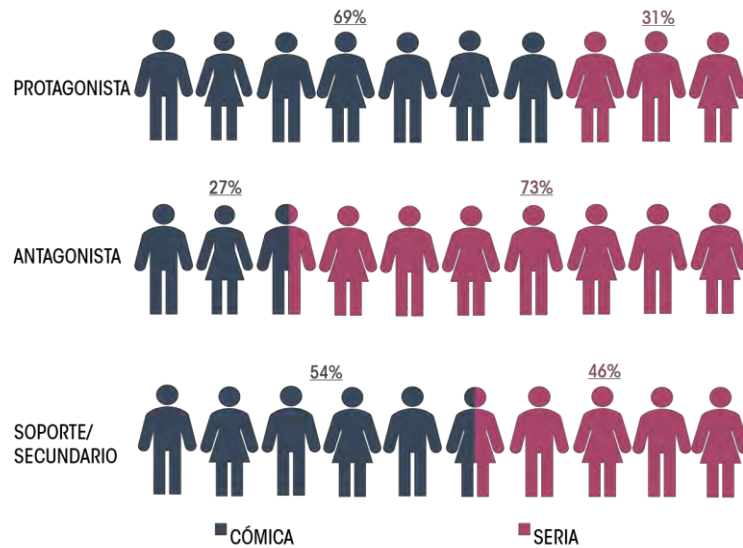
En contraste, se encontró un personaje protagonista mujer adolescente que toma con mucha seriedad lo que le sucede a ella y a sus amigos e, incluso, en ocasiones, parece exigirle seriedad a los demás; como cuando uno de sus amigos no sabe si regalarle un anillo a su novia, y ella le expresa que no es un detalle trivial, y que puede conllevar a nuevas implicaciones un regalo de ese tipo, y más cuando se está atravesando por la adolescencia.

Durante el monitoreo fue posible clasificar con alguna de estas dos características a 244 del total de personajes observados; resultando 56% cómicos y 44% serios.

De este grupo de personajes, 53 protagonistas podrían considerarse cómicos y 24 serios; 76 personajes secundarios podrían tener una personalidad cómica, frente a 65 de personalidad seria; y en cuanto a los antagonicos, 7 podrían ser cómicos y 19, serios.

⁷⁷ Juego antiguo que consiste en mostrar las destrezas físicas para pasar por debajo de una barra horizontal boca arriba.

FIGURA 26
RELACIÓN ENTRE PERSONALIDAD CÓMICA O SERIA Y TIPO DE PERSONAJE



Aunado a lo anterior, en este monitoreo se encontró que 43% de los personajes cómicos son femeninos y 57% son masculinos.

Lo anterior es interesante ya que podría indicar que, en los programas analizados, es a ellos a quienes se les asigna el objetivo, o fin, de generar comedia en una proporción un poco mayor que a las mujeres.

En ese sentido, la tesis “Los personajes femeninos en las comedias de situación” señala que “en el mundo de la comedia, incluso en la actualidad, todavía se plantea la cuestión de si las mujeres son o no graciosas”⁷⁸, a pesar de que desde finales de siglo XIX han interpretado papeles cómicos. Está claro que han existido cambios en las pantallas, pero cabe destacar que, a principios del siglo XX, y específicamente en los años treinta y cuarenta, la mujer “era un recurso para el

⁷⁸ Gil, N. (2018). Los personajes femeninos en las comedias de situación estadounidenses contemporáneas. Trabajo de Máster. Universidad de Zaragoza. <https://core.ac.uk/download/pdf/290000052.pdf> (Consultado el 6 de julio 2021).

actor/comediante masculino, el cual era el que llevaba a cabo los recursos físicos de la comedia”⁷⁹.

Por otra parte, del grupo de personajes serios, el 54% de las mujeres presentaron esta personalidad frente al 46% de los hombres. De acuerdo con lo observado en el monitoreo, se podría decir que, en los programas analizados, las mujeres son presentadas, como responsables, saben lo que quieren y ponen más atención en actos y situaciones que podrían ponerlas en desventaja o en peligro.

Cabe resaltar que, como recurso, los personajes femeninos en la comedia, tanto en la actuación como en la creación de la historia, pueden contribuir a discontinuar estereotipos, cambiando la forma en la que se les representa.

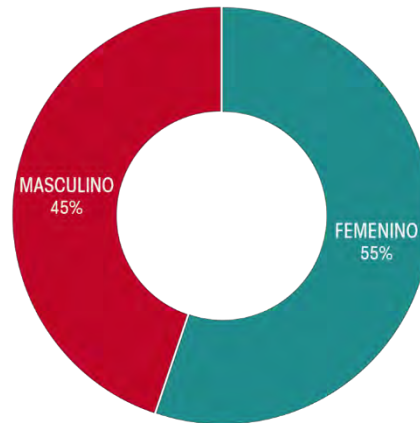
¿El personaje es presentado como una persona coqueta?

Los personajes con esta personalidad son extrovertidos, buscan constantemente interacción con nuevas personas, les interesa halagar a los que les rodean y el acercamiento físico con los demás.

Del total de personajes, fue posible observar que 29 tienen esta característica, de los cuales una ligera mayoría son mujeres con 16 personajes frente a 13 hombres.

⁷⁹ Osterhage, M. (2008). Niní Marshall y Lucille Ball: El rol de la mujer en la comedia. En F. Knop (Ed.), *24 Ensayos sobre la Imagen. Edición V* (pp. 77-80). Universidad de Palermo. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/136_libro.pdf (Consultado el 6 de julio 2021).

FIGURA 27
RELACIÓN ENTRE PERSONALIDAD COQUETA Y SEXO DE LOS PERSONAJES



El reporte “Watching Gender How Stereotypes in Movies and on TV Impact Kids” de *Common Sense Media* sobre el impacto de los estereotipos de género en audiencias jóvenes, propone que los contenidos en pantalla son una referencia de comportamiento para audiencias infantiles, los cuales aportan una idea de cómo interactuar dentro de diferentes escenarios sociales. Los especialistas destacan que estos estereotipos pueden llegar a afectar a jóvenes de minorías étnicas cuando algún personaje perteneciente a estos grupos es representado en una forma carente de diversidad y profundidad⁸⁰.

En ese sentido, al relacionar la personalidad coqueta con el origen de los personajes, se encontró que 22 son de origen blanco, seguidos de 3 latinos, 2 asiáticos y 2 afrodescendientes.

Con respecto a las minorías representadas con este indicador y otros tipos de personalidad, se detectó que, de 2 afrodescendientes, 1 personaje fue representado como deshonesto e inmaduro. Una persona deshonesto se

⁸⁰ Ibidem.

caracteriza por ser desleal, no confiable y estar muy ligada a las mentiras, engaños o trampas; y una inmadura no mide las consecuencias de sus actos, no piensa en los demás, y está ajena a lo que ocurre en su entorno.

De los dos asiáticos, 1 fue presentado como deshonesto y el otro, como deshonesto e inmaduro. Por último, de los 3 latinos, a uno lo mostraron como deshonesto, a otro más como deshonesto e inmaduro, y al último como inmaduro.

En función de esto se detectó a un protagonista en edad escolar afrodescendiente que tiene una personalidad cómica, rompe constantemente el ambiente serio del entorno generando agrado en los que le rodean, se muestra de forma habitual con una personalidad de galán y puede llegar manipular a los que están a su alrededor para conseguir lo que quiere. A su vez, se identificó a un personaje secundario en edad escolar asiático que se muestra vanidoso, halagador y llega a mentir cuando lo necesita. También se observó una antagonista adolescente de origen latino que se siente atraída por un compañero a quien manipula y convence de no interactuar con la protagonista, para evitar que esta se integre al grupo y haga amistades con el equipo de patinaje.

Si bien podrían considerarse pocos los personajes antes descritos, es importante tomar en cuenta que las representaciones negativas en pantalla pueden llegar a asociarse directamente con el grupo minoritario. De ahí la importancia de mostrar historias y personajes que puedan favorecer a una visión más amplia, empática y reflexiva de las minorías.

En relación con esto, se detectó que, de los 29 personajes coquetos, 21 eran cómicos, 14 honestos y 11 resilientes. Estos datos son relevantes ya que de acuerdo con el estudio "Girls and Boys and Television" de IZI, las representaciones en pantalla relacionadas con la coquetería plantean un contexto donde figuran conceptos como la intimidad y los límites de lo socialmente aceptado o tolerado en este tipo

de interacciones. Por ello es relevante presentar a niñas y niños como personajes profundos con los cuales puedan identificarse y que favorezcan la comprensión de experiencias de vida, así como de problemas que pudieran tener lugar en historias con estas temáticas⁸¹.

¿El personaje es presentado como el chico o la chica superficial?

Para el presente estudio, se consideró que los personajes superficiales son aquellos que carecen de sustancia, que son frívolos y que, sin hacer el mal necesariamente, sus acciones de juicio pobre pueden traer consecuencias a quienes les rodean⁸².

Un ejemplo de personaje superficial es una antagonista adolescente quien quema un establecimiento de patinaje sin importarle que los dueños no tuvieran dinero para restaurarlo ni que todos los empleados del lugar perdieran su trabajo.

Solamente 39 de los 312 personajes analizados se condujeron de forma frívola. Se encontró que hubo 16 personajes del sexo masculino y 23 del sexo femenino que respondieron positivamente a este indicador.

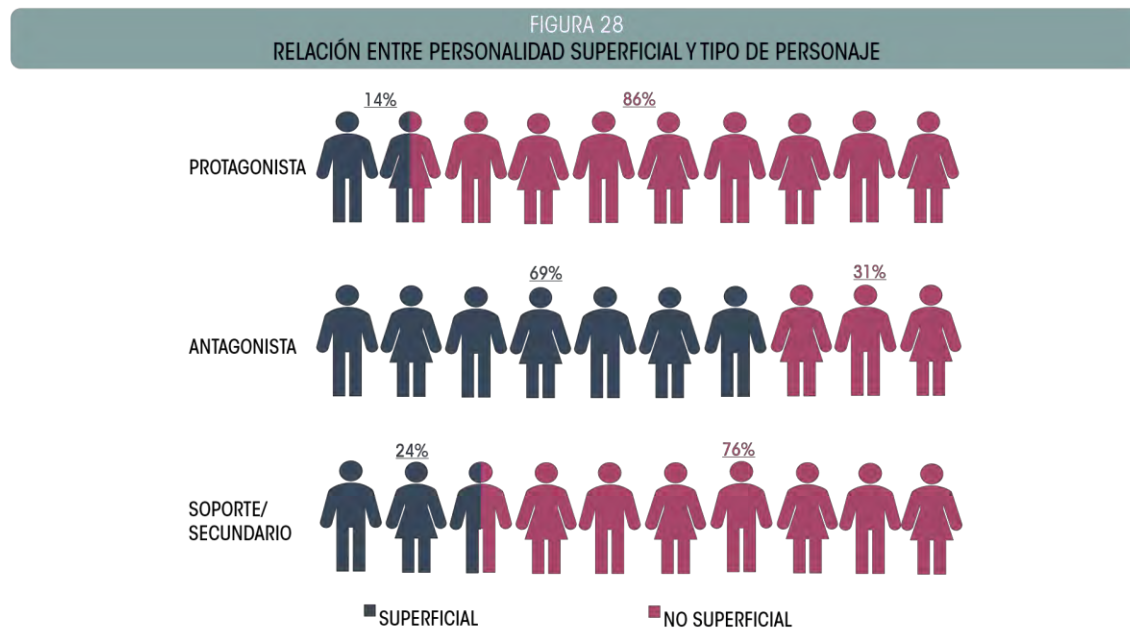
En contraste, se encontraron 70 mujeres y 57 hombres que mostraron sustancia en sus pensamientos y en su actuar. En ese sentido, el monitoreo permitió observar a niñas y adolescentes liderando algún proyecto en beneficio de su comunidad o buscando formas de reparar algún daño. Dichas escenas pueden ser un ejemplo para las audiencias ya que muestran mujeres comprometidas que no se retraen debido a la falta de confianza ni responden a estereotipos⁸³.

⁸¹ Götz, M. (2008). Girls and Boys and Television A few reminders for more gender sensitivity in children's TV. IZI. https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/gender/IZI_Guidelines_WEB.pdf (Consultado el 31 de agosto de 2021).

⁸² Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., (versión 23.4 en línea). <https://dle.rae.es> (Consultado el 26 de agosto de 2021).

⁸³ Gerderman, D. (2019). How Gender Stereotypes Kill a Woman's Self-Confidence. Harvard Business School. <https://hbswk.hbs.edu/item/how-gender-stereotypes-less-than-br-greater-than-kill-a-woman-less-than-br-greater-than-self-confidence> (Consultado el 6 de septiembre de 2021).

Al observar la proporción entre personajes superficiales y personajes con un juicio más adecuado, sobresale que casi 7 de cada 10 antagonistas son superficiales, mientras que un poco más de 1 de cada 10 protagonistas mostró esta característica. En tanto que alrededor de 2 de cada 10 personajes de soporte presentaron esta forma de ser.



Es importante que en programas dirigidos a niñas, niños y adolescentes existan personajes con diferentes rasgos de personalidad, tanto positivos como negativos, ya que esto podría permitirles ubicar personas con características similares en su entorno, y predecir comportamientos o actitudes que sean de utilidad para desenvolverse en su ambiente. También podría darles la oportunidad de identificar en sí mismos, ciertas formas de actuar y conducirse, y quizá hacerles reflexionar al respecto⁸⁴.

⁸⁴ Karimova, H. (2021). Personality & Character Traits: The Good, The Bad and The Ugly. Positive Psychology. <https://positivepsychology.com/character-traits/> (Consultado el 6 de septiembre de 2021).

Con relación a su arreglo personal, ¿el personaje es presentado la mayoría del tiempo y explícitamente como vanidoso o despreocupado por su arreglo personal?

Algunas investigaciones sobre la representación de lo femenino y lo masculino en contenidos infantiles asocian a las mujeres con características como esbeltez, belleza, piel clara, y “preocupación por vestirse bien”, y a los hombres con cualidades opuestas a las antes mencionadas⁸⁵. Por ello, se ideó un indicador que puso especial atención en detectar aquellos personajes que tuvieran una marcada preocupación por la apariencia, atractivo físico y la deseabilidad para los demás, a lo cual se definió como vanidad, y de igual manera, se buscó detectar a los que carecían totalmente de este interés, a quienes se catalogó como despreocupados por su arreglo personal.

Del total de 312 personajes, fue posible observar que 41 eran vanidosos y 5 estaban despreocupados por su apariencia.

Con respecto al sexo de los personajes se encontró que el 59% de las mujeres podrían considerarse vanidosas, frente a 41% de los hombres.

En cuanto a la personalidad despreocupada, se presentó una proporción mayor de hombres, con 60% ante 40% de mujeres.

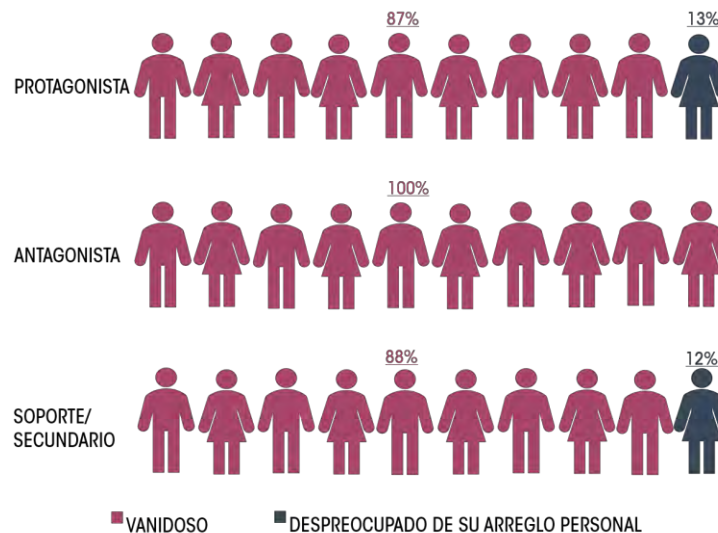
⁸⁵ Pila, S., Dobrow, J., Gidney, C., & Burton, J. (2018). The “Good Girls”: Exploring Features of Female Characters in Children’s Animated Television. *Gnovis, Journal*, Georgetown University. <https://repository.library.georgetown.edu/bitstream/handle/10822/1052868/The%20Good%20Girls.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Consultado el 8 de agosto de 2021).

FIGURA 29
SEXO DE LOS PERSONAJES VANIDOSOS



Por otro lado, al relacionar el tipo de personaje con este indicador, observamos que 13 protagonistas son vanidosos y 2 despreocupados por su apariencia. No se encontraron antagonistas despreocupados por su arreglo personal. Y en cuanto a los secundarios, se hallaron 21 preocupados por su apariencia, frente a 3 que no lo estaban.

FIGURA 30
PERSONALIDAD VANIDOSA O DESPREOCUPADA Y TIPO DE PERSONAJE



Resaltan como ejemplos, el caso de una adolescente protagonista que quiere un vestido que acaba de ver en el centro comercial -ya que piensa que se le ve muy bien-, así que pide dinero prestado a su padre con la excusa de que va a comprar una calculadora científica, todo concluye en un enredo del cual aprende que ser tan vanidosa puede meterla en problemas; así como una antagonista adolescente que siempre trata de ser más arreglada y a la moda para recibir la atención de todos en la escuela de música; y una adolescente que siempre se preocupa por su aspecto y por vestir con ropa de diseñador, lo cual provoca situaciones cómicas con los personajes que le rodean.

De acuerdo con IZI, un gran número de niñas quieren ver personajes que reflejen diversas experiencias, habilidades y defectos, además de que no siempre superen los problemas fácilmente y deban sobreponerse a sus debilidades para lograr su objetivo⁸⁶. Por ello resulta significativo usar características diversas que pongan a prueba a los personajes y no muestren una sola faceta o dimensión de estos. En ese sentido, cuando se analizó si los 41 personajes vanidosos tenían otras características, fue posible observar que 20 son maduros, 24 resilientes, y 25 toman en cuenta las emociones de los demás, lo cual corresponde con las propuestas de distintos organismos especializados en la niñez y medios, como *Common Sense Media* y *Center for Scholars & Storytellers*.

¿El personaje es presentado como una persona con rasgos de rebeldía?

Un personaje con rasgos de rebeldía es aquel que suele ser mostrado como alguien difícil de educar, dirigir o controlar porque no obedece lo que se le manda y va contra la autoridad, lo cual incluye al núcleo familiar, directivos escolares o el gobierno⁸⁷.

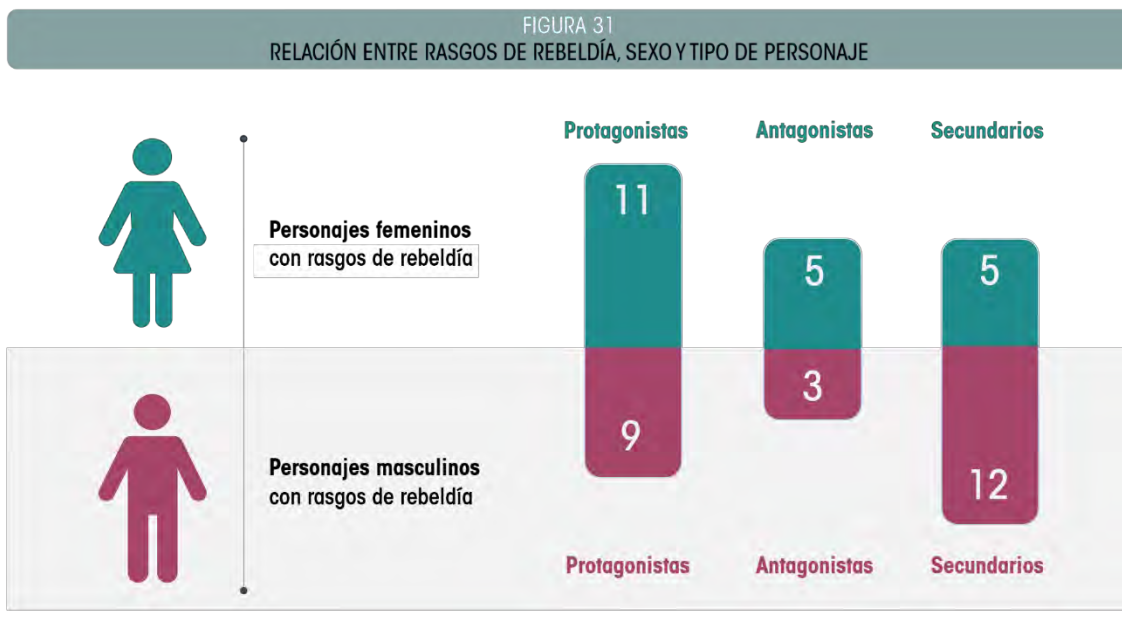
⁸⁶ Götz, M. (2008) Girls and Boys and Television A few reminders for more gender sensitivity in children's TV. IZI. https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/gender/IZI_Guidelines_WEB.pdf (Consultado el 23 de agosto de 2021).

⁸⁷ Pérez Porto, J.; & Gardey, A. (2014). Definición de Rebelde. Definición.DE. <https://definicion.de/rebelde/> (Consultado el 1 de septiembre de 2021).

Tal es el caso de un personaje masculino adolescente protagonista a quien se le observa constantemente desafiando la autoridad de sus padres y de su abuela; además, realiza planes para evitar hacer lo correcto, en especial cuando intenta ligar con alguna chica o desea mucho hacer algo como asistir a un concierto para el cual no tiene permiso.

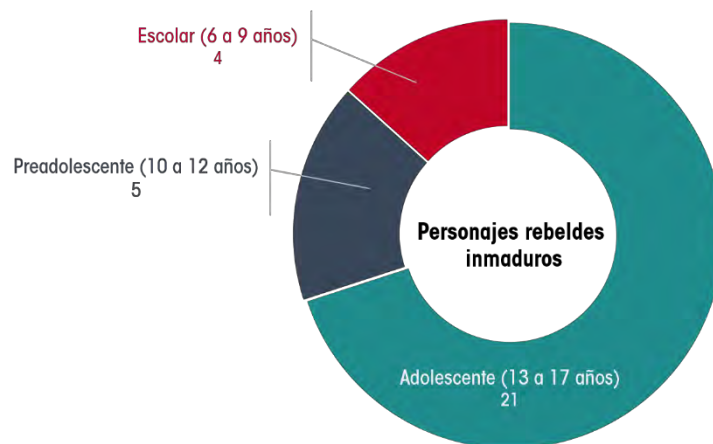
Se encontró que hay 45 que presentan esta característica, 53% hombres y 47% mujeres. De estos, se observó que su rebeldía proviene de diferentes motivos, por ejemplo, algunos prefieren hacer lo que les gusta en el momento que lo deseen; otros simplemente no toleran que se les diga qué sí y qué no hacer; unos más retan las reglas solo para hacer lo que está prohibido; y están los que tienen exceso de confianza por su buena relación con alguna figura de autoridad.

A pesar de que se encontró que hay más hombres que presentan rasgos de rebeldía que mujeres, al relacionar el indicador con el tipo de personaje y su sexo, fue posible observar que más protagonistas y antagonistas mujeres presentaron esta característica en comparación que sus pares hombres. En el grupo de los secundarios, los hombres fueron más del doble que las mujeres.



Tomando en cuenta el rango de edad de los personajes que podrían considerarse inmaduros y que presentan rasgos de rebeldía, se halló que la mayoría son adolescentes. Si bien, en este monitoreo la mayor parte de los personajes pertenecen a este grupo etario, es posible que los contenidos analizados mostraran estas características debido al desarrollo de la personalidad y de la cognición, ya que habitualmente es en esta etapa cuando se cuestiona todo, especialmente lo que contradice el juicio propio, además de que se busca experimentar más y se piensa mucho más en el presente que en el futuro, obviando las consecuencias de los actos realizados⁸⁸.

FIGURA 32
 EDAD DE LOS PERSONAJES REBELDES QUE PRESENTAN RASGOS DE INMADUREZ



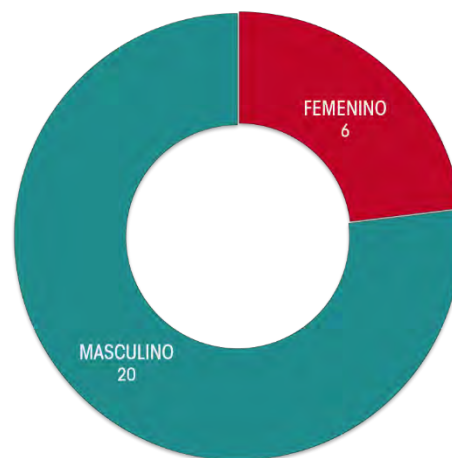
⁸⁸ Montero, D. (2020). De la adolescencia a la madurez, los cambios más evidentes. Hacer Familia. <https://www.hacerfamilia.com/adolescentes/adolescencia-madurez-cambios-mas-evidentes-20180524115902.html> (Consultado el 1 de septiembre de 2021).

¿El personaje es presentado como una persona nerd?

De 312 personajes analizados, se identificaron 26 que podrían considerarse como “nerds”, es decir, un estereotipo⁸⁹ de persona abocada completamente al estudio y la labor científica, informática e intelectual hasta el punto de mostrar desinterés por las actividades sociales, físicas y deportivas⁹⁰.

De estos 26 personajes, el 77% son masculinos, mientras que los femeninos representan el 23% del total analizado.

FIGURA 33
SEXO DE LOS PERSONAJES IDENTIFICADOS COMO NERDS



Estudios⁹¹ señalan que las personas “nerds” suelen ser mostradas como físicamente débiles y socialmente aisladas e incompetentes. Asimismo, se identifica que una

⁸⁹ Un estereotipo se define como una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable, es decir como un conjunto de características que siempre son de la misma forma.

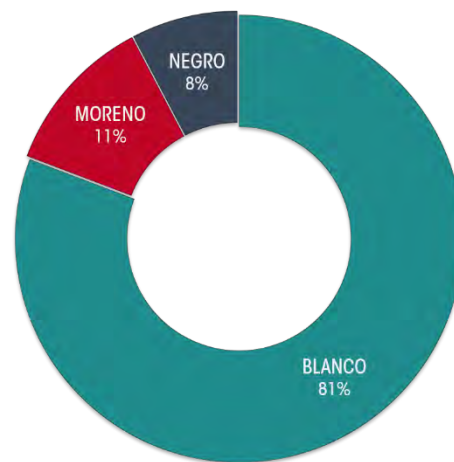
Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., (versión 23.4 en línea). <https://dle.rae.es> (Consultado el 19 de julio de 2021).

⁹⁰ Sensagent. (2013). Definición de Nerd. Diccionario Sensagent. <http://diccionario.sensagent.com/NERD/es-es/> (Consultado el 19 de julio de 2021).

⁹¹ Cox, A. (2009). Visual Representations of Gender and Computing in Consumer and Professional Magazines. *New Technology Work and Employment*, 24(1), 89-106.

característica clave es el hecho de que la mayoría de los “nerds” de la ficción televisiva⁹² son hombres, jóvenes y mayoritariamente blancos^{93,94}, lo cual corresponde con los hallazgos de este monitoreo al cruzar este indicador con la característica de sexo y tono de piel.

FIGURA 34
TONO DE PIEL DE LOS PERSONAJES IDENTIFICADOS COMO NERDS



De acuerdo con el artículo “¿Smart is the new sexy? Reivindicación del nerd en la televisión”⁹⁵, para el caso de la televisión estadounidense, se ha encontrado que las mujeres usualmente son representadas en ocupaciones de cuidado y servicio, a diferencia de los hombres, que son mostrados ejerciendo actividades de control.

https://eprints.whiterose.ac.uk/9042/3/cox_visual_representations_paper_pre_peer_review_%282%29.pdf (Consultado el 6 de agosto de 2021).

⁹² Principalmente en idioma inglés de origen británico y estadounidense.

⁹³ Ibidem.

⁹⁴ López, F. (2011). Nerds y geeks como protagonistas de las nuevas sitcoms: Estudio de los personajes principales de The IT Crowd y The Big Bang Theory. En Pérez-Gómez, A. (Coord.) *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (págs. 807-820). <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/44134/51.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Consultado el 9 de agosto de 2021).

⁹⁵ Ruiz, R., Cobos, T., Espinosa, A. (2012). ¿Smart is the new sexy? Reivindicación del nerd en la televisión. *Global Journal*, 9(17), 110-134. <https://www.redalyc.org/pdf/687/68723565007.pdf> (Consultado el 9 de agosto de 2021).

Respecto al rol de la mujer “nerd”, puede ser presentada realizando actividades intelectuales como investigadora, sin embargo, también se le muestra en actividades tradicionalmente asociadas a las mujeres, como preparar alimentos. En cambio, el “nerd” masculino, es presentado ejerciendo actividades propias de su estereotipo. Por lo tanto, de acuerdo con estos estudios⁹⁶ se concluye que a pesar de que ambos son “nerds”, sus perfiles de acciones son diferentes.

Un ejemplo encontrado en el monitoreo es un personaje masculino adolescente con apariencia “nerd”⁹⁷ que trabaja en un centro de operaciones desarrollando *gadgets* y armamento para su equipo.

Respecto a los personajes femeninos analizados, se encontró que las principales actividades que realizan, por las que podrían considerarse “nerds”, son estudios académicos, desarrollos tecnológicos y ganar concursos de conocimientos escolares. Otra característica particular identificada en este grupo fue una mayor formalidad en la vestimenta y la manera de hablar con los demás.

Como segundo hallazgo del indicador se encontró que el 62% de personajes “nerds” analizados tienen interés por la ciencia, la tecnología, la ingeniería y/o las matemáticas, considerando que se registraron escenas en las que demostraron estos intereses. Para el 38% restante, que corresponde a 10 personajes, no fue posible detectar elementos para determinar este interés de forma explícita, sin embargo, los personajes en general sí cumplían con el estereotipo “nerd”.

Se destaca que un tema particular asociado a este estereotipo es la predilección por las tecnologías de la información y la computación. Sobre este rubro, estudios

⁹⁶ Ibidem.

⁹⁷ Usa anteojos y bata de laboratorio, es notoriamente más delgado y de menor estatura que los demás y demuestra interés por la tecnología.

sobre publicidad⁹⁸ han encontrado que la informática es vista como una esfera típicamente masculina que aplica prácticas científicas y técnicas novedosas.

Asimismo, estos estudios⁹⁹ han observado que las mujeres han sido representadas a menudo teniendo problemas con las computadoras, confundidas, o bien, que las usan con “fines decorativos”. Por estas razones se reconoce que esas representaciones tienen un papel en la manera como se construye la relación entre el género y la computación. Cabe destacar que en este monitoreo se identificó que 3 de cada 4 personajes “nerds” con intereses científicos y tecnológicos son masculinos.

Es por ello, que el monitoreo permite observar que en la muestra analizada se podría estar perpetuando el estereotipo de hombre blanco, joven y “nerd”, de acuerdo con la definición que lo relaciona con los intereses científicos y tecnológicos.

Por otro lado, se observa una mayor diversidad en actividades informáticas y de computación realizadas por mujeres, en contraste con lo reportado en los estudios referidos. Para el caso del grupo analizado, se identificó que los personajes “nerds” femeninos demostraban interés y competencias tecnológicas para la grabación y edición de videos, los videojuegos y el diseño de sistemas eléctricos. Sin embargo, destaca que el total de personajes “nerds” femeninos tienen tono de piel blanco por lo que no se observó diversidad respecto a este cruce de características.

Finalmente, este indicador invita a reflexionar con respecto a la manera en que se representan los intereses académicos, culturales o sociales de las niñas, niños y

⁹⁸ Cox, A. (2009). Visual Representations of Gender and Computing in Consumer and Professional Magazines. *New Technology Work and Employment*, 24(1), 89-106.
https://eprints.whiterose.ac.uk/9042/3/cox_visual_representations_paper_pre_peer_review_%282%29.pdf (Consultado el 6 de agosto de 2021).

⁹⁹ Ibidem.

adolescentes, así como sobre sus características físicas y de personalidad, más allá de los estereotipos con los que puedan asociarse.

AUTONOMÍA E INDEPENDENCIA

¿El personaje es presentado con cualidades de liderazgo?

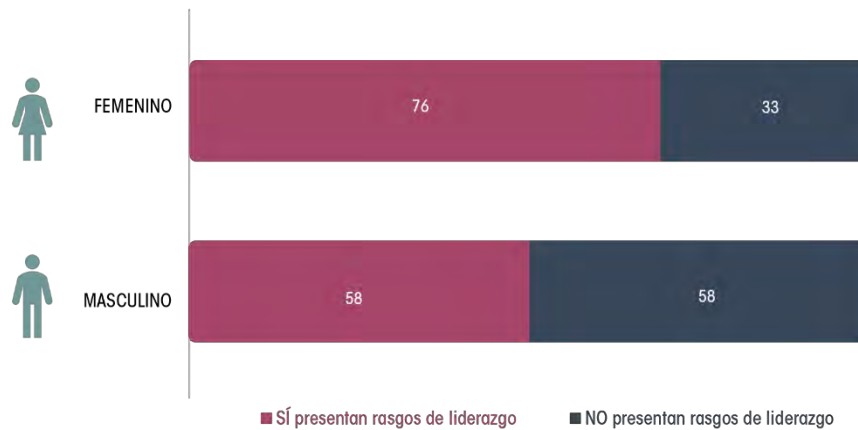
En los contenidos audiovisuales que cuentan historias, generalmente, la trama requiere de personajes que tengan cualidades a la altura del conflicto que se les presenta. Una de estas características es el liderazgo, es decir, iniciativa y capacidad de acción o reacción para enfrentar y solucionar dificultades, o bien, poner en marcha planes.

De los personajes relacionados con esta personalidad fue posible identificar 134 que efectivamente mostraron ser independientes, activos y con liderazgo, y 91 desprovistos de esta cualidad.

Cuando adicionamos el sexo al indicador, se encontró -que sin importar el tipo de personaje-, fueron más las mujeres líderes (76) que los hombres (58).

Por otra parte, tras analizar a los 91 personajes que no tienen este tipo de personalidad, se detectó que los hombres eran más representados como faltos de este rasgo ya que ellos representan el 64%, mientras que las mujeres, el 36%.



FIGURA 35
 SEXO DE LOS PERSONAJES QUE PRESENTAN RASGOS DE LIDERAZGO


A su vez, fue posible distinguir cómo las interacciones de los personajes con este tipo de personalidad se oponían entre sí para generar tensión -en el caso de héroes y villanos muy definidos-, o que superaban los retos de la vida cotidiana y ayudaban a los que les rodean con gran iniciativa.

Por ejemplo, se observó a una chica patinadora adolescente con el papel de antagonista que ocasionaba constantes problemas a su compañera de clase, teniendo como objetivo personal el hacerla sentir mal y lograr que dejara el patinaje; o una estudiante de música adolescente que supera los contratiempos técnicos y lidia con la presión de dar un espectáculo en línea con sus amigos.

Es importante remarcar que generalmente esta personalidad va de la mano de otras cualidades como bondad, resiliencia y capacidad de expresar sentimientos.

Para finalizar, cabe destacar que la combinación de situaciones desfavorables y respuestas de los personajes proveen de realismo la historia para generar interés en niñas, niños y adolescentes, quienes podrían sentirse identificados o conocer distintas formas de ser, y de enfrentar situaciones, o bien, contrastar acciones y

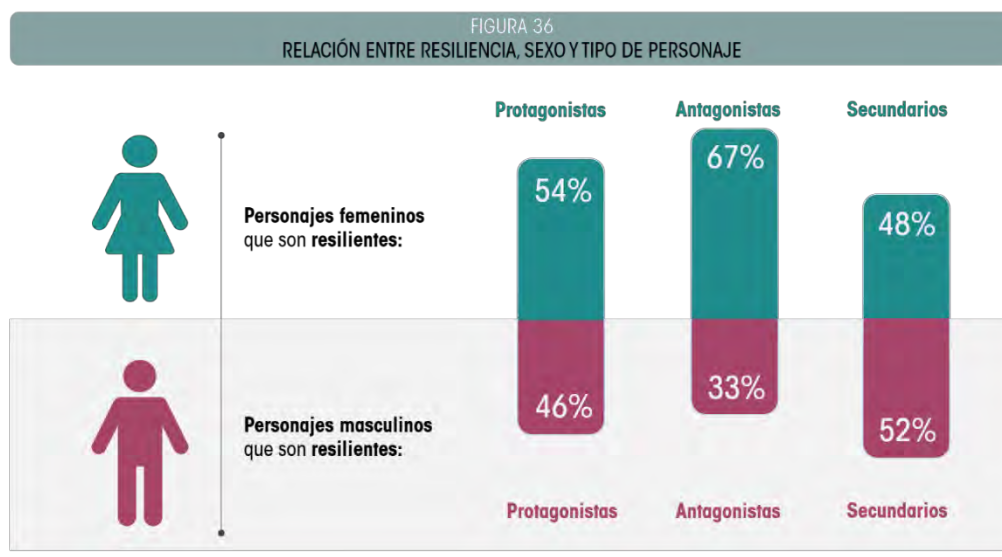
perspectivas, así como reflexionar sobre la variedad de soluciones simples y complejas de los conflictos presentes en pantalla¹⁰⁰.

¿El personaje suele ser resiliente?

Como ya se mencionó, la resiliencia¹⁰¹ es la fortaleza emocional y capacidad de los personajes para afrontar la adversidad y superar los desafíos que se presentan en cualquier ámbito de la vida.

Entre los resultados del monitoreo se detectó que, de los 312 personajes analizados, 153 se mostraron resilientes; de estos, el 52% fueron mujeres y 48% hombres.

Además, se registraron más mujeres protagonistas y antagonistas resilientes, que sus pares hombres; mientras que, en el caso de los personajes secundarios, ellas contabilizaron menos figuras que ellos.



¹⁰⁰ Knorr, C. (2020). Build Character Strengths with Quality Media. Common Sense Media. <https://www.common Sense Media.org/blog/build-character-strengths-with-quality-media> (Consultado el 18 de agosto de 2021).

¹⁰¹ Habilidad emocional, cognitiva y sociocultural para reconocer, enfrentar y transformar constructivamente situaciones que causan daño o sufrimiento, o amenazan el desarrollo personal. DGCS, UNAM. (s.f.). ¿Sabes cuál es la importancia de la resiliencia? Fundación UNAM. <https://www.fundacionunam.org.mx/unam-al-dia/sabes-cual-es-la-importancia-de-la-resiliencia/> (Consultado el 18 de marzo 2021).

A pesar de que la diferencia entre mujeres y hombres resilientes es ligera, resulta pertinente mencionar que los psicólogos Norma Ivonne González y José Luis Valdez consideran que las niñas y mujeres jóvenes suelen contar con habilidades interpersonales y muestran mayor fortaleza interna, mientras que los niños y varones jóvenes suelen ser más prácticos ante situaciones que les aquejen¹⁰².

Es importante señalar que en el caso de los personajes masculinos que fueron resilientes fue posible detectar cierta dificultad para enfrentar las cosas; si bien las encaraban, se muestran más renuentes a ello. Por ejemplo, en un programa uno de los protagonistas masculinos teme enfrentar una prueba para pertenecer a un importante grupo de superhéroes, así que usa una máquina que juega con el tiempo y repite el mismo día una y otra vez para evitar dicha prueba.

En contraste, las mujeres resilientes analizaron las situaciones que les molestaban o causaban confusiones, las enfrentaron y supieron superarlas, ya fuera solas o con ayuda de algún personaje que resultara ser muy cercano, como un familiar o un amigo. Por ejemplo, en un programa vemos a una protagonista que miente para ganar un concurso, sin embargo, estas mentiras la comienzan a meter en problemas; así, ella sola reconoce que hizo mal y se repone de los problemas que le trajo decir las, comprendiendo que no siempre tiene que ganar los concursos en los que participa.

Por otro lado, el monitoreo permitió encontrar 30 personajes que claramente no fueron resilientes, 18 masculinos y 12 femeninos.

Los hombres que no fueron resilientes mostraron frustración, culpaban a los demás y tenían deseos de venganza, además de que presentaron dependencia

¹⁰² González, N. & Valdez, J. (2013). Resiliencia: Diferencias por edad en hombres y mujeres mexicanos. *Acta de investigación psicológica*, 3(1), 941-955.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-48322013000100004 (Consultado el 1 de agosto 2021).

emocional, lo que les ponía en desventaja para enfrentar las realidades que afrontaban. Es el caso de un antagonista que creció sin su padre y culpa a los protagonistas de la serie por haber estado toda su infancia sin él. A partir de esto busca vengarse de ellos, aunque su padre es ahora amigo y parte de la familia de superhéroes.

Por su parte, las mujeres no resilientes encontradas durante el análisis mostraron una evidente tendencia a evitar los conflictos y a encarar las situaciones, y no buscaban ayuda para salir de los problemas; por ejemplo, una protagonista demostró tendencia a evadir situaciones que le causaban incomodidad, como el hecho de dormir en un lugar que no fuera su casa; también evita convivir con chicos y chicas de su edad, pues asegura que prefiere mantener un perfil bajo y no busca ser parte del grupo de los populares.

El análisis “Resiliencia: Diferencias por Edad en Hombres y Mujeres Mexicanos” señala que hay diversos aspectos que distinguen a las personas resilientes; entre ellos se destaca que tienen una red de apoyo que les permite generar vínculos. También se enfatiza que son creativos y saben adaptarse a los cambios, lo que les ayuda a tener un mejor manejo de sus emociones; y, por último, que suelen ser empáticos, visualizan el futuro y saben pedir ayuda cuando ya no encuentran solución.

Es por ello, que los programas monitoreados podrían estar dando un mensaje positivo al público infantil al mostrar personajes resilientes, sin embargo, se considera que sería importante destacar más personajes masculinos que puedan enfrentar sus problemas personales sin titubear o posponer la acción.



¿El personaje generalmente toma en cuenta la opinión de los demás para tomar una decisión?

Los personajes que consideran la opinión de los demás para tomar decisiones, son aquellos que saben pedir ayuda y ponderan lo que otros piensan, reconociendo las propias limitaciones. Estos personajes suelen tener una buena relación con quienes les rodean y saben escuchar¹⁰³.

Es el caso de un protagonista en edad adolescente, quien suele acudir a sus amigos y a su novia para ampliar su panorama, aceptando que él no tiene todas las respuestas y que necesita por lo menos una perspectiva más para tomar una decisión que le permita ayudar a otros, o bien, resolver algún problema.

Por el lado de los personajes que no toman en cuenta la opinión de otros, se encontró un protagonista con las mismas características de edad y sexo que el ejemplo anterior, sin embargo, esta figura tiende a actuar de manera impulsiva, pensando en las consecuencias de sus acciones hasta que es tarde, afectando a amigos o familia a pesar de que sus intenciones pudieron ser buenas.

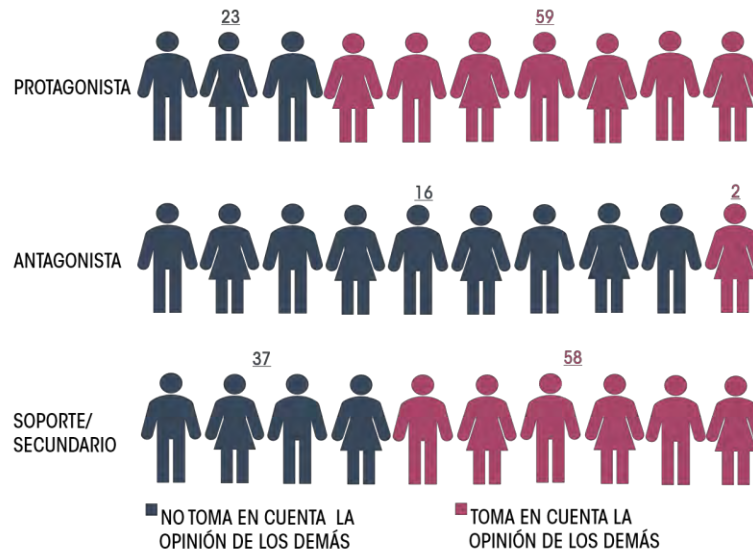
Entre los personajes del monitoreo se halló que quienes valoran las opiniones de otros suman 119, mientras que los que suelen tomar decisiones por su cuenta son 76.

Se observó que, de los personajes que toman en cuenta a los demás, los protagonistas y secundarios son los que más escuchan el consejo o la opinión de otros. Solamente se detectaron 2 antagonicos que escucharon a otras personas, lo que puede responder a que habitualmente estos personajes se desenvuelven solos,

¹⁰³ Aragón, R. (2019). Pedir Ayuda es un acto de valentía. La mente es maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/pedir-ayuda-es-un-acto-de-valentia/> (Consultado el 23 de agosto de 2021).

actúan con base a deseos personales o suelen esconder sus motivos de los demás¹⁰⁴.

FIGURA 37
RELACIÓN ENTRE TIPO DE PERSONAJE Y SU VALORACIÓN DE LA OPINIÓN DE OTROS PARA TOMAR UNA DECISIÓN



Lo anterior podría significar que los contenidos analizados pudieran estar proyectando valores positivos con respecto a pedir opiniones y considerarlas para enfrentar algún problema, o bien, llevar a cabo un proyecto o cumplir una meta.

¿El personaje es presentado como una persona que requiere aceptación social?

Los personajes que requieren aceptación social son los que necesitan ser reconocidos y queridos en su grupo de iguales¹⁰⁵. Este reconocimiento se encuentra en el tercer nivel de la pirámide de Maslow¹⁰⁶, únicamente detrás de las

¹⁰⁴ Hardy, J. (2013). 10 Traits of a Strong Antagonist. Fiction University. <http://blog.janicehardy.com/2013/07/10-traits-of-strong-antagonist.html> (Consultado el 25 de agosto de 2021).

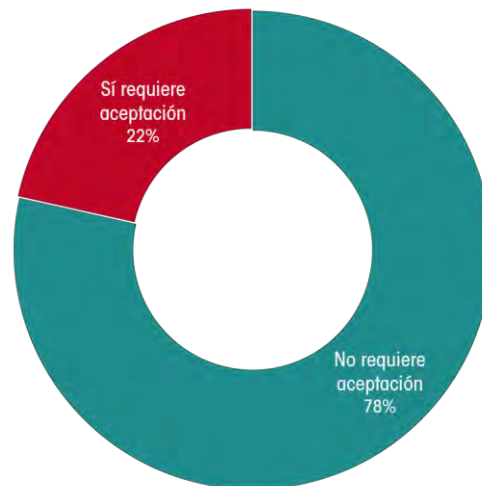
¹⁰⁵ Monjas, M^o Inés; Elices, Begoña GarcíaJuan-Antonio; Valle Francia, M.^o; de Benito, Patrocinio (2005). Aceptación social y género en la infancia y adolescencia. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1),383-393. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832486028> (Consultado el 1 de septiembre de 2021).

¹⁰⁶ Maslow, A. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review* 50(4), 430-437. <http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm> (Consultado el 1 de septiembre de 2021).

necesidades fisiológicas, como dormir y comer, y de la búsqueda de la seguridad y la estabilidad.

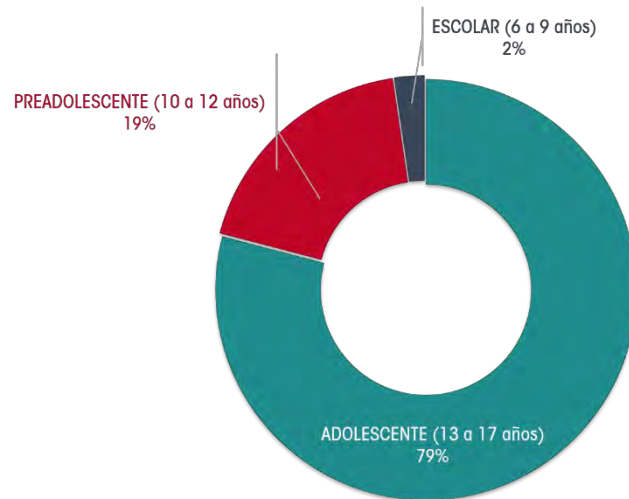
Los resultados del monitoreo dejan ver que, de los personajes que se inclinan hacia alguno de los polos de este indicador, casi tres cuartas partes (157) no requiere aceptación social.

FIGURA 38
PERSONAJES QUE REQUIEREN ACEPTACIÓN SOCIAL



Entre los personajes que sí requieren aceptación, se observó que hay 34 adolescentes, 8 preadolescentes y un solo escolar, lo cual es consistente con el desarrollo de la personalidad del ser humano, ya que es a lo largo de esas dos etapas cuando se busca establecer la personalidad, la inteligencia emocional, los gustos y las relaciones con los pares, aspectos que serán claves para el resto de su vida ¹⁰⁷.

¹⁰⁷ Zavala, M., Valadez, M., & Vargas, M. (2008). Inteligencia emocional y habilidades sociales en adolescentes con alta aceptación social. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 6(2), 321-338 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293121924004> (Consultado el 1 de septiembre de 2021).

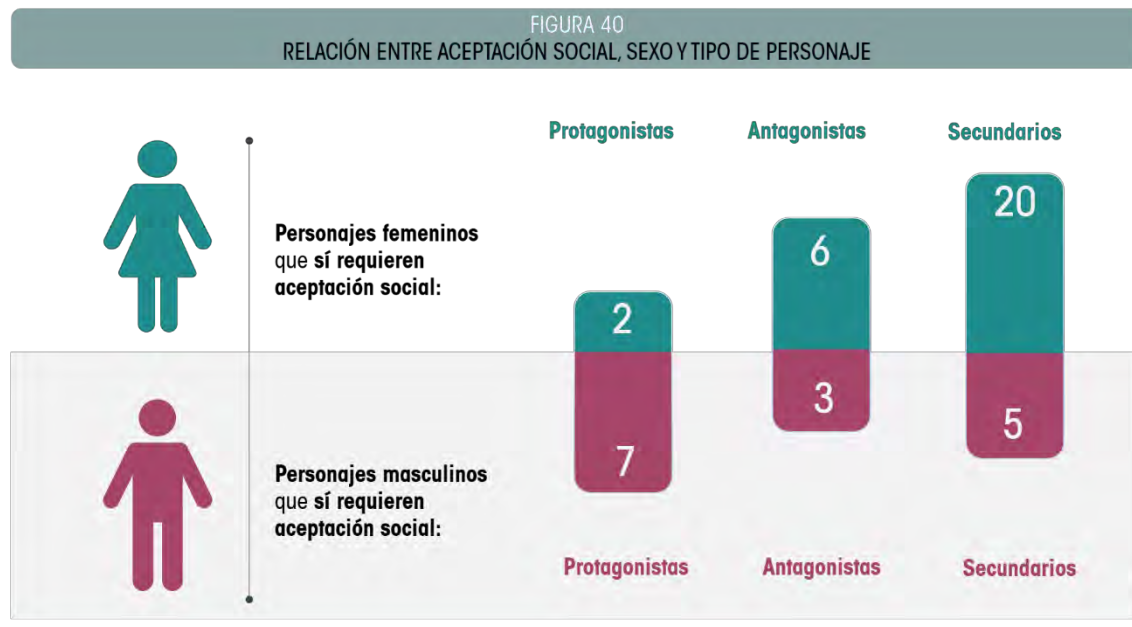
FIGURA 39
 EDAD DE LOS PERSONAJES QUE REQUIEREN ACEPTACIÓN SOCIAL


Tras relacionar a quienes sí requieren aceptación con su sexo, se observa que hay más personajes femeninos (28) que masculinos (15). Destaca que para las mujeres la importancia de la aceptación social recae principalmente en las relaciones con sus pares, sobre todo con otras mujeres; al tiempo que los hombres basan sus esfuerzos por ser aceptados en el éxito que obtienen en actividades como los deportes o en demostrar que son mejores que otras personas, especialmente otros personajes masculinos. Según la literatura sobre sociología y psicología, estos hallazgos corresponden con la teoría de que los hombres muestran más aspectos de dominancia, mientras que las mujeres presentan comportamientos de afiliación¹⁰⁸.

Tomando en consideración el tipo de personaje, se advirtió que los hombres protagonistas buscan más aceptación que sus contrapartes femeninas. En tanto que para las mujeres antagónicas y de soporte, es más importante ser aceptadas

¹⁰⁸ Plazas, E., Morón, M., Santiago, A., Sarmiento, H., Ariza, S., & Patiño, C. (2010). Relaciones entre iguales, conducta prosocial y género desde la educación primaria hasta la universitaria en Colombia. *Universitas Psychologica*, 9(2), 357-369. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64716832005> (Consultado el 1 de septiembre de 2021).

que para sus pares hombres. El monitoreo permitió observar que las chicas con papeles secundarios buscaban caer bien a otras chicas o no ser mal vistas, mientras que los motivos de protagonistas y antagonistas estaban relacionados con tener éxito o con ser el centro de atención.



¿El personaje es presentado como una persona solitaria?

Los personajes que son presentados como personas solitarias son aquellos que muestran preferencia por estar sin compañía o que se aíslan; frecuentemente no tienen amigos y tienden a realizar sus actividades por sí solos¹⁰⁹.

Únicamente se contabilizaron 30 personajes que se presentan como personas solitarias y de estos, 23 son adolescentes.

El monitoreo permitió detectar que más de la mitad de los personajes solitarios lo son por decisión propia; disfrutan hacer actividades por su cuenta y les gusta tener

¹⁰⁹ Papa, Y. (2014). Cuando queremos estar solos. La mente es maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/cuando-queremos-estar-solos/> (Consultado el 30 de agosto de 2021).

tiempo de calidad consigo mismos. Esto puede responder a que los contenidos pudieron haber decidido retratar características que corresponden a esta etapa de desarrollo. En la adolescencia se tiene la necesidad de pasar tiempo a solas para poder encontrar la propia identidad, descubrir cosas nuevas y experimentar con las sensaciones de independencia y autonomía¹¹⁰.

Al considerar el tipo de personaje y su sexo, se encontró que solamente una mujer y un hombre protagonistas son solitarios, lo que podría suponer que, en los programas analizados, a este tipo de personajes se les retrató como personas más sociables, que gustan de compartir sus gustos y actividades con los demás.

Por otro lado, se ubicaron 10 antagonistas solitarios, 60% mujeres frente a 40% hombres. En cuanto a las figuras solitarias secundarias contabilizaron 18, y los hombres fueron el doble de mujeres.



¹¹⁰ Abad, L. (2020) ¿Por qué los adolescentes quieren estar solos? TodoPapás. <https://www.todopapas.com/ninos/psicologia-infantil/por-que-los-adolescentes-quieren-estar-solos-11744> (Consultado el 30 de agosto de 2021).

Aunque la diferencia entre la cantidad de mujeres y hombres solitarios es muy poca, resulta relevante mencionar que esto coincide con observaciones sobre cómo se sigue definiendo la masculinidad en los medios, al presentarlos a ellos, como figuras solitarias¹¹¹.

PERFIL EMOCIONAL

¿El personaje generalmente expresa sus emociones?

Se consideró que un personaje es capaz de expresar sus emociones cuando abiertamente puede comunicar sus sentimientos, así como entablar diálogo en torno a ellos¹¹².

Entre los personajes que tienen esta característica se encontró a un chico adolescente en un papel secundario, quien maneja el volumen de su voz basándose en sus emociones, alzándolo cuando está enojado, además de que reacciona cuando se siente atacado, grita cuando siente dolor o deja de hablar cuando lo invade la sorpresa.

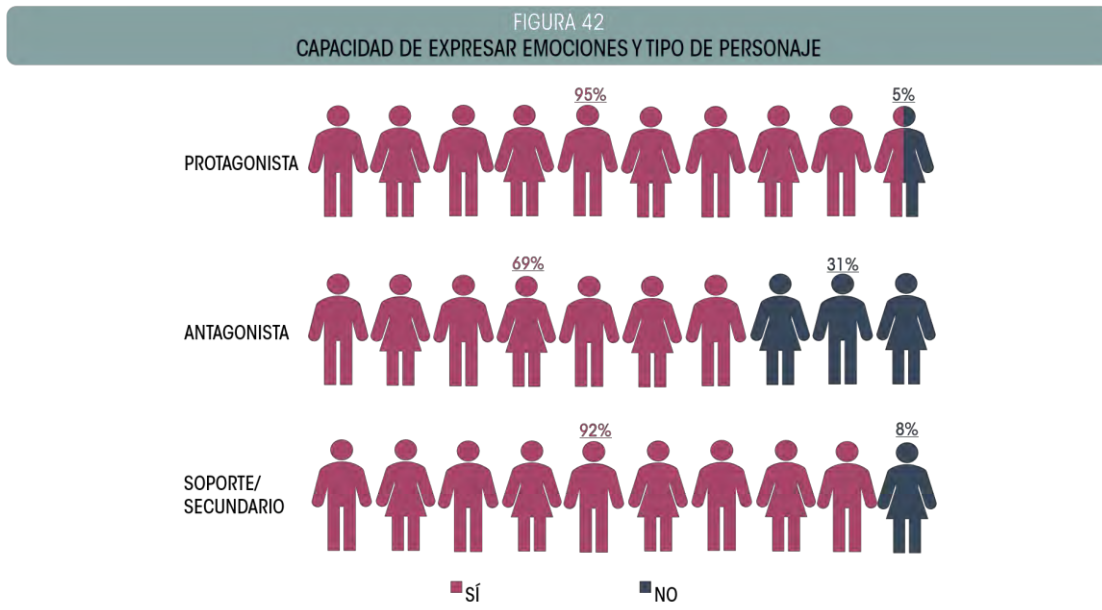
También se encontró que hay personajes que esconden sus sentimientos, como un protagonista que comparte las características de sexo y grupo etario con el personaje anterior, quien solicita a una amiga que escriba una canción para manifestarle lo que siente a la chica que a él le gusta, sin embargo, al ser cuestionado sobre sus sentimientos por ella, con el fin de plasmarlos en la lírica, él no sabe cómo expresarlo.

Durante el monitoreo de los programas del corpus, fue posible identificar que la gran mayoría de los personajes analizados son capaces de expresar sus emociones,

¹¹¹ Media Smarts (s.f.). How the Media Define Masculinity. Media Smarts.
<https://mediasmarts.ca/gender-representation/men-and-masculinity/how-media-define-masculinity>
(Consultado el 1 de septiembre de 2021).

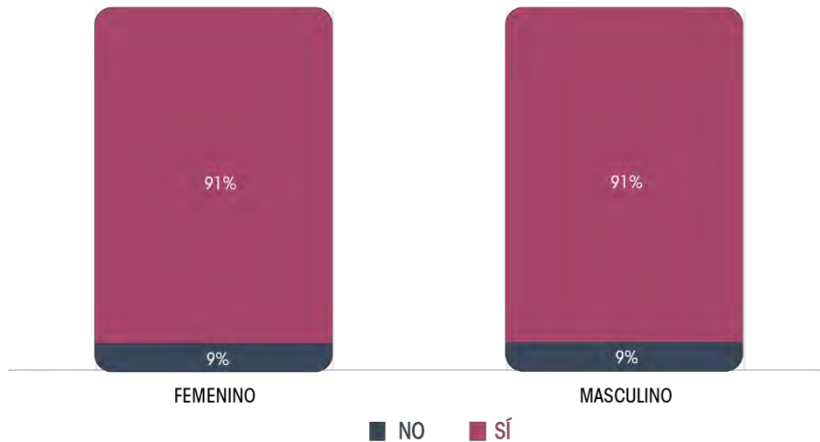
¹¹² TVtropes. (s.f.). Not so Stoic. Obtenido de TVtropes:
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/NotSoStoic> (Consultado el 12 de agosto de 2021).

contabilizando 240 figuras; al tiempo que solo 24 esconden sus sentimientos o no saben manifestarlos. Asimismo, se detectó que alrededor de 9 de cada 10 protagonistas y secundarios expresan sus emociones, en tanto que con respecto a los antagonicos la relación fue de casi 7 de cada 10.



De igual manera, se identificó que la paridad entre hombres y mujeres que expresan sus emociones es idéntica como se aprecia en la siguiente gráfica.



FIGURA 43
 SEXO DE LOS PERSONAJES QUE EXPRESAN SUS EMOCIONES


Además, al cruzar este indicador con la característica de fortaleza física, se observa que 34 personajes masculinos son capaces de revelar sus sentimientos, frente a 27 mujeres. Estos datos nos reflejan que es posible romper los estereotipos en el sentido de que los hombres no deben mostrar sus sentimientos.

Lo anterior permite decir que los programas analizados podrían estar fomentado la expresión de sentimientos y pensamientos sin distinción, lo cual puede contribuir a discontinuar estereotipos de género y abonar a una sociedad que da lugar a la apertura para explorar las emociones.

¿El personaje generalmente teme mostrar miedos e inseguridades?

Aquellos personajes que temen mostrar sus miedos e inseguridades son quienes evitan comunicar emociones negativas que se presentan tras un fracaso o ante la incertidumbre. Se relaciona con rechazar la vulnerabilidad e implica que no reconoce que es un ser humano con heridas y asuntos pendientes. Habitualmente

evitan aceptarse vulnerables porque asocian esta característica con debilidad y con ponerse en una posición que facilita a otros lastimarlos¹¹³.

Entre los personajes del corpus, únicamente se ubicaron 32 que presentaron temor a mostrarse vulnerables ante los demás, mientras que 133 fueron capaces de expresar sus miedos e inseguridades. Esto podría indicar que los contenidos analizados muestran cierta inteligencia emocional en los personajes, la cual es necesaria para comunicarse de forma asertiva y para comprender mejor lo que los demás transmiten¹¹⁴.

En cuanto al sexo de los personajes se halló que el 47% son femeninos y no se mostraban con temor a compartir miedos e inseguridades, mientras que los masculinos representaron el 53%. Esta información puede significar que los programas monitoreados podrían estar dejando de normalizar que solamente las mujeres son vulnerables¹¹⁵.

Por otro lado, del grupo de personajes que sí temen mostrar sus miedos e inseguridades, mitad fueron hombres y mitad mujeres.

¹¹³ Sánchez, G. (2019). Ser vulnerable no es ser débil. HuffPost.
https://www.huffingtonpost.es/entry/ser-vulnerable-no-es-ser-debil_es_5dead65fe4b0d50f32b3588c
(Consultado el 31 de agosto de 2021).

¹¹⁴ Furnham, A. (2012). Emotional Intelligence. IntechOpen.
<https://www.intechopen.com/chapters/27237> (Consultado el 31 de agosto de 2021).

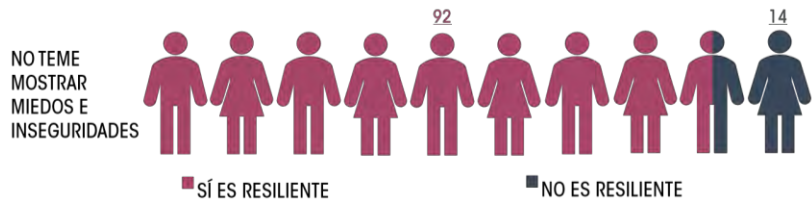
¹¹⁵ Merchant, K. (2012). How Men and Women Differ: Gender Differences in Communication Styles, Influence Tactics, and Leadership Styles. CMC Senior Theses. 513.
http://scholarship.claremont.edu/cmc_theses/513 (Consultado el 31 de agosto de 2021).

FIGURA 44
SEXO DE LOS PERSONAJES TEMEN MOSTRAR MIEDOS E INSEGURIDADES



También se encontró una alta correlación entre personajes que son vulnerables y resilientes, ya que se contabilizan 87%. Estos números podrían indicar que los personajes vulnerables logran ser resilientes, en gran medida porque expresar sentimientos negativos a sus personas de confianza, les permite manejar emociones no placenteras, encontrar soluciones gracias a las aportaciones de los demás y sobreponerse a obstáculos¹¹⁶, lo cual puede suponer un referente para las audiencias.

FIGURA 45
PERSONAJES QUE NO TEMEN MOSTRAR MIEDOS E INSEGURIDADES Y MUESTRAN RASGOS DE RESILIENCIA



¹¹⁶ Salter, M. (2017). Resilience in Communication. Meg Salter. <https://megsalter.com/resilience-in-communication/> (Consultado el 1 de septiembre de 2021).

VALORES ÉTICOS Y SOCIALES

¿El personaje se conduce la mayoría de las veces con principios de honestidad o con comportamientos que pudieran considerarse deshonestos?

Es común encontrar en los contenidos audiovisuales, personajes que evitan mentir o poner trampas a quienes les rodean, y otros, que en la medida de lo posible harán todo lo opuesto. Con base en esto fue posible observar que 198 de los personajes se condujeron la mayoría de las veces con principios de honestidad, y 54 de forma contraria.

Con respecto al sexo de los personajes se detectó un equilibrio, con 95 mujeres con comportamientos honestas y 103 hombres honestos, frente a 28 mujeres con comportamientos opuestos y 26 hombres deshonestos.

En cuanto al tipo de personaje, alrededor de 7 de cada 10 personajes masculinos antagonistas presentaron comportamientos deshonestos, en tanto que en el caso de las mujeres esta proporción fue de casi 9 de cada 10. Por su parte tanto protagónicos como secundarios, mujeres y hombres, se comportaron de forma honesta con una relación de aproximadamente, 8 de cada 10.

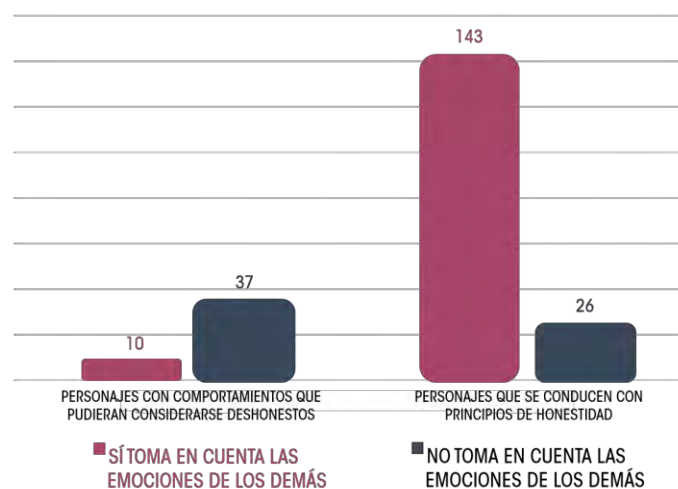
Un par de ejemplos de personajes con comportamientos deshonestos son el de una adolescente que provoca intencionalmente el incendio de una cafetería juvenil y después se ofrece para buscar a los culpables, o el de un mánager adolescente que manipula a todos a su alrededor para conseguir lo que necesita de otros jóvenes artistas.

Este tipo de situaciones en los contenidos, son retos para que las cualidades positivas de los protagonistas salgan a relucir, logrando así, al final, o en algún momento de la historia, solucionar el problema, aprender una lección o propiciar un cambio en el interior del antagonista.



Por otro lado, al cruzar esta característica con la variable que permite analizar si los personajes toman en cuenta las emociones de los demás, se halló que el 85% de los personajes que se comportan de forma honesta lo hacen, mientras que el 79% de los personajes que se conducen de manera deshonesta no son considerados con las emociones de otras personas.

FIGURA 46
PERSONAJES QUE SE CONDUCE CON PRINCIPIOS DE HONESTIDAD O CON COMPORTAMIENTOS QUE PUDIERAN CONSIDERARSE DESHONESTOS QUE TOMAN EN CUENTA LAS EMOCIONES DE LOS DEMÁS



Creadores audiovisuales y expertos que estudian el efecto de los medios en jóvenes, destacan que las niñas y niños más pequeños tienden a recordar fragmentos o acciones particulares y no el concepto general o moraleja de la historia, mientras que los adolescentes cuentan con habilidades sociocognitivas más desarrolladas, que les permiten hacer ejercicios de empatía y razonamiento abstracto para entender los conflictos y mensaje central del programa, y por ello remarcan la importancia de considerar ciertos elementos en el desarrollo de contenidos infantiles como la edad del público, el planteamiento del problema, la solución al conflicto y los principales valores a mostrar¹¹⁷, tales como la honestidad.

¹¹⁷ Yalda, T. (2019) The Power of Storytelling: Media and Positive Character Development. Center for Scholars & Storytellers.

¿El personaje actúa la mayoría de las veces de forma amable o grosera?

Al interior de las distintas historias analizadas fue posible observar personajes que mantenían generalmente un comportamiento agradable y cortés con los que les rodean, y otros que en contraparte actuaban de forma irrespetuosa y grosera.

Durante el monitoreo se encontró que, en algunas ocasiones, la personalidad amable es una oportunidad para que personajes poco amigables o circunstancias desfavorables pongan a prueba su tolerancia y simpatía. Por ejemplo, un protagonista adolescente que hace su mayor esfuerzo por ser cordial y atento con los que le rodean, sin embargo, su hermano lo involucra constantemente en apuros, lo cual, aunado a descuidos propios, origina problemáticas y diversos conflictos.

Por el contrario, fue posible ver que la dinámica de los personajes groseros analizados se asocia constantemente con los papeles antagonicos, esto con el objetivo de sacar de balance la situación y dificultar la resolución del conflicto en la trama. Por ejemplo, una líder de consejeros adolescente de un campo de verano que castiga y pone en aprietos constantemente a niñas y niños bajo su cuidado; una gran bailarina que se siente celosa de las habilidades de su compañera y la ofende para mostrarle su desagrado; o un villano que insulta a enemigos y secuaces por igual tras cada derrota en batalla.

Ciertos estudios encuentran una relación entre el sexo y el comportamiento de los personajes los cuales asocian actitudes amables y pacíficas a la mayoría de los papeles representados por mujeres¹¹⁸. Sin embargo, en este monitoreo se detectó

<https://static1.squarespace.com/static/5c0da585da02bc56793a0b31/t/5dbc6d9522333a03a1fafeb7/1572630188288/The+Power+of+Storytelling%3A+Media+and+Positive+Character+Development>
(Consultado el 13 de agosto de 2021).

¹¹⁸ Pila, S., Dobrow, J., Gidney, C., & Burton, J. (2018). The "Good Girls": Exploring Features of Female Characters in Children's Animated Television. *Gnovis Journal*, Georgetown University.

<https://repository.library.georgetown.edu/bitstream/handle/10822/1052868/The%20Good%20Girls.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Consultado el 8 de agosto de 2021).

que, de los 312 personajes analizados, 111 mujeres y 120 hombres tienen una personalidad amable, mientras que 25 mujeres y 17 hombres tienen una personalidad grosera.

Por otra parte, cuando se analizó este indicador con relación al tipo de personaje, fue posible observar que alrededor de 9 de cada 10 de los personajes protagónicos y de soporte son más amables que los antagonistas, quienes tienden a ser más groseros; solamente 3 de cada 10 de estos personajes, son amables.

Con respecto a las actitudes groseras se observó que fueron la vía para generar tensión en la trama, lo cual favorece a que la historia transcurra, mientras que las actitudes amables fueron las más predominantes y abonaron a la cordialidad en las relaciones interpersonales dentro de los distintos programas monitoreados.

Como ya se mencionó, la personalidad amable que ha sido detectada en otros estudios como predominante en mujeres se asoció ligeramente más a hombres en este monitoreo, lo cual podría descontinuar el estereotipo de que solo las mujeres representan papeles con rasgos de amabilidad dentro de las historias.

¿El personaje actúa la mayoría de las veces con bondad o con maldad?

Para este monitoreo y su análisis se consideró la bondad¹¹⁹ como la iniciativa de las personas para beneficiar a otros, mientras que la maldad¹²⁰ se definió como el ejercicio del poder que tiene una persona para hacer daño a propósito.

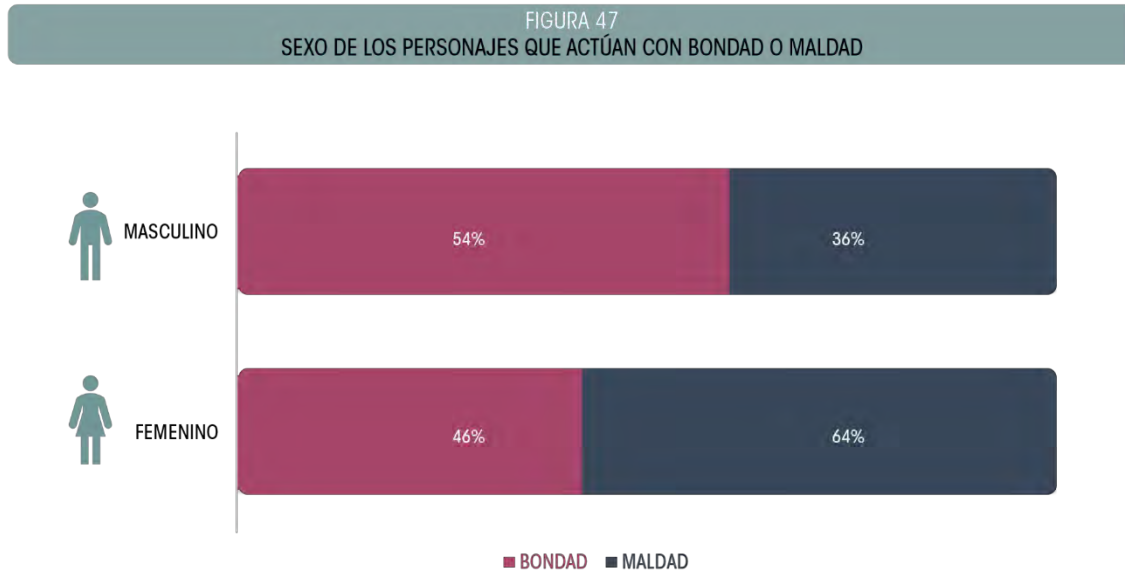
Entre los resultados se detectó que, de los 312 personajes analizados, 210 actuaron con bondad; de estos, 46% fueron mujeres y 54%, hombres.

¹¹⁹ Personajes amigables, psicológicamente bien equilibrados, moralmente buenos y socialmente estables en la mayoría de los casos, y, en resumen, alguien a quien cualquiera le gustaría estar cerca y tener como amigo.

¹¹⁹ TVtropes. (s.f.). Nice Guy. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/NiceGuy> (Consultado 18 de marzo de 2021).

¹²⁰ Personajes desequilibrados psicológicamente, manipuladores y moralmente malos. Ibidem.

En cuanto a los personajes que actuaron con maldad, se contabilizaron 50; 64% mujeres y 36% hombres.



De acuerdo con el comunicólogo Orlando Buitrago, es importante mantener un balance entre la personalidad, las motivaciones y el nivel moral de los personajes, ya que asegura que las personas en la vida real son una combinación de virtudes y defectos. “Los buenos tienen defectos y los malos tienen virtudes, es necesario saber interpretar y plasmar las curvas contradictorias de los seres humanos, es el único camino hacia la construcción de personajes creíbles”¹²¹.

Es importante destacar que las narraciones literarias, así como los guiones cinematográficos y televisivos, en un afán moralizador, suelen atribuir rasgos comunes que identifiquen a los personajes como “buenos” o “malos”, es decir, les dan personalidades que puedan generar admiración o rechazo, sin embargo,

¹²¹ Buitrago, O. (2012). “El personaje. Crear personajes” de su cátedra de Narrativas Digitales, del posgrado en Comunicación Multimedia de la Universidad Sergio Arboleda de Bogotá. <https://es.scribd.com/doc/131747315/Creacion-de-personajes> (Consultado el 12 de agosto).

estos valores pueden cambiar o adaptarse a las condiciones o situaciones que se viven en la narración.

Por ejemplo, los antagonistas que actuaron con bondad son capaces de reconocer que había algo malo en los actos que ellos mismos realizaban, o en acciones negativas de los que les rodean. En el monitoreo se detectó el caso de una adolescente antagonista que le dice a su amiga que pare de inculpar a la protagonista de algo de lo que ella es responsable.

Por otra parte, tenemos los protagonistas que actúan con maldad, pues, aunque son personajes que no hacen el mal intencionadamente, en ocasiones actúan contra lo "moralmente correcto". Por ejemplo, un personaje femenino que pertenece a un equipo de superhéroes, y a diferencia de sus compañeros que actúan todo el tiempo pensando en los demás, ella suele tener planes o ideas que implican lastimar o herir a otros, y si tiene oportunidad de mostrarse como "villana" o de ser parte de un clan de villanos, lo hace sin pensarlo y se siente emocionada.

Asimismo, es de interés señalar que los móviles de cada personaje dependen de sus intenciones, es decir, los personajes antagonistas suelen actuar con maldad porque tienen intenciones de humillar y mostrar superioridad, aunque podrían servir también como detonante de comedia. Por ejemplo, una antagonista preadolescente suele jugarles bromas a sus hermanos mayores para burlarse de ellos, actos que podrían resultar graciosos para la trama.

De igual forma ocurre con los actos de los personajes principales que actúan con bondad, pues estos hacen las cosas por un bien común, ayudan a las personas de manera heroica, salvan su ciudad o el mundo. Por ejemplo, un grupo de superhéroes que se encarga de salvar a los ciudadanos, enfrentan criaturas de otros planetas y ponen primero el bienestar de los demás, antes que el propio.



Con esto es posible decir que los contenidos analizados muestran una variedad de principios y valores, que van desde los bondadosos actuados por héroes que buscan hacer el bien contra los malvados villanos que quieren dominar; hasta las personas bondadosas que ayudan sin ver a quién y contrarrestar a las personas que actúan con maldad.

ESTILO DE CONVIVENCIA

¿El personaje se preocupa por los demás la mayoría del tiempo?

Durante el monitoreo se exploró si los personajes se preocupan por los demás y se consideró que es así cuando manifiestan un genuino interés para que las personas que los rodean se encuentren bien física y/o emocionalmente, ya sea por medio de apoyo verbal o de acciones que acerquen a esas personas al bienestar deseado o idóneo¹²².

Un ejemplo de personaje que muestra preocupación por los demás, es el de una adolescente protagonista quien vive en un pequeño pueblo que basa su actividad económica en una fábrica de pepinillos. Sin embargo, esta contamina el arroyo, lo que afecta las especies marinas del área. Tras una manifestación, esta chica, junto con una amiga, proponen al dueño de la fábrica un proyecto para limpiar el arroyo, así como para generar energía sustentable a fin de no tener que cerrar la fábrica, evitando, además, que el río siga siendo perjudicado y, por lo tanto, afecte a los miembros de su comunidad.

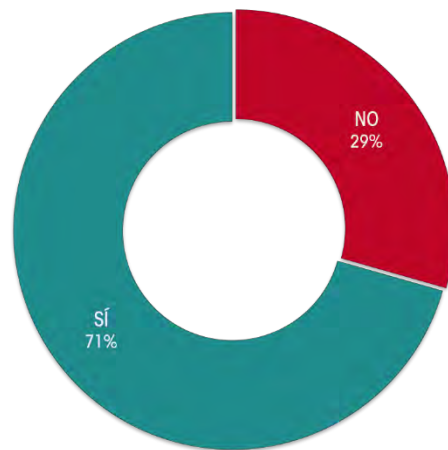
Por otro lado, se halló una antagonista, también chica adolescente, quien busca incordiar a la mayoría de los otros personajes, en ocasiones, sin razón aparente y, en otras, para conseguir beneficios para su persona; como cuando asume el rol de directora de una representación de "Romeo y Julieta", la cual era interpretada por dos de los protagonistas de la serie, quienes son pareja. Conforme avanza el

¹²² TVtropes. (s.f.). A Friend In Need. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AFriendInNeed> (Consultado el 9 de agosto de 2021).

episodio, la antagonista decide darle el papel de nodriza al chico protagonista, con la intención de humillarlo, quitándole el papel de Romeo y dándoselo a otro compañero para que besara a la chica protagonista y, así, incomodar a la pareja.

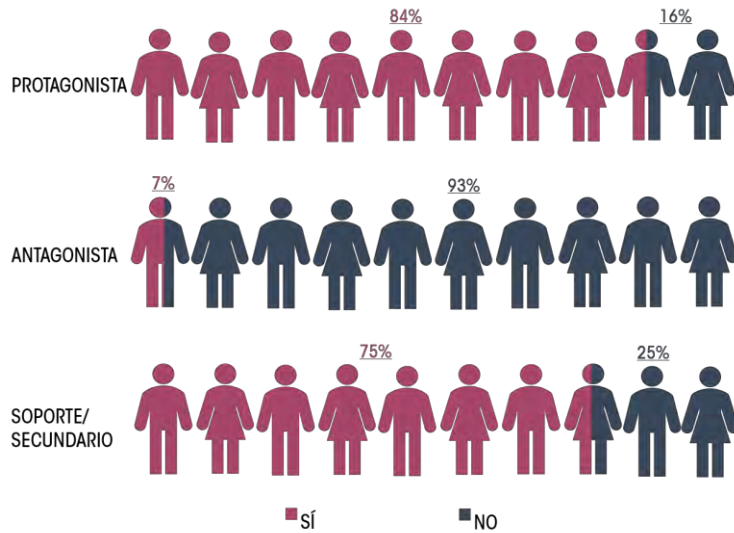
Durante el análisis, fue posible identificar que 180 personajes de los 312 analizados se preocupan por los demás, al tiempo que 75 muestran despreocupación por lo que le suceda a otras personas.

FIGURA 48
PERSONAJES QUE LA MAYORÍA DEL TIEMPO SE PREOCUPAN POR LOS DEMÁS



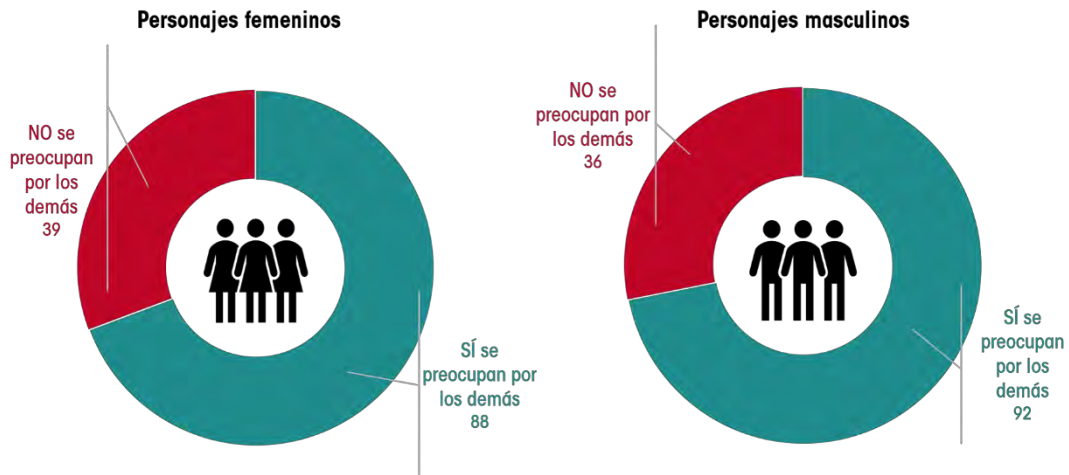
También se encontró que alrededor de 8 de cada 10 protagonistas denotan interés en el bienestar de quienes les rodean, mientras que cerca de 9 de cada 10 antagonistas mostraron nula preocupación. Por otro lado, un poco más de 7 de cada 10 de los personajes, cuyo rol es el de soporte o secundario, tendrían esta característica.

FIGURA 49
TIPO DE PAPEL DE LOS PERSONAJES QUE SE PREOCUPAN POR LOS DEMÁS



De igual manera, y aunque es muy poca la diferencia, se detectaron un poco más de personajes masculinos que se preocupan por otras personas, en comparación con los femeninos.

FIGURA 50
SEXO DE LOS PERSONAJES QUE SE PREOCUPAN POR LOS DEMÁS



Estos datos podrían representar que los contenidos analizados, pudieran estar combatiendo el estereotipo de que solo las mujeres son sensibles ante lo que les sucede a otras personas, mientras que los hombres se preocupan más por sí mismos y ven a los demás como herramientas o medios para un fin¹²³.

En relación con el indicador de personajes amables y personajes groseros, se halló que el 84% de los personajes amables se preocupan por los demás, en tanto que ningún personaje grosero tuvo este rasgo.

Finalmente, fue posible encontrar que 87% de los personajes que se preocupan por otros, también tienden a buscar el diálogo para solucionar conflictos. Mientras que 66% de los personajes que resuelven los conflictos por otros medios, o simplemente no hacen algo para resolverlos, se muestran indiferentes a lo que suceda con otros personajes.

¿El personaje generalmente toma en cuenta las emociones de los demás?

De igual manera, se valoró que los personajes son empáticos cuando toman en cuenta las emociones ajenas, brindan atención a los demás, considerando sus sentimientos para no pasar encima de ellos ni descalificarlos, además de que les permite establecer mejores relaciones con los demás¹²⁴¹²⁵.

Un personaje principal que sirve de ejemplo sobre esta característica es un adolescente, quien, tras derrotar a su contrincante en un torneo de peleas de robots, se da cuenta que el premio económico era muy importante para este, ya que significaba poder apoyar a su hermano para una cirugía, y decide cedérselo.

¹²³ Cubillas, M., Abril, E., & Domínguez, S. (2016). Creencias sobre estereotipos de género de jóvenes universitarios del norte de México. *Diversitas: perspectivas en psicología*, 12(2), 217-230. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67946836004> (Consultado el 3 de agosto de 2021).

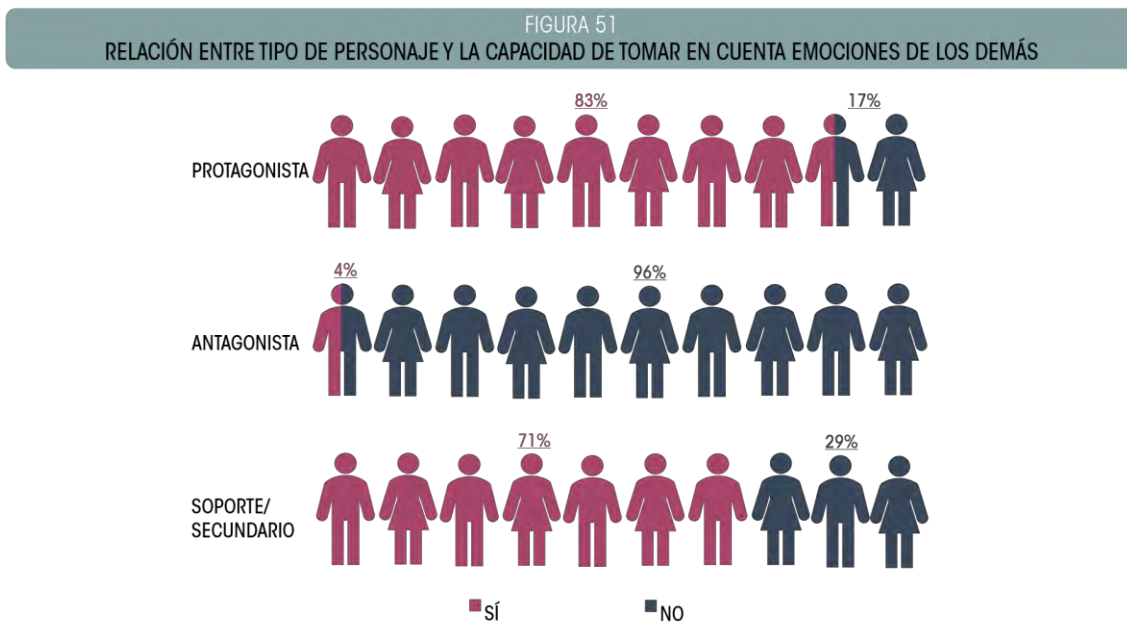
¹²⁴ Redacción APD. (2021). Inteligencia emocional y liderazgo: cómo ser un buen líder. <https://www.apd.es/inteligencia-emocional-en-liderazgo/> (Consultado el 23 de agosto de 2021).

¹²⁵ Escuela de familias La Salle. (2018). Reconocer las emociones. <https://escueladefamilias.lasalle.es/reconocer-las-emociones/> (Consultado el 23 de agosto de 2021).

En contraparte, un ejemplo de personaje que no es empático es el de un antagonista adolescente que actúa con malicia y solo tiene en mente cómo obtener su objetivo, no dudando en absoluto evidenciar las fallas, incluso de sus aliados, para amenazarlos.

Durante el monitoreo de los programas del corpus, fue posible observar que, de los personajes en los que se encontró inclinación hacia uno de los dos polos de este indicador, 165 son capaces de mostrar algún grado de empatía, al tiempo que 77 no son considerados, o pasan por encima de las emociones de por lo menos otro de los personajes de los episodios observados.

También fue posible identificar que solamente un antagonista tomó en cuenta las emociones de los demás. En tanto que alrededor de 8 de cada de 10 protagonistas tuvo esta característica, y cerca de 7 de cada de 10 secundarios presentaron esta forma de ser.



Se encontró que algunos protagonistas no fueron empáticos porque suelen estar absortos en sus pensamientos e ideales, es decir, no ponen atención a su entorno ni a lo que los demás hacen, piensan o sienten; mientras que otros evidencian que es más importante lo que ellos desean, como fama, objetos de edición limitada, reconocimiento o pura diversión. Un ejemplo es el de un adolescente que quiere ir a tocar con su banda a un evento, dejando solo a su hermano en vez de ayudarlo a cuidar a un bebé que les confiaron.

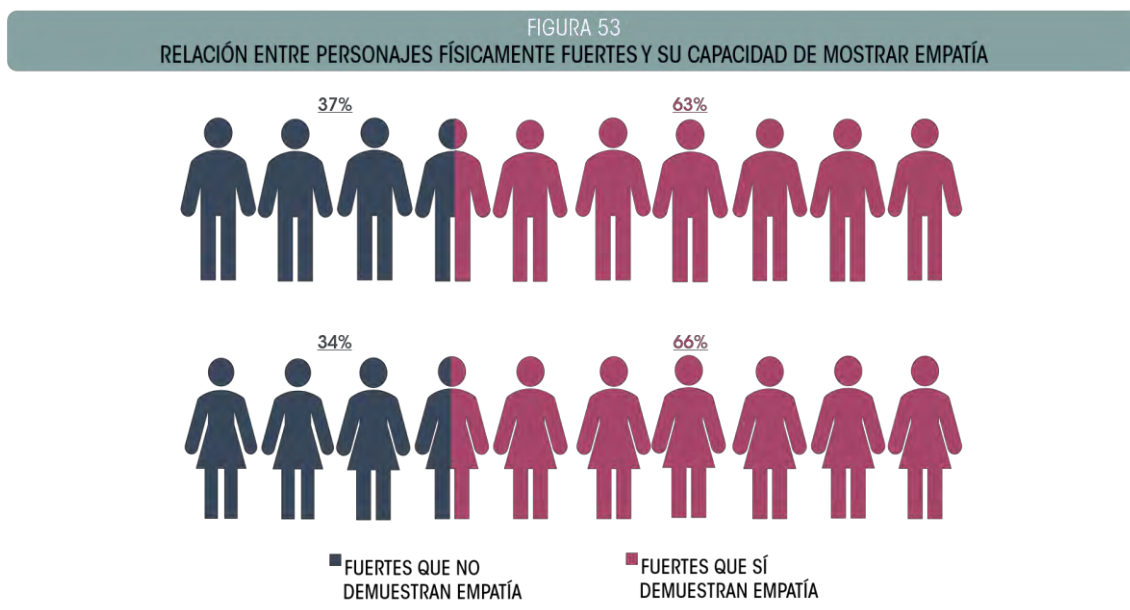
También se halló que la cantidad de personajes masculinos y femeninos empáticos, frente a los no empáticos, es prácticamente idéntica, como se observa en la siguiente gráfica:



Al cruzar este indicador con la característica de fortaleza física, se advierte que hay 24 personajes masculinos representados como fuertes, con cierto grado de empatía, proporción que no representa gran diferencia con las mujeres, que son 19.



Este tipo de representaciones en los contenidos analizados, podrían estar contribuyendo a discontinuar el estereotipo de que los hombres tozudos no deben preocuparse por lo que otras personas puedan sentir, clichés que de acuerdo con el artículo “Nueva masculinidad: identidad, necesidades humanas y paz”¹²⁶, siguen siendo observados o se siguen asumiendo de manera premeditada en la sociedad actual; especialmente en las escuelas y procesos de formación, ya que históricamente, la supuesta habilidad de los hombres para desapegarse emocionalmente ha sido considerada como una fortaleza¹²⁷. Cabe señalar, que estos estereotipos son manifestados con mayor frecuencia cuando las personas sienten que sus acciones pueden ser observadas o juzgadas, o cuando la practicidad de sus actos está en juego¹²⁸.



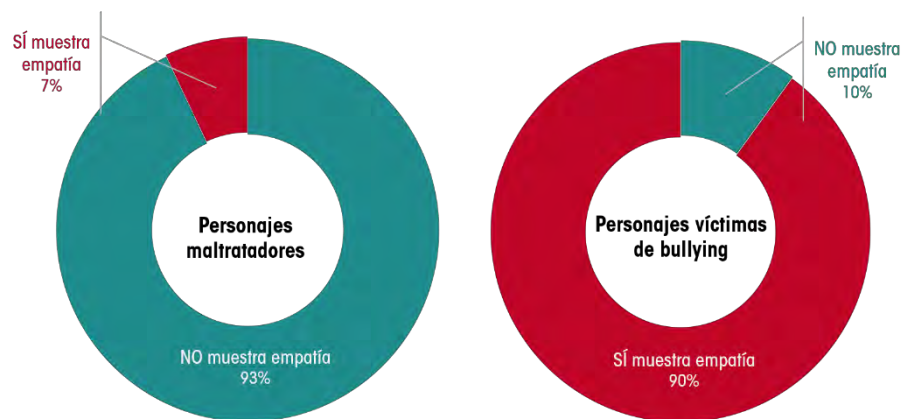
¹²⁶ Checa Salazar, V., y Cid del Prado Rendón, S. (2003). Nueva masculinidad: identidad, necesidades humanas y paz. *Asparkia. Investigación Feminista*, (14), 33-43. <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/836> (Consultado el 12 de agosto de 2021).

¹²⁷ Ohlendorf, C. (2020). Do Men Have an Empathy Problem? Valet. <https://www.valetmag.com/living/features/2020/do-men-have-an-empathy-problem-061120.php> (Consultado el 23 de agosto de 2021).

¹²⁸ Baez, S. (2017). Men, women...who cares? A population-based study on sex differences and gender roles in empathy and moral cognition. *Plos One*. <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0179336> (Consultado el 24 de agosto de 2021).

Por último, se percibe una correlación positiva entre los personajes que fungieron como maltratadores y que carecían de empatía por otros personajes, ya que 9 de cada 10 *bullies* no fueron empáticos. Estos números coinciden con el estudio “La empatía y su relación con el acoso escolar” que demuestra que las personas que ejercen acoso, particularmente en el ámbito escolar, tienden a puntuar bajos en escalas que miden empatía¹²⁹.

FIGURA 54
RELACIÓN ENTRE PERSONAJES MALTRATADORES Y VÍCTIMAS DE BULLYING Y LA CAPACIDAD DE MOSTRAR EMPATÍA



¿El personaje generalmente propicia el diálogo para resolver conflictos?

En el monitoreo se detectó que el 67% de los personajes propician el diálogo para resolver conflictos. De estos, 104 son femeninos y 106 masculinos.

Asimismo, se identificó que, aproximadamente 8 de cada 10 protagonistas monitoreados, usan el diálogo; de los secundarios, cerca de 7 de cada 10; y del grupo de personajes antagonistas, solo 3 de cada 10.

¹²⁹ Nolasco, A. (2012). La empatía y su relación con el acoso escolar. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 11(2), 35-54. <https://www.redalyc.org/pdf/2431/243125410002.pdf> (Consultado el 24 de agosto de 2021).

FIGURA 55
TIPO DE PARTICIPACIÓN DE LOS PERSONAJES QUE PROPICIAN EL DIÁLOGO PARA RESOLVER CONFLICTOS



Resultó interesante encontrar que los antagonistas propiciaban el diálogo en ciertas situaciones, por ejemplo, una adolescente quien conversó con sus amigas, después de haber sido descortés con ellas en algunas ocasiones, expresándoles su afecto y consideración; otra adolescente que buscó comunicarse con un personaje para hablar sobre acciones con las que no estuvo de acuerdo; personajes que favorecieron pláticas para evitar peleas o confrontaciones físicas; y un adolescente que pidió disculpas a sus rivales.

Al relacionar esta característica con la personalidad violenta, se detectó un solo personaje violento que propició el diálogo; una antagonista adolescente que descubrió que un rival se encontraba infiltrado y, a pesar de tener una primera reacción de enojo, decide hablar con su adversario.

De acuerdo con el artículo “La educación como instrumento de la cultura de paz”¹³⁰ el diálogo como medio para resolver conflictos se identifica como una herramienta de la cultura de paz, basada, entre otros principios, en: “(1) El respeto

¹³⁰ Bahajin, S. (2018). La educación como instrumento de la cultura de paz. *Innovación educativa*, 8(78), 93-111. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732018000300093&lng=es&tlng=es. (Consultado el 2 de septiembre de 2021).

a la vida, el fin de la violencia y la promoción y la práctica de la no violencia por medio de la educación, el diálogo y la cooperación; (2) el respeto pleno y la promoción de todos los derechos humanos y las libertades fundamentales; (3) el respeto y el fomento de la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres; (4) el respeto y el fomento del derecho de todas las personas a la libertad de expresión, opinión e información; (5) la adhesión a los principios de libertad, justicia, democracia, tolerancia, solidaridad, cooperación, pluralismo, diversidad cultural, diálogo y entendimiento a todos los niveles de la sociedad y entre las naciones; y animados por un entorno nacional e internacional que favorezca la paz.”

Por estas razones, se enfatiza la importancia de las temáticas que fomenten el diálogo y la cultura de paz en la programación dirigida a niñas, niños y adolescentes, para contar con más referentes en pantalla que, a través del diálogo respeten la diversidad y promueven la práctica de la no violencia.

¿El personaje generalmente cambia su comportamiento habitual para agradar a las personas por las cuales siente un interés romántico?

De acuerdo con el estudio “Watching Gender” de *Common Sense Media*, los contenidos refuerzan estereotipos de género y roles que afectan la percepción de la vida cotidiana, aspiraciones, e incluso la idea de relaciones románticas¹³¹. En ese sentido, existen personajes en la pantalla que pueden dar importancia a temas relacionados con el amor de pareja o potenciales conquistas, de tal manera que es posible que modifiquen sus acciones para agradar al personaje por el cual se sienten atraídos.

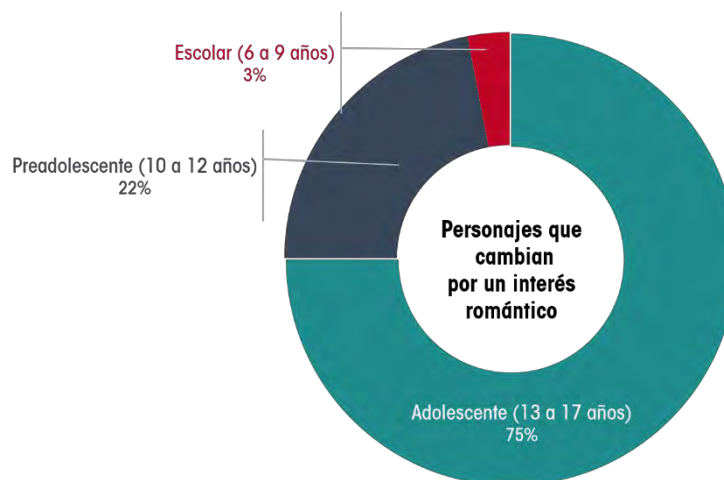
¹³¹ Ward, L., & Aubrey, J. (2017). Watching Gender How Stereotypes in Movies and on TV Impact Kids' Development. Common Sense Media.
https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/uploads/pdfs/2017_commonsense_watchin_ggender_fullreport_0620.pdf (Consultado el 27 de agosto de 2021).

Del total de personajes fue posible detectar que 51 cambian su comportamiento habitual para agradecer a las personas por las cuales sienten un interés romántico.

Al relacionar este indicador con el sexo de los personajes, se observó una ligera mayoría masculina que responden afirmativamente a este indicador con 28 hombres, y 23 en el caso de las mujeres.

Common Sense Media menciona en el mismo estudio que la frecuencia de series con estos temas aumenta en contenidos con personajes adolescentes y dirigidos a ellos debido al avance en las capacidades de comprensión de este público y a su vez a la popularidad de este tipo de historias. Con base en esto, fue posible confirmar que los personajes en este rango de edad cambiaban su comportamiento para agradecer a su interés romántico.

FIGURA 56
EDAD DE LOS PERSONAJES QUE CAMBIAN DE COMPORTAMIENTO POR UN INTERÉS ROMÁNTICO



Asimismo, fue posible detectar que la mayoría de las veces, este tipo de comportamiento, por parte de los adolescentes, tiene lugar en un contexto escolar, cuando conocen a alguien que les agrada. Las reacciones son variadas, pero

generalmente ponen más atención a su aspecto físico, cambian de hábitos o se declaran aficionados de ciertas actividades para llamar la atención del nuevo interés romántico.

También se encontró que, de este grupo de personajes, 18 se comportan con madurez, 32 con bondad, 24 son resilientes y 29 toman en cuenta las emociones de los demás. Lo que cobra relevancia al considerar las recomendaciones basadas en una encuesta a 1,000 participantes de 10 a 19 años, realizada por investigadores y creadores de contenido del *Center for Scholars & Storytellers*, las cuales apuntan que los comportamientos relacionados con este indicador requieren de una representación en pantalla que evite encasillar las cualidades de los personajes o limitar la perspectiva de temas de relevancia asociados a la atracción y romanticismo, ya que de no hacerse, se podría desaprovechar una oportunidad para mostrar al público infantil un amplio espectro de formas de acercamiento, expectativas y enseñanzas relacionadas con este tipo de interacciones al interior de las historias¹³².

¿El personaje generalmente maltrata a las demás personas o es víctima de bullying?

Se considera que un maltratador o “bully”¹³³ es una persona que quiere mostrar poder o superioridad a través de la intimidación y la violencia física, psicológica o verbal. Molesta a quien le parece diferente, raro, o bien, agrede a quien aparentemente es más débil.

¹³² Lurie, J., Yalda, T., Lemish, D., Wilson, K., Kleeman, J., Paladino, S., & Sarin, M. (2015). 10 Research-Based Insights to Evolve On-Screen Male Representation. Center for Schollar & Storytellers. <https://static1.squarespace.com/static/5c0da585da02bc56793a0b31/t/5e37a197ced5384d70db2c1d/1580704185234/Boys%27+Tip+Sheet.pdf> (Consultado el 27 de agosto de 2021).

¹³³ Significados. (2017). Significado de Acoso escolar. <https://www.significados.com/acoso-escolar/> (Consultado el 21 de julio de 2021).

Por otro lado, una víctima de *bullying*¹³⁴ es una persona que no dispone de recursos o habilidades para reaccionar, se muestra poco sociable, es sensible y frágil, puede ser el esclavo del grupo, y no sabe reaccionar por vergüenza o conformismo, siendo muy perjudicado por las amenazas y agresiones.

Como resultado del monitoreo se identificaron 32 personajes que maltratan -15 femeninos y 17 masculinos-, y 27 víctimas de *bullying*, 13 femeninos y 14 masculinos.

Respecto al tipo de personaje se encontró que la mayoría de los maltratadores son antagonistas (13), seguidos de los secundarios (12) y los protagonistas (7). En el caso de las víctimas de *bullying*, la mayoría son personajes de soporte (18), a diferencia de los protagonistas (8) y antagonistas (1).

Sobre las características de este grupo, se encontró que de los personajes que maltratan 29 tienen tono de piel blanco y 3 moreno; mientras que las víctimas, 20 son de piel blanca, 4 negra, 2 morena y 1 blanca no hispánica o no caucásica (asiática).

¹³⁴ Fernández, P. (2018). El agresor y la víctima del acoso escolar. Guía Infantil.
<https://www.guiainfantil.com/educacion/escuela/acosoescolar/agresoryvictima.htm#header1>
(Consultado el 21 de julio de 2021).

FIGURA 57
RELACIÓN ENTRE EL TIPO DE PERSONAJE Y TONO DE PIEL DE QUIENES MALTRATAN Y SON VÍCTIMAS DE BULLYING



Al cruzar las dos características anteriores, se encontró que el 91% de los personajes que maltratan tienen tono de piel blanco, mientras que las víctimas de *bullying* presentan una diversidad de tonos de piel y, en particular, en los personajes de soporte se observan todos los tonos de piel analizados.

El *bullying* tiene consecuencias tanto para las víctimas como para las personas que maltratan¹³⁵. En el caso de los primeros destacan la baja autoestima, actitudes pasivas y trastornos emocionales que en casos extremos pueden llegar a conductas suicidas. Respecto a las personas que maltratan se identifican como consecuencias las actitudes violentas, irritables, impulsivas o intolerantes, la falta de control y las muestras de autoridad exagerada.

¹³⁵ García-Fernández, M., & Giménez-Mas, S. (2010). La inteligencia emocional y sus principales modelos: Propuesta de un modelo integrador. *Espiral. Cuadernos de profesorado*, 5(6), 43-52. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3736408.pdf> (Consultado el 30 de julio de 2021).

Investigaciones sobre televisión para adolescentes¹³⁶ han encontrado que el “*bullying* motivado por odio”¹³⁷ suele realizarse a través de maltratos físicos, verbales e indirectos.

En este monitoreo se encontró que las conductas de maltrato observadas fueron motivadas principalmente por una intención de ridiculizar, humillar, intimidar, realizar bromas pesadas o ejercer una presión psicológica sobre alguien más por razón de ser diferente, tener un estatus social distinto, por competencia o por no poder realizar ciertas actividades de la misma manera. Cabe mencionar que en muchos de los contenidos audiovisuales analizados el maltrato es el conflicto de la trama, el cual puede llegar a resolverse de forma positiva a lo largo de los episodios que conforman la historia.

Por último, considerando lo que plantea el estudio “Bullying on Teen Television: Patterns across Portrayals and Fan Forum Posts”¹³⁸, se destaca que los contextos y las diferencias individuales de los personajes analizados pueden tener un efecto en la manera como las audiencias interpretan el *bullying*. Por ello, se sugiere profundizar en futuros estudios para conocer de qué manera las audiencias infantiles y adolescentes se podrían identificar con los personajes maltratadores y con las víctimas, qué efecto tiene esto con su reacción ante las representaciones de maltrato y cómo las representaciones de humor o comedia asociadas influyen en la actitud de las audiencias hacia el *bullying*.

¹³⁶ Walsch, K. (2012). Bullying on Teen Television: Patterns across Portrayals and Fan Forum Posts. Master Thesis. University of Massachusetts Amherst.

<https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2003&context=theses> (Consultado el 12 de agosto de 2021).

¹³⁷ Entendido como el maltrato dirigido a alguien con base en su origen étnico, religión, orientación sexual, etc.

¹³⁸ Ibidem.

¿El personaje en algún momento discriminó o le discriminaron?

La discriminación¹³⁹ tiene lugar cuando una persona no puede disfrutar de sus derechos humanos o de otros derechos legales en condiciones de igualdad con otras personas debido a una distinción injustificada. Puede ser étnica o racial, xenofobia, contra personas de la población LGTBTTI, de género o por discapacidad.

Según CONAPRED¹⁴⁰, es importante comprender que la discriminación no es un asunto de “buenos” y “malos”, sino de experiencias ubicadas en un contexto. Considerar que una persona puede discriminar y también ser excluido en otro momento, es favorable para no estigmatizar a quien discrimina, y reconocer que estas conductas pueden ser provocadas por desconocimiento muchas veces fundamentado en prejuicios, estereotipos y estigmas.

De igual manera, es relevante indicar que, en el contexto de la historia completa de cada programa televisivo, los arcos narrativos son distintos para cada personaje y se reconoce que un mismo individuo puede jugar distintos roles. En una situación particular, un personaje puede excluir a otro y en una situación diferente, él mismo puede ser discriminado por alguien más¹⁴¹.

Es importante resaltar que el momento de reflexión y toma de conciencia de los personajes que discriminaron en los programas analizados, pudo presentarse en episodios posteriores, los cuales no formaron parte de este estudio, dadas las características metodológicas del mismo.

¹³⁹ Amnistía Internacional. (s.f.). Discriminación. <https://www.amnesty.org/es/what-we-do/discrimination/> (Consultado el 23 de julio de 2021).

¹⁴⁰ Ibidem.

¹⁴¹ SEGOB, CONAPRED. (2016). Manual para lectura de los cuentos Kipatla. Para tratarnos igual 2. <https://www.conapred.org.mx/userfiles/files/Manual%20de%20lectura%20de%20los%20cuentos%20Kipatla%202.pdf> (Consultado el 16 de agosto de 2021).

Así, en el monitoreo se identificaron 11 personajes que discriminaron y 7 que fueron discriminados en algún momento. En el caso de los personajes que fueron discriminados, más del doble fueron mujeres. Esta diferencia no fue tan marcada en el caso de los personajes que discriminan.

FIGURA 58
SEXO DE LOS PERSONAJES QUE DISCRIMINARON Y DE LOS QUE FUERON DISCRIMINADOS



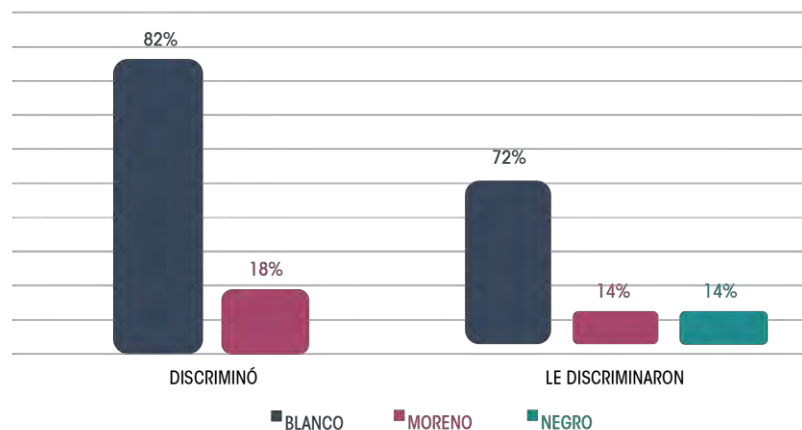
Por otro lado, se detectó una mayor proporción de personajes de piel blanca que discriminaron (82%), frente al total de personajes analizados que tienen esta misma característica (71%); y lo mismo sucede con los personajes de piel morena ya que se registró que 18% discriminó, en comparación con el 14% del total de personajes con este tono de piel. Entre los personajes que discriminaron, destaca la ausencia del tono de piel negro y blanco no hispanico o no caucásico (asiático).

Para el caso de quienes fueron discriminados se identificó una mayor proporción de personajes con tono de piel negro (14%), en comparación con el porcentaje que representan en la muestra total (10%). Por otro lado, se observó una correspondencia en los porcentajes de personajes discriminados con tonos de piel blanco y moreno, respecto a su proporción en la muestra total, del 71% y 14%



respectivamente. No se discriminó a ningún personaje con tono de piel blanco no hispánico o no caucásico (asiático).

FIGURA 59
TONO DE PIEL DE LOS PERSONAJES QUE DISCRIMINARON Y DE LOS QUE FUERON DISCRIMINADOS



Algunos ejemplos de discriminación observados durante el monitoreo son los siguientes: una adolescente que fue criticada al ser seleccionada en un concurso de baile por “no tener mucho que ver con el resto y no tener una imagen típica de una bailarina”; una adolescente que es excluida de ser invitada a una fiesta por no ser considerada como una persona “normal”; una preadolescente que es descalificada por ser mujer y es excluida del equipo de beisbol de la escuela que estaba conformado solo por hombres; un adolescente que es rechazado en la escuela cuando una compañera no quiso sentarse junto a él por tener una mala reputación, asimismo sus compañeros y vecinos lo juzgaron y dejaron de hablarle; una adolescente que es discriminada en internet por su identidad y es criticada por un prejuicio de género, asumiendo que las mujeres no deben vestir con ropa masculina; y unos adolescentes que son tratados como empleados y sirvientes por no pertenecer al mismo estatus social que los demás.

Finalmente, resulta interesante identificar de qué manera se representa la convivencia entre individuos diversos en los contenidos audiovisuales, y la solución

que se les da a los conflictos en las historias que incluyen discriminación como tema narrativo, lo cual puede ser objeto de futuros monitoreos.

¿El personaje es presentado con una personalidad violenta?

De acuerdo con la UNESCO, la violencia puede entenderse como “el comportamiento deliberado de unas personas contra otras que probablemente causa daños físicos o psicológicos”¹⁴². Para este monitoreo se registró exclusivamente la violencia física y verbal intencionada que determinados personajes ejercen sobre otros integrantes del reparto en los programas analizados.

Cabe destacar que los conflictos son el fundamento de las historias, y sin ellos los personajes carecen del impulso necesario para que la trama se desarrolle¹⁴³. Es así como, dependiendo del papel que los personajes interpreten -protagonista, antagonista o secundario-, es posible ver en pantalla conflictos, algunas veces acompañados de acciones violentas de frecuencia y gravedad variables, a los cuales cada personaje tendrá que sobreponerse de acuerdo con la naturaleza de su papel en la historia¹⁴⁴.

Debido a esto, durante el monitoreo, si un personaje, presentó de forma reiterada un comportamiento que emplea acciones violentas -físicas y/o verbales- para generar conflictos, se le registró en el indicador de personalidad violenta.

¹⁴² UNICEF. (1998). Innocenti digest, Niños y Violencia. <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/digest2s.pdf> (Consultado el 2 de agosto de 2021).

¹⁴³ Osborne, B. (1993). Violence Formula: Analyzing TV, Video and Movies. Center for Media Literacy. <http://www.medialit.org/reading-room/violence-formula-analyzing-tv-video-and-movies> (Consultado el 2 de agosto de 2021).

¹⁴⁴ Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades. (2011). Protagonista/Antagonista. Portal Académico. <https://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlr/id1/unidad4/personajesCaracter/protagonistaAntagonista> (Consultado el 2 de agosto de 2021).

Fue posible observar que, de un total de 312 personajes analizados, 21 (7%), actuaron con violencia en las dinámicas sociales que presentaron los programas vistos.

Del grupo de personajes que actuaron con violencia, 11 fueron mujeres y 10 hombres, los cuales desempeñan un papel principalmente de antagonista y soporte o secundario.

También se detectó que, al cruzar los datos ya presentados con el indicador sobre la inmadurez o madurez de los personajes, 17 actúan con marcados rasgos que podrían considerarse propios de una personalidad inmadura, ya que son irascibles, caprichosos, intolerantes a las críticas, egoístas, e ignorantes de métodos para resolver conflictos que no involucren golpes o insultos.

Asimismo, se encontró que el comportamiento violento de este tipo de personajes se fundamenta en un contexto adverso y rasgos de personalidad negativos que sirven como detonante para el conflicto. Por ejemplo, fue posible observar un personaje adolescente con grandes habilidades deportivas y líder del equipo escolar de baloncesto que tiene graves dificultades de aprendizaje, es poco sociable, nada resiliente, y muy malhumorado. Constantemente tiene roces con sus compañeros a quienes maltrata.

Cabe destacar la presencia de un papel secundario en el rango de edad escolar de 6 a 9 años que, desde el punto de vista de otros personajes, se maneja con una personalidad violenta. El personaje amenaza con morder y agredir a sus compañeros de clase cuando hacen algo que no le gusta, lo que genera temor en niñas y niños que lo rodean, sin embargo, cuando los compañeros conviven más con él y entienden que tiene una discapacidad psicosocial, logran establecer lazos de amistad mediante la empatía y la tolerancia.



Para finalizar, resulta importante indicar que si bien se presentaron distintos tipos de conflictos con personajes que manejan una personalidad violenta, cada uno sucede en una gama de historias que están diseñadas acorde a la etapa de desarrollo e intereses de los públicos infantiles¹⁴⁵. Esto significa que las acciones violentas observadas en el monitoreo no llegaron a mostrarse con una gravedad y/o frecuencia alarmante, y que operaban en concordancia con el conflicto planteado en el contenido para desarrollar la trama de la historia.

¹⁴⁵ Common Sense Media. (2016). Why is it OK to let my kid see some types of movie violence but not others?. <https://www.commonsensemedia.org/violence-in-the-media/why-is-it-ok-to-let-my-kid-see-some-types-of-movie-violence-but-not-others>. (Consultado el 6 de agosto de 2021).



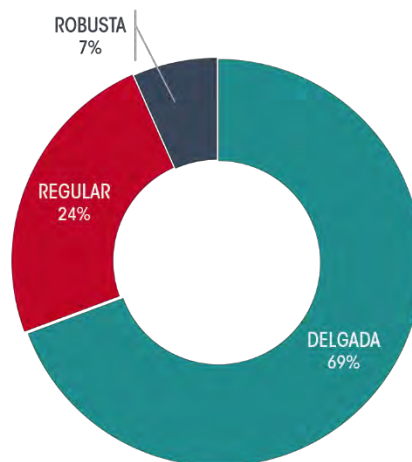
INTERESES DE LOS PERSONAJES

¿Los personajes practican algún deporte?

Durante el monitoreo se observó que 75 personajes practican algún deporte, los cuales representan al 24% del total analizado. De estos, 40 son mujeres y 35 hombres.

Respecto a las características físicas de este grupo, la mayoría tiene complexión delgada (52) y regular (18), mientras que únicamente 5 personajes con complexión robusta practican deportes.

FIGURA 60
COMPLEXIÓN DE LOS PERSONAJES QUE PRACTICAN ALGÚN DEPORTE



Estos hallazgos corresponden con lo reportado en el artículo “La representación de la obesidad, el sobrepeso y las relaciones sentimentales en la televisión estadounidense de la segunda década del dos mil”¹⁴⁶, en el cual se señala que la

¹⁴⁶ Cabos, T., Espinosa, A., Guajardo, A. (2013). La representación de la obesidad, el sobrepeso y las relaciones sentimentales en la televisión estadounidense de la segunda década del dos mil. El caso de la sitcom Mike & Molly. *Razón y Palabra*, (85).

<https://www.redalyc.org/pdf/1995/199531506037.pdf> (Consultado el 23 de agosto de 2021).

representación de la obesidad en la televisión está relacionada con aspectos como el consumo excesivo de comida y la ausencia de ejercicio o actividad física. Para el caso de la investigación referida, se analizaron 24 capítulos, correspondientes a la primera temporada de una sitcom protagonizada por una pareja de personajes con obesidad y se encontró que la evidencia del ejercicio físico o deporte fue muy escasa en ambos protagonistas¹⁴⁷.

Por otro lado, en este monitoreo se detectaron 23 actividades deportivas¹⁴⁸, siendo las más comunes *skateboarding* (16), baloncesto (10), *bobsleigh*¹⁴⁹ (8), natación (6), fútbol americano (5) y hockey (5).

Con relación al sexo de los personajes que practican los 3 deportes más recurrentes, se encontró una distribución equivalente al 50% en el número de personajes masculinos y femeninos.

Con los resultados de este indicador se identifica que a pesar de que se encontró una amplia cantidad de disciplinas deportivas, hubo poca diversidad con respecto a la complexión de los personajes que practican deportes, ya que la mayoría tienen cuerpos delgados, en comparación con los personajes con complexiones regulares y robustas.

Para concluir, el que solamente una cuarta parte del total de personajes analizados durante el monitoreo practique deporte, invita a reflexionar sobre la importancia de que niñas, niños y adolescentes observen personajes diversos con hábitos de

¹⁴⁷ A la protagonista mujer se le observa solo en una ocasión haciendo ejercicio en una máquina elíptica y a pesar de que mencionan actividades como aeróbicos o andar en bicicleta para el caso del hombre, estas actividades no se presentaron en pantalla.

¹⁴⁸ Skateboarding, baloncesto, bobsleigh, natación, fútbol americano, hockey, soccer, tiro deportivo, animadora/ porrista, karate, voleibol, golf, béisbol, ajedrez, ski acuatico, badminton, ping pong, tiro al arco, canotaje, gimnasia, ciclismo, atletismo y surf.

¹⁴⁹ Deporte que consiste en competir en velocidad sobre un trineo articulado ocupado por dos o cuatro personas y que se desliza por un estrecho canal de hielo de 1 500 a 1 800 m de longitud y un desnivel del 8 al 15 %; vence el equipo que registra un tiempo menor en la suma de las cuatro series de que constan las pruebas.

vida saludables -entre los que se incluyen las prácticas deportivas- con el fin de estimular su interés por la cultura física, de prevención y cuidado de la salud, tal como, entre otros principios, se establece en el artículo 226 de la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión.

¿Los personajes tienen interés en las artes?

Durante el monitoreo se observó que 1 de cada 3 personajes analizados se interesan por las artes. Estos suman un total de 105, de los cuales 58 son femeninos y 47 masculinos.

Con respecto a las características del grupo de personajes que realizan actividades artísticas, se encontró que casi 9 de cada 10 expresan sus emociones. Mientras que 7 de cada 10 toman en cuenta las emociones de otros.

FIGURA 61
PERSONAJES CON INTERÉS EN LAS ARTES QUE EXPRESAN SUS EMOCIONES

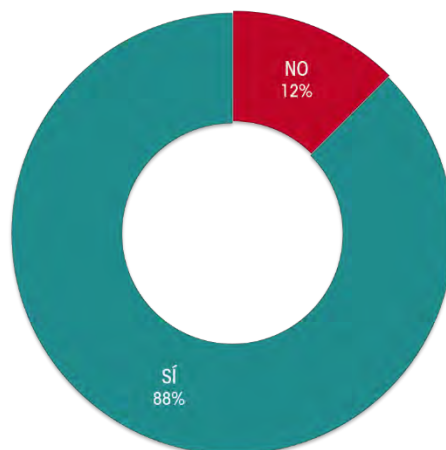
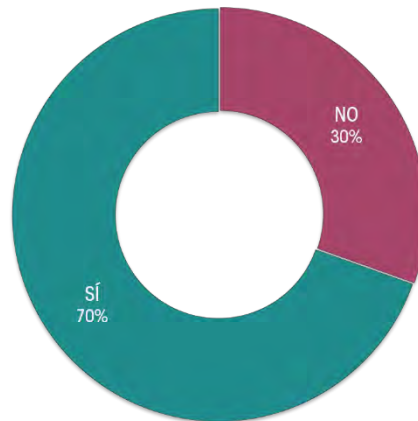


FIGURA 62
PERSONAJES CON INTERÉS EN LAS ARTES QUE TOMAN EN CUENTA LAS EMOCIONES DE OTROS

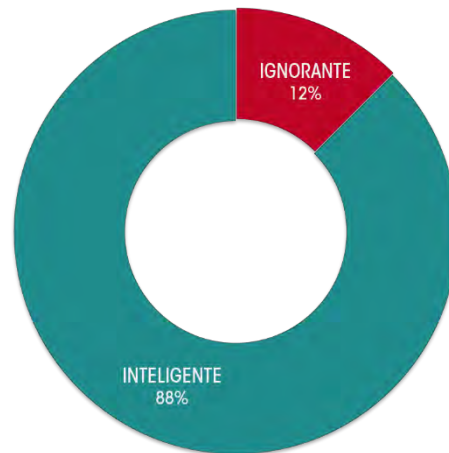


Estos resultados coinciden con el análisis publicado en el proyecto “La educación emocional a través del arte”¹⁵⁰, en el cual se señala que las artes son un medio que facilita la expresión de los sentimientos, ideas, estados de ánimo y modos de ver el mundo. De igual manera se encontró que, como estrategia educativa, a través del arte es posible desarrollar competencias emocionales en niñas, niños y adolescentes, entre las que destacan las habilidades para identificar, valorar, expresar y regular las emociones. Asimismo, se reconoce que el arte también estimula el pensamiento creativo, fomenta la tolerancia, la empatía y el afecto en la población infantil.

Adicionalmente, se identificó que alrededor de 9 de cada 10 personajes con intereses artísticos son considerados como inteligentes.

¹⁵⁰ Luis, M., Hernández, M. (2018). La educación emocional a través del arte. Proyecto de Innovación con Revisión Teórica. Facultad de Educación Universidad de La Laguna. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/11490/La%20educacion%20emocional%20a%20traves%20del%20arte.pdf?sequence=1> (Consultado el 24 de agosto de 2021).

FIGURA 63
 PERSONAJES CON INTERÉS EN LAS ARTES QUE SON PRESENTADOS COMO INTELIGENTES



Esta característica se relaciona también con la inteligencia emocional que se define como “el conjunto de competencias que tienen que ver con cómo reconocer las emociones en nosotros mismos y en los demás”¹⁵¹, tal como se ha observado en los resultados de indicadores anteriores.

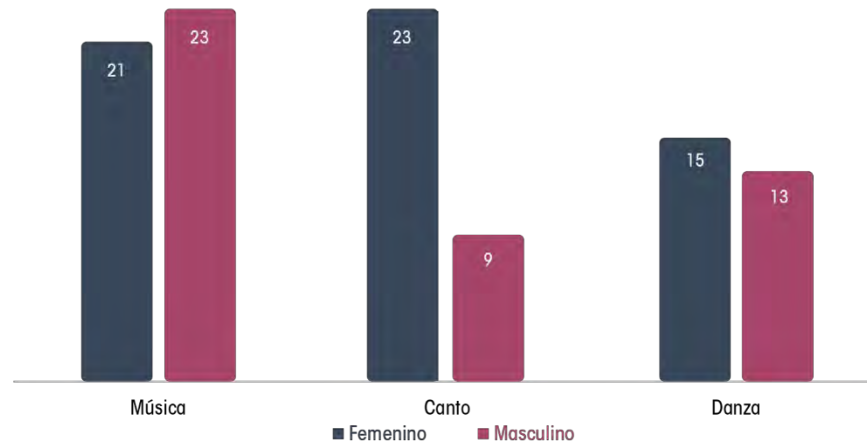
Por otro lado, en este monitoreo se identificaron 11 disciplinas artísticas¹⁵², siendo las más comunes música (44), canto (32), danza (28), actuación (18) y pintura (10).

Respecto al sexo de los personajes con interés en las 3 expresiones artísticas más recurrentes, se identifica que, en dos de estas, la mayoría son femeninos, a excepción de la música donde se observó una mayoría masculina.

¹⁵¹ Ibidem.

¹⁵² Música, Canto, Danza, Actuación, Pintura, Literatura, Poesía, Artes visuales, Cine, Fotografía y Escultura.

FIGURA 64
SEXO DE LOS PERSONAJES QUE PRACTICAN LAS 3 ACTIVIDADES ARTÍSTICAS MÁS RECURRENTES



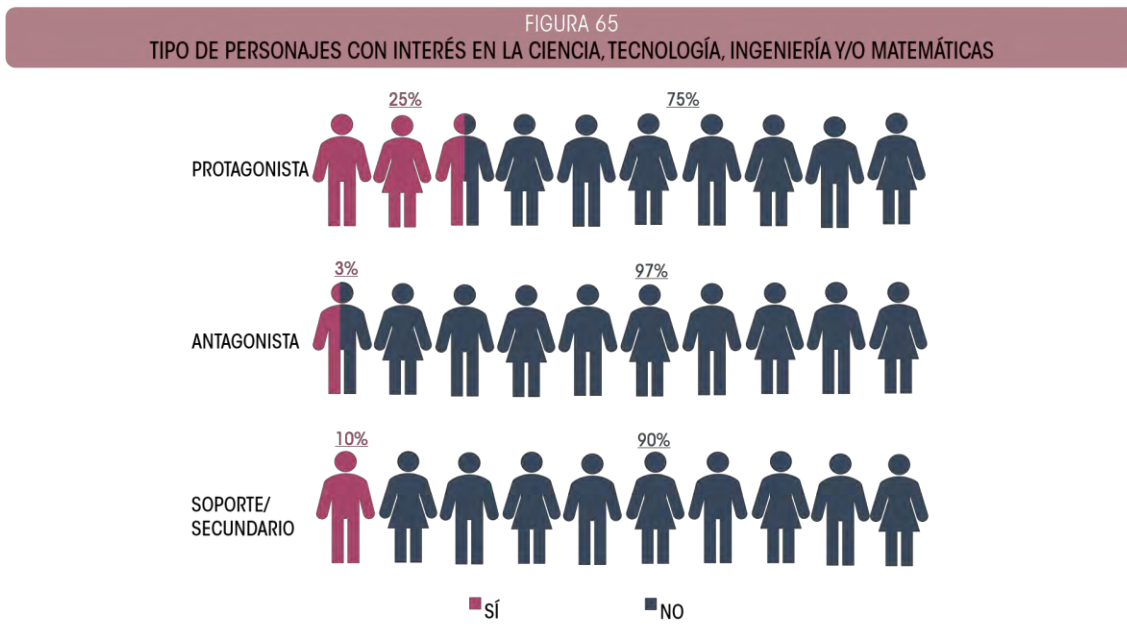
Con los resultados de este indicador se identifica que, en la muestra de programas analizados durante el monitoreo, el interés por las artes se aborda de manera diversa. Se observó que la mayoría de los personajes se interesan por actividades que implican trabajo en equipo y presentaciones públicas, sin embargo, también se registraron actividades individuales y de carácter más personal como la literatura, poesía y fotografía.

En conclusión, se observa que, por las características socioemocionales identificadas en este grupo de personajes, el interés por el arte podría estar representado como una herramienta asociada a la educación, inteligencia y competencias emocionales. Se considera que es posible que, por medio de los contenidos analizados, las audiencias infantiles podrían conocer o acercarse a las disciplinas proyectadas en los mismos.

¿Los personajes tienen interés en la ciencia, la tecnología, la ingeniería y/o las matemáticas?

Durante el monitoreo se encontraron 44 personajes que demostraron interés por la ciencia, tecnología, ingeniería y/o matemáticas, de los cuales, 48% son mujeres y 52% hombres.

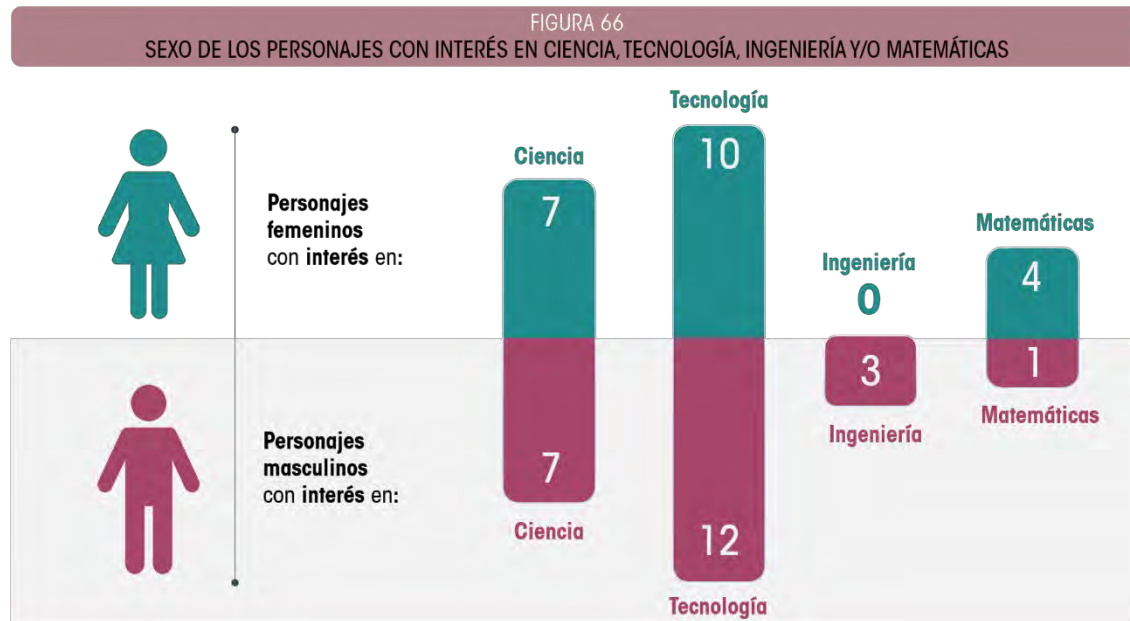
Asimismo, se identificó que, 1 de cada 4 protagonistas tienen intereses científicos y tecnológicos; en tanto que la proporción en el caso de los secundarios fue 1 de cada 10 y, de los antagonistas analizados, únicamente se identificó 1 personaje.



En particular, se identificaron como principales intereses científicos la biología, astronomía, paleontología y actividades de investigación en laboratorios; respecto a la tecnología se observó la participación de personajes en ferias de ciencias, concursos de robótica, videojuegos y redes sociales; el interés por la ingeniería se evidenció a través de la creación de aparatos electrónicos y, también se identificó la afinidad por las matemáticas principalmente como un interés académico.



La distribución de los intereses detectados y su relación con el sexo de los personajes analizados se puede observar en la siguiente gráfica:



En estos resultados destaca la exclusividad de personajes masculinos que demostraron interés por la ingeniería, lo cual coincide con datos presentados en el artículo “Influencia de la televisión en la creación de estereotipos de género y en la percepción social del liderazgo femenino”¹⁵³. En este se reflexiona sobre los estereotipos tradicionales de género contruidos socialmente y mantenidos por los medios de comunicación, y destaca que cuando existen actividades que implican cuestiones de cálculo o mecánica, tales como la ingeniería, hay una preferencia para que sean realizadas por hombres¹⁵⁴. Asimismo, en la investigación “Infancia, Ciencia y Tecnología: un análisis de género desde el entorno familiar, educativo y

¹⁵³ García, V. (2014). Influencia de la televisión en la creación de estereotipos de género y en la percepción social del liderazgo femenino. La importancia de la táctica de reencuadre para el cambio social. *Ciencia Política*, 9(18), 47-66. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5157141.pdf> (Consultado el 26 de agosto de 2021).

¹⁵⁴ En una encuesta realizada en la Universidad de Belgrano en Argentina, el 96% de los participantes declaró que tendría más confianza en un ingeniero varón antes que en una ingeniera mujer.

cultural”¹⁵⁵ se encontró que 9 de cada 10 niñas (entre 6 y 8 años)¹⁵⁶ asocian a la ingeniería con las afinidades y destrezas masculinas.

De acuerdo con lo reportado en el artículo “El rincón de la ciencia y la actitud hacia las ciencias en educación infantil”¹⁵⁷, la enseñanza de las ciencias experimentales y las matemáticas en niñas y niños tiene como resultado el desarrollo de la creatividad, la autonomía, la capacidad para el trabajo en grupo y la atención. Asimismo, se ha encontrado que la educación científica infantil contribuye al desarrollo de competencias, hábitos, actitudes y valores de las infancias¹⁵⁸. En ese sentido, se identificaron como características del grupo de personajes con intereses científicos y tecnológicos que, el 88% generalmente son resilientes, es decir, son capaces de sobreponerse a las dificultades; el 76% suele resolver por sí solo o sola las situaciones y el 79% suele actuar con madurez.

Con estos resultados es posible decir que, en la muestra de programas monitoreados, la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas se representan como una actividad asociada a personajes con altos niveles de autonomía e independencia, características que se vieron aplicadas en ámbitos académicos, competitivos y sociales.

Respecto al sexo de los personajes, al considerar el total del grupo, la distribución es casi del 50% de personajes femeninos y 50% masculinos. Sin embargo, al analizar los intereses específicos se observa que para el caso de la ingeniería continúa una

¹⁵⁵ UNESCO, FLACSO & Disney Latinoamérica. (2017). Infancia, Ciencia y Tecnología: un análisis de género desde el entorno familiar, educativo y cultural. Cátedra Regional UNESCO: Mujer, Ciencia y Tecnología en América Latina. <http://www.catunescomujer.org/wp-content/uploads/2017/11/STEM.pdf> (Consultado el 27 de agosto de 2021).

¹⁵⁶ En México, Brasil y Argentina.

¹⁵⁷ Gómez-Motilla, C., Ruiz-Gallardo, J. (2016). El rincón de la ciencia y la actitud hacia las ciencias en educación infantil. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las ciencias*, 13(3), 643-666. <https://www.redalyc.org/pdf/920/92046968010.pdf> (Consultado el 27 de agosto de 2021).

¹⁵⁸ Ibidem.

afinidad en su totalidad masculina que responde a representaciones tradicionales sobre los roles de hombres y mujeres asociados a esta área.

La UNESCO¹⁵⁹ destaca que las preferencias actuales de niñas y niños responden a una generación con mucha afinidad por la experimentación, el movimiento y el juego, por lo que plantea una lista de recomendaciones, mismas que pueden ser aplicadas en los contenidos de la programación dirigida a niñas, niños y adolescentes: “(1) Abandonar posturas dicotómicas; (2) propiciar que varones y mujeres tengan igualdad de oportunidades para apropiarse estratégicamente de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC); (3) poner en cuestión estereotipos de género, como, por ejemplo, el que les adjudica a los varones más destrezas para las disciplinas STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas, por sus siglas en inglés); y (4) vincular el aprendizaje de la Ciencia con las problemáticas sociales e intereses de chicos y chicas”.

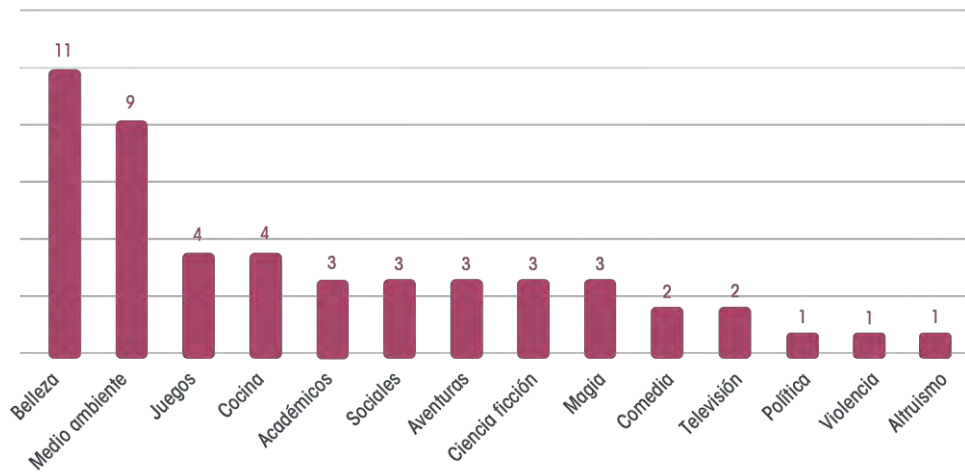
¿Los personajes tienen otros intereses?

Se registraron 50 personajes con intereses que no corresponden a los indicadores anteriores¹⁶⁰.

En total se detectaron 14 categorías de otros intereses, cuya distribución se puede observar en la siguiente gráfica:

¹⁵⁹ UNESCO, FLACSO, Disney Latinoamérica. Infancia, Ciencia y Tecnología: un análisis de género desde el entorno familiar, educativo y cultural. Cátedra Regional UNESCO: Mujer, Ciencia y Tecnología en América Latina. <http://www.catunescomujer.org/wp-content/uploads/2017/11/STEM.pdf> (Consultado el 27 de agosto de 2021).

¹⁶⁰ Deportes, Artes, Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas.

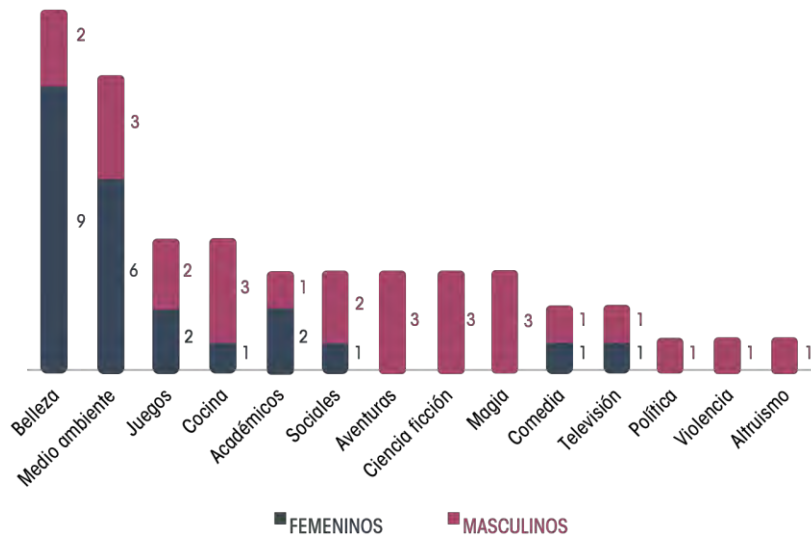
FIGURA 67
 PERSONAJES CON OTROS INTERESES


Sobre las actividades específicas de los intereses más recurrentes, en la categoría “belleza” se observaron personajes con afinidad por el maquillaje, el *nail art*¹⁶¹, el cuidado del cabello, la estética, la moda, la ropa, los zapatos, el modelaje, y los concursos de belleza; en segundo lugar, en la categoría “medio ambiente” se identificaron personajes que realizaron labores de voluntariado, activismo contra el cambio climático, estudio de reptiles y que manifestaron su amor por los animales; en tercer lugar respecto a los “juegos” se incluyen personajes con interés en los juegos de mesa, los parques de diversiones y las manualidades, y, en la categoría “cocina” se observaron personajes con gusto por hornear y por la comida en general.

Como ya se mencionó, respecto al sexo de los personajes con otros intereses, el 54% son masculinos y el 46% femeninos. La distribución por categoría de interés se presenta a continuación:

¹⁶¹ Decoración de uñas.

FIGURA 68
RELACIÓN ENTRE EL SEXO DE PERSONAJES CON OTROS INTERESES



En estos resultados destaca, por un lado, la mayoría femenina en la categoría “belleza”. Por otro lado, se identifican 6 categorías de interés representadas exclusivamente por personajes masculinos: “aventuras”, “ciencia ficción”, “magia”, “política”, “violencia”¹⁶² y “altruismo”, sobre estas, las principales actividades observadas consistieron en expediciones, búsquedas de tesoros, resolver acertijos, hacer obras de caridad y demostraciones de interés por las películas, los cómics, los *aliens* y los superhéroes.

De acuerdo con el artículo “La recepción de la imagen de las mujeres en los medios: una aproximación cualitativa”¹⁶³, la relación de las mujeres con el cuidado de la imagen y la belleza se identifica como un estereotipo del género femenino representado en los medios de comunicación.

¹⁶² En la categoría “violencia” se incluyó a un personaje cuyo interés registrado fue “morder cosas vivas”.

¹⁶³ García, N. y Martínez, L. (2008). La recepción de la imagen de las mujeres en los medios: una aproximación cualitativa. *Comunicación y Sociedad*, (10), 111-128. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2008000200005 (Consultado el 1 de septiembre de 2021).

Desde otra perspectiva, la investigación “Los estereotipos de género en la programación televisiva que ven los adolescentes”¹⁶⁴, reflexiona sobre la televisión como creadora de estereotipos de género y menciona que, en la construcción de los personajes, “los hombres aparecen más como intrépidos e inteligentes líderes, mientras que las mujeres son sensibles, presumidas y bondadosas, además de estar muy relacionadas con la belleza física”.

Con los hallazgos de este indicador se identificó que, en la muestra de programas observados, la manera como se representan diversos intereses de los personajes femeninos y masculinos se asocia en cierta medida con estereotipos de género.

¹⁶⁴ Roche, E. (2015). Los estereotipos de género en la programación televisiva que ven los adolescentes. Universidad de Cantabria.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/6816/RocheDiezElena.pdf?sequence=1>
(Consultado el 1 de septiembre de 2021).



CONCLUSIONES

El Monitoreo sobre la Representación de Niñas, Niños y Adolescentes en Contenidos Infantiles de Ficción en Televisión permitió observar que la cantidad de personajes femeninos y masculinos analizados es prácticamente igual. Esto podría favorecer la paridad e igualdad entre hombres y mujeres, ya que refleja que la presencia tanto de mujeres como de hombres en número similar es importante en cualquier ámbito, sin importar su naturaleza y giro. En este caso, en los medios de comunicación y, particularmente, en los contenidos dirigidos a niñas, niños y adolescentes.

La paridad entre personajes también se vio reflejada en la proporción casi idéntica de atributos relacionados con la inteligencia emocional, tales como inteligencia, la expresión de emociones y la empatía. En ese mismo sentido, la práctica de los deportes, así como el interés por actividades artísticas, fueron rasgos en los que hubo correspondencia entre sexos, en los programas monitoreados. Además, se encontró coincidencia en la representación de una personalidad coqueta o solitaria, tal como en el cambio de comportamiento debido a un interés romántico -cualidades propias de la adolescencia-.

Observar la misma cantidad de chicas y chicos con distintas formas de ser; pesos en los roles que desempeñan; al igual que en ambientes y situaciones diversas dentro de las historias de los contenidos audiovisuales, puede ser un ejemplo de que todas y todos tenemos la misma oportunidad de ser, vivir, enfrentar y gozar una gran cantidad de experiencias, sin importar el género al que pertenecemos.

Otro rasgo que podría abonar al cambio de paradigma con respecto a la relación entre hombres y mujeres, y ser un referente importante para niñas y niños al momento de vivir y enfrentar situaciones cotidianas, es el de liderazgo, ya que en

los programas analizados se encontró un mayor número de mujeres que presentaron esta característica.

Por otro lado, se hallaron contenidos que podrían estar descontinuando estereotipos, como en aquellos que mostraron a niñas y mujeres adolescentes, igual de fuertes y hábiles físicamente que los chicos. En este tema destaca que los protagonistas hombres fueron mostrados como débiles, el doble de veces que sus contrapartes, lo cual podría normalizar la idea de que ellos pueden ser representados con poca o nula fuerza sin que esto sea un aspecto negativo, sino parte de la complejidad y la naturaleza humana sin importar el sexo.

Asimismo, se contabilizaron más hombres que se preocupaban por los demás, o que no temían mostrar y expresar sus miedos e inseguridades, lo que podría contribuir a interrumpir el estereotipo de que solamente las mujeres se muestran como amables, se preocupan por otras personas o son vulnerables en los contenidos audiovisuales.

Con respecto a los valores encontrados en el monitoreo, fue posible detectar la honestidad, la amabilidad y la bondad como características destacables en los personajes analizados, lo que podría mandar mensajes positivos a las audiencias.

Aunado a lo anterior, vale la pena señalar que, en el estilo de convivencia de los personajes observados, predominó la inclinación por propiciar el diálogo para resolver conflictos, así como para considerar la opinión de los demás, al momento de tomar decisiones, lo que podría ser un ejemplo que abone a la forma de relacionarnos con los demás, de una manera respetuosa y armónica.

De la misma manera, este proyecto proporciona elementos interesantes para reflexionar y discutir sobre diversos temas, tales como el de la discapacidad, ya que, si bien, solo el 2% de los personajes presentaron esta condición, fue posible ver

retratada la de tipo psicosocial, la cual es menos conocida que la física o sensorial. Como ya se ha mencionado, es recomendable que los medios de comunicación sigan integrando en las narrativas a personajes con discapacidad, a fin de acercar y sensibilizar sobre este tópico, su situación y retos a las audiencias en general, y en especial a las más jóvenes.

Otro indicador interesante es la resiliencia, ya que se observó que las chicas mostradas en pantalla fueron más resilientes que los chicos, lo que concuerda con estudios en psicología que indican que las mujeres pueden mostrar más fortaleza interior. Si bien la diferencia entre ambos sexos no es amplia, este dato puede ser una oportunidad para mostrar más hombres con esta característica.

Algo similar sucede con la necesidad de aceptación social que presentaron los personajes interpretados por mujeres, ya que, a pesar de que planteamientos sociológicos apuntan que ellas presentan más comportamientos de filiación que ellos, mostrar este rasgo en hombres, en los contenidos audiovisuales, puede aportar valor a los mismos.

En lo que toca a la rebeldía, se encontró que más hombres mostraron esta actitud, mientras que las mujeres fueron presentadas en mayor número, como maduras, lo que puede dar lugar a futuros análisis más profundos sobre estos temas.

Un dato, a destacar, es que en los contenidos analizados se encontraron representadas todo tipo de familias diversas, lo que ofrece a las infancias la oportunidad de sentirse identificadas con realidades semejantes a las suyas y, a su vez, conocer una variedad de núcleos familiares.

Sería deseable, que los contenidos dirigidos a esta población reflejaran a un mayor número de personajes integrantes de familias diversas.



Con relación a la violencia en los programas analizados, se puede subrayar que únicamente se presentó en hechos que forman parte del conflicto de la historia - en actos ejecutados por personajes antagonistas—, quienes, en muchas ocasiones, muestran una lección o moraleja que podría dejar un aprendizaje a las audiencias. Así, se observó que el 10% de los personajes maltrató a otros; el 7% ejerció algún tipo de violencia, y que el 3.5% pudo haber discriminado a alguien más.

Por otro lado, este estudio brinda la oportunidad de reflexionar sobre la importancia de que las producciones dirigidas a niñas, niños y adolescentes continúen trabajando para desarraigar algunos estereotipos, tales como la representación de mujeres hermosas, esbeltas, con cabelleras largas, vanidosas e interesadas en mayor medida por cuestiones de belleza, frente a hombres con complexión regular o robusta. O bien, discontinuar el estereotipo del chico blanco “nerd”; o la imagen de que las mujeres suelen ser más superficiales, o menos cómicas, o más serias que ellos. También sería interesante, no solamente representar en mayor número a los hombres como más involucrados en ciencia, tecnología, ingeniería o matemáticas que las mujeres; o que los personajes delgados son los que practican deporte, y no aquellos de complexión robusta.

Este ejercicio permite resaltar la relevancia de que los contenidos infantiles sigan desarrollando personajes con características diversas para dar a las niñas, niños y adolescentes, elementos que les permitan sentirse identificados, o bien, conocer distintas maneras de relacionarse con los demás.

En este sentido, la apertura de espacios para la representación de una mayor cantidad de personajes de distintos orígenes étnicos, grupos de pertenencia, así como tonos de piel y complexiones, podría dar lugar a nuevas temáticas, conflictos y valores que promuevan la diversidad.



Como ya se ha apuntado, es conveniente que las niñas y niños no solo tengan un universo heterogéneo de características, sino también, que los personajes presenten todo tipo de rasgos de personalidad, para mostrar la amplia complejidad y variedad de posibilidades que pueden existir. Esto, buscará que los contenidos correspondan más con los ambientes reales de las audiencias infantiles y, por otro lado, romper con la inercia de continuar reproduciendo estereotipos.

Dado que en la muestra de este estudio no fue posible encontrar orientaciones distintas a la heterosexual, queda la posibilidad de llevar a cabo nuevos estudios e investigaciones sobre diversidad e identidad sexual en los contenidos dirigidos a las infancias.

Es importante subrayar, que las producciones analizadas son de origen extranjero, y, si bien, estas pueden tener un valor e impacto positivos en las audiencias infantiles, vale considerar que las temáticas locales son una necesidad presente en niñas, niños y adolescentes. Esto, de acuerdo con expertos en contenidos infantiles, es de gran importancia para que las infancias nacionales puedan visibilizar la diversidad que existe en su entorno inmediato, además de que propicia que desarrollen una identidad, arraigo y sensibilidad hacia su cultura de origen.

Cabe decir, que Once Niñas y Niños suele programar producciones de ficción propias, sin embargo, en las fechas seleccionadas para llevar a cabo el monitoreo, este transmitió, durante las 24 horas de su programación, el programa de la SEP, "Aprende en Casa".

A partir de los resultados de este monitoreo, es posible resaltar la relevancia de que las personas que son responsables de niñas, niños y adolescentes, busquen conocer los contenidos que estos consumen, que hablen con ellos y que los escuchen activamente. Es vital construir, en conjunto, el tipo de relación que deberán tener



con los medios de comunicación, al establecer límites y reglas sobre la exposición a los mismos.

De igual forma, es deseable que los acompañen, conversen con ellas y ellos, y juntos cuestionen -por medio de preguntas sencillas- los temas, personajes y situaciones que observan en los programas, con el fin de formar personas más críticas frente a los medios y su oferta. Y es igualmente fundamental conocer la opinión de niñas, niños y adolescentes sobre los estereotipos presentes en los contenidos televisivos, con el objetivo de propiciar la reflexión sobre las situaciones representadas, y construir una visión más equitativa e igualitaria de la sociedad, desde las audiencias infantiles.



ANEXO

PERSONAJES ANALIZADOS

CANAL DE PROGRAMACIÓN	PROGRAMA	NOMBRE DEL PERSONAJE
AZTECA 7	POWER RANGERS BEAST MORPHERS	BEN
AZTECA 7	POWER RANGERS BEAST MORPHERS	BETTY
AZTECA 7	POWER RANGERS BEAST MORPHERS	DEVON
AZTECA 7	POWER RANGERS BEAST MORPHERS	KERRY DIXON
AZTECA 7	POWER RANGERS BEAST MORPHERS	LOUIE DIXON
AZTECA 7	POWER RANGERS BEAST MORPHERS	NATE
AZTECA 7	POWER RANGERS BEAST MORPHERS	RAVI
AZTECA 7	POWER RANGERS BEAST MORPHERS	ROXY
AZTECA 7	POWER RANGERS BEAST MORPHERS	ZOEY
AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	BURT
AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	CHASE
AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	HECKYL
AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	IVAN
AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	KAYLEE
AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	KENDALL
AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	KODA
AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	PHILIP
AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	RILEY
AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	SHELBY
AZTECA 7	POWER RANGERS DINO SUPER CHARGE	TYLER
CANAL 22	LIMBO	ASK
CANAL 22	LIMBO	BOYE
CANAL 22	LIMBO	LOUISE
CANAL 22	LIMBO	MARK
CANAL 22	LIMBO	NAYA
CANAL 22	LIMBO	SILLE
CANAL 22	LIMBO	VIKTORIA
CANAL 5	DRAKE Y JOSH	BUCK
CANAL 5	DRAKE Y JOSH	DRAKE

CANAL DE PROGRAMACIÓN	PROGRAMA	NOMBRE DEL PERSONAJE
CANAL 5	DRAKE Y JOSH	JOSH
CANAL 5	DRAKE Y JOSH	KATHY
CANAL 5	DRAKE Y JOSH	MEGAN
CANAL 5	DRAKE Y JOSH	PAUL
CANAL 5	DRAKE Y JOSH	RINA
CANAL 5	DRAKE Y JOSH	SCOTTIE
CANAL 5	DRAKE Y JOSH	SUSAN
CANAL 5	DRAKE Y JOSH	TIFFANY
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	BALFOUR / EL GAMER
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	BILLY THUNDERMAN
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	CHERRY SEINFELD
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	CHLOE THUNDERMAN
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	GIDEON
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	MAX THUNDERMAN
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	MOLLY
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	NORA THUNDERMAN
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	PERRY SEINFELD
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	PHOEBE THUNDERMAN
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	SARAH
CANAL 5	LOS THUNDERMANS	WOLFGANG
CANAL 5	MALCOLM EL DE EN MEDIO	CHAD
CANAL 5	MALCOLM EL DE EN MEDIO	DEWEY
CANAL 5	MALCOLM EL DE EN MEDIO	HANSON
CANAL 5	MALCOLM EL DE EN MEDIO	MALCOLM
CANAL 5	MALCOLM EL DE EN MEDIO	REESE
CANAL 5	MALCOLM EL DE EN MEDIO	STEVIE
CANAL 5	MALCOLM EL DE EN MEDIO	ZOEY
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	AVA KING
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	DESTINY BAKER
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	EMMA ROSS
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	FINN SAWYER
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	GWEN FLORES
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	HAZEL SWEARENGEN
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	JORGE RAMIREZ

CANAL DE PROGRAMACIÓN	PROGRAMA	NOMBRE DEL PERSONAJE
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	LOU HOCKHAUSER
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	MATTEO SILVA
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	NOAH LAMBERT
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	RAVI ROSS
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	TIFFANY CHEN
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	XANDER MCCORMICK
DISNEY CHANNEL	ACAMPADOS	ZURI ROSS
DISNEY CHANNEL	ANDI MACK	AMBER
DISNEY CHANNEL	ANDI MACK	ANDI MACK
DISNEY CHANNEL	ANDI MACK	BUFFY DRISCOLL
DISNEY CHANNEL	ANDI MACK	CYRUS GOODMAN
DISNEY CHANNEL	ANDI MACK	JONAH BECK
DISNEY CHANNEL	ANDI MACK	MORGAN PATRICK
DISNEY CHANNEL	ANDI MACK	TJ KIPPEN
DISNEY CHANNEL	AUSTIN Y ALLY	ALLY
DISNEY CHANNEL	AUSTIN Y ALLY	AUSTIN
DISNEY CHANNEL	AUSTIN Y ALLY	BILLIE
DISNEY CHANNEL	AUSTIN Y ALLY	BOBBIE
DISNEY CHANNEL	AUSTIN Y ALLY	CARRIE
DISNEY CHANNEL	AUSTIN Y ALLY	CASSIDY
DISNEY CHANNEL	AUSTIN Y ALLY	DEZ
DISNEY CHANNEL	AUSTIN Y ALLY	MINDY
DISNEY CHANNEL	AUSTIN Y ALLY	TRISH
DISNEY CHANNEL	BIA	AILLEN
DISNEY CHANNEL	BIA	ALEX
DISNEY CHANNEL	BIA	BIA
DISNEY CHANNEL	BIA	CARMÍN
DISNEY CHANNEL	BIA	CELESTE
DISNEY CHANNEL	BIA	CHIARA
DISNEY CHANNEL	BIA	CHLOE
DISNEY CHANNEL	BIA	DAYS
DISNEY CHANNEL	BIA	GUILLERMO
DISNEY CHANNEL	BIA	JANDINO
DISNEY CHANNEL	BIA	JHON

CANAL DE PROGRAMACIÓN	PROGRAMA	NOMBRE DEL PERSONAJE
DISNEY CHANNEL	BIA	MANUEL
DISNEY CHANNEL	BIA	MARA
DISNEY CHANNEL	BIA	MARCOS
DISNEY CHANNEL	BIA	PIETRO
DISNEY CHANNEL	BIA	PIXIE
DISNEY CHANNEL	BIA	THIAGO
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	BILLY 'GRAVY' GRAVES
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	CECE JONES
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	CHARLIE DUNCAN
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	DEUCE
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	EMMA-BUENA SUERTE CHARLIE
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	FLYNN JONES
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	GABE DUNCAN
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	KELSEY
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	LOGAN
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	MOLLY
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	PJ DUNCAN
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	ROCKY BLUE
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	SPENCER
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	TEDDY DUNCAN
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	VONNIE
DISNEY CHANNEL	BUENA SUERTE CHARLIE	WALKER
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	CALEB WILLIGER
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	CAMI
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	CHARLOTTE
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	CLARE
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	COOPER
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	DELAWARE
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	FRED
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	JACK
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	MALCOM
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	MINTY MATHESON
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	NEVE
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	OLLIE

CANAL DE PROGRAMACIÓN	PROGRAMA	NOMBRE DEL PERSONAJE
DISNEY CHANNEL	COOP Y CAMI	TARA
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	BREE
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	CLAUDINE RENAULT
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	CLIVE
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	DASH KHAN
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	FRANCIE PARKS
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	FRANK
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	HENRI DUQUET
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	INÉS LE BRETON
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	ISAAC PORTIER
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	JEFF CHASE
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	KENNEDY
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	LENA GRISKY
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	LEX
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	MAX ALVAREZ
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	PINKY
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	THEA RAPHAEL
DISNEY CHANNEL	ENCUÉNTRAME EN PARÍS	YOUNG OSCAR
DISNEY CHANNEL	ES TAN RAVEN	CHELSEA DANIELS
DISNEY CHANNEL	ES TAN RAVEN	CORY BAXTER
DISNEY CHANNEL	ES TAN RAVEN	EDDIE THOMAS
DISNEY CHANNEL	ES TAN RAVEN	RAVEN BAXTER
DISNEY CHANNEL	GABBY DURAN: NIÑERA DE ALIENS	GABBY DURAN
DISNEY CHANNEL	GABBY DURAN: NIÑERA DE ALIENS	JACE
DISNEY CHANNEL	GABBY DURAN: NIÑERA DE ALIENS	JEREMY
DISNEY CHANNEL	GABBY DURAN: NIÑERA DE ALIENS	OLIVIA DURAN
DISNEY CHANNEL	GABBY DURAN: NIÑERA DE ALIENS	SUSSIE
DISNEY CHANNEL	GABBY DURAN: NIÑERA DE ALIENS	WESLEY
DISNEY CHANNEL	HANNAH MONTANA	BECCA
DISNEY CHANNEL	HANNAH MONTANA	COOPER
DISNEY CHANNEL	HANNAH MONTANA	JACKSON
DISNEY CHANNEL	HANNAH MONTANA	JOSH
DISNEY CHANNEL	HANNAH MONTANA	LILLY
DISNEY CHANNEL	HANNAH MONTANA	MILEY STEWART

CANAL DE PROGRAMACIÓN	PROGRAMA	NOMBRE DEL PERSONAJE
DISNEY CHANNEL	HANNAH MONTANA	NINA
DISNEY CHANNEL	HANNAH MONTANA	OLIVER
DISNEY CHANNEL	HANNAH MONTANA	RICO
DISNEY CHANNEL	HANNAH MONTANA	TRACI
DISNEY CHANNEL	HOLLY HOBBIE	AMY
DISNEY CHANNEL	HOLLY HOBBIE	HEATHER
DISNEY CHANNEL	HOLLY HOBBIE	HOLLY
DISNEY CHANNEL	HOLLY HOBBIE	LEVI
DISNEY CHANNEL	HOLLY HOBBIE	LYLA
DISNEY CHANNEL	HOLLY HOBBIE	PIPER
DISNEY CHANNEL	HOLLY HOBBIE	ROBBIE
DISNEY CHANNEL	HOLLY HOBBIE	TYLER
DISNEY CHANNEL	JESSIE	ABBEY
DISNEY CHANNEL	JESSIE	AGATHA
DISNEY CHANNEL	JESSIE	AXEL
DISNEY CHANNEL	JESSIE	EMMA
DISNEY CHANNEL	JESSIE	JESSIE
DISNEY CHANNEL	JESSIE	LUKE
DISNEY CHANNEL	JESSIE	RAVI
DISNEY CHANNEL	JESSIE	SHANE
DISNEY CHANNEL	JESSIE	STUART
DISNEY CHANNEL	JESSIE	TONY
DISNEY CHANNEL	JESSIE	ZURI
DISNEY CHANNEL	JONAS	DAVID HENRRY
DISNEY CHANNEL	JONAS	JOE LUCAS
DISNEY CHANNEL	JONAS	KEVIN LUCAS
DISNEY CHANNEL	JONAS	MACY MISA
DISNEY CHANNEL	JONAS	NICK LUCAS
DISNEY CHANNEL	JONAS	STELLA MALONE
DISNEY CHANNEL	LIV Y MADDIE	ARTIE
DISNEY CHANNEL	LIV Y MADDIE	DIGGIE
DISNEY CHANNEL	LIV Y MADDIE	EVAN
DISNEY CHANNEL	LIV Y MADDIE	JOEY ROONEY
DISNEY CHANNEL	LIV Y MADDIE	LIV ROONEY

CANAL DE PROGRAMACIÓN	PROGRAMA	NOMBRE DEL PERSONAJE
DISNEY CHANNEL	LIV Y MADDIE	MADDIE ROONEY
DISNEY CHANNEL	LIV Y MADDIE	MANCHAS
DISNEY CHANNEL	LIV Y MADDIE	PARKER ROONEY
DISNEY CHANNEL	LIV Y MADDIE	SOUTH SALAMANCA
DISNEY CHANNEL	LIV Y MADDIE	WILLOW CRUZ
DISNEY CHANNEL	LOS HECHICEROS DE WAVERLY PLACE	ALEX RUSSO
DISNEY CHANNEL	LOS HECHICEROS DE WAVERLY PLACE	DEAN MALONE
DISNEY CHANNEL	LOS HECHICEROS DE WAVERLY PLACE	HARPER
DISNEY CHANNEL	LOS HECHICEROS DE WAVERLY PLACE	JUSTIN RUSSO
DISNEY CHANNEL	LOS HECHICEROS DE WAVERLY PLACE	MASON
DISNEY CHANNEL	LOS HECHICEROS DE WAVERLY PLACE	MAX RUSSO
DISNEY CHANNEL	LOS HECHICEROS DE WAVERLY PLACE	RONALD LONGCAPE, JR.
DISNEY CHANNEL	LOS HECHICEROS DE WAVERLY PLACE	ZEKE
DISNEY CHANNEL	PROGRAMA DE TALENTOS	ANGUS CHESTNUT
DISNEY CHANNEL	PROGRAMA DE TALENTOS	CAMERON PARKS
DISNEY CHANNEL	PROGRAMA DE TALENTOS	CHYNA PARKS
DISNEY CHANNEL	PROGRAMA DE TALENTOS	FLETCHER QUIMBY
DISNEY CHANNEL	PROGRAMA DE TALENTOS	JARED
DISNEY CHANNEL	PROGRAMA DE TALENTOS	LEXI REED
DISNEY CHANNEL	PROGRAMA DE TALENTOS	MCKENNA
DISNEY CHANNEL	PROGRAMA DE TALENTOS	OLIVE DOYLE
DISNEY CHANNEL	PROGRAMA DE TALENTOS	PAISLEY
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	ÁMBAR/SOL
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	DELFI
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	FERNANDA
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	GASTÓN
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	JAZMIN
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	JIMENA
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	LUNA
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	MATTEO
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	NICO
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	NINA
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	PEDRO
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	RAMIRO

CANAL DE PROGRAMACIÓN	PROGRAMA	NOMBRE DEL PERSONAJE
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	SIMÓN
DISNEY CHANNEL	SOY LUNA	YAMILA
DISNEY CHANNEL	SUNNY ENTRE LAS ESTRELLAS	CHAD DYLAN
DISNEY CHANNEL	SUNNY ENTRE LAS ESTRELLAS	DAKOTA CONDOR
DISNEY CHANNEL	SUNNY ENTRE LAS ESTRELLAS	GRADY MITCHELL
DISNEY CHANNEL	SUNNY ENTRE LAS ESTRELLAS	NICO HARRIS
DISNEY CHANNEL	SUNNY ENTRE LAS ESTRELLAS	SONNY MUNROE
DISNEY CHANNEL	SUNNY ENTRE LAS ESTRELLAS	TAWNI HART
DISNEY CHANNEL	SUNNY ENTRE LAS ESTRELLAS	TREY BROTHERS
DISNEY CHANNEL	SUNNY ENTRE LAS ESTRELLAS	ZORA LANCASTER
DISNEY CHANNEL	SYDNEY COMO MAX	DYLAN
DISNEY CHANNEL	SYDNEY COMO MAX	LEO
DISNEY CHANNEL	SYDNEY COMO MAX	MAX (NIÑO)
DISNEY CHANNEL	SYDNEY COMO MAX	OLIVE
DISNEY CHANNEL	SYDNEY COMO MAX	SYDNEY
DISNEY CHANNEL	SYDNEY COMO MAX	ZACH
DISNEY CHANNEL	ZACK Y CODY GEMELOS EN ACCIÓN	CODY MARTIN
DISNEY CHANNEL	ZACK Y CODY GEMELOS EN ACCIÓN	LONDON TIPTON
DISNEY CHANNEL	ZACK Y CODY GEMELOS EN ACCIÓN	MADDIE FITZPATRICK
DISNEY CHANNEL	ZACK Y CODY GEMELOS EN ACCIÓN	TREVOR
DISNEY CHANNEL	ZACK Y CODY GEMELOS EN ACCIÓN	ZACK MARTIN
DISNEY JUNIOR	NIVIS AMIGOS DE OTRO MUNDO	ISABELLA AMIGO
NICKELODEON	DANGER FORCE	BETTY CUCHILLAS
NICKELODEON	DANGER FORCE	BOSE-CEREBRO
NICKELODEON	DANGER FORCE	CHAPA-RAYO
NICKELODEON	DANGER FORCE	CRANK
NICKELODEON	DANGER FORCE	CRESTON
NICKELODEON	DANGER FORCE	ELLIS FARROW
NICKELODEON	DANGER FORCE	LADRÓN DE LIBROS STEVEN
NICKELODEON	DANGER FORCE	MIKA-GRITO
NICKELODEON	DANGER FORCE	MILES-AUSENTE
NICKELODEON	DANGER FORCE	MIRIAM
NICKELODEON	DANGER FORCE	NATALIE MAZDAH
NICKELODEON	DANGER FORCE	PERCY

CANAL DE PROGRAMACIÓN	PROGRAMA	NOMBRE DEL PERSONAJE
NICKELODEON	GAME SHAKERS	BABE CARANO
NICKELODEON	GAME SHAKERS	HUDSON
NICKELODEON	GAME SHAKERS	KENZIE BELL
NICKELODEON	GAME SHAKERS	LANDRU
NICKELODEON	GAME SHAKERS	POMPAY
NICKELODEON	GAME SHAKERS	TRIPLE G
NICKELODEON	HENRY DANGER	CHARLOTTE PAGE
NICKELODEON	HENRY DANGER	HENRY HART
NICKELODEON	HENRY DANGER	JASPER DUNLOP
NICKELODEON	HENRY DANGER	PIPER HART
NICKELODEON	HENRY DANGER	RAYMOND "RAY" MANCHESTER (NIÑO)
NICKELODEON	ICARLY	ADAM
NICKELODEON	ICARLY	CARLY SHAY
NICKELODEON	ICARLY	FREDDIE BENSON
NICKELODEON	ICARLY	GIBBY
NICKELODEON	ICARLY	GUPPY
NICKELODEON	ICARLY	LEANNE CARTER
NICKELODEON	ICARLY	SAM PUCKETT
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	DAWN
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	DICKY
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	DOOLEY
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	EMMA
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	GEORGE
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	JULES
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	LYLE
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	MAE
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	NATLEE
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	NELLY
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	NICKY
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	RICKY
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	JUNE
NICKELODEON	NICKY, RICKY, DICKY Y DAWN	MILES
NICKELODEON	SCHOOL OF ROCK	CLARK

CANAL DE PROGRAMACIÓN	PROGRAMA	NOMBRE DEL PERSONAJE
NICKELODEON	SCHOOL OF ROCK	CONNOR HALL
NICKELODEON	SCHOOL OF ROCK	ESMERALDA (ESME)
NICKELODEON	SCHOOL OF ROCK	FREDDY
NICKELODEON	SCHOOL OF ROCK	LAWRENCE
NICKELODEON	SCHOOL OF ROCK	REGINA
NICKELODEON	SCHOOL OF ROCK	SUMMER
NICKELODEON	SCHOOL OF ROCK	TOMIKA
NICKELODEON	SCHOOL OF ROCK	ZACK
NICKELODEON	TYLER PERRY'S YOUNG DYLAN	BETHANY
NICKELODEON	TYLER PERRY'S YOUNG DYLAN	CHARLIE
NICKELODEON	TYLER PERRY'S YOUNG DYLAN	REBECCA
NICKELODEON	TYLER PERRY'S YOUNG DYLAN	DYLAN

BIBLIOGRAFÍA

- Abad, L. (2020). *¿Por qué los adolescentes quieren estar solos?* Obtenido de TodoPapás: <https://www.todopapas.com/ninos/psicologia-infantil/por-que-los-adolescentes-quieren-estar-solos-11744>
- Alcalá, F., & Carlos, G. (2020). *¿Cómo identificar estereotipos en los medios de comunicación?* Conferencia Cátedra UNESCO AMIDI. Obtenido de https://www.facebook.com/watch/live/?v=1606491259535786&ref=watch_permalink
- AMAI. (s.f.). *Niveles Socioeconómicos*. Obtenido de AMAI: <https://www.amai.org/NSE/index.php?queVeo=preguntas>
- American Psychological Association. (s.f.). *Socioeconomic status*. Obtenido de American Psychological Association: <https://www.apa.org/topics/socioeconomic-status>
- Amnistía Internacional. (s.f.). *Discriminación*. Obtenido de Amnistía Internacional: <https://www.amnesty.org/es/what-we-do/discrimination/>
- Aragón, R. (2019). *Pedir Ayuda es un acto de valentía*. Obtenido de La mente es maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/pedir-ayuda-es-un-acto-de-valentia/>
- Arriagada, I. (2001). *Familias latinoamericanas. Diagnóstico y políticas públicas en los inicios del nuevo siglo*. Santiago de Chile: CEPAL. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/6022/1/S01121052_es.pdf
- Baez, S. (2017). *Men, women... who cares? A population-based study on sex differences and gender roles in empathy and moral cognition*. Obtenido de Plos One: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0179336>
- Bahajin, S. (2018). La educación como instrumento de la cultura de paz. *Innovación educativa*, 8(78), 93-111. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732018000300093&lng=es&tlng=es

- Balas, M. (2007). El tratamiento de la discapacidad en los medios de comunicación. *Comunicación y discapacidades: actas do Foro Internacional*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2393387>
- Becker, A., Burwell, R., Herzog, D., & al., e. (2018). *Eating behaviours and attitudes following prolonged exposure to television among ethnic Fijian adolescent girls*. Obtenido de Cambridge University Press: <https://www.cambridge.org/core/journals/the-british-journal-of-psychiatry/article/eating-behaviours-and-attitudes-following-prolonged-exposure-to-television-among-ethnic-fijian-adolescent-girls/44470008998A2B5155CE9C9691243D76>
- Belmonte, I. (2016). *Los medios de comunicación audiovisuales y la violencia de género adolescente*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38011/1/T37348.pdf>
- Buchanan, J. (s.f.). *How to Achieve Authentic Racial Diversity in Hollywood Media*. Obtenido de Center for Schollars & Storytellers: <https://www.scholarsandstorytellers.com/blog-main/how-to-achieve-authentic-racial-diversity-in-hollywood-media>
- Buitrago, K., Ulloa, D., & Vaca, E. (2016). *Estereotipos de belleza física en medios de comunicación en mujeres jóvenes, estudiantes universitarias en Villavicencio*. Trabajo de Grado. Universidad Cooperativa de Colombia Sede Villavicencio. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/4465/1/2017_esterotipos_belleza_fisica.pdf
- Buitrago, O. (2012). "El personaje. Crear personajes" de su cátedra de Narrativas Digitales, del posgrado en Comunicación Multimedia de la Universidad Sergio Arboleda de Bogotá. Obtenido de Scribd: <https://es.scribd.com/doc/131747315/Creacion-de-personajes>
- Cabos, T., Espinosa, A., & Guajardo, A. (2013). La representación de la obesidad, el sobrepeso y las relaciones sentimentales en la televisión estadounidense de la segunda década del dos mil. El caso de la sitcom Mike & Molly. *Razón y Palabra*, 85. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199531506037.pdf>
- Calandrón, S. (2018). Feminidad y uso de la fuerza: la fabricación de una heroína a partir de la serie de televisión Nikita . *Desacatos Revista de Antropología*

- Social*(56), 158-173. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X2018
- Carrasco, A. (2010). Teleseries: géneros y formatos. *Miguel Hernández Communication Journal*(1), 174-200. Obtenido de Dialnet-TeleseriesGenerosYFormatosEnsayoDeDefiniciones-3304326%20(6).pdf
- Checa Salazar, V., & Cid del Prado Rendón, S. (2003). Nueva masculinidad: identidad, necesidades humanas y paz. *Asparkía. Investigació Feminista*, 14, 33-43. Obtenido de <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/836>
- Common Sense Media. (2016). *Character Strengths and Life Skills*. Obtenido de Common Sense Media: <https://www.common sense media.org/character-strengths-and-life-skills/what-is-self-control>
- Common Sense Media. (2016). *Why is it OK to let my kid see some types of movie violence but not others?* Obtenido de Common Sense Media: <https://www.common sense media.org/violence-in-the-media/why-is-it-ok-to-let-my-kid-see-some-types-of-movie-violence-but-not-others>
- CONAPRED. (s.f.). *Grupos en situación de Discriminación. Discriminación en general*. Obtenido de CONAPRED: http://www.conapred.org.mx/index.php?contenido=pagina&id=46&id_opcion=38&op=38
- Cox, A. M. (2009). Visual Representations of Gender and Computing in Consumer and Professional Magazines. *New Technology Work and Employment*, 24(1), 89-106. Obtenido de https://eprints.whiterose.ac.uk/9042/3/cox_visual_representations_paper_pre_peer_review_%282%29.pdf
- Cubillas, M., Abril, E., & Domínguez, S. (2016). Creencias sobre estereotipos de género de jóvenes universitarios del norte de México. *Diversitas: perspectivas en psicología*, 12(2), 217-230. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67946836004>
- Dabbagh, V. (2017). Las familias en las series de televisión desde la década de los 60 hasta principios del siglo XXI. *Aposta Revista de Ciencias Sociales*(75), 196-218. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/4959/495955634007/html/#redalyc_495955634007_ref20

- DGCS, UNAM. (s.f.). *¿Sabes cuál es la importancia de la resiliencia?* Obtenido de Fundación UNAM: <https://www.fundacionunam.org.mx/unam-al-dia/sabes-cual-es-la-importancia-de-la-resiliencia/>
- Dobrow, J., & Gidney, C. (1988). The Good, the Bad, and the Foreign: The Use of Dialect in Children's Animated Television. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 557, 105-119. Obtenido de https://www.jstor.org/stable/1049446?seq=1#page_scan_tab_contents
- Dobrow, J., Gidney, C., & Burton, J. (2018). *Why it's so important for kids to see diverse TV and movie characters*. Obtenido de The Conversation: <https://theconversation.com/why-its-so-important-for-kids-to-see-diverse-tv-and-movie-characters-92576>
- Escuela de Familias La Salle. (2018). *Reconocer las emociones*. Obtenido de Escuela de familias La Salle: <https://escueladefamilias.lasalle.es/reconocer-las-emociones/>
- Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades. (2011). *Protagonista/Antagonista*. Obtenido de Portal Académico : <https://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/triid1/unidad4/personajes/Caracter/protagonistaAntagonista>
- Espinar, E. (2007). Estereotipos de género en los contenidos audiovisuales infantiles. *Comunicar: Revista Científica iberoamericana de comunicación y educación*(29), 129-134. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2393087>
- Fernández, P. (2018). *El agresor y la víctima del acoso escolar*. Obtenido de Guía Infantil: <https://www.guiainfantil.com/educacion/escuela/acosoescolar/agresoryvictima.htm#header1>
- Furnham, A. (2012). *Emotional Intelligence*. Obtenido de IntechOpen: <https://www.intechopen.com/chapters/27237>
- Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. *Revista Chilena de Pediatría*, 86(6), 436-443. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0370410615001412>
- García, N., & Martínez, L. (2008). La recepción de la imagen de las mujeres en los medios: una aproximación cualitativa. *Comunicación y Sociedad*, 10, 111-128. Obtenido de

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2008000200005

García, V. (2014). Influencia de la televisión en la creación de estereotipos de género y en la percepción social del liderazgo femenino. La importancia de la táctica de reencuadre para el cambio social. *Ciencia Política*, 9(18), 47-66. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5157141.pdf>

García-Fernández, M., & Giménez-Mas, S. (2010). La inteligencia emocional y sus principales modelos: Propuesta de un modelo integrador. *Espiral. Cuadernos de profesorado*, 5(6), 43-52. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3736408.pdf>

Gerderman, D. (2019). *How Gender Stereotypes Kill a Woman's Self-Confidence*. Obtenido de Harvard Business School: <https://hbswk.hbs.edu/item/how-gender-stereotypes-less-than-br-greater-than-kill-a-woman-s-less-than-br-greater-than-self-confidence>

Gil, N. (2018). *Los personajes femeninos en las comedias de situación estadounidenses contemporáneas*. Trabajo de Máster, Universidad de Zaragoza. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/290000052.pdf>

Girard, F., Floccia, C., & Goslin, J. (2008). Perception and awareness of accents in young children. *British Journal of Developmental Psychology*, 26(3), 409-433. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/131015166.pdf>

Gómez-Motilla, C., & Ruiz-Gallardo, J. (2016). El rincón de la ciencia y la actitud hacia las ciencias en educación infantil. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las ciencias*, 13(3), 643-666. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/920/92046968010.pdf>

González, N., & Valdez, J. (2013). Resiliencia: Diferencias por edad en hombres y mujeres mexicanos. *Acta de investigación psicológica*, 3(1), 941-955. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-48322013000100004

Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Quito, Ecuador: Intiyan Ediciones Ciespal. Obtenido de <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/55168.pdf>

- Götz, M. (2008). *Girls and Boys and Television A few reminders for more gender sensitivity in children's TV*. Obtenido de IZI: https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/gender/IZI_Guidelines_WEB.pdf
- Götz, M., & et.al. (2018). *Whose story is being told? Result of an Analysis of Children's TV in 8 Countries*. Obtenido de Televisión: https://childrens-tv-worldwide.com/pdfs/Goetz_et_al_Televisioin.pdf
- Hardy, J. (2013). *10 Traits of a Strong Antagonist*. Obtenido de Fiction University: <http://blog.janicehardy.com/2013/07/10-traits-of-strong-antagonist.html>
- Harrison, V. y. (s.f.). *Center for Scholars & Storytellers*. Obtenido de <https://www.scholarsandstorytellers.com/blog-main/diversity-in-hollywood-how-to-write-characters-with-body-diversity#:~:text=representation-,More%20Realistic%20Physical%20Representations%20in%20Media%20Will%20Support%20Youth%20Mental,satisfaction%2C%20and>
- Harrison, V., & Ruggiero, A. (s.f.). *More Realistic Physical Representations in Media Will Support Youth Mental Health*. Obtenido de Center for Scholars & Storytellers: <https://www.scholarsandstorytellers.com/blog-main/diversity-in-hollywood-how-to-write-characters-with-body-diversity#:~:text=representation-,More%20Realistic%20Physical%20Representations%20in%20Media%20Will%20Support%20Youth%20Mental,satisfaction%2C%20and>
- Huertas, A., & França, E. (2013). El espectador adolescente. Una aproximación a cómo contribuye la televisión en la construcción del yo. En J. Callejo, & J. Gutiérrez, *Adolescencia entre pantallas* (págs. 48-72). Editorial Gedisa, S.A. Obtenido de <https://es.scribd.com/read/446033497/Adolescencia-entre-pantallas-Los-jovenes-en-el-sistema-de-comunicacion#>
- IFT. (2021). *Día de la Niña y el Niño 2021*. Obtenido de <http://www.ift.org.mx/sites/default/files/contenidogeneral/medios-y-contenidos-audiovisuales/diadelaninayelnino2021.pdf>
- INEGI. (2020). *Estadística a propósito del día del niño*. Obtenido de INEGI: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2020/EAP_Nino.pdf
- Karimova, H. (2021). *Personality & Character Traits: The Good, The Bad and The Ugly*. Obtenido de Positive Psychology: <https://positivepsychology.com/character-traits/>

- Knorr, C. (2020). *Build Character Strengths with Quality Media*. Obtenido de Common Sense Media: <https://www.commonsensemedia.org/blog/build-character-strengths-with-quality-media>
- Ladero, M. (2016). *Influencia de los estereotipos de belleza actuales en la percepción de la imagen corporal*. Trabajo de Grado. Universidad Pontificia de Salamanca. Obtenido de <https://docplayer.es/25876246-Influencia-de-los-estereotipos-de-belleza-actuales-en-la-percepcion-de-la-imagen-corporal.html>
- Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión*. (2021).
- López Romo, H. (2016). Los once tipos de familias en México. *Revista AMAI*, 26-31. Obtenido de <https://amai.org/revistaAMAI/47-2016/6.pdf>
- López, F. (2011). Nerds y geeks como protagonistas de las nuevas sitcoms: Estudio de los personajes principales de The IT Crowd y The Big Bang Theory. En A. Pérez-Gómez, *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (págs. 807-820). Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/44134/51.pdf?sequence=1&isAlloved=y>
- Luis, M., & Hernández, M. (2018). *La educación emocional a través del arte*. Proyecto de Innovación con Revisión Teórica, Facultad de Educación Universidad de La Laguna. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/11490/La%20educacion%20emocional%20a%20traves%20del%20arte.pdf?sequence=1>
- Lumen. (s.f.). *The Class Structure in the U.S*. Obtenido de Lumen: <https://courses.lumenlearning.com/boundless-sociology/chapter/the-class-structure-in-the-u-s/>
- Lurie, J., Yalda, T., Lemish, D., Wilson, K., Kleeman, J., Paladino, S., & Sarin, M. (2015). *10 Research-Based Insights to Evolve On-Screen Male Representation*. Obtenido de Center for Schollar & Storytellers: <https://static1.squarespace.com/static/5c0da585da02bc56793a0b31/t/5e37a197ced5384d70db2c1d/1580704185234/Boys%27+Tip+Sheet.pdf>
- Manifiesto para el Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad*. (2007). Obtenido de Fundación Once:

https://intranet.uab.es/Document/517/539/manifiesto_acces_audiovisual,0.pdf

Martins, N., & Harrison, K. (2012). Racial and Gender Differences in the Relationship Between Children's Television Use and Self-Esteem: A Longitudinal Panel Study. *Communication Research*, 39(3), 338-357. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/254084555_Racial_and_Gender_Differences_in_the_Relationship_Between_Children%27s_Television_Use_and_Self-Esteem_A_Longitudinal_Panel_Study

Mas, M. (2016). *¿Qué es la inteligencia?* Obtenido de Neuronas en crecimiento.: <https://neuropediatra.org/2016/02/01/que-es-la-inteligencia/>

Masanet, M., & Fedele, M. (s.f.). El "chico malote" y la "chica responsable": modelos aspiracionales y representaciones juveniles en las teen series españolas. *Palabra Clave*, 22(2). Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/649/64960594005/html/index.html>

Maslow, A. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 430-437. Obtenido de <http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm>

Media Smarts. (s.f.). *How the Media Define Masculinity*. Obtenido de Media Smarts: <https://mediasmarts.ca/gender-representation/men-and-masculinity/how-media-define-masculinity>

Merchant, K. (2012). *How Men and Women Differ: Gender Differences in Communication Styles, Influence Tactics, and Leadership Styles*. Senior Theses. Obtenido de http://scholarship.claremont.edu/cmc_theses/513

Monjas, M. I., Elices, B., García, J.-A., Valle Francia, M., & de Benito, P. (2005). Aceptación social y género en la infancia y adolescencia. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 383-393. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832486028>

Montero, D. (2020). *De la adolescencia a la madurez, los cambios más evidentes*. Obtenido de Hacer Familia: <https://www.hacerfamilia.com/adolescentes/adolescencia-madurez-cambios-mas-evidentes-20180524115902.html>

Morduchowicz, R. (2001). Los medios de comunicación y la educación: un binomio posible. *Revista Iberoamericana de Educación*(26), 97-117. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie26a05.PDF>

- Nolasco, A. (2012). La empatía y su relación con el acoso escolar. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 11(2), 35-54. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2431/243125410002.pdf>
- Ohlendorf, C. (2020). *Do Men Have an Empathy Problem?* Obtenido de Valet: <https://www.valetmag.com/living/features/2020/do-men-have-an-empathy-problem-061120.php>
- Orange, T. (2018). *The Future of Children's Television Programming: Response from Teresa Orange*. Obtenido de Ofcom: https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0029/41978/orangeteresa.pdf
- Osborne, B. (1993). *Violence Formula: Analyzing TV, Video and Movies*. Obtenido de Center for Media Literacy: <http://www.medialit.org/reading-room/violence-formula-analyzing-tv-video-and-movies>
- Osterhage, M. (2008). Niní Marshall y Lucille Ball: El rol de la mujer en la comedia. En F. K. (Ed.), *24 Ensayos sobre la Imagen* (V ed., págs. 77-80). Universidad de Palermo. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/136_libro.pdf
- Papa, Y. (2014). *Cuando queremos estar solos*. Obtenido de La mente es maravillosa : <https://lamenteesmaravillosa.com/cuando-queremos-estar-solos/>
- Papí, L. (2018). *La familia vista desde la ficción: de la convencional a la traidora y disfuncional*. Obtenido de Pop TV: <https://poptv.orange.es/especiales/la-familia-vista-desde-la-ficcion/>
- Pasquier, D. (2008). La televisión como experiencia colectiva: Un estudio de recepción. En R. Marduchowicz, *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad* (págs. 90-118). Editorial Gedisa, S.A. Obtenido de <https://es.scribd.com/read/446030919/Los-jovenes-y-las-pantallas#>
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2014). *Definición de Rebelde*. Obtenido de Definición.De: <https://definicion.de/rebelde/>
- Pila, S., Dobrow, J., Gidney, C., & Burton, J. (2018). *The "Good Girls": Exploring Features of Female Characters in Children's Animated Television*. Obtenido de Gnovis Journal, Georgetown University.:

<https://repository.library.georgetown.edu/bitstream/handle/10822/1052868/The%20Good%20Girls.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Plazas, E., Morón, M., Santiago, A., Sarmiento, H., Ariza, S., & Patiño, C. (2010). Relaciones entre iguales, conducta prosocial y género desde la educación primaria hasta la universitaria en Colombia. *Universitas Psychologica*, 9(2), 357-369. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64716832005>
- Ramos, M. (2014). Principales estudios realizados sobre la representación de las minorías en la ficción televisiva. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 0(126), 96-108. Obtenido de <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/268/748>
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., (versión 23.4 en línea)*. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es>
- Redacción. (2021). *Definición de Ignorancia*. Obtenido de Concepto Definición: <https://conceptodefinicion.de/ignorancia/>
- Redacción APD. (2021). *Inteligencia emocional y liderazgo: cómo ser un buen líder*. Obtenido de APD: <https://www.apd.es/inteligencia-emocional-en-liderazgo/>
- Roche, E. (2015). *Los estereotipos de género en la programación televisiva que ven los adolescentes*. Obtenido de Universidad de Cantabria: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/6816/RocheDiezElena.pdf?sequence=1>
- Rogers, O., Mastro, D., Robb, M. B., & Peebles, A. (2021). *The inclusion imperative: Why Media Representation Matters for Kids' Ethnic-Racial Development*. Obtenido de Common Sense: https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/uploads/pdfs/2021-inclusion-imperative-report_final-release_for-web.pdf
- Rubio-Hernández, M. y. (s.f.). La erotización del cuerpo masculino en la ficción televisiva. Outlander como caso de estudio. *Oceanide*(10). Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/323560814_The_erotization_of_the_male_body_in_the_television_fiction_Outlander_as_a_case_study
- Ruiz, R., Cobos, T., & Espinosa, A. (2012). ¿Smart is the new sexy? Reivindicación del nerd en la televisión. *Global Journal*, 9(17), 110-134. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/687/68723565007.pdf>

- Salter, M. (2017). *Resilience in Communication*. Obtenido de Meg Salter: <https://megsalter.com/resilience-in-communication/>
- Sánchez, G. (2019). *Ser vulnerable no es ser débil*. Obtenido de HuffPost: https://www.huffingtonpost.es/entry/ser-vulnerable-no-es-ser-debil_es_5dead65fe4b0d50f32b3588c
- SEGOB, & CONAPRED. (2016). *Manual para lectura de los cuentos Kipatla. Para tratarnos igual 2*. Obtenido de CONAPRED: <https://www.conapred.org.mx/userfiles/files/Manual%20de%20lectura%20de%20los%20cuentos%20Kipatla%202.pdf>
- Sensagent. (2013). *Definición de Nerd*. Obtenido de Diccionario Sensagent: <http://diccionario.sensagent.com/NERD/es-es/>
- Servicio de información sobre discapacidad. (s.f.). *Propósito: la normalización de la discapacidad en las series de ficción*. Obtenido de Servicio de información sobre discapacidad: <https://sid-inico.usal.es/noticias/proposito-la-normalizacion-de-la-discapacidad-en-las-series-de-ficcion/>
- Significados. (2017). *Significado de Acoso escolar*. Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/acoso-escolar/>
- Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, N. y. (2016). *Lineamientos para la Participación de Niñas, Niños y Adolescentes en México*. Obtenido de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/141421/Anexo_2_Lineamientos_para_Participaci_n_de_NNA-_SSO_SIPINNA.pdf
- Soares, T. (2017). *Animated Films and Linguistic Stereotypes: A Critical Discourse Analysis of Accent Use in Disney Animated Films. BSU Master's Theses and Projects*. Bridgewater State University. Obtenido de <https://vc.bridgew.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1053&context=theses>
- Téramo, M. (2006). Modas adolescentes y medios de comunicación como agentes socializadores. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*(27), 85-91. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802713>
- The White House. (1997). *Estándares para la clasificación de datos federales sobre raza y etnia*. Obtenido de The White House: https://obamawhitehouse.archives.gov/omb/fedreg_1997standards

- TVtropes. (s.f.). *A Friend In Need*. Obtenido de TVtropes:
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AFriendInNeed>
- TVtropes. (s.f.). *Nice Guy*. Obtenido de TVtropes:
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/NiceGuy>
- TVtropes. (s.f.). *Not So Stoic*. Obtenido de TVtropes:
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/NotSoStoic>
- UNESCO, FLACSO, & Latinoamérica, D. (2017). *Infancia, Ciencia y Tecnología: un análisis de género desde el entorno familiar, educativo y cultural*. Obtenido de Cátedra Regional UNESCO: Mujer, Ciencia y Tecnología en América Latina: <http://www.catunescomujer.org/wp-content/uploads/2017/11/STEM.pdf>
- UNICEF. (1998). *Innocenti digest, Niños y Violencia*. Obtenido de UNICEF:
<https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/digest2s.pdf>
- Vega, A., & Martín, R. (1999). Los medios ante la discapacidad: más allá de los estereotipos. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*(12), 11-116. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15801217.pdf>
- Vilkensen, T. (2013). *The use of accents in American sitcoms*. Tesis. The University of Bergen. Obtenido de <https://core.ac.uk/reader/30860866>
- Walsch, K. (2012). *Bullying on Teen Television: Patterns across Portrayals and Fan Forum Posts*. Master Thesis, University of Massachusetts Amherst. Obtenido de <https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2003&context=theses>
- Ward, L., & Aubrey, J. (2017). *Watching Gender How Stereotypes in Movies and on TV Impact Kids' Development*. Obtenido de Common Sense Media: https://www.common Sense Media.org/sites/default/files/uploads/pdfs/2017_commonsense_watchinggender_fullreport_0620.pdf
- Xibixell, C. (2018). *Inteligencia emocional en niños y adolescentes: claves para desarrollarla*. . Obtenido de British Council España. : <https://www.britishcouncil.es/blog/inteligencia-emocional-ninos-adolescentes>

- Yalda, T. (2019). *The Power of Storytelling: Media and Positive Character Development*. Obtenido de Center for Scholars & Storytellers:
<https://static1.squarespace.com/static/5c0da585da02bc56793a0b31/t/5dbc6d9522333a03a1fafeb7/1572630188288/The+Power+of+Storytelling%3A+Media+and+Positive+Character+Development>
- Zavala, M., Valadez, M., & Vargas, M. (2008). Inteligencia emocional y habilidades sociales en adolescentes con alta aceptación social. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 6(2), 321-338. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293121924004>

