



Facultade de Ciencias da Educación  
UNIVERSIDADE DA CORUÑA

# **TRABALLO FIN DE GRAO**

LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA EN LOS NIVELES DE LA EDUCACIÓN  
INFANTIL: UN ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN

A EDUCACIÓN MEDIÁTICA NOS NIVEIS DA EDUCACIÓN INFANTIL:  
UNHA ANÁLISE DA PROGRAMACIÓN

MEDIA EDUCATION IN THE EARLY CHILDHOOD EDUCATION  
STAGES: AN ANALYSIS OF INFANT PROGRAMMS

Autora: Patricia Montero Galdo  
Dir.<sup>a</sup> :Alba Patricia Digón Regueiro

Grao en Educación Infantil  
2013

## **Resumen**

La televisión juega un papel fundamental en la transmisión y desarrollo de valores y contravalores en nuestra sociedad, por ello, debemos prestar atención a los contenidos de las programaciones televisivas actuales, en especial, aquellas programaciones a las que la audiencia infantil tiene acceso. Mediante esta investigación se pretende pues conocer cuáles son los programas más consumidos por los niños y niñas de entre 3 y 6 años, con el objetivo de analizar la calidad de los mismos en función de los valores y contravalores que en ellos se transmiten.

La principal finalidad de todo este proceso de recogida de datos, análisis de los mismos y la emisión de los resultados y conclusiones, es justificar la importancia de la educación mediática en la sociedad, desde las edades más tempranas, creando espectadores que no solo mantengan una actitud crítica ante los medios, sino que también sepan ser creadores de los mismos.

**Palabras clave:** Educación mediática, programación televisiva, audiencia infantil, valores, contravalores.

<u>ÍNDICE</u>	Página
<b>1. Introducción</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Objetivos y fines de la investigación</b> .....	<b>4</b>
<b>3. Justificación teórica</b> .....	<b>5</b>
<b>4. Metodología de trabajo</b> .....	<b>16</b>
<b>5. Resultados y conclusiones</b>	
<b>5.1 Resultados de las entrevistas</b> .....	<b>21</b>
<b>5.2 Análisis de la programación</b> .....	<b>28</b>
<b>5.3 Conclusiones</b> .....	<b>39</b>
<b>6. Valoración de la aplicación</b> .....	<b>47</b>
<b>7. Relación de fuentes documentales</b>	
<b>7.1 Bibliografía</b> .....	<b>48</b>
<b>7.2 Webgrafía</b> .....	<b>49</b>
<b>8. Anexos</b> .....	<b>50</b>
<b>8.1 Transcripción de las entrevistas:</b>	
– <i>Anexo I: Entrevistas de los niños/as de 3 años</i> .....	<i>51</i>
– <i>Anexo II: Entrevistas de los niños/as de 4 años</i> .....	<i>62</i>
– <i>Anexo III: Entrevistas de los niños/as de 5 años</i> .....	<i>74</i>
<b>8.2 Análisis de las series:</b>	
– <i>Anexo IV: Bob Esponja</i> .....	<i>83</i>
– <i>Anexo V: Dora la Exploradora</i> .....	<i>87</i>
– <i>Anexo VI: Doraemon el gato cósmico</i> .....	<i>91</i>
– <i>Anexo VII: Peppa Pig</i> .....	<i>96</i>
– <i>Anexo VIII: Ultimate Spider-man</i> .....	<i>100</i>
– <i>Anexo IX: Fanboy y Chum Chum</i> .....	<i>108</i>
– <i>Anexo X: Monster High</i> .....	<i>114</i>
– <i>Anexo XI: Winx Club</i> .....	<i>121</i>
<b>8.3 Programación televisiva:</b>	
– <i>Anexo XII: Parrilla televisiva Clan TV</i> .....	<i>128</i>
– <i>Anexo XIII: Parrilla televisiva Boing</i> .....	<i>130</i>
– <i>Anexo XIV: Parrilla televisiva Disney Channel</i> .....	<i>132</i>

## 1. INTRODUCCIÓN

La presencia de los medios en la sociedad y el contacto con los mismos por parte de todos los que la componen, nos lleva a plantearnos una educación práctica que les ayude a comprender y aprovechar los recursos que estos medios les ofrecen, es decir, educar mediáticamente.

Para poder ser conscientes de todos estos recursos aprovechables, se hace necesario trabajar la educación mediática desde las edades más tempranas y la finalidad de la misma debe ir encaminada al trabajo en la interpretación de los medios, saber actuar de forma crítica ante ellos y ser capaces de crearlos y modificarlos.

Desde educadores y educadoras, hasta padres, madres y por supuesto niños y niñas, todos pueden aprender a leer y escribir los medios de forma crítica y responsable.

Esta tarea ha sido encomendada en numerosas ocasiones a la escuela, pero la introducción de los medios en las aulas ha supuesto el empleo de los mismos como una herramienta para el aprendizaje, en lugar de trabajar acerca de las propias características de los mismos reconociendo todas sus posibilidades.

Por todo ello, no debemos olvidarnos de que todas y todos debemos contribuir a la alfabetización mediática, es decir, no solo debe ser una tarea de la escuela, sino de cada uno de los diferentes grupos sociales, ya que, en el caso concreto de la educación infantil, el medio más empleado por los niños y niñas es la televisión, presente principalmente en todos los hogares.

La televisión ha representado y representa todavía hoy uno de los medios dominantes. Es empleada por los individuos para estar informados, como herramienta de ocio y entretenimiento. Sin embargo, en ningún momento deberíamos olvidarnos de que esta representa una forma de ver el mundo, y que está influenciada por un creador con una determinada finalidad, que puede ser el beneficio económico.

Por este motivo, con esta investigación pretendemos conocer los productos más consumidos por la audiencia infantil, para luego analizar la programación televisiva actual atendiendo a la transmisión de valores y contravalores, y teniendo en cuenta a los creadores de dichos productos.

## **2. OBJETIVOS Y FINES DE LA INVESTIGACIÓN**

En este apartado señalamos los objetivos que queremos alcanzar como investigadores a través de la realización de este Trabajo Fin de Grado, y las finalidades que queremos lograr con nuestra investigación.

### Objetivos

- Descubrir qué programas son los favoritos de los niños y niñas de 3 a 6 años de una muestra seleccionada por criterio de accesibilidad, de forma aleatoria y en forma de prioridad del sexo.
- Analizar los programas que ven los niños y niñas de nuestra muestra y analizar el contenido de los mismos y los valores y contravalores que en ellos se transmiten.
- Profundizar en el conocimiento de la educación mediática y conocer las características de la programación infantil actual.

### Fines de la investigación

- Descubrir y analizar la calidad televisiva, es decir, conocer los gustos y preferencias de los niños y niñas de nuestra muestra y analizar la calidad en cuanto a los contenidos.
- Profundizar en los valores y contravalores que se transmiten en la programación televisiva actual.

### 3. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

#### 1. La Educación mediática, historia y enfoques

La educación mediática surge en EEUU y otros países como Francia o Reino Unido, y en los años 60 y en los 70 esta se convierte en campo de estudio. En el caso de España, en los años 80 comenzó a surgir la importancia de los medios de comunicación y hoy en día, tras la revisión, lectura y análisis de numerosas referencias bibliográficas, podemos definir la educación mediática como el estudio de los medios de comunicación y su influencia en la sociedad con la finalidad de impulsar procesos de comprensión, análisis y la transformación de los productos mediáticos, cuyo resultado debe estar enfocado a lograr una alfabetización mediática, lo cual implica “leer y escribir” los medios.

Tomando como referencia lo anteriormente citado, “la educación mediática debe implicar pues la interrelación de dos campos de estudio-conocimiento: la educación y la comunicación, es decir la educomunicación” (Aparici, 2010).

Pero, para alcanzar esta “educomunicación” no se requiere únicamente de material tecnológico, sino también de un cambio de actitudes y concepciones para evitar que se empleen viejas metodologías envueltas en la modernidad digital. En este sentido, Kaplún, (1992) en Aparici, 2010:43 dice:

*“Una enseñanza suele autocalificarse de moderna cuando despliega aparatos y recursos audiovisuales(...). Pero cuando se examina la pedagogía que subyace en el interior de sus productos, resurgen bajo el vistoso y coloreado maquillaje las arrugas del viejo y glorioso modelo vertical. (...). Así, a lo que aparentó ser un avance, una modernización de la enseñanza- asociada a las nuevas tecnologías electrónicas- se tradujo, evaluado en términos pedagógicos, en un estancamiento e incluso un retroceso”.*

En este sentido, en el caso de España, a lo largo de los años se ha abogado por el trabajo hacia esta “educomunicación”, pero el principal problema es que la mayoría de las medidas y decisiones llevadas a cabo para lograr este fin han estado enfocadas al empleo de los medios como un recurso sin llegar a emplear estos como objeto de estudio.

De este modo, las principales medidas y acciones llevadas a cabo han estado centradas en la escuela, en cada uno de los diferentes niveles educativos, pero estas medidas por un lado han sido totalmente insuficientes, y además no se han visto reflejadas en la realidad escolar.

Debemos tener en cuenta también que, en la sociedad conviven una gran variedad de actitudes frente al empleo de los medios que, en muchos casos, facilita o dificulta la introducción de la educación mediática tanto en la escuela como en la sociedad.

En sus numerosas obras, Alfonso Gutiérrez, señala lo que hoy en día se conoce como los enfoques de la educación mediática, es decir, aquellas actitudes y metodologías que se emplean con respecto a la educación mediática. Estos enfoques han ido surgiendo a lo largo de la historia y actualmente podemos agruparlos en:

- Enfoque vacunador o proteccionista: Surge en los primeros años de estudios en la educación e intenta proteger a los niños y niñas de los medios.
- Enfoque descriptivo: El objetivo de este enfoque es que los niños y niñas conozcan los medios existentes y sus características.
- Enfoque directivo: Este enfoque pretende enseñar a distinguir entre los productos mediáticos de la alta cultura y los de la cultura popular.
- Enfoque tecnológico. Se pretende que los niños y niñas aprendan a manejar los recursos tecnológicos. Este enfoque ha sido el que ha tenido más influencia en la escuela, porque se cree que es importante aprender a manejar los diferentes recursos pero esta, no debería ser la finalidad última.
- Enfoque complaciente: Todos los productos mediáticos deben estar en la escuela y ser valorados.
- Enfoque desmitificador: Intenta que los niños y niñas sepan analizar los mensajes ideológicos que transmiten los productos mediáticos, los mensajes y productos subyacentes.

Si nuestra finalidad es aunar esfuerzos tanto del campo de la educación como del campo de la comunicación, el principal enfoque a trabajar debe ser el enfoque desmitificador, porque intenta formar a ciudadanos con capacidad crítica de cara a los medios y ayuda a crear ciudadanos productores de medios, es decir, no solo los niños y niñas tienen que ser receptores críticos sino que ellos mismos deben conocer los medios para ser los creadores de nuevos medios.

Y es que por mucho que luchemos por alejarnos de los medios o proteger a la infancia de los mismos, hoy por hoy la sociedad está rodeada de un sinfín de medios audiovisuales y el principal medio al que los niños y niñas de entre 0 y 6 años tienen un mayor y más fácil acceso es la televisión, por eso debemos trabajar en las actitudes que la sociedad debe tener hacia la educación mediática, considerándola un pilar básico que nos ayude a conocer y actuar ante los medios.

La televisión en concreto, es un medio dominante con una doble función social, por un lado, los niños y niñas comparten con la pantalla gran parte de su tiempo de ocio, y por otro ofrece una forma de ver el mundo, es decir, los contenidos proporcionados por este medio representan una fuente importante de aprendizaje en la que se fraguan muchos de los conocimientos y valores dominantes en la realidad social.

Todo esto hace que la concepción sobre la importancia de este medio en la sociedad varíe creándose posturas bien diferenciadas desde quienes piensan que “la televisión es la causa de todos los males, los que creen que sólo es entretenimiento y los que piensan que puede ser un vehículo de cultura.” (Quiroga, 2005)

Y es que, como señala Orozco en su libro *Televisión y audiencias, un enfoque cualitativo*, (1996:20), en referencia a las características de este medio, “la televisión no es neutral porque la televisión es, a la vez que un medio, una institución, y como tal está necesariamente determinada de maneras específicas en las distintas sociedades”, y no es inocua ya que “como medio, la televisión tiene un potencial intrínseco que ejerce por lo menos una mediación en su audiencia al estimular su percepción y sus hábitos cognoscitivos y lingüísticos de cierta manera y no de otra”.

Por todo ello, se hace necesario el análisis de los productos mediáticos ofrecidos por los diferentes medios de comunicación teniendo en cuenta sus tres áreas principales: el contexto de producción del medio (quién está detrás de toda la producción, los propietarios, factores económicos, personal, titularidad de la institución o empresa, etc.), el producto mediático en sí mismo (programas de televisión, canales temáticos) y el contexto de recepción (en este caso, la audiencia infantil).

El contexto de producción de los programas infantiles suelen ser grandes macroempresas que tienen como principal objetivo “competir entre sí para alcanzar mayores cuotas de audiencia con un intento claro por controlar el rentable mercado de la información y la comunicación”.

(Digón, 2008). Analizar quienes son los propietarios del producto, a qué factores económicos atiende ese producto o quién financia esa producción son algunos de los principales factores que nos pueden proporcionar mucha información acerca del contenido del producto.

Este proceso de creación de un determinado producto, y concretamente de programaciones infantiles en las que nos centraremos en este trabajo, no solo atienden a una finalidad económica sino también a una finalidad de transmisión de ideas o valores y estereotipos sociales. Estos estereotipos son, como señalan Robyn Quin y Barrie McMahon en su libro *Historias y estereotipos*, (1997:139), “imágenes convencionales, acuñadas, un prejuicio popular sobre grupos de gente” y se crean y retransmiten una y otra vez en nuestra sociedad con la finalidad de clasificar a la gente, simplificar el mundo y facilitar la comunicación mediante un sistema de generalización de los rasgos propios de un individuo a un determinado grupo social. Estos estereotipos pueden ser negativos (raza, género, clase social, etc.) o positivos.

De este modo es como poco a poco las grandes macroempresas comienzan a elaborar productos mediáticos destinados a una audiencia infantil como los principales destinatarios.

## 2. Audiencia infantil

La audiencia infantil ha sido el reconocimiento a los niños y niñas como telespectadores, pero desde un primer momento estas se creían pasivas y sin posibilidad de interacción con el medio televisivo.

El campo de estudio de las audiencias infantiles ha estado desatendido durante muchos años y cuando se comenzaron a realizar estudios de audiencias, estos partían de la base de que los implicados en el proceso comunicativo eran un emisor (realiza el mensaje), un receptor (recibe el mensaje que se está transmitiendo), y un mensaje (contenido a transmitir por el emisor al receptor).

Este modelo de comunicación “E-M-R” dejaba entrever que el receptor era un agente pasivo que simplemente recibía los mensajes que el emisor enviaba. Por esta misma razón la audiencia se consideraba como una “tábula rasa” que se llena de contenidos a través de la exposición a los diferentes productos mediáticos, lo que hacía que todos los estudios relacionados con el campo de los medios de comunicación se centraran en analizar aspectos cuantitativos como el número de espectadores, las horas de visionado de televisión, programas vistos, etc.

Los siguientes estudios que se llevaron a cabo, seguían teniendo un concepto de audiencia como receptor pasivo, y se dedicaron a estudiar en qué medida todos esos contenidos que se transmitían llenando esa “tábula rasa” tenían un efecto en el comportamiento y las actitudes de la audiencia. Un buen ejemplo son los estudios que se realizaban para comprobar en qué medida el consumo por parte de audiencias infantiles de dibujos con una gran carga violenta, afectaba al comportamiento de los mismos.

Con el paso del tiempo, los estudios fueron centrando su atención en analizar los usos y gratificaciones, investigando por qué les gustan esas series y no otras. De esta manera podemos observar como el concepto de audiencia comienza a variar, ya que se tiene en cuenta cómo reciben realmente la información los telespectadores y qué significado le atribuyen, es decir, llegado este punto, podemos afirmar que se empieza a reconocer el papel que juega la audiencia, siendo esta activa y crítica frente a los medios estableciendo con ellos una relación de interacción en la que los telespectadores/as recogen los mensajes que la televisión transmite y se apropian de ellos atribuyéndoles un nuevo significado poniéndolos en contacto con sus conocimientos previos.

De esta forma los niños y niñas crean nuevas concepciones y esquemas mentales que pasarán a formar parte de su ideología y pensamientos, a los que recurrirán y tendrán como referencia.

Todos estos avances en la concepción de la audiencia, hacen que poco a poco en el ámbito de la investigación comiencen a realizarse estudios sobre los usos sociales de los medios y estudios críticos sobre las audiencias.

Sin embargo, una vez reconocido el papel activo de la audiencia, debemos tener en cuenta que esta no está exenta de “mediaciones” o influencias, que proceden de diferentes fuentes y le ayudarán a interpretar lo ve y atribuir uno u otro significado a esa información. Estas mediaciones pueden ser, las del propio sujeto, el grupo de iguales, de la familia, la escuela, instituciones sociales, etc.

En este sentido tomando como referencia la concepción de “mediaciones” ofrecida por Orozco en la que definen estas como “instancias estructurantes de la interacción de los miembros de la audiencia, que configuran particularmente la negociación que realizan con los mensajes e influyen en los resultados del proceso” (Orozco, 1996:87), cabe destacar que el primer y más importante tipo de mediación es aquella que tienen que ver con todo lo que sucede dentro de la mente de cada sujeto receptor.

Además de aquella reflexión que el propio sujeto haga interpretando y recreando esos mensajes de los medios, debemos tener en cuenta que el entorno social de los niños y niñas juega un papel importantísimo en la interacción audiencia-televisión. El principal escenario donde el niño o niña entra en contacto con la televisión es el hogar familiar, por tanto la familia constituye un lugar donde llevar a cabo la apropiación del contenido televisivo, ayudado por los distintos miembros de la familia, analizando y creando nuevas concepciones sobre los mensajes que se transmiten, compartiendo y comparando las diversas opiniones.

En el caso de la audiencia infantil, la escuela también constituye un importante lugar de influencia en la relación de la audiencia con la televisión. El ambiente escolar, la actitud del maestro o maestra frente a la televisión, el clima de aula, la organización escolar, los contenidos curriculares, el uso de productos mediáticos en el aula, etc. son elementos que inciden en el fomento de una actitud crítica frente a los medios y favorecen las situaciones en las que el grupo clase puede enriquecerse de las interpretaciones que se hacen a través del consumo televisivo.

De este modo, el grupo de iguales debe también considerarse como un importante agente de mediación, cada individuo debe compartir su visión sobre un determinado producto mediático y ser capaz de interrelacionar sus conceptos con los ofrecidos por los demás.

Como señala Orozco en su libro *Televisión y audiencias, un enfoque cualitativo*, (1996:41), “investigaciones recientes muestran cómo durante el tiempo de clase los alumnos hacen comentarios sobre lo que vieron en la televisión y en sus juegos recrean los personajes televisivos, apropiándose los según condicionamientos de clase y sexo”, lo que hace patente la necesidad de educar mediáticamente creando audiencias críticas capaces de analizar, comparar y establecer nuevas interpretaciones a partir de sus propias opiniones y las del gran grupo del aula.

Otro tipo de mediación que afectará a la relación audiencia-televisión son las denominadas por Orozco “mediaciones situacionales”, y hacen referencia a las condiciones en las que los niños y niñas ven la televisión, como son, el tiempo que se le dedica a los programas televisivos o la soledad o compañía del telespectador, destacando esta última como un factor de gran influencia en la apropiación de nuevos significados por parte de los niños y niñas, ya que la compañía frente al televisor y el debate sobre la programación que se está visionando dan una posibilidad de tomar un mayor distanciamiento de lo transmitido en la pantalla y proporcionan diferentes puntos de vista.

Este tipo de mediaciones que la audiencia infantil sufre a través de su contexto social, se han regido y analizado a lo largo del tiempo a través de numerosos estudios.

Sin ir más lejos, en los datos recabados por Victoria Tur en su investigación *Aproximación a la medida empírica de la calidad del audiovisual dirigido a niños (2005)*, acerca del consumo televisivo por parte de la audiencia infantil, se pone de manifiesto que los niños y niñas son consumidores de los medios desde las edades más tempranas, entre los cuales destaca la televisión.

En España la media de tiempo que los niños y niñas dedican a ver programas televisivos es superior a las tres horas. Un tiempo en el que, en la mayoría de los casos, estas audiencias ven programas no adecuados a su edad y, en absoluta soledad, jugando la televisión el rol de “niñera electrónica”.

Esta nueva concepción de la televisión como un sistema de cuidado de los niños hace que nos descuidemos a la hora de analizar qué programas están viendo los niños y niñas sin reparar en si estos son adecuados o no a su edad. Teniendo en cuenta además, que la programación televisiva es de lo más variada, debemos observar en qué medida una programación televisiva se adapta a las necesidades y características del sujeto.

### 3. Programación infantil

Además de las investigaciones referidas al consumo de las audiencias, hay numerosos estudios que ponen en cuestionamiento la calidad de la programación infantil.

Por todo ello, con la finalidad de hacer un primer acercamiento a la calidad de la programación infantil en la actualidad y a lo largo de los años, se considera oportuno establecer qué se entiende por calidad.

“La calidad debe ser concebida desde un enfoque multifactorial en el que se integran las características del contenido, la técnica, la adecuación al público objetivo o el cumplimiento de la legislación vigente” (Vázquez, 2009).

Victoria Tur en su investigación *Aproximación a la medida empírica de la calidad del audiovisual dirigido a niños (2005)*, nos señala aquellos aspectos que se deben analizar para comprobar si un determinado producto televisivo es o no de calidad:

- Nivel audiovisual: Análisis de la imagen, sonido y edición final de los programas.
- Nivel de contenidos: Estudio del mensaje que transmiten los programas teniendo en cuenta tanto la forma (lenguaje utilizado) como el contenido en sí mismo (transmisión de valores).
- Nivel legal: Comprobar que los programas cumplen la normativa actual y no infringen los derechos del menor.
- Nivel de entretenimiento: Estudio de la percepción de los programas por parte de las audiencias como divertidos o no.
- Nivel de la programación general: Análisis de la existencia o no de una variedad de formas de expresión audiovisual presentando diversos contenidos y formatos.

Una vez establecidos los parámetros que nos ayudarán a discernir entre los programas de calidad y aquellos que no lo son, debemos hacer un recorrido por los cambios que la programación infantil ha sufrido desde su creación.

El hecho más significativo que marco un antes y un después en la programación televisiva llegó en el 2005 de la mano de la Televisión Digital Terrestre (TDT).

Antes de la aparición de la TDT los programas destinados al público infantil tenían escasa presencia en la parrilla televisiva, apenas unas horas a la semana y mayor cuota de pantalla durante los fines de semana.

Esta programación infantil estaba compuesta principalmente por series importadas de otros países, amplia gama de series de dibujos animados principalmente, abundante publicidad y presencia de numerosos contravalores.

Y llegado este punto cabe preguntarse porque teniendo la oportunidad de crear una programación adecuada a una audiencia infantil la sociedad se centraba en emplear productos televisivos de baja calidad. La respuesta es clara y sencilla, solo tenemos que analizar a los productores que gestan dichos productos y hallaremos la respuesta: El beneficio económico.

Desde la aparición de las primeras series infantiles hasta la actualidad, para las grandes productoras lo importante no es el contenido de las series, sino su propio enriquecimiento

económico, por este motivo las series se emplean a modo de “cebo” a través del cual se pondrá en marcha el gran proceso de venta de merchandising que resultará de lo más apetecible a los niños y niñas.

Así pues, se trataba de una programación infantil amplia pero, en la mayoría de los casos, de poca calidad, en la que predominaban los denominados “programas contenedor”, “programas televisivos que albergan en su interior gran cantidad de contenidos distintos (series de dibujos animados, de ficción, concursos, música) de calidad bien diferente, adheridos entre sí con una carencia de continuidad y de falta de características comunes” (García y Torres, 2009), donde la mayor parte de las series eran importadas, con una pésima calidad audiovisual, gran presencia de contravalores de género, raza y clase social y el uso excesivo de publicidad, no solo de forma directa sino también de forma indirecta a través de canciones, juegos y sorteos.

Pero la programación infantil se vio notablemente beneficiada con la llegada de la TDT. Lo más significativo, fue la creación de canales temáticos accesibles a todos los públicos con gran presencia de series dirigidas al público infantil.

Actualmente, los canales temáticos presentes en la TDT son Clan del grupo RTVE, Boing propiedad del grupo Mediaset, Neox del grupo A3 Media y Disney Channel de Walt Disney Company.

La principal característica de estos canales es que ofrecen durante todo el día series dirigidas al público infantil y juvenil, pero a pesar de avanzar en la creación de un espacio televisivo para las audiencias infantiles, el contenido de los programas se reduce solo a dibujos animados y sigue siendo de mala calidad. De nuevo nos encontramos con “programas contenedor” con gran presencia de series importadas en las que predominan la baja calidad audiovisual, la transmisión de valores como la violencia, el sexismo, el racismo, etc. y la presencia de publicidad sigue siendo excesiva en todos los canales.

Pero, el acceso a un mayor número de series dirigidas al público infantil, hizo que los niños y niñas entraran en contacto también con series muy educativas creadas específicamente para ellos.

Estas series son minoritarias en la parrilla televisiva a pesar de que transmiten numerosos valores positivos en los que lo importante es que el espectador comprenda la situación y sepa valorar las situaciones y actuaciones que en ella se llevan a cabo. Lo más curioso es que, como se señala en las numerosas investigaciones que se han sucedido en el tiempo hasta la

actualidad, estas series suelen ser especialmente creadas y recomendadas para un público infantil de entre 0 y 6 años, mientras todas esas series de baja calidad a las que se hacía mención anteriormente, forman parte de la programación recomendada para mayores de 7 años.

Así pues, las series educativas, además de estar presentes y representar a una programación dirigida a “preescolares”, representan la antítesis del resto de series de la parrilla televisiva infantil y juvenil.

En cuanto a las televisiones generalistas, presentes ya antes de la llegada de la TDT, estas se han visto también notablemente modificadas ya que los contenidos infantiles se han trasladado de las cadenas principales a los canales temáticos. Así pues, durante la semana, ningún canal generalista ofrece en sus canales principales programación infantil, sin embargo, durante los fines de semana solo Antena 3 incluye en su programación diaria en horario de mañana series dirigidas al público infantil y juvenil a través del programa “contenedor” *Megatrix*, donde se encuentran las series *Barrio Sésamo* y *Pica Pica* entre otras.

Sin embargo, en el caso de RTVE o Telecinco la presencia de contenidos dirigidos a una audiencia infantil sigue siendo nula durante los fines de semana.

Todos estos cambios a lo largo del tiempo, la gran variedad de contenidos, la diversidad de horarios y canales, el reconocimiento de una audiencia infantil como tal y una programación infantil dirigida específicamente a niños y niñas, han contribuido a que a lo largo de los años las cadenas y productoras de series presten atención a los contenidos que se emiten y establezcan unos filtros de protección para respetar los derechos de los menores. Estos filtros a los que se hace referencia, se identifican con todas aquellas normativas y leyes que velan por el interés de un público infantil al que no se perjudique con contenidos no adecuados a su edad.

En el caso de España cabe destacar que el 9 de Diciembre de 2004, los operadores de televisión de ámbito estatal (TVE, Antena 3, Tele 5, Canal + y posteriormente Cuatro), suscribieron el denominado *Código de autorregulación de contenidos televisivos e infancia*.

Este código de autorregulación retoma y recoge legislación ya existente con anterioridad en España en materia audiovisual, de manera concisa, recoge aspectos ya presentes por ejemplo en el Real Decreto 410/2002, de la Declaración de 19 de Septiembre de 2000 del Parlamento

Europeo o de la Ley 25/1994 (modificada posteriormente por la Ley 22/1999) en la que se establece por primera vez una franja horaria de protección infantil.

La finalidad de dicho código es “plantear una serie de medidas cuyo fin es proteger a los menores frente a los contenidos que no resulten especialmente acordes para su nivel de desarrollo o puedan vulnerar su sensibilidad” (García y Torres, 2009). Por todo ello, en el *Código de autorregulación de contenidos televisivos e infancia*, podría decirse que a grandes rasgos se establecen tres grandes medidas a cumplir:

- Clasificación de los contenidos. Señalar mediante una calificación orientativa que informe al telespectador sobre su mayor o menor idoneidad para los menores, por ejemplo, programas especialmente recomendados para la infancia (0-3 o 3-6 años), programas aptos para todos los públicos, o programas recomendados solo para mayores de 7, 13 o 18 años).
- Respeto de los derechos de los niños y niñas en los programas y la publicidad. Evitar imágenes inadecuadas en los informativos y anuncios publicitarios y proteger la dignidad, intimidad e identidad de los menores.
- Establecer horarios protegidos. Horario protegido, (Entre las 6 de la mañana y las 10 de la noche) y de especial protección o también denominados protección reforzada (De 8 a 9 de la mañana y de 5 a 8 de la tarde de lunes a viernes y de 9 a 12 de la mañana durante los fines de semana y fiestas nacionales).

El cumplimiento o no de este código es revisado muy de cerca por diversas instituciones tanto europeas como de ámbito estatal, pero si echamos un vistazo a los productos televisivos que se sirven en el día de hoy podemos observar como son escasas las cadenas televisivas que cumplen con esta normativa. Sí es verdad que todas ellas, canales temáticos y canales generalistas, reconocen esta normativa y la tienen presente en sus portales web como una medida llevada a cabo, pero a la hora de la verdad, los canales generalistas como Telecinco o antena3 sirven a diario y en horario protegido programas obscenos llenos de contravalores, con una gran presencia de publicidad donde la finalidad es vender todo lo que sea rentable sin analizar en profundidad los propios contenidos.

#### 4. METODOLOGÍA DE TRABAJO

A continuación se presenta la metodología empleada para la realización de este trabajo teniendo en cuenta los objetivos planteados anteriormente y los fines que se pretenden alcanzar a través de esta investigación.

##### Hipótesis

Todo lo reflejado en la justificación teórica hace prever que los contenidos de la programación infantil actual son pobres en cuanto a la calidad y que transmiten numerosos valores negativos. Por todo ello se enuncia la siguiente hipótesis:

*“La programación infantil actual está compuesta por programas y series de baja calidad que transmiten numerosos valores negativos”*

##### Tipo de investigación en función de la metodología empleada

La investigación llevada a cabo es de corte cualitativo donde la recogida y el análisis de datos se hacen en base a las entrevistas y análisis del contenido de la programación infantil.

Una investigación cualitativa es aquella que “se interesa por la comprensión de las interacciones que se dan en la realidad y los mecanismos que intervienen en ella.” (Báez y Tudela, 2009).

Su principal finalidad es pues, “la construcción de conocimiento sobre la realidad social y cultural desde el punto de vista de quienes la producen y la viven.” (Balcázar, 2005).

Para la correcta elaboración de una investigación cualitativa es necesario hablar de un proceso de investigación abierto y flexible en los diferentes aspectos de la misma, es decir en el planteamiento de la investigación, en la recopilación de los datos, en el análisis de los datos obtenidos y en la publicación de los resultados.

##### - *Planteamiento de la investigación*

El planteamiento de la investigación “no puede reducirse a técnicas específicas, ni a una sucesión de estadios, sino que consiste más bien en un proceso dinámico que une problemas, teorías y métodos.” (Corbetta, 2007).

Nuestra investigación se centra en conocer los programas televisivos actuales, a través de los niños y niñas, para luego analizar esas series que ellos ven y poder contrastar nuestra

hipótesis. Esta es la idea clave y principal en torno a la que gira el planteamiento de la investigación.

- *Recopilación de datos*

La técnica de recopilación de datos de la investigación será la entrevista “una técnica de investigación intensiva que se utiliza para profundizar en aquellos aspectos más teóricos y globales que constituyen el discurso especializado sobre un tema y los fundamentos en que éste se apoya.” (Báez y Tudela, 2009).

A la hora de programar las entrevistas pertinentes para un trabajo de investigación debemos pues estructurar los pasos a seguir para llegar a cabo esta técnica , es decir, delimitar el tema especializado al que se hace referencia unas líneas más arriba, determinar quiénes van a conformar la muestra, especificar el tipo de entrevista según su grado de estandarización y las características y preguntas que se pretenden realizar, y tratar aspectos relacionados con el espacio y tiempo en el que estas entrevistas se realizarán.

En el caso concreto de este estudio sobre los contenidos de la programación infantil actual, el tema principal en el que centramos las entrevistas es el consumo televisivo en la etapa infantil, es decir, ¿Qué series ven los niños y niñas? Y ¿Por qué?

Una vez delimitado el tema central de la investigación debemos establecer quiénes serán los/las entrevistados. Teniendo en cuenta que empleamos la técnica del muestreo, es decir, “la observación de una parte de la población para extraer información sobre la totalidad de la misma” (Corbetta, 2007), se escogerá aleatoriamente a 4 niños y a 4 niñas de cada uno de los tres niveles del segundo ciclo de educación infantil del colegio donde se ha llevado a cabo el Practicum II durante el curso 2012/13, conformando así una muestra de un total de 24 niños y niñas.

Ahora que hemos concretado qué queremos saber y a quién podemos preguntar acerca de este tema, nos toca centrarnos en las características de las cuestiones que vamos a plantear. Con la finalidad de recabar la máxima información posible y ayudar a centrar la atención de los niños y niñas en el tema a tratar, realizamos una entrevista estructurada, es decir, una entrevista en la que “se hacen las mismas preguntas a todos los entrevistados con la misma formulación y en el mismo orden.” (Corbetta, 2007).

Las preguntas que conformarán la estructura de la entrevista son las siguientes:

1. ¿Ves la televisión?
2. ¿Cuándo la ves?
3. ¿Qué dibujos ves en la televisión?
4. ¿Por qué te gustan?
5. ¿Con quién los ves?

Teniendo en cuenta que la muestra está compuesta por niños y niñas de educación infantil, durante la entrevista nos adaptaremos a las características evolutivas del entrevistado/a, prestando especial atención en cuanto a la comprensión de las preguntas y proporcionándoles ayuda en la expresión de sus opiniones.

Y es que en la realización de la entrevista como dice Piergiorgio Corbetta en su libro *Metodología y técnicas de investigación social*, (2007:361), “no se trata únicamente de conseguir que el sujeto responda a las preguntas, la parte más difícil consiste en “hacer hablar” al entrevistado, provocar un relato fluido en el que el entrevistador se limite a escuchar y a plantear de vez en cuando alguna pregunta de aclaración o a hacer alguna intervención cauta para reconducir la conversación a los temas centrales”.

Por todo ello, durante la realización de la entrevista nos centraremos en emplear un lenguaje sencillo, claro, directo y accesible para todos acompañado de métodos de repetición de la respuesta a modo de “eco” con la finalidad de retomar las últimas respuestas del entrevistado para reconducir o indagar en un determinado tema, les invitaremos a reflexionar sobre sus opiniones y profundizar en ellas o aclararlas, y usaremos además estímulos de expresión de interés como “¿Sí?” o “¿De verdad?”.

Finalmente, una vez estructurada la entrevista, solo falta llevarla a cabo, para ello, debemos pensar en los días, las horas, el lugar y el método de recogida de los datos.

En nuestro caso concreto dichas entrevistas tendrán lugar en el colegio mencionado anteriormente al que asiste la muestra a la que tenemos acceso, un centro público de tres unidades situado en la periferia de A Coruña, durante los días 26 y 30 de Abril a lo largo de la mañana.

La estancia del colegio elegida para estos encuentros será la biblioteca dada su gran accesibilidad y comodidad para dicha actividad y emplearemos una grabadora de audio para recoger todas aquellas respuestas que nos proporcionen los entrevistados/as.

- *Análisis de los datos*

“El análisis cualitativo es el que tiene por objeto extraer el significado relevante del asunto investigado, averiguar no sólo sus componentes sino, y mucho más importante, su esencia. Lo propio del análisis cualitativo es que demanda descripción, interpretación y explicación.” (Báez y Tudela, 2009).

El objeto de análisis de esta investigación es la programación infantil tomando como base aquellos programas que nuestra muestra ve, analizando cada uno de ellos poniendo el acento en qué valores y contravalores se transmiten.

Para el análisis de estos programas televisivos, emplearemos una metodología de análisis del discurso.

El análisis del discurso es una transdisciplina de las ciencias humanas y sociales “basada en un enfoque semántico-pragmático que permite acercarse al estudio de diferentes tipos de discursos prestando atención a la semántica, porque intenta explicar cómo el significado de las lenguas se transforma en significaciones contextualizadas en el discurso, y atendiendo también a la pragmática, ya que se interesa en conocer la visión del discurso desde fuera, en el contexto, en la situación, es decir en un evento de comunicación, donde se entabla una relaciones entre los interlocutores que son las que determinarán en gran parte, el contenido y la forma de los mensajes.” (Molero y Cabeza, 2007).

De este modo, el discurso representa una unidad lingüística social que pone de manifiesto las interacciones en los diferentes contextos sociales, políticos, históricos y culturales.

Para nuestra investigación emplearemos este método de investigación cualitativo centrándonos especialmente en el análisis crítico del discurso, un “enfoque interdisciplinar al estudio del discurso que toma posición política y analiza el papel del discurso en la reproducción de la dominación (como abuso de poder), así como en la resistencia contra la dominación.” (Molero y Cabeza, 2007). De forma que, los principales aspectos a los que se presta atención en este tipo de análisis crítico son la aparición del clasismo, el racismo, los estereotipos sociales, etc.

De esta forma, el análisis se centrará tanto en lo dicho, es decir el propio contenido, como en los recursos de comunicación empleados, ya que la forma de comunicación aporta significado a ese contenido.

Los principales aspectos que tendremos en cuenta serán:

- La caracterización de los personajes, tanto su aspecto físico como su personalidad. Ambos son importantes a la hora de comprender los comportamientos y actitudes del mismo.
- Presencia de valores positivos, tanto en los comportamientos y actitudes como en los diálogos y los propios escenarios.
- Presencia de estereotipos de género, raza o clase social.
- Empleo de la violencia, prestando especial atención a quién es el agredido y quién el agresor y analizando la finalidad de la misma como un recurso para llamar la atención o producir gracia.
- Centraremos también la atención en el uso del lenguaje, formas que se emplean, jergas, diálogos, presencia de palabras inadecuadas, etc.
- Las relaciones que se establecen entre los personajes de la serie, prestando especial atención a la presencia o no, de un status social que imponga un sistema jerárquico.
- Análisis breve de la calidad de la producción en cuando a la creación de los escenarios, la música, la definición de la imagen, etc.
- Empleo de recursos actuales de la vida real como revistas, blogs, ordenador, videojuegos. Nos fijaremos en si están presentes o no y en el caso positivo, analizaremos la finalidad con la que estos aparecen.

A lo largo de la realización de este análisis se irán añadiendo más aspectos que irán surgiendo a medida que se visualicen los episodios correspondientes.

- *Publicación de los resultados*

Una vez realizado el análisis de la programación, se recogerán los resultados siguiendo unas pautas en las que se expondrá el nombre de la productora, la trama de la serie, franja horaria en que se emiten, datos de emisión del capítulo visionado y finalmente el análisis en cuanto a los valores y contravalores que se transmiten.

## 5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

En este apartado mostraremos los resultados obtenidos en la investigación realizada en torno a la programación infantil actual.

En un primer momento, vemos necesario mostrar los resultados obtenidos en las entrevistas realizadas, creadas con la finalidad de conocer cuáles son las series que consume el público infantil que forman parte de la actual parrilla televisiva.

Una vez comprobados los datos de las entrevistas, nos centraremos en analizar aquellas series que los niños y niñas de nuestra muestra consumen habitualmente centrándonos en los valores y contravalores que estas transmiten.

Por último, se ofrecen las conclusiones extraídas del conjunto de datos analizados.

### 5.1 Resultados de las entrevistas

Una vez realizadas todas las entrevistas (Ver anexo I, página 51; Anexo II, página 62; Anexo III, página 74) nos disponemos a continuación a mostrar los datos recogidos para su posterior análisis. Primero se muestra una tabla de resultados por edades en la que se observan los resultados de las entrevistas en torno a la edad, es decir, los resultados obtenidos en las entrevistas de los niños/as de 3 años, luego los resultados de las entrevistas de 4 años y finalmente los resultados de los niños/as de 5 años.

A continuación, elaboramos una tabla final que recoge todos los dibujos animados que ven los niños y niñas de la muestra en su conjunto con la finalidad de observar cuales son los productos televisivos que más se consumen para su posterior análisis.

Tablas de resultados por edades

- Series televisivas que consumen los niños y niñas de 3 años:

Muestra: 4 niños y 4 niñas de 3 años

Nombre de la serie	Nº de niños/as que ven la serie
Dora la Exploradora	7
Bob Esponja	6
Peppa Pig	5
Spiderman	4

Doraemon	3
Bakugan	2
Ben 10	1
Fanboy y Chum Chum	1
Garfield	1
Hora de Aventuras	1
Jack y sus amigos	1
Los pitufos	1
Monster High	1
Oliver y Benji	1

- Series televisivas que consumen los niños y niñas de 4 años

Muestra: 4 niños y 4 niñas de 4 años

Nombre de la serie	Nº de niños/as que ven la serie
Bob Esponja	8
Dora la Exploradora	6
Doraemon	5
Fanboy y Chum Chum	4
Monster High	4
Lacy Town	3
Peppa Pig	2
Pocoyó	2
Spiderman	2
Winx Club	2
Barbie	1
Batman	1
Ben 10	1
Desafío Champions Sandokai	1
Gambol	1
Garfield	1
Gormiti	1

Johnny Test	1
La abeja Malla	1
Las supernenas	1
Los Pitufos	1
Pokemon	1
Power Rangers	1
Scooby Doo	1

- Series televisivas que consumen los niños y niñas de 5 años

Muestra: 4 niños y 4 niñas de 5 años

Nombre de la serie	Nº de niños/as que ven la serie
Bob Esponja	5
Dora la Exploradora	5
Peppa Pig	4
Spiderman	4
Doraemon	3
Fanboy y Chum Chum	2
Fim y Jake	2
Hora de Aventuras	2
Johnny Test	2
Monster High	2
Winx Club	2
Bola de Dragón Z	1
Desafío Champions Sandokai	1
Floricienta	1
Garfield	1
Gormiti	1
Hey Jessie	1
Juegos en Familia	1
Los Pitufos	1

Power Rangers	1
Shake it up	1

Tabla de resultados generales donde se recogen todas las series televisivas que nuestro grupo entrevistado consume habitualmente ordenadas atendiendo al consumo.

Nombre de la serie	Nº de niños/as que ven la serie
Bob Esponja	19
Dora la Exploradora	18
Doraemon	11
Peppa Pig	11
Spiderman	10
Fanboy y Chum Chum	7
Monster High	7
Winx Club	4
Garfield	3
Hora de Aventuras	3
Johnny Test	3
Lacy Town	3
Los Pitufos	3
Bakugan	2
Ben 10	2
Desafío Champions Sandokai	2
Fim y Jake	2
Gormiti	2
Pocoyó	2
Power Rangers	2
Barbie	1
Batman	1
Bola de Dragón Z	1
Floricienta	1
Gambol	1

Hey Jessie	1
Jack y sus amigos	1
Juegos en Familia	1
La abeja Malla	1
Las Supernenas	1
Oliver y Benji	1
Pokemon	1
Scooby Doo	1
Shake it up	1

Una vez recogidos estos datos cabe señalar cuáles son las series que debemos analizar para conocer el contenido de las mismas prestando atención a los valores y contravalores que se transmiten, acercándonos así al conocimiento de la programación infantil actual.

Podemos observar que la serie más vista por los niños y niñas de la muestra es *Bob Esponja*, los principales motivos que alegan los entrevistados para disfrutar de esta serie hacen referencia a la risa y la violencia, llegando a reconocer en muchos casos que el personaje principal, Bob Esponja, es “tonto” y hace “muchas gracia”.

El siguiente dibujo más visto después de *Bob Esponja* es *Dora la Exploradora*, una serie dirigida específicamente al público infantil con un carácter lúdico a la vez que educativo. Las respuestas a la pregunta ¿Por qué te gusta Dora la exploradora? eran de lo más variadas, desde “porque me enseña a hablar inglés”, hasta “porque siempre va con su amigo botas” y la más famosa de las respuestas, “porque explora”.

*Doraemon* es la tercera serie más vista, esta serie japonesa de los años 80 vuelve a estar presente hoy en día en las pantallas y a los niños y niñas les encanta porque, como han dicho ellos, “hace magia”, “tiene un peto mágico”, “siempre ayuda a sus amigos” y la más concurrida, “tiene un nanocóptero”.

Después de *Doraemon*, de nuevo vuelve a tener presencia entre los programas más vistos, una serie dedicada al público infantil, *Peppa pig*. Por lo que cuentan algunos de los niños y niñas, esta serie la conocen por verla en sus casas, pero también en el colegio ya que cuando llueve los alumnos y alumnas de esta escuela no pueden salir al patio, y una de las alternativas de ocio son los dibujos animados. En cuanto a las razones por las que *Peppa pig* es uno de sus

dibujos favoritos, las respuestas son de lo más variadas, “porque me encanta el ronquido de los cerdos”, “porque tiene un hermano y juega con él” y en muchas ocasiones relatan algún breve episodio con la finalidad de intentar esgrimir un buen motivo.

A continuación, como se observa en la tabla de resultados generales, nos encontramos con *Spiderman*. En realidad la serie actual recibe el nombre de *Ultimate Spider-man*, pero todos los niños y niñas lo reconocen como *Spiderman*. Los motivos que hacen disfrutar tanto a la audiencia son el alto nivel de violencia donde los malos son castigados por el personaje principal.

*Fanboy y Chum Chum*, una serie que en el momento de las entrevistas la entrevistadora no conocía, gusta a los niños y niñas porque tomando como referencia sus palabras, “son divertidos”, “hacen cosas graciosas” y “son amigos”

Con el mismo número de espectadores de nuestra muestra que *Fanboy y Chum Chum*, las *Monster High* representan una de las series favoritas de muchas niñas, (a ningún niño le gustan las *Monster High*), pero a la hora de esgrimir un motivo por el que esta serie gusta tanto, estos se relacionan con su aspecto físico, “son fashion”, “visten con colores rosa, amarillo, rojo”, y las relaciones que se establecen entre ellas, “son amigas”, “se llevan bien”, etc.

Y la última serie que analizaremos en profundidad se titula *Winx Club*. Esta serie creemos que es importante analizarla porque todos los entrevistados que la mencionaron fueron niñas y nos gustaría ver como una serie, donde las protagonistas son un grupo de chicas adolescentes que luchan continuamente, gusta tanto a las niñas, ya que creemos que se están rompiendo esas concepciones de que solo a los niños les gustan los dibujos con violencia.

Otro de los aspectos por el que nos interesábamos en las entrevistas, era en el momento en el que los niños y niñas de la muestra veían la televisión, prestando atención a cuándo lo hacían y con quien. En referencia a la pregunta “¿Cuándo ves la televisión?”, podemos afirmar que la mayoría de los niños y niñas de la muestra ven la televisión al menos dos veces al día, por la mañana antes de ir al colegio, y por la tarde. Solo un pequeño porcentaje tienen “prohibido” ver la televisión por la mañana y algunos aseguran que no lo hacen porque no les da tiempo. En cuanto al horario de la tarde, todos los niños y niñas de nuestra muestra aseguran ver la televisión, empezando después de comer y hasta que sus padres y madres les dejan, con lo cual es el horario en el que todos y todas están presentes ante la tele, el llamado Primer-time.

Esta información nos será muy útil a la hora de seleccionar los episodios que se van a analizar, ya que intentaremos analizar aquellos capítulos que se emiten en esta franja horaria.

En cuanto a la cuestión de si ven los dibujos solos o acompañados, debemos señalar que la gran mayoría disfruta de la televisión en soledad. Entre los/las que ven la tele acompañados, podemos distinguir aquellos que ven la televisión con sus hermanos y hermanas solamente, y los que ven la televisión con sus padres también.

Hacemos esta distinción porque cuando un niño o niña afirmaba ver la televisión acompañado, la pregunta siguiente hacía referencia a si durante el visionado de los episodios, se habla de lo que están viendo.

En el caso de los niños y niñas que ven la televisión con sus hermanos o hermanas, la respuesta era siempre la misma, “mientras están los dibujos estamos en silencio” y en el caso de la presencia de los padres, solo un par de niñas afirmaron hablar sobre lo que se está emitiendo en la televisión, pero sin cuestionar los comportamientos que se realizan, simplemente como una narración conjunta de la historia para disfrutar en compañía de las series.

Por último creemos conveniente señalar aquellos aspectos relacionados con el trabajo de recogida de datos en sí mismo. En primer lugar debemos agradecer tanto a los niños y niñas de la muestra sus aportaciones, como a sus familias y al colegio donde se realizaron las entrevistas.

El lugar habilitado para las mismas fue la biblioteca, tal y como se había previsto y la duración de todo el trabajo se extendió durante dos mañanas completas. En cuanto a la grabación del audio, no se presentó ningún problema y los niños y niñas de la muestra se mostraban abiertos a dialogar ante el micrófono.

La experiencia fue muy enriquecedora y el trabajo de la entrevistadora no se limitaba a realizar preguntas y escuchar respuestas, sino que se trataba de una conversación fluida en la que en algunos casos se tenía que intervenir para ayudar a que los niños y niñas se centraran en el tema y nos aportaran información veraz. Concretamente con los niños y niñas de 3 años, en numerosas ocasiones una vez que comentaban cuáles eran las series que veían y se les preguntaba por qué, la respuesta era “no lo sé”, ante lo que la entrevistadora realizaba un trabajo de indagación ayudando a que los niños y niñas fuesen capaces de expresar sus opiniones.

## 5.2 Análisis de la programación

Retomando los datos recabados en las entrevistas, procedemos ahora al análisis del contenido de las 8 series seleccionadas: *Bob esponja*, *Dora la Exploradora*, *Doraemon*, *Peppa pig*, *Spiderman*, *Fanboy* y *Chum Chum*, *Monster High* y *Winx Club*.

Dicho análisis atiende a los criterios señalados en la metodología de investigación cualitativa y se realizará a través del visionado de un episodio de cada serie emitido durante los días de la semana de Lunes a Viernes, dada su continuidad y estabilidad de los horarios de la programación televisiva, igual para todos los días de Lunes a Viernes, puesto que durante los fines de semana la programación varía según sea Sábado o Domingo y además de un fin de semana a otro los horarios cambian continuamente.

Dada la extensión de los análisis llevados a cabo, en este trabajo se presenta a continuación una recopilación de los datos de interés generales como la productora creadora de la serie, la franja horaria de emisión, la edad a la que está destinada y un breve resumen de los valores y contravalores que se transmiten. Sin embargo, en los anexos correspondientes, se adjunta el análisis en profundidad donde se realiza una descripción física y de personalidad de cada personaje de la serie, los valores y contravalores presentes y otros elementos de interés.

---

### **Bob Esponja**

**Productora:** United Plankton Pictures, Inc. (Estados Unidos)

**Descripción:** Bob es una simpática e inocente esponja de mar que vive en una piña de dos pisos en el fondo del Pacífico junto a su mejor amigo, una estrella de mar llamada Patricio. Para ganarse la vida, el protagonista cocina hamburguesas en el Krusty Crab, un restaurante regentado por un cangrejo con muy malas pulgas. Cuando termina su jornada laboral, Bob sale a dar una vuelta con Patricio y termina metido en algún lío de forma inevitable. (Clan)

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Clan TV

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Bob Esponja se emite de Lunes a Viernes a las 08:05h, 14:55h, 20:25h, a las 20:50h y a las 21:35h. (Ver

anexo XII, página 128). Durante los fines de semana, en general la serie se reduce a una o dos emisiones en total.

El capítulo analizado data del día 9 de Mayo de 2013 en la franja horaria 14.55h.

**Breve resumen de los valores y contravalores que se transmiten:** Nos encontramos ante una serie que transmite numerosos contravalores ligados principalmente a la transmisión de estereotipos sexistas, dado que todos los personajes masculinos se presentan como violentos, inocentes, ingenuos e irresponsables mientras, los personajes femeninos, con escasa aparición, son atentas, inteligentes y responsables.

Se le atribuye también gran importancia al materialismo, la riqueza y la posesión de dinero, incluso, a lo largo de la serie, se observa un comportamiento social elitista donde las relaciones de los personajes estarán influenciadas por el status social y nivel económico del lugar donde viven.

También se emplea, y con mucha frecuencia, la violencia como un recurso para captar la atención del espectador y generar risa y diversión a través de las numerosas caídas del patoso protagonista. Las peleas están generalmente acompañadas de un vocabulario inadecuado en el que se introducen insultos y adjetivos despectivos.

En cuanto a los valores positivos que se transmiten en esta serie, todos ellos hacen alusión principalmente a la amistad y el valor de la misma.

Para una información más detallada, se recomienda la lectura del Anexo IV, página 83, en el que se recoge un análisis en profundidad de esta serie.

## **Dora la Exploradora**

**Productora:** Nickelodeon Studios (Coproducción Canadá-USA)

**Descripción:** Dora es una niña de siete años a la que le encanta jugar a ser exploradora con su amigo el mono Botas. Diversión, nuevos amigos y un montón de nuevas palabras en castellano e inglés. En cada episodio se enfrentan a una nueva aventura en la que buscarán algo o tratarán de ayudar a alguien. Para lograr esta misión Dora pide a los telespectadores en numerosas ocasiones que le ayuden.

**Edad recomendada:** Para todos los públicos, pero está dirigida especialmente al público infantil de entre 0 y 6 años.

**Canal de emisión:** Clan TV

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Dora la Exploradora se emite de Lunes a Viernes a las 07:40h y a las 16:05h. (Ver anexo XII, página 128). En cuanto a los fines de semana, por lo general se reduce la aparición de esta serie a tan solo un capítulo.

El capítulo analizado data del día 8 de Mayo de 2013 en la franja horaria 16.05h.

**Breve resumen de los valores y contravalores que se transmiten:** Dora la Exploradora es una serie dirigida al público infantil de entre 0 y 6 años que transmite numerosos valores muy positivos. Entre ellos, destaca el valor de la amistad, el trabajo en grupo cooperando unos con otros, la diversidad como un recurso de enriquecimiento personal en el que unos aprenden de otros y las relaciones de afecto y respeto con los demás.

Además de estos valores positivos, cabe destacar que la trama de las historias se basa siempre en la resolución de un pequeño conflicto que llevará a los protagonistas a vivir numerosas aventuras en las que pedirán ayuda a los telespectadores de casa. De este modo, los niños y niñas se convierten en pequeños protagonistas de estas curiosas historias de gran interés para ellos.

El lenguaje que se emplea en esta producción es muy adecuado, enfocado al diálogo con niños y niñas de temprana edad, formado por breves consignas, canciones melódicas y un vocabulario, tanto es español como en inglés, totalmente comprensible incluso por los más pequeños de la casa.

Para una información más detallada, se recomienda la lectura del Anexo V, página 87, en el que se recoge un análisis en profundidad de esta serie.

### **Doraemon el gato cósmico**

**Productora:** Luk Internacional (Japón)

**Descripción:** Novita y su robot-gato azul Doraemon viven montones de aventuras y desastres gracias a los extraordinarios inventos que Doraemon saca de su bolsillo mágico. En cada nueva entrega este par de amigos se enfrentan a las más disparatadas aventuras junto con Gigante, Shizuka y Suneo.

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Boing

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Doraemon el gato cósmico se emite de Lunes a Viernes a las 07:35h, 08:25h, 13:30h, 14:25h, 14:40h, 15:35h, 17:05h, y a las 20:20h. (Véase Anexo XIII, página 130). En cuanto a los fines de semana, los horarios varían levemente pero el número de emisión de episodios sigue siendo elevado

El capítulo analizado data del día 10 de Mayo de 2013 en la franja horaria 15.35h.

**Breve resumen de los valores y contravalores que se transmiten:** Doraemon el gato cósmico es una serie que transmite principalmente contravalores negativos. Tras el análisis realizado, son muy pocos los valores positivos que se reflejan y todos hacen alusión al trabajo cooperativo, pero en numerosas ocasiones este trabajo en equipo está enfocado a la venganza o la obtención de un reconocimiento social del protagonista.

Además de esto, los principales contravalores que se observan hacen referencia principalmente a tres aspectos: La presencia de estereotipos sexistas, ya que las mujeres aparecen siempre representadas como las encargadas de las tareas del hogar, responsables, sumisas e inteligentes; el concepto de amistad, puesto que la amistad de Novita, el protagonista de la serie, con el resto de niños y niñas depende en gran medida de los artilugios que Doraemon le preste, además, se observa como lo más importante para Novita es hacer amigos y que le acepten puesto que se trata de un niño patoso y miedoso del que todos se ríen; y por último, el uso de la violencia, en la serie podemos observar a personajes caracterizados como “abusón” que amenaza con palizas a todos aquellos que no obedezcan sus órdenes. En

este sentido, por un lado tenemos al protagonista, Novita, que solo quiere hacer amigos al precio que sea, y a Gigante, que se aprovechará de las ganas de Novita por tener amigos en cada nuevo episodio.

Para una información más detallada, se recomienda la lectura del Anexo VI, página 91, en el que se recoge un análisis en profundidad de esta serie.

### **Peppa Pig**

**Productora:** eOne Entertainment (Reino Unido)

**Descripción:** Peppa es una adorable cerdita que vive con su hermanito George, su madre y su padre. Sus actividades preferidas son jugar, disfrazarse y pasarse el día saltando las charcas de barro que rodean su casa. Esta serie dirigida a los más pequeños de la casa mediante las breves historias de una familia de cerditos antropomórficos difunde valores como la generosidad, la amistad o la sinceridad. (Clan)

**Edad recomendada:** Para todos los públicos, pero está dirigida especialmente al público infantil de entre 0 y 6 años.

**Canal de emisión:** Clan TV

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Peppa Pig se emite de Lunes a Viernes a las 07:20h, 10:40h y a las 17:20h. (Ver anexo XII, página 128). En cuanto a los fines de semana, en general se suele emitir un solo episodio por día, es decir, uno el sábado y otro el domingo.

El capítulo analizado data del día 8 de Mayo de 2013 en la franja horaria 16.05h.

**Breve resumen de los valores y contravalores que se transmiten:** Peppa Pig es una serie dirigida al público infantil de 0-6 años.

A lo largo de los diferentes episodios se observan las aventuras que los personajes viven basadas en hechos cotidianos de la vida de una niña pequeña. Los principales valores que se transmiten son la presencia de la diversidad y la valoración de la misma como un recurso de convivencia y de aprendizaje, la educación en valores y la curiosidad por el mundo que nos

rodea. Por esto mismo, la trama de las historias es sencilla pero adaptada a las características y necesidades de la audiencia infantil.

En general se trata de una serie muy educativa que gusta mucho a los niños y niñas. Uno de los contravalores presentes en esta serie es que, a pesar de los valores de respeto, igualdad de oportunidades y el trabajo cooperativo, los roles familiares que se presentan a través de esta familia de cerditos siguen siendo muy tradicionales.

La madre de Peppa pig representa la figura responsable de la familia, ella se encarga de cuidar de los niños y trabaja desde casa, es seria y cuidadosa, mientras el padre de Peppa es representado como un cerdito gordo, con gafas, poco responsable, muy patoso y objeto de risas continuas por las tonterías que realiza.

Para una información más detallada, se recomienda la lectura del Anexo VII, página 96, en el que se recoge un análisis en profundidad de esta serie.

### **Ultimate Spider-man**

**Productora:** Marvel Animation (Estados Unidos)

**Descripción:** La serie está basada en los comics Ultimate, en este caso se basan en las historias de Spiderman, el principal protagonista que comparte sus hazañas con un equipo de superhéroes ya conocidos con anterioridad por los telespectadores de otras series como Los Vengadores. Este grupo de superhéroes trabaja para S.H.I.E.L.D (Sistema Homologado de Inteligencia, Espionaje, Logística y Defensa), una agencia de inteligencia y antiterrorismo creada ya en el Universo Marvel cuya finalidad es mantener la calma en la ciudad. En cada nuevo episodio este grupo de superhéroes nos mostrarán las numerosas hazañas que realizan para luchar contra el mal.

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Disney Channel

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Ultimate Spider-man se emite de Lunes a Viernes a las 08.45h y a las 09:05h de la mañana tal y como se recoge en el Anexo XIV, página 132.

El capítulo analizado data del día 10 de Mayo de 2013 en la franja horaria 8.45h.

**Breve resumen de los valores y contravalores que se transmiten:** El principal y casi único valor positivo que se transmite en esta serie es el valor de la amistad ya que se trata de un grupo de amigos que trabajan juntos ayudándose unos a otros.

En cuando a los contravalores, estos son numerosos. Para empezar cabe destacar que la finalidad del protagonista no es otra que ser el mejor líder de los superhéroes, es decir, se trata de una serie en la que sus personajes se rigen por un jerarquía marcada por los superpoderes en la que el más poderoso, en este caso Spiderman, será el líder que de órdenes mientras los demás deben acatarlas.

Este sistema de liderazgo hace que se observe una gran competitividad entre los diferentes protagonistas, luchan como grupo pero todos pretenden demostrar quién es el mejor.

Además de esta relación entre los integrantes, cabe destacar que se transmiten estereotipos sexistas con una escasa aparición de la figura femenina, y cuando esta aparece, es como un referente al cuidado y la protección como en el caso de la tía May, o aparece como la chica de la que todos se enamoran. Cabe destacar en este sentido, que en el equipo Marvel uno de los componentes es una chica, pero esta tiene que demostrar continuamente su valía frente a sus compañeros y además se representa físicamente con un cuerpo espectacular en la que destacan su belleza.

Así pues en esta serie la imagen juega un gran papel, todos los personajes de la serie identificados como “buenos” son guapos, atractivos, fuertes y musculosos mientras el enemigo suele ser un monstruo despiadado y horrible.

Otro contravalor a mencionar es el cambio de personalidad que el protagonista de la serie sufre, es decir, cuando Peter se convierte en Spiderman deja de ser ese estudiante inteligente y tímido para convertirse en un joven apuesto, rebelde y musculoso, volviéndose una persona más segura de sí misma. Por último, mencionar que la violencia es la base de todas las aventuras que los protagonistas viven, es el recurso empleado por excelencia para la resolución de conflictos.

Para una información más detallada, se recomienda la lectura del Anexo VIII, página 100, en el que se recoge un análisis en profundidad de esta serie.

## Fanboy y chum chum

**Productora:** Frederator Incorporated / Nickelodeon Animation Studios (Estados Unidos)

**Descripción:** Fanboy y Chum Chum son dos niños a los que les encanta la ciencia ficción, los cómics, la fantasía y los superhéroes. Viven en una pequeña ciudad llamada Galaxy Hills donde serán los protagonistas de numerosas aventuras impulsadas por su entusiasmo incansable y su gran imaginación.

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Clan TV

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Fanboy y Chum Chum se emite de Lunes a Viernes a las 08:30h, 11:55h, 15:20h y 21:10 h. (Véase Anexo XII, página 128). En cuanto a los fines de semana, de nuevo nos encontramos con la misma situación, y es que la mayoría de las series que se emiten de Lunes a Viernes en este canal, los fines de semana se reducen a un único episodio diario.

El capítulo analizado data del día 9 de Mayo de 2013 en la franja horaria 15.20h.

**Breve resumen de los valores y contravalores que se transmiten:** El principal valor positivo que se transmite en esta serie es el valor de la amistad, los dos personajes son amigos por encima de todo y para ellos eso es lo más importante.

A parte de esto, nos encontramos ante una serie con numerosos contravalores. Para empezar, los protagonistas son dos niños a los que se les atribuyen rasgos de irresponsabilidad, comportamiento violento, poca inteligencia, mucha competitividad y dificultad para centrar su atención.

Su filosofía de vida es molestar todo lo posible a quien se les ponga por delante, llegando incluso a molestar el uno al otro. La serie ofrece pues una gran cantidad de peleas, golpes, caídas, juegos violentos y comportamientos agresivos acompañados de un vocabulario inadecuado e incoherente. Esta agresividad se asocia solo a los niños y hombres de la serie, e incluso entre ellos se retan con frases machistas como “recibid una paliza como hombres”.

Por lo general, Fanboy y Chum Chum resultan victoriosos de todas las peleas en las que terminan metidos, con la consiguiente burla que hacen sobre el perdedor. Este comportamiento suele generar diversión en los niños y niñas, y los golpes y chichones

acompañados de efectos sonoros son el recurso más empleado para generar la “risa fácil” en los telespectadores.

Para una información más detallada, se recomienda la lectura del Anexo IX, página 108, en el que se recoge un análisis en profundidad de esta serie.

### **Monster high**

**Productora:** Wildbrain / Nerd Corps Entertainment (Estados Unidos)

**Descripción:** Los hijos de los monstruos más famosos van juntos a un instituto llamado Monster High. Frankie Stein, Draculaura, Lagoona Blue, Clawdeen Wolf, Cleo de Nile y Deuce Gorgon son diferentes, terroríficamente fashion, pero sobre todo son ¡Divinos de la muerte! (FILMAFFINITY)

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Boing

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** Como puede verse en el Anexo XIII, página 130, la serie de televisión Monster High se emite de Lunes a Viernes a las 15:05h y a las 21:30 h, y durante los fines de semana, se emite un solo episodio diario y en ocasiones numerosos especiales.

El capítulo analizado data del día 10 de Mayo de 2013 en la franja horaria 15.05h.

**Breve resumen de los valores y contravalores que se transmiten:** La serie Monster High transmite la idea de que la amistad se mide en popularidad, y es que ser popular es la máxima aspiración de los componentes de esta serie. A pesar de estar ambientada en un instituto, las conversaciones en las aulas, pasillos y descansos giran siempre entorno a ser popular, hacer amigos y tener novio.

Los personajes principales se representan además a través de numerosos estereotipos sexistas donde el culto a la belleza ocupa un lugar principal. Las chicas representan los cánones de belleza impuestos en nuestra sociedad, son guapas, divinas, delgadas, con ropa a la última moda y un comportamiento altivo, con poses sugerentes y un trato discriminatorio hacia los “no populares”. Se establece pues una jerarquía entre los alumnos y alumnas del instituto

donde como decimos, los “no populares” serán discriminados y representados como los inteligentes y feos.

Otro de los aspectos a destacar en esta serie, es el empleo de recursos como las revistas, los blogs, la música pop actual, etc, como un recurso que llame al consumismo de estos medios. Así pues, se observa una gran finalidad comercial por parte de la productora creadora.

El valor positivo que se intenta transmitir es, la integración de la multiculturalidad, ya que conviven diversas especies, y los consejos que se le hacen a la protagonista recomendándole ser natural sin fingir ser otra persona para encajar en lo reconocido como “popular”.

Para una información más detallada, se recomienda la lectura del Anexo X, página 114, en el que se recoge un análisis en profundidad de esta serie.

### **Winx Club**

**Productora:** Rainbow S.r.l. (Italia)

**Descripción:** Algo mágico ha pasado a Bloom, una chica normal que descubre que en realidad es un hada con poderes extraordinarios. Bloom aprende a usar sus poderes mágicos en la mejor escuela en todos los ámbitos, la Escuela de hadas Alfea. En Alfea, conoce a sus nuevas mejores amigas, Stella, Flora, Musa, Tecna y Aisha, y forman el Club Winx. Juntas, estudian y pasan el rato en sus lugares favoritos. Sus asombrosos poderes les llevarán a vivir un montón de aventuras emocionantes.

Cuando se enfrentan a los problemas, se transforman en hermosas hadas y salvan al mundo de todo tipo de villanos, como el Trix, un trío de brujas malvadas. La historia transcurre en el mundo mágico de Magix, poblado por hadas, brujas, monstruos y humanoides, y cuenta la lucha clásica entre el bien y el mal. (Rainbow S.r.l)

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Disney Channel

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** Como puede verse en el Anexo XIV, página 132 , la serie de televisión Winx Club se emite de Lunes a Viernes en un horario único

de 18:15h a 18:40h, sin embargo, es la única serie de las analizadas que generalmente suele aumentar su emisión durante los fines de semana, en diferentes horarios.

El capítulo analizado data del día 10 de Mayo de 2013 en la franja horaria 18.15h.

**Breve resumen de los valores y contravalores que se transmiten:** Los valores positivos que se desprenden de esta serie son, el trabajo en equipo a través del cual las protagonistas se ayudan unas a otras, y el valor de la amistad.

Aparte de esto, los contravalores también tienen cabida en las Winx Club, para empezar todos los personajes están concebidos tanto física como en personalidad atendiendo a estereotipos sexistas en los que las mujeres se representan atendiendo a los cánones de belleza y sensualidad, pero a su vez tienen un comportamiento violento y agresivo que generalmente se asociaría de forma estereotipada a los hombres.

Sin embargo aunque todas las componentes del grupo Winx se muestran firmes, libres, independientes y luchadoras, su debilidad son los chicos guapos, todas tienen novio y ante ellos se muestran sumisas y embaucadas por estos.

En cuanto a la trama de la serie, esta se basa en la resolución de conflictos a través de la violencia, las luchas se suceden en cada nuevo episodio y las Winx resultan casi siempre ganadoras. En estas luchas no se emplean patadas ni golpes, esta se ejerce a través de los poderes mágicos de las protagonistas, quienes lanzarán rayos y crearán pócimas para lograr su objetivo.

De nuevo nos encontramos con una serie que emplea un vocabulario inadecuado formado por amenazas e insultos que generalmente es empleado por las reconocidas como las enemigas de las Winx, es decir, los personajes asociados a los “malos” de la serie.

Para una información más detallada, se recomienda la lectura del Anexo XI, página 121 en el que se recoge un análisis en profundidad de esta serie.

### 5.3 Conclusiones

Tras el análisis de las series de la programación infantil actual, podemos extraer las siguientes conclusiones:

1. Los niños y niñas son consumidores de los medios desde las edades más tempranas y el medio más utilizado es la televisión, al que dedican aprox. unas 3 horas al día.  
Además estos consumidores acostumbran a ver solos la televisión o en su defecto acompañados por sus hermanos o hermanas también en edad infantil.
2. Todas las series analizadas se emiten en canales temáticos públicos de Lunes a Viernes, y los fines de semana, solo Antena 3 ofrece un programa destinado a la audiencia infantil y juvenil en el horario matinal.
3. La programación infantil de los canales temáticos solo es estable durante los días de la semana de Lunes a Viernes, ya que los fines de semana los horarios de las series varían continuamente de Sábado a Domingo y de una semana a otra.
4. Los canales temáticos actuales ofrecen una programación televisiva que se reduce a series de dibujos animados, generalmente importadas, y está compuesta únicamente de programas dirigidos a una audiencia infantil y juvenil.
5. La duración de los capítulos emitidos es muy breve, la media de duración de un episodio es de 11 minutos. Algunos de ellos, poniendo como ejemplo a la serie *Monster High*, tiene una duración total de emisión de 3 minutos y la serie *Winx Club* representa la única excepción con una duración total de 20 minutos. Esta brevedad de los episodios hace que cuando una serie se termina inmediatamente empieza otra, y dado que las series infantiles y juveniles comparten espacio en la parrilla televisiva, muchos son los niños y niñas que acaban viendo series no recomendadas a su edad. Cabe señalar además que la señalización que se realiza en torno a la edad es minúscula e irreconocible por los niños y niñas.
6. Las series actuales de la programación televisiva infantil están caracterizadas por la transmisión de numerosos contravalores como la violencia, el sexismo o el racismo. Solo un pequeño porcentaje de las series actuales consigue transmitir valores positivos. Cabe destacar además que tras el análisis de la programación infantil podemos concluir que existe una gran diferencia entre las series destinadas al público general y las concebidas y producidas específicamente para la audiencia infantil de 0 a 6 años. Por este mismo motivo, se cree conveniente realizar conclusiones acerca de cada una de estas programaciones de forma separada.

## 7. Conclusiones de los programas infantiles recomendados a todos los públicos.

Las series dirigidas al público infantil y juvenil, muestran una caracterización de los personajes plagada de estereotipos. Esta caracterización, tanto física como de la personalidad, se realiza siempre en función de aquellos estereotipos que se pretenden ensalzar y ser fácilmente reconocidos en los personajes. Así pues, se observan diferentes caracterizaciones en función del sexo de los personajes, sea chico o chica, y del lugar que ocupen, sean protagonistas o secundarios dentro de la serie.

En el caso de las chicas, cuando estas representan el liderazgo y tienen un papel principal, como en el caso de las series *Winx Club* o *Monster High*, el género femenino se representa atendiendo a los cánones de belleza presentes en nuestra sociedad como la extrema delgadez, la moda, el maquillaje y un vestuario moderno, y la personalidad de las mismas se caracteriza por ser inteligentes, competitivas, con dotes de liderazgo, sociables y siempre rodeadas de gente de la alta élite. Pero esta representación del género femenino varía cuando las niñas o chicas son simplemente personajes secundarios que representan la chica de la que todo el mundo se enamora, como es el caso del personaje de Shizuka en la serie *Doreamon el gato cósmico*, o la figura materna, como sucede también en esta serie y otras como por ejemplo *Spiderman*. En este caso, los rasgos físicos suelen pasar más desapercibidos pero su personalidad se centra en destacarlas como atentas, inteligentes, sumisas, asociadas a las labores del hogar y el cuidado,

En el caso de los chicos, por lo general, representan a personajes ingenuos, muy violentos, poco inteligentes, rebeldes e inseguros, excepto cuando el protagonista es un superhéroe como Spiderman, en cuyo caso se ensalza su figura como líder, valiente, seguro de sí mismo, fuerte, rebelde, valiente y luchador por la justicia ciudadana, con un aspecto físico en el que destaca su cuerpo musculoso.

Además de estos estereotipos sexistas, a través de la caracterización de los personajes se transmiten también estereotipos de clase social y raza, así unos personajes visten mejor que otros y las relaciones dependen del status social, tal y como puede observarse en la serie *Monster High*. Este conjunto de estereotipos se ensalzan a través de la caracterización de los personajes, pero donde mejor se observan es a través de los comportamientos y situaciones que se suceden a lo largo de los diferentes episodios. De esta forma, observamos como en la serie anteriormente mencionada, se discrimina

a los inteligentes, caracterizados como zombis feos y asquerosos a los que todo el mundo repudia.

Otro de los recursos empleados en estas series dirigidas al público general, es la violencia. Hablamos de violencia cuando nos referimos a las peleas entre los diferentes personajes y también en referencia al daño físico que se hacen ya sea entre varias personas o a uno mismo. En la mayoría de las series analizadas nos encontramos con violencia explícita, es decir, los personajes se pegan, insultan y amenazan. Normalmente, la violencia es siempre generada por los catalogados como “malos” de la serie y dirigida al o a la protagonista, como en el caso de Gigante, uno de los personajes de *Doraemon el gato cósmico*, que amenaza a Novita continuamente.

Pero también es cierto que este protagonista suele siempre salir beneficiado de dichas peleas, ya sea en las *Winx Club* o en *Spiderman*, estos siempre resultan vencedores de las batallas.

En cuanto al daño físico que se ocasiona un protagonista a sí mismo, es decir, cuando los personajes, sobre todo masculinos, son caracterizados como patosos y continuamente se producen choques y caídas, como en el caso de *Bob Esponja*, este es interpretado por la audiencia infantil como un recurso gracioso, lo que acrecienta la asimilación de concepciones que hacen que esos personajes se vean como “tontos”.

Sea el tipo de violencia que sea, el caso es que en todas ellas se produce un daño físico y psicológico con el creciente riesgo de que luego los niños y niñas reproduzcan estos comportamientos en sus juegos del día a día.

Otro de los contravalores que se transmite en todas las series analizadas en este trabajo de investigación, es el lenguaje inadecuado. Un lenguaje que no debe permitirse ni en las series infantiles y juveniles ni en nuestra sociedad. En estos casos, a través del lenguaje se acentúa la personalidad de los personajes y se ayuda a la comprensión de las diferentes situaciones. Un vocabulario despectivo, agresivo y estereotipado es generalmente empleado en este tipo de series, en las que se incluyen palabras como “idiota”, “pringao”, “inutil”, etc.

Sin embargo, a pesar de todos estos contravalores, en estas series también pueden observarse valores positivos, generalmente relacionados con la amistad, el trabajo en equipo, la cooperación y el respeto.

8. Conclusiones de los programas infantiles creados específicamente para los niños y niñas de entre 0 y 6 años.

La situación en las series dirigidas al público infantil de entre 0 y 6 años es totalmente diferente. Los principales valores que se transmiten son la amistad, el trabajo en equipo y los valores positivos de la sociedad, como el fomento de la responsabilidad, la cooperación, la ayuda, el respeto, etc.

Los personajes son creados atendiendo a los rasgos de la personalidad más que al aspecto físico como tal, así pues a la hora de definir a los protagonistas de estas series se emplean adjetivos como bueno, trabajador, ordenado y sobre todo, niño, es decir, estos programas tienen como protagonistas a niños y niñas.

En cada nueva entrega a través de estas series se da a conocer el mundo, es decir, los temas que se tratan están relacionados con los intereses de los niños y niñas ya que serán el motivo por el cual los personajes de la serie tendrán que ir superando pequeñas aventuras.

La presencia de la diversidad y la integración son también características muy presentes en estas series de dibujos animados donde se valora la amistad y se fomenta el respeto. En general, se trata de series con un carácter muy educativo, pero a pesar de ellos, también aparecen pequeños contravalores en referencia sobre todo a la figura femenina, más centrada en el cuidado y la atención de la familia.

9. En cuanto a la estética y la técnica de las producciones de nuevo se observa una gran diferencia entre las series dirigidas al público de entre 0 y 6 años, y las series dirigidas a mayores de 6 años. En general, en las producciones dirigidas a todo tipo de públicos “La realidad nos presenta una tv dedicada a los niños que mediante atractivas presentaciones, elipsis narrativas, colores vivos...pretende impactarle por la forma sin que tenga tiempo de profundizar en los contenidos.” (Francés, 2005), y es que los escenarios son generalmente pobres en cuanto a la estructura y los colores empleados pueden variar dependiendo de la serie a la que se haga referencia, pero en general aquellas series infantiles donde el personaje principal se identifica con un niño pequeño, como *Fanboy* y *Chum Chum* o *Bob Esponja*, los colores son muy vistosos y llamativos, mientras que en el caso de series como *Doraemon* o *Spiderman*, los colores son más oscuros y menos luminosos. La calidad de las historias es además

bastante pésima, las acciones y situaciones se suceden tan rápido que la comprensión de las mismas exige un gran esfuerzo por parte de los telespectadores, lo que hace que el público infantil no sea capaz de entender lo que se está viendo ni reproducir posteriormente lo acontecido en un determinado episodio.

Sin embargo, en el caso de las series dirigidas específicamente al público infantil podemos observar como estas producciones están compuestas por escenarios simples, donde abundan los colores básicos, sin un gran conglomerado de colores y mezclas. Las historias son breves, con diálogos cortos y sencillos que transcurren a una velocidad adecuada a las características de los niños y niñas que ven este tipo de series con la finalidad, entendemos, de centrar la atención para una mejor comprensión de la historia. La trama de las historias es simple, con diálogos sencillos y con lenguaje apropiado, y a través de ella se trabajan diversos valores y contenidos de interés para el público infantil. En cada uno de los episodios se pretende educar y ayudar al entendimiento de la realidad. En algunas ocasiones, como en este caso en las series *Dora la exploradora* o *Peppa pig* suele aparecer la voz de un narrador/a con la finalidad de ayudar a comprender una escena o para poner en antecedentes de una situación a los telespectadores. Este narrador no tiene presencia física y habla de forma pausada emitiendo mensajes sencillos adaptados a la edad de la audiencia.

10. Otra de las grandes diferencias entre las series creadas para el público infantil de menos de 6 años y las dirigidas a los mayores de esta edad, radica en el afán de estas últimas (mayores de 6 años) por diferenciar a los “buenos” de los “malos”. Ya sea a través de la caracterización, el diálogo o el comportamiento, se concede importancia al reconocimiento de los catalogados como “malos” de las series.
11. En nuestro caso, a través de esta investigación, hemos podido observar numerosas diferencias entre unas y otras series en función de la audiencia a la que estaban dirigidas, pero creemos conveniente destacar que esto no significa que todas las series dirigidas al público de 0-6 años sean muy buenas en cuanto a la calidad y la transmisión de valores, y el resto sean todo lo contrario. Lo que se pretende es aclarar que estas conclusiones están basadas en las series analizadas a través de los resultados obtenidos mediante la muestra a la que hemos tenido acceso.
12. Otros elementos que consiguen captar la atención de los espectadores son los numerosos símiles que se realizan con la realidad. Así por ejemplo en las series actuales se emplean revistas, blogs, videoconsolas y vestuario moderno con la finalidad de que los telespectadores se puedan sentir identificados. Esta representación

en la pequeña pantalla de la realidad, atiende a una finalidad de beneficio económico donde lo que se pretende es captar la atención de la audiencia y conseguir distribuir merchandising la serie.

Otro recurso muy empleado en las series actuales es el patrocinio de los sitios web, donde los espectadores pueden seguir las novedades de la serie y tener acceso a juegos, canciones, dibujos, videos, capítulos, acceder a la compra del merchandising, etc.

### Conclusión general

Podemos concluir que la programación actual está compuesta principalmente de programas que transmiten numerosos contravalores centrados especialmente en el empleo de la violencia y los estereotipos de género, raza y clase social.

Definimos la violencia como “aquellas acciones llevadas a cabo por alguno de los personajes y que implican daño físico o psicológico en otro personaje o en el entorno” (Pérez y Urbina, 2005).

Ante la violencia en la tv, el espectador “no se posiciona como simple observador que recibe y codifica una imagen de forma “objetiva”, interpreta quién emite lo que ve y las intenciones por las que lo hace” (Pérez y Urbina, 2005), y es que, los niños y niñas interpretan la violencia de una u otra forma en función del personaje que la ejerza. Si el “malo” es el que la genera comportamientos agresivos se tiende a tener odio y rechazo hacia él, pero si los comportamientos agresivos son ejercidos por el protagonista los espectadores tienen una reacción diferente, es este caso, ven las peleas como algo divertido y a veces incluso justifican que un determinado protagonista solucione sus problemas con la fuerza. Además, en ocasiones los niños no reconocen ciertos actos como violentos, ellos los interpretan como graciosos y divertidos.

Esta presencia y consumo de contenidos agresivos, ha hecho que a lo largo de los años se hayan desarrollado numerosas investigaciones que intentan explicar la posible relación existente entre el consumo de series de gran contenido agresivo y el desarrollo en los niños y niñas de actitudes violentas. Sin embargo, a pesar de todos los estudios llevados a cabo, no se puede concluir que el hecho de ver programas de gran contenido violento vaya a producir agresividad en las audiencias, pero si está demostrado que en la mayoría de los casos los niños y niñas al hacer una apropiación de los contenidos que ven en la televisión, también

extraen de ella estrategias para desenvolverse en la vida cotidiana. De este modo, la televisión influye en cómo se van a relacionar con su grupo de iguales, en la imagen que tendrán sobre un determinado grupo social, y por tanto también contribuye a que los niños y niñas conozcan estrategias agresivas de resolución de conflictos.

Por todo ello, debemos prestar mucha atención a todos aquellos contenidos a los que los niños y niñas tienen acceso y tratar de darles las claves y ayudarles al reconocimiento crítico de este tipo de comportamientos con la finalidad de evitar que los tomen como un referente.

Otra de las conclusiones extraídas acerca de la programación actual, es que los contenidos televisivos transmiten una gran cantidad de contravalores relacionados principalmente con la reproducción de estereotipos negativos, y en su minoría la transmisión de valores positivos.

Recogiendo de nuevo el concepto de estereotipo al que hacíamos alusión en la contextualización teórica, estos son una “imagen convencional, acuñada, un prejuicio popular sobre grupos de gente” (Quin y McMahon, 1997) que se crean y retransmiten una y otra vez en nuestra sociedad con la finalidad de clasificar a la gente, simplificar el mundo y facilitar la comunicación mediante un sistema de generalización de los rasgos propios de un individuo a un determinado grupo social. Estos estereotipos pueden ser negativos (raza, género, clase social, etc.) o positivos.

Los estereotipos negativos surgen generalmente en torno a “los grupos de nuestra sociedad percibidos por la comunidad en general como un problema, o de alguna manera una molestia” (Quin y McMahon, 1997), y son creados principalmente por la sociedad y por los medios de comunicación, quienes los emplean como estrategia para crear personajes fácilmente reconocibles para un gran número de personas de todas las edades, incluso para los niños/as.

De esta forma se crean personajes que de un simple vistazo todos podemos reconocer. Cuando el personaje está en pantalla la audiencia emplea estos estereotipos, que continuamente se nos presentan, como un atajo que le ayuda a prever el comportamiento y la actitud de los protagonistas de una determinada serie.

Se observa también que, en la mayoría de las series analizadas, los rasgos físicos asociados a un personaje dependen de sus rasgos de personalidad, que en la mayoría de los casos atienden a numerosos estereotipos. Por ejemplo, en el caso de *Bob Esponja*, se identifica a este como un niño ingenuo, patoso, inocente y poco inteligente. O en el caso de “Novita”, protagonista

de la serie *Doraemon*, este se representa como el niño bobo e inseguro que debe hacer lo que sea para conseguir estar bien con sus amigos por el miedo al rechazo de estos.

Todos estos valores y actitudes mostrados a través de la programación infantil son absorbidos y reflejados sin que seamos conscientes de ello. “Este proceso inconsciente puede verse favorecido por dos factores importantes: la falta de pensamiento crítico y falta de conocimiento.” (Quin y McMahon, 1997). Si no nos han enseñado a pensar de un modo crítico, es del todo probable que aceptemos automáticamente el estereotipo, y se hace necesario además cuestionar la información que recibimos antes de apropiarnos de ella.

Como hemos dicho, además de esta gran cantidad de estereotipos negativos, se ven reflejados también algunos estereotipos positivos que “promueven valores que los grupos de poder en la comunidad consideran que valen la pena” (Quin y McMahon, 1997), como son por ejemplo la amistad, el trabajo colaborativo, el entretenimiento, etc.

#### Contrastación de la hipótesis

Tras el desarrollo de la investigación llevada a cabo sobre la programación televisiva actual, es hora de recuperar la hipótesis enunciada anteriormente. Dicha hipótesis recogía lo siguiente:

*“La programación infantil actual está compuesta por programas y series de baja calidad que transmiten numerosos valores negativos”*

Concluimos pues que a través del trabajo de investigación llevado a cabo podemos confirmar nuestra hipótesis.

En cuanto a los objetivos con los que la investigación fue diseñada, cabe destacar que estos se han visto cumplidos con grandes expectativas, así pues hemos conseguido:

- Descubrir cuáles son los programas favoritos de los niños y niñas de 3 a 6 años de una muestra determinada.
- Analizar los programas que ven los niños y niñas de nuestra muestra y analizar el contenido de los mismos y los valores y contravalores que en ellos se transmiten
- Profundizar en el conocimiento de la educación mediática y conocer las características de la programación infantil actual.

## 6. VALORACIÓN DE LA APLICACIÓN

A través de la investigación llevada a cabo hemos podido analizar la calidad de la programación televisiva actual teniendo en cuenta los valores y contravalores transmitidos en las diversas series analizadas. Este proceso de investigación, nos ha llevado a corroborar que la programación infantil está reducida a series de dibujos animados que transmiten contravalores asociados normalmente a, estereotipos sexistas, la violencia, el lenguaje inapropiado y determinados comportamientos sociales como el materialismo, la competitividad o la discriminación.

Por todo ello, se hace necesaria la educación mediática, es decir, si tenemos en cuenta que los niños y niñas pueden acceder prácticamente a cualquier tipo de contenido necesitamos que estos sean conscientes de lo que realmente se transmite a través de los productos mediáticos que la sociedad les ofrece.

En cuanto al proceso de trabajo llevado a cabo, cabe mencionar que desde un primer momento la elección de esta temática estuvo siempre motivada por, la curiosidad de conocer los gustos televisivos de la audiencia infantil y corroborar de algún modo los estudios anteriormente realizados sobre la programación.

Por este motivo, en un primer momento fue necesaria una gran revisión bibliográfica que proporcionara conocimientos sobre qué es realmente la educación mediática, cuál es su finalidad, a quién está dirigida y en qué consiste, además de informarnos también sobre la importancia de la audiencia y las programaciones.

Tras este largo proceso, nos decidimos a conocer la programación actual de la mano de los niños y niñas. El planteamiento y desarrollo de las entrevistas realizadas estuvo siempre enfocado a los niños y niñas, teniendo en cuenta que a estas edades su capacidad de expresión y síntesis todavía está en desarrollo y adaptándonos lo máximo a sus intereses y necesidades. Esta, resultó ser una experiencia muy gratificante en la que se observa como a veces los niños y niñas se fijan en detalles y curiosidades que a los adultos se nos escapan.

Una vez recopilados estos datos, llegó la hora de analizar en profundidad el motivo por el cual esos productos mediáticos gustan tanto a los niños y niñas de hoy en día, y tras este largo proceso hemos podido emitir numerosas conclusiones y resultados muy interesantes que ponen de manifiesto la importancia de la educación mediática en nuestra sociedad.

Personalmente, los resultados han sido sorprendentes, y nos hacen reflexionar sobre lo poco que nos paramos a analizar, o simplemente observar, los programas que se emiten hoy en día en la televisión.

Por todo ello, esperamos que esta pequeña investigación nos ayude a ser un poco más críticos con los medios que nos rodean y nos haga pensar sobre los diferentes productos mediáticos de la sociedad.

## 7. RELACIÓN DE FUENTES DOCUMENTALES

### 7.1 Referencias bibliográficas

- Aparici, R. et al (2010): *Educomunicación: más allá del 2.0*. Madrid. Gedisa.
- Báez, J. y Tudela, P. (2009): *Investigación cualitativa*. Madrid. ESIC editorial.
- Balcázar, P. et al (2005): *Investigación cualitativa*. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Corbetta, P. (2007): *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid. McGraw-Hill.
- Digón Regueiro, P. (2008): Programación infantil y televisión sensacionalista: entretener, desinformar, deseducar. *Comunicar* 31, pp 65-76.
- Francés Barceló, M. T. (2005). ¿Ludistas o convencidos? una aproximación a la realidad televisiva infantil. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana De Comunicación y Educación*, (25).
- García Vega, R., & Torres Martín, C. (2009). El vínculo infancia-televisión en las sociedad actual: Análisis de la programación televisiva infantil española. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria De Didáctica*, 27, PP 103-122.
- Gutiérrez Martín, A. (2003): *Alfabetización digital: más allá de ratones y teclas*. Madrid. Gedisa.
- Molero, L. y Cabeza, J. (2007): *Análisis del discurso*. Venezuela. CEC.
- Orozco, G. (1996): *Televisión y audiencias. Un enfoque cualitativo*. Madrid. Ediciones de la Torre.

- Pérez i Garcias, A. y Urbina Ramírez, S. (2005). Violencia en los dibujos animados de ayer y hoy. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana De Comunicación y Educación*, (25).
- Quin, R. Y McMahon, B. (1997): *Historias y estereotipos*. Madrid. Ediciones de la Torre.
- Quiroga, S. R. (2005). ¿Qué hacen los públicos infantiles con la televisión? *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana De Comunicación y Educación*, (25).
- Tur, V. (2005): Aproximación a la realidad empírica de la calidad del audiovisual dirigido a niños. *En Comunicar*, 25. *La televisión que queremos. Hacia una televisión de calidad*.
- Vázquez Barrio, T. (2009). Evaluación de la calidad de la programación infantil de las televisiones generalistas españolas. *Revista Latina De Comunicación Social*, (64).

## 7.2 Webgrafía

- [http:// filmaffinity.com/es/film714469.html](http://filmaffinity.com/es/film714469.html) revisado el 21 de Mayo de 2013
- [http:// rtve.es/infantil/programacion/hoy/](http://rtve.es/infantil/programacion/hoy/) revisado el 21 de de Mayo de 2013
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Fanboy\\_%26\\_Chum\\_Chum](http://es.wikipedia.org/wiki/Fanboy_%26_Chum_Chum) revisado el 23 de Mayo de 2013
- [http:// rbw.it/en/properties/winx-club](http://rbw.it/en/properties/winx-club) revisado el 23 de Mayo de 2013

## **8. ANEXOS**

### **8.1 Transcripción de las entrevistas:**

- *Anexo I: Entrevistas de los niños/as de 3 años*
- *Anexo II: Entrevistas de los niños/as de 4 años*
- *Anexo III: Entrevistas de los niños/as de 5 años*

### **8.2 Análisis de las series:**

- *Anexo IV: Bob Esponja*
- *Anexo V: Dora la Exploradora*
- *Anexo VI: Doraemon el gato cósmico*
- *Anexo VII: Peppa Pig*
- *Anexo VIII: Ultimate Spider-man*
- *Anexo IX: Fanboy y Chum Chum*
- *Anexo X: Monster High*
- *Anexo XI: Winx Club*

### **8.3 Programación televisiva:**

- *Anexo XII: Parrilla televisiva Clan TV*
- *Anexo XIII: Parrilla televisiva Boing*
- *Anexo XIV: Parrilla televisiva Disney Channel*

**ANEXO I**  
**Entrevistas de los niños y niñas de 3 años**

**ENTREVISTA NÚMERO1. Datos de la muestra:**

- **Edad: 3 años**
- **Sexo: Niño**

**Pregunta (P) ¿Ves la tele?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo, antes de venir al cole ves la tele?**

R. Si

**P. ¿Con quién?**

R. Con mi hermano

**P. ¿Y mientras la veis habláis de ellos o estáis en silencio?**

R. Hay que estar en silencio

**P. ¿Y al mediodía mientras comes también ves la tele?**

R. Si, con papa y con mama

**P. ¿Y habláis de ellos?**

R. No, estamos en silencio

**P. ¿Y por la tarde también ves la tele?**

R. Si, con MI HERMANO

**P. Vale, ¿Qué dibujos ves?**

R. Doraemon y nada más

**P. Pero, aparte de Doraemon, ¿Que otros dibujos ves en la tele? (después de mucho pensar)**

R. Dora la exploradora, Bakugan y Peppa pig

**P. ¿Y por qué te gusta Doraemon?**

R. Porque, no me acuerdo

**P. Pero a ver piensa un poquito, ¿Qué hace Doraemon?**

R. Poner el helicóptero

**P. ¿Donde se lo pone?**

R. En la cabeza

**P. ¿Y para que se lo pone?**

R. Para volar

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Si

**P. ¿Y qué más te gusta de él?**

R. Que separe a todos

**P. ¿Y por qué les tiene que separar?**

R. No lo se

**P. ¿Y Doraemon se pelea?**

R. No, algunas veces si

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Si

**P. Vale, a ver que otros dibujos te gustaba, ¿Bakugan?**

R. Si

**P. ¿Por qué te gustan, qué hacen?**

R. No me acuerdo

**P. ¿Y Dora la exploradora, por qué te gusta?**

R. Porque, porque, porque

**P. ¿Qué hace dora?**

R. Quitar la mochila

**P. ¿Para qué?**

R. Para sacar una cosa

**P. ¿Pero para qué necesita esa cosa?, ¿Que amigos tiene dora?**

R. Botas

**P. ¿Y te gusta que sean amigos, se portan bien?**

R. Si

**P. ¿Y Peppa pig por qué te gusta?**

R. Porque juegan a la pelota

**P. Vale, hemos terminado, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 2. Datos de la muestra:**

- **Edad: 3 años**
- **Sexo: Niño**

**Pregunta (P). ¿Ves la tele?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Y cuándo la ves?, ¿Mientras desayunas la ves?**

R. Si, con mi hermana y mi papa

**P. ¿Y cuando sales del cole a mediodía ves lo dibujos?**

R. Si

**P. ¿Mientras estas comiendo?**

R. No, después

**P. Y ¿Con quién los ves?**

R. Con mi hermana

**P. ¿Y antes de irte a cama los ves?**

R. No

**P. ¿Y qué dibujos ves tú?**

R. Unos dibujos animados

**P. ¿Pero cuáles son tus favoritos?**

R. El de Benji y Oliver

**P. ¿Y por qué te gustan Oliver y Benji?**

R. No se

**P. ¿Y qué otros dibujos ves a parte de Oliver y Benji?**

R. Las Monster High, porque mi hermana todos los días lo ve

**P. ¿Pero a ti te gustan?**

R. Si porque, son bonitos

**P. ¿Por qué son bonitos?**

R. Porque mi hermana los ve todos los días y le gusta todos los días y no se puede cambiar

**P. ¿Y qué otros dibujos ves?**

R. Spiderman

**P. ¿Y por qué te gusta Spiderman?**

R. Porque me gusta todo el día y no cambio

**P. ¿Pero por qué te gusta tanto, que hace?**

R. No se

**P. ¿Pero es bueno?**

R. Si, y usa las telarañas

**P. ¿Y para que las quiere?**

R. Para los malos

**P. ¿Para hacerles qué?**

R. Para que no se escapen

**P. ¿Pero spiderman es bueno?**

R. Si

**P. Vale, ¿Y qué otros dibujos ves?**

R. Unos de Doraemon

**P. ¿Y por qué te gusta Doraemon?**

R. Porque siempre no cambio

**P. ¿Pero que te gusta de Doraemon?**

R. Una cosa divertida

**P. ¿Doraemon es divertido?**

R. Si

**P. ¿Y qué es lo que más te gusta de él, es gracioso?**

R. Si

**P. Vale, y ¿Qué otros dibujos ves?**

R. Garfield

**P. ¿Por qué te gusta?**

R. Porque si, porque no puedo cambiarlo

**P. ¿Pero a ti te gustan?**

R. Si

**P. ¿Y por qué te gustan?**

R. Que los capitanes usan el volante

**P. Vale, ¿Algún dibujo más que ves?**

R. Hora de aventura

**P. ¿Por qué te gusta?**

R. Porque mi hermana lo ve todos los días y no cambia de canal

**P. Vale pero, ¿A ti te gusta, qué hacen?**

R. Hacen cosas divertidas y se marchan juntos

**P. ¿Y veis algún dibujo más?**

R. Si, los pitufos

**P. ¿Y los pitufos por qué te gustan?**

R. Porque no cambio de canal

**P. Vale, ¿Algún dibujo más?**

R. Ben 10

**P. ¿Y por qué te gusta?**

R. Porque no cambio de canal

**P. ¿Pero te gusta lo que hacen?**

R. Si

**P. ¿Qué hacen en ben 10?**

R. Se pelean

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. si

**P. Vale, hemos terminado, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 3. Datos de la muestra:**

- **Edad: 3 años**
- **Sexo: Niño**

**Pregunta (P): ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R): Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Por la tarde

**P. ¿Y con quién la ves?**

R. Con nadie, yo solito

**P. Y, ¿Qué dibujos te gusta ver?**

R. Jack y sus amigos

**P. ¿Por qué te gustan?**

R. Porque hace muchas monadas, hace muchas cosas divertidas

**P. ¿Cómo qué?**

R. Como, tiene una montaña cubierta de cosas muy grande que intentan, uno se sube encima de otro para coger un gancho

**P. Vale, ¿Y qué otros dibujos ves?**

R. Bob esponja aunque a veces no me lo dejan ver mama

**P. ¿Y por qué te gusta Bob esponja?**

R. Porque hace muchas tonterías

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Si

**P. ¿Y por qué no te los deja ver?**

R. Porque dice que son muy feos

**P. ¿Y qué otros dibujos te gustan?**

R. Los de Spiderman, aunque a mama tampoco le gustan

**P. Tampoco te los deja ver mama, ¿Por qué?**

R. No me lo deja ver pero me gusta porque es un superhéroe

**P. ¿Y qué hace?**

R. Salva a la gente

**P. ¿Y se pelea?**

R. Si, y en el capítulo que vi, Spiderman le cuenta a lobeño que, que..

**P. ¿Pero a ti te gusta que se peleen?**

R. Si

**P. Vale y ¿Qué otros dibujos ves?**

R. Dora y Peppa

**P. ¿Y por qué te gusta Dora?**

R. Porque, el hermano es un chico que se llama Diego.

**P. ¿Y Peppa?**

R. Porque sale muchos capítulos de Peppa pig

**P. ¿Pero ella te gusta, qué hace?**

R. Que su hermano George cuando llueve se quita su gorro de la lluvia

**P. ¿Pero te gusta?**

R. Si

**P. Vale, ya está, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 4. Datos de la muestra:**

- **Edad: 3 años**
- **Sexo: Niño**

**Pregunta (P): ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R): Si

**P. ¿Cuándo la ves?, ¿mientras desayunas?**

R. Si

**P. ¿Con quién?**

R. Con papa y mama

**P. Y mientras la veis, ¿habláis de los dibujos o estáis en silencio?**

R. Estamos todos en silencio

**P. ¿Y por la tarde ves la tele?**

R. Si

**P. Y, ¿quién está contigo?**

R. Por la tarde los veo yo solo

**P. Y, ¿Qué dibujos ves?**

R. Doraemon y novita

**P. ¿Cuáles mas?**

R. Bob esponja

**P. ¿Qué mas?**

R. Dora, antes Bakugan, Spiderman

**P. Vale, y ¿Por qué te gusta doraemon?**

R. Porque me gusta

**P. Pero, ¿Qué hace?**

R. Saca aparatos y saca más aparatos

**P. Vale, y ¿Por qué te gusta bakugan?**

R. Porque si

**P. ¿Qué hacen?**

R. Luchan

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Si

**P. ¿Y Bob esponja por qué te gusta?**

R. Porque es una esponja

**P. ¿Y qué te gusta de él?**

R. Su casa

**P. ¿Y qué más?**

R. No se

**P. Vale, ¿y Dora la exploradora por qué te gusta?**

R. Porque si

**P. ¿Qué hace dora?**

R. Vuela

**P. ¿Y qué más?**

R. Nada más

**P. ¿Y te gusta?**

R. Si, se porta bien

**P. Vale, ¿Y Spiderman por qué te gusta?**

R. Porque si, lucha también

**P. Vale, pues ya hemos terminado, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 5. Datos de la muestra:**

- **Edad: 3 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P). ¿Tú ves la televisión?**

Respuesta (R). Si

**P. Y, ¿Cuándo la ves?, ¿La ves antes de venir al cole mientras desayunas?**

R. Si

**P. ¿Y después de salir del cole?**

R. También

**P. Y, ¿Qué dibujos ves en la televisión?**

R. Los de Bob esponja y los de Dora

**P. ¿Alguno más?**

R. Y los de los superhéroes

**P. ¿Qué superhéroes?**

R. Los de Spiderman

**P. Vale, ¿y ves alguno más?**

R. Ahora mismo me acuerdo de uno, los dibujos animados de uh creo que no me acuerdo del título

**P. Pero, ¿Qué les pasa a los niños de esos dibujos?**

R. Que se enfrentan a alguien que lanzan con sus poderes un balón y que encanastan siempre y que la canasta desaparece y queda solo el agujero

**P. Vale y mira, ¿Por qué te gusta Bob esponja?**

R. Porque uno a Patricio le cae la cabeza y coge una cabeza un coral que luego se convierte en su amigo pero es magnífico y luego coge su cabeza y vuelve a ser su amigo

**P. Ah vale, ¿Y por qué te gusta Dora la exploradora?**

R. Porque a botas siempre buscan una cosa y siempre siempre siempre se olvidan de su mochila y siempre que nos cuenta una historia se acaba con una música graciosa

**P. ¿Son graciosos entonces?**

R. Si

**P. ¿Y por qué te gustan los dibujos de Spiderman?**

R. Porque son de acción, porque yo siempre he querido ser una ninja o otras cosas desas y por eso veo dibujos de acción

**P. ¿Pero te gusta que se peleen?**

R. Si

**P. ¿Y te gusta que se hagan daño?**

R. Noo

**P. ¿Pero no se hacen daño?**

R. No solo se mueren de mentira

**P. Ah se mueren de mentira, entonces los dibujos son de mentira**

R. Sí, porque un protagonista pone un cartón falso y va pasando cartones para que no se vean, pinta todo de un color y va pasando la imagen y hace ruido para que vaya por ahí y que no sepan que es todo cartón

**P. Y mira ¿con quién ves tú los dibujos?**

R. Con papa, con mama y con mi hermano y la abuela

**P. ¿Pero por la mañana los ves con todos?**

R. No, papa tiene que trabajar, mi hermano duerme y la abuela tienen que coger los papeles del correo

**P. ¿Y por la tarde?**

R. Pues llega mi abuela y estamos todos juntos

**P. ¿Y a ellos les gustan?**

R. Bueno no les gustan pero los ponen, y cuando me baño me ponen el telediario

**P. Vale, ya está, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 6. Datos de la muestra:**

- **Edad: 3 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P): ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R): Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Después del cole en la sala

**P. ¿Y con quién la ves?**

R. Con papa y con mama y con mi hermano

**P. ¿Y a papa y mama le gustan los dibujos que veis?**

R. Si

**P. ¿Habláis de los dibujos cuando los veis?**

R. No, no hay que hablar cuando empiezan los dibujos

**P. Ah vale**

**P. ¿Y qué dibujos ves?**

R. Bob esponja, Peppa pig y Dora

**P. ¿Alguno más?**

R. No

**P. ¿Y por qué te gusta Bob esponja?**

R. Porque los echan en mi tele que es la de su cara está muy grande

**P. ¿Pero qué te gusta de Bob esponja?**

R. Donde está el crustáceo crujiente, me gustan Calamardo, señor cangrejo, Patricio, los clientes y Bob esponja. Y también sus casas y Arenita

**P. ¿Y te gusta lo que hacen?**

R. Si, y también su cara que está muy grande muy grande y explotó y está Bob esponja en una pompa y luego catapun explotó

**P. ¿Y eso te gusto?**

R. Si

**P. Vale, ¿Y Dora la exploradora por qué te gusta?**

R. Porque hay muchos amigos

**P. Y Peppa pig, ¿Por qué te gusta Peppa pig?**

R. Porque tiene sus papas y su hermanito y sus juguetes

**P. ¿Y te gusta cómo se comporta Peppa y las cosas que hace?**

R. Sí, pero yo quiero tener Peppa pig de juguete y no la tengo, tengo que comprarla con mi mamá y mi papá. Y el loro poli

**P. ¿Y hay algún dibujo que te gusta más a parte de estos?**

R. No

**P. Vale, pues muchas gracias por todo**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 7. Datos de la muestra:**

- **Edad: 3 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P): ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R): Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Por la tarde con mi hermano

**P. ¿Y habláis de los dibujos?**

R. No

**P. Vale, y cuéntame, ¿Qué dibujos animados te gustan?**

R. Dora la exploradora y Bob esponja

**P. ¿Por qué te gusta Dora?**

R. No lo se

**P. ¿Cómo se porta?**

R. Bien

**P. ¿Y Bob esponja por qué te gusta?**

R. No lo se

**P. ¿Se porta bien con sus amigos?**

R. Si

**P. Vale y, ¿Qué otros dibujos ves?**

R. Peppa pig

**P. ¿Te gusta peppa pig?, y ¿Por qué te gusta peppa pig?**

R. No lo se

**P. Pero ¿Qué te gusta de ella?**

R. Saltar en los charcos

**P. ¿Y se porta bien Peppa pig?**

R. si

**P. Vale, pues si esto es todo, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 8. Datos de la muestra:**

- **Edad: 3 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P): ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R): Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. No se

**P. A ver, ¿mientras desayunas por la mañana la ves?**

R. Si, con mami

**P. Y por la tarde después del cole ¿Ves la televisión?**

R. Si

**P. ¿Con quién?**

R. Con papi y mami

**P. ¿Y habláis de los dibujos mientras los veis?**

R. Si

**P. ¿Y de que habláis?**

R. Que me pongan los dibujos

**P. Y cuando empiezan los dibujos, ¿habláis de ellos?**

R. Hablamos de lo que pasa en los dibujos

**P. ¿Y qué dibujos ves?**

R. Chum Chum, Dora

**P. ¿Cuáles más?**

R. No me acuerdo

**P. A ver vamos a pensar un poquito**

R. Bob esponja y Peppa pig

**P. Ah vale, y mira ¿Por qué te gusta Fanboy y Chum Chum?**

R. Porque me gustan

**P. ¿Pero qué pasa en ellos?**

R. Porque me gustan, porque papa me los pone

**P. ¿Y Bob esponja por qué te gusta?**

R. Porque tienen un amigo Patricio

**P. ¿Y cómo es ese amigo?**

R. Como una estrella

**P. ¿Y por qué mas te gusta?**

R. Porque tiene una mascota que se llama Gari

**P. ¿Y Dora por qué te gusta?**

R. Porque tiene un amigo mono Botas

**P. Y ¿Qué es lo que te gusta de Peppa pig?**

R. Sus amigos

**P. ¿Se porta bien Peppa con ellos?**

R. Si

**P. Vale, muchas gracias**

**ANEXO II**  
**Entrevistas de los niños y niñas de 4 años**

**ENTREVISTA NÚMERO 9. Datos de la muestra:**

- **Edad: 4 años**
- **Sexo: Niño**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Por la tarde

**P. ¿Con quién los ves?**

R. Con mi hermano

**P. ¿Habláis de los dibujos?**

R. Estamos hablando

**P ¿Qué dibujos ves?**

R. Dora

**P. ¿Por qué te gusta Dora?**

R. Porque coge cosas y se las devuelve a personas

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Si, es buena

**P. ¿Qué otros dibujos ves?**

R. Veo unos dibujos que se llaman los Power Rangers

**P. ¿Y por qué te gustan?**

R. Porque son super Power Rangers

**P. ¿Y qué hacen?**

R. Matar a los Nilons

**P. ¿Y por qué los mata?**

R. Porque son malos

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Si

**P. Vale y ¿Qué otros dibujos te gusta ver?**

R. Unos dibujos de fútbol llamados Desafío Champions

**P. ¿Por qué te gustan?**

R. Porque derrotan a los malos con el fútbol

**P. ¿Y cómo son los ganadores?**

R. Tienen poderes

**P. ¿Y son niños o niñas?**

R. Son niños

**P. ¿No hay niñas?**

R. Si una

**P. ¿Qué hace esa niña?**

R. También jugar a futbol

**P. Vale, otros dibujos que veas**

R. Bob esponja y un gato que se llama Doraemon

**P. Vale, a ver cuéntame, ¿Por qué te gusta Bob esponja?**

R. Porque es una esponja que vive debajo del mar

**P. ¿Qué cosas hace?**

R. Puede hacer un cañón

**P. ¿Y qué hace con sus amigos?**

R. Juega

**P. ¿Sus amigos se portan bien con él?**

R. Solo uno se porta mal

**P. ¿Quién?**

R. Calamardo

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. No

**P. Vale, ¿y Doraemon por qué te gusta?**

R. Porque tiene aparatos mágicos

**P. ¿Para qué usa esos aparatos?**

R. Porque si no tiene que ir al futuro a coger más, porque si no tiene fuerzas en el futuro se muere

**P. Vale, pues ya está, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 10. Datos de la muestra:**

- Edad: 4 años
- Sexo: Niño

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo ves la televisión?**

R. De día

**P. ¿Pero por la mañana, a mediodía, por la tarde?**

R. Por la tarde

**P. ¿Y con quién la ves por la tarde?**

R. Con mi hermano

**P. ¿Habláis de los dibujos cuando los veis?**

R. No

**P. ¿Qué dibujos te gusta ver?**

R. Todos, Bob esponja, Spiderman, Dora, Doraemon y Chum Chum

**P. Vale ¿Por qué te gusta Bob esponja?**

**P. ¿Qué cosas hace?**

R. Cosas, trabajar

**P. ¿Y Spiderman por qué te gusta?**

R. Porque tiene poderes

**P. ¿Y por qué te gusta Dora?**

R. Porque es buena

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Si

**P. ¿Y Doraemon por qué te gusta?**

R. Porque

**P. ¿Hace cosas buenas o malas?**

R. Buenas

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Si

**P. Vale, ¿Y por qué te gusta Fanboy y Chum Chum?**

R. Porque hacen cosas

**P. ¿Qué cosas?**

R. Cosas divertidas

**P. Vale, ¿Algún dibujo más?**

R. No

**P. Pues ya hemos terminado, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 11. Datos de la muestra:**

- **Edad: 4 años**
- **Sexo: Niño**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Antes de venir a la escuela y por la tarde

**P. ¿Y con quién la ves?**

R. Con nadie, yo solo

**P. ¿Qué dibujos ves?**

R. Los que echan

**P. ¿Pero cuáles son los que más te gustan?**

R. Bob esponja, Spiderman y Batman

**P. ¿Por qué te gusta Batman?**

R. Porque rescata a los buenos

**P. ¿Y a los malos no?**

R. No, lo matan

**P. ¿Y a ti eso te gusta?**

R. Si

**P Y me dijiste que te gustaba Spiderman, ¿Por qué?**

R. Que hace lo mismo

**P. ¿Pero Spiderman es bueno o malo?**

R. Bueno, los superhéroes siempre son buenos

**P. También te gusta Bob esponja, ¿Por qué?**

R. Porque vive en una piña

**P ¿Qué hace?**

R. Cositas alegres

**P. ¿Pero cómo se porta Bob esponja?**

R. Bien

**P. Vale, ¿Qué otros dibujos te gustan?**

R. Dora, Chum Chum, Pokemon y Peppa pig

**P Vale, a ver cuéntame, ¿Por qué te gusta Peppa pig?**

R. Porque me encanta, hacen muchas cosas, saltan por el barro

**P. ¿Pero hace cosas buenas?**

R. Si

**P. ¿Y por qué te gusta Dora?**

R. Me gusta botas

**P Vale, ¿Y por qué te gusta Fanboy y Chum Chum?**

R. Porque, ya no me acuerdo

**P. Vale, y el otro dibujo que ves es Pokemon ¿Por qué te gustan?**

R. Porque son chulos, me molan

**P. ¿Qué hacen?**

R. Pelean

**P ¿Y eso te gusta?**

R. Si

**P. Vale, ¿Algún dibujo más?**

R. No

**P. Vale, muy bien ya hemos terminado, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 12. Datos de la muestra:**

- **Edad: 4 años**
- **Sexo: Niño**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Después de comer

**P. ¿Con quién la ves?**

R. Con mi hermana

**P. ¿Los dos solos?**

R. Si, y a veces la veo un ratito antes de irme a la cama

**P. ¿Y antes de irte a la cama están tus papas?**

R. No, con mi hermana

**P. ¿Y qué dibujos animados ves?**

R. Bob esponja

**P. ¿Cuáles más?**

R. Doraemon, Johnny test

**P. Vale, a ver cuéntame, ¿Por qué te gusta Bob esponja?**

R. Patricio es súper tonto

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Sí, siempre se hace daño y me hace gracia

**P. ¿Y qué más te gusta de Bob esponja?**

R. Calamardo porque Patricio siempre cierra la puerta y Calamardo está dentro y a Calamardo le hace daño

**P. ¿Y a ti te gusta que se haga daño?**

R. Si y también me hace gracia

**P. ¿Y Doraemon por qué te gusta?**

R. Doremon tiene un bolsillo y tiene los aparatos el nanocóptero, el helicóptero, el aro atravesador

**P. ¿Y que más hace Doraemon?**

R. Ayuda a Novida

**P. ¿Por qué le ayuda?**

R. Porque Gigante y Suneo sus amigos a veces se portan mal con él

**P. ¿Y te gusta que se porten mal con él?**

R. No

**P. ¿Y Novita es bueno con Gigante y Suneo?**

R. Si en un capítulo les iba a enseñar el juego del hilo y a nadie le interesaba pero Doraemon sacó un aparato para que todos lo atendieran

**P. Vale, ¿Y Johnny test por qué te gusta?**

R. Porque sus hermanas son unas genias y el es un poco genio Johnny porque en un capítulo había dos machos en una jaula y Johnny les dijo que pusieran una hembra y así se llevarían bien. Y me gusta también porque tiene un perro que siempre quiere filetes

**P. Vale, ¿te gustan otros dibujos más?**

R. Si, las Supernenas, Garfield, Los Pitufos...

**P. ¿Te gustan las Supernenas?**

R. Si

**P. ¿Por qué?**

R. Me gustan los monstruos de las Supernenas, son los enemigos, que hay uno que es como la cara de Suneo y es súper raro

**P. ¿Pero qué hacen las Supernenas?**

R. Salvar Townville, su mundo

**P. ¿Y qué hacen para salvar el mundo?**

R. Luchan con sus poderes, tienen poderes laser

**P. ¿Y te gusta que luchen?**

R. Si y también me gusta Ben 10 que también salva el mundo

**P Vale, ¿Y por qué te gusta Garfield?**

R. Porque siempre quiere lasaña y siempre lo envían a otro mundo porque siempre está cansado de él y se burla de él y Garfield se enfada

**P. ¿Y Los Pitufos por qué te gustan?**

R. Pero a veces cuando está mi hermana no lo dejo porque ella siempre molesta a los pitufos

**P. Pero, ¿A ti por qué te gustan los pitufos?**

R. Porque están intentando huir del malo y los encuentran unos señores grandes. Y el papá pitufo tiene una trampilla la pisó y luego Gárgamel y le hizo daño otro para defenderlo

**P. ¿Y eso te gusto?**

R. Sí, porque era el malo y al malo tienen que darle una paliza

**P. ¿Pero a ti eso te gusta?**

R. Al malo si

**P. Vale, y ¿Ves algún otro dibujo?**

R. También veo los Gormiti, pero mi hermana no me deja verlos porque no le gustan y ya hace mucho tiempo que no los veo

**P. ¿Y por qué te gustan?**

R. Porque salvan la tierra de Gor

**P. ¿Y qué hacen para salvarla?**

R. Hacen una moto de tierra y el del aire va volando y el del agua hacía algo para volar y el de tierra puede crear un martillo de roca

**P. ¿Para qué?**

R. Para matar a los malos

**P. ¿Y eso te gusta, que mate a los malos?**

R. Si

**P. ¿Y a los buenos?**

R. No

**P. Vale, ¿Quieres contarme algún dibujo más?**

R. No

**P. Pues ya está, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 13. Datos de la muestra:**

- **Edad: 4 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Por la tarde y por la mañana

**P. ¿Por la mañana con quién la ves?**

R. Con mi hermana

**P. ¿Y por la tarde?**

R. Los veo yo sola o con mami

**P ¿Habláis de ellos?**

R. No

**P. ¿Y qué dibujos te gustan?**

R. Bob esponja

**P. ¿Por qué te gusta Bob esponja?**

R. Porque Bob esponja siempre se cae

**P. ¿Y por qué te gusta eso?**

R. Porque cuando viene su amigo le dice, me voy a caer

**P Y, ¿Qué más te gusta de Bob esponja?**

R. Su amigo Patricio

**P. ¿Por qué?**

R. Porque vive en una zanahoria

**P. ¿Son divertidos?**

R. Si

**P ¿Y qué otros dibujos te gustan?**

R. Mmm las Monster High

**P. ¿Y por qué te gustan las Monster High?**

R. Porque las Monster High son muy buenas y yo tengo una

**P. ¿Qué más te gusta de ellas?**

R. Porque tienen un traje y un bolso

**P ¿Qué te gusta de lo que hacen?**

R. Porque hacen poderes

**P. Vale, ¿Qué otros dibujos ves?**

R. Las Winx también y Doraemon, y a veces Lacy Town también

**P. ¿Y por qué te gustan las Winx?**

R. Porque las Winx también pueden volar y tienen poderes

**P ¿Y Doraemon por qué te gusta?**

R. Porque Doraemon tiene aparatos

**P. ¿Para qué usa esos aparatos?**

R. Para Novita, si tiene algo Gigante, que pega siempre es malo

**P. ¿Y Doraemon siempre le ayuda?**

R. Si

**P. ¿Y Lacy Town por qué te gusta?**

R. Porque ayudan a sus amigos

**P. Vale, ¿Algún dibujo más que quieras comentarme que te gusta?**

R. Si, Dora

**P. ¿Y por qué te gusta dora?**

R. Porque tiene un mono que va siempre, botas va al cole y ella va a su cole

**P. ¿Son amigos?**

R. Si

**P. ¿Algo más?**

R. No

**P. Vale, pues muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 14. Datos de la muestra:**

- **Edad: 4 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Por las tardes a veces porque a veces juego con mi hermana arriba

**P. ¿Y con quién la ves?**

R. Con mi hermana y papa está trabajando

**P. ¿Qué dibujos ves?**

R. Pocoyó, pero ayer lo quitó papa para ver el fútbol

**P. ¿Por qué te gusta?**

R. Porque hay una niña mona y cortito el pelito naranja y tiene un vestidito y es un poquito pequeñita como un bebé

**P. ¿Y qué más dibujos te gustan?**

R. Las Monster High

**P. ¿Por qué te gustan las Monster High?**

R. Cuando terminan Drakulaura se disfraza, la Franki Sstein, la loba...

**P. ¿Pero que hacen para que te gusten?**

R. Tienen novios

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Si

**P ¿Y qué más te gusta de ellas?**

R. Que asustan con el miedo

**P. ¿Cómo son?**

R. Tienen colmillos, tienen pelos

**P. ¿Qué otros dibujos te gustan?**

R. Scooby doo

**P ¿Por qué te gusta scooby doo?**

R. Porque cuando tenía varicela lo vi

**P. ¿Pero por qué te gusta?**

R. Porque los malos quería atrapar a los buenos

**P. ¿Y no te daba miedo?**

R. No

**P ¿Y te gustan los personajes de Scooby doo?**

R. Si, esta la chica que es la que me gusta porque tiene una diadema rosita y un vestidito moradito

**P. ¿Qué otros dibujos ves a parte de estos?**

R. Las Winx

**P. ¿Y por qué te gustan las Winx?**

R. Porque tienen poderes que pueden volar que hay una que se convirtió en monstruo y ya no tenía poderes. Me gusta la del pelo amarillo porque es más guapa, con esos poderes, con ese vestidito con esos pendienteitos un poco largos. Tiene unos de estrellitas

**P ¿Algún otro dibujo más?**

R. Bob esponja

**P. ¿Por qué te gusta?**

R. Porque es que Patricio es muy gracioso

**P. ¿Por qué es gracioso?**

R. Porque hace tonterías, cuando veo los de los pringaos

**P ¿Quiénes son los pringaos?**

R. Los de Bob esponja

**P. ¿Y por qué son pringaos?**

R. Porque son malísimos

**P. ¿Y quién te enseñó eso de que son pringaos?**

R. Porque lo vi yo y repetimos muchos años lo vimos así y papa lo dice

**P ¿Algún dibujo más?**

R. No

**P. Vale, pues ya está, muchas gracias**

**ENTREVISTA NÚMERO 15. Datos de la muestra:**

- **Edad: 4 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Por la tarde con mi madre o a veces yo sola y a veces veo cosas de mayores, a veces el fútbol, a veces Charlie el grande, a veces Charlie la pequeña

**P. ¿Y habláis de lo que estáis viendo?**

R. No

**P. ¿Qué dibujos ves en la televisión?**

R. Bob esponja, Dora, muchos..., Monster High, Lacy town

**P. ¿Por qué te gustan?**

R. Bob esponja porque tiene Patricio es muy divertido y siempre Calamardo toca el clarinete y le riñe. Es divertido porque siempre se ríen y juegan se portan bien. Calamardo es malo

**P. ¿Y por qué te gusta Dora?**

R. Porque Dora y Botas siempre van a explorar y ayudar a sus amigos

**P. ¿Y Lacy Lown?**

R. Porque Spartacus salva a la gente y bailan muy bien, cuando se acaba me gusta la música

**P. Vale, otro que te gusta son las Monster High, ¿Por qué te gustan?**

R. Las Monster High porque hay unas gatas malas que son tres y en las Monster High hay una zombi que es muy lista y un día echaron una carrera la gata que es la jefa de las gatas y la zombi ganó porque fue por un camino secreto de los zombie y ella hizo trampa. Ellas siempre están juntas y se ayudan las unas a las otras. Hay una Monster High que me gusta mucho porque es muy guapa, Draculaura porque tiene aquí corazoncitos (señala la mejilla), y tiene el pelo negro y rosa tiene flequillo y también tiene botas negras una falda y una camiseta.

**P. Vale, ¿Hay algún dibujo más que te guste?**

R. Me gusta Barbie porque también es muy guapa y tiene un novio que se llama Ken. Y la abejita Malla porque tiene un amigo que se llama Willie y siempre están juntos juegan comen polen duermen, a veces juntos y se ayudan unos a los otros y Malla es mas lista que los otros y que Willie porque Willie un día se escapó para ir a comer a un sitio.

**P. ¿Algún otro dibujo?**

R. Si, a ver, también Gambol y Fanbooy y Chum chum

**P. ¿Por qué?**

R. Gambol porque tiene un pez que es un pez y una hermana que es una coneja que es as lista que ellos y tiene un padre que es un conejo que es un poco tonto y una madre que es lista

**P. ¿Entonces en esa serie los chicos son tontos y las chicas listas?**

R. Si

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Un poquito

**P. Vale, y ¿Fanboy y Chum Chum?**

R. Porque hoy los vi y es de un espectáculo. Kyle también es malo, les riñe es un mago con una varita y Fanboy y Chum Chum siempre le hacen tonterías a Kyle

**P. ¿Pero a ti te gusta cuando hacen tonterías?**

R. Un poco

**P. ¿Por qué?**

R. Porque juegan juntos y beben fruta fría frigorizada

**P. Vale, pues ya está, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 16. Datos de la muestra:**

- **Edad: 4 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Por la tarde

**P. ¿Con quién los ves?**

R. Con mamá

**P. ¿Habláis de los dibujos?**

R. Si, de Bob esponja

**P ¿Y a tu mamá le gustan los dibujos de Bob esponja?**

R. Si

**P. ¿Entonces a ti te gusta Bob esponja?**

R. Si, y los de Dora

**P. Vale, a ver ¿Por qué te gusta Bob esponja?**

R. Porque es una esponja

**P. ¿Qué hace?**

R. Juega con Patricio y Calamardo le riñe a Bob esponja porque no le deja en paz

**P ¿Y eso te gusta?**

R. No, porque eso no se hace

**P. ¿Y por qué te gusta Dora?**

R. Porque tiene a un mono que se llama Botas y tiene a muchos amigos

**P. ¿A ti te gusta que tenga amigos?**

R. Si

**P ¿Y qué más hacen?**

R. Hacen muy largos caminos porque es un capítulo de Dora

**P. Vale, y ¿Qué otros dibujos ves?**

R. mmm los lacy town

**P. ¿Te gusta Lacy Town?**

R. Muchísimo

**P ¿Por qué?**

R. Porque el mayor salva a todos y el otro mayor tiene un disfraz muy feo y ese es el malo

**P. ¿Qué más te gusta de Lacy Town?**

R. La chica

**P. ¿Por qué?**

R. Porque tiene muchísimos amigos también

**P Vale, ¿Otros dibujos que veas?**

R. Monster High

**P. ¿Por qué te gustan las Monster High?**

R. Pero son monstruosas, pero me gustan un poquito pero lo que pasa que me asustan

**P. ¿Qué es lo que te gusta de ellas?**

R. Que hacen miedo a todos los niños que los ven y se lo pasan bien

**P Y ¿Hay alguno más que te gusta?**

R. Peppa pig

**P. ¿Te gusta Peppa pig?**

R. Si

**P. ¿Por qué?**

R. Porque tiene un hermanito que se llama George y tiene un montón de amigos, y con su hermanito a veces pone arriba la pelota para que la coja el.

**P Vale, y ¿te gusta algún dibujo más?**

R. Si, Fanboy y Chum Chum y Doraemon, y a veces veo Pocoyó

**P. ¿Por qué te gusta Fanboy y Chum Chum?**

R. Porque Hit se porta mal

**P ¿Y Pocoyó por qué te gusta?**

R. Me gusta el pato y a lula

**P. ¿Y Doraemon?**

R. Me gusta mucho porque tienen dos amigos que son malos y una amiga que es Shisuka

**P. ¿Se porta bien Doraemon?**

R. Si, le da muchos inventos porque Gigante y Suneo se portan faltal

**P ¿Algún dibujo más?**

R. No

**P. Vale, pues muy bien, muchas gracias**

---

### ANEXO III

#### Entrevistas de los niños y niñas de 5 años

##### ENTREVISTA NÚMERO 17. Datos de la muestra:

- Edad: 5 años
- Sexo: Niño

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R). Si

**P. ¿Cuándo la ves? y ¿Con quién?**

R. Cuando desayuno con mi hermano de 11 años, mientras como a mediodía con mi hermano, y por la tarde con mi hermano. Mi madre está pero está haciendo otras cosas y por la noche, después de cenar antes de ir a cama la veo también con mi hermano.

**P. ¿Y qué dibujos ves en la televisión?**

R. Finn y Jake, Doraemon, Bob esponja, Hora de aventuras, Garfield, Johnny test, Power rangers, Bola de dragón Z, Spiderman

**P. A ver, vamos por orden, ¿Por qué te gustan Finn y Jake?**

R. Porque tiene monstruos un monstruo hacía como plátanos en las orejas

**P. ¿Y qué hacen los monstruos?**

R. Los monstruos son malos, alguno era bueno. Un vampiro era bueno. Y había unos que eran monstruos tontos, porque están allí pero no son tontos.

**P. Y, ¿Por qué te gusta Doraemon?**

R. Porque es un robot que es azul y tiene muchas cosas en el bolsillo mágico.

**P. Y Hora de aventuras, ¿Por qué te gusta?**

R. Porque hacen magia, un brujo le transformó un pie al niño.

**P. También me has comentado que te gusta Garfield, ¿Por qué?**

R. Si, porque el perro juega con las ardillas y me gusta que se lleven bien.

**P. Y, ¿Bob esponja por qué te gusta?**

R. Por Patricio y Arenita, pero Calamardo es malo

**P. ¿Por qué es malo, que hace?**

R. Porque le pega patadas

**P. ¿y eso te gusta?**

R. No

**P. Otro dibujo que te gusta es Johnny Test, ¿Qué te gusta de él?**

R. Johnny test me gusta porque tiene un perro que habla

**P. ¿Y por algo más?**

R. Y por sus hermanas que inventan todo

**P. ¿Y para que inventan esas cosas?**

R. Para un novio que no es de nadie y le gustan.

**P. ¿Y por qué te gustan los Power Rangers?**

R. Me gustan porque tienen que salvar la tierra

**P. ¿Y qué hacen para salvar la tierra?**

R. Luchar

**P. ¿Y eso te gusta, que luchen?**

R. Si

**P. También ves Bola de Dragón Z, ¿Por qué te gusta?**

R. Me gusta porque tienen que salvar. Las chicas no hacen nada y los chicos tienen que pelear para salvar a sus hijos y a las madres.

**P. ¿Y Spiderman por qué te gusta?**

R. Spiderman, me gusta por capitán América y me gusta cuando lucha con los malos

**P. Vale, muchas gracias por tu ayuda**

---

**ENTREVISTA NÚMERO1. Datos de la muestra:**

- **Edad: 5 años**
- **Sexo: Niño**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Antes de venir al cole un poco y mientras como también.

**P. ¿Y por la tarde?**

R. Por la tarde también y un poco antes de irme a la cama

**P. Vale, y ¿Qué dibujos ves en la televisión?**

R. A veces Bob esponja, Spiderman, Dora la exploradora, y Peppa pig

**P. Ves Bob esponja, ¿Por qué te gusta?**

R. Bob esponja, porque hacen locuras y me hacen reír

**P. Y Peppa pig, ¿Por qué ves Peppa pig?**

R. Porque me encanta el ronquido de los cerdos

**P. ¿Y por qué te gusta Spiderman?**

R. Porque lanza telarañas y consigue derrotar

**P. ¿Y a ti te gusta que derrote?**

R. Sí, siempre derrota

**P. ¿A quién, a chicos o a chicas?**

R. En realidad siempre a chicos

**P. Y Dora la exploradora, ¿Qué es lo que te gusta de ella?**

R. Porque me enseña a hablar inglés

**P. Vale, y mira ¿Con quién ves la televisión?**

R. La veo con mi madre y a veces con mi padre pero un poco porque luego él se va a la casa de su madre

**P. Vale, ya hemos terminado, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 19. Datos de la muestra:**

- **Edad: 5 años**
- **Sexo: Niño**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves, por la mañana?**

R. Cuando mi madre me deja jugar a mi maquina me deja ver los dibujos. Si acabo antes de mi madre.

**P. ¿Y cuando se acaba el cole y nos vamos a comer los ves?**

R. Si

**P. ¿Y por la tarde?**

R. A veces un poquito

**P. ¿Y la ves solo?**

R. Si que mi madre está durmiendo

**P. ¿Y antes de irte a cama?**

R. Si lavo los dientes y puedo ver un poco la tele

**P. ¿Con quién?**

R. Solo

**P. Y dime, ¿Qué dibujos ves en la televisión?**

R. Boing solo

**P. ¿Y qué dibujos dan en boing?**

R. Doraemon, Fin y Jake, mmm Hora de aventuras, Gormiti, Johnny test, Los pitufos y a veces Juegos en familia

**P. Vale, pues a ver dime ¿Por qué te gusta Doraemon?**

R. Porque Doraemon siempre tiene aparatos en un bolsillo

**P. Y ¿Hora de aventuras?**

R. Porque Jake se puede transformar en todas las cosas

**P. Vale, Y ¿Por qué te gusta Johnny Test?**

R. Me gusta porque tiene un perro y por nada mas

**P. ¿Pero te gusta lo que hace?**

R. Si

**P. ¿Qué hace?**

R. Ayuda a sus amigos

**P ¿Y para ayudarles qué hace?**

R. Le aprende karate pero Johnny no sabe y después tienen unas hermanas que son científicas

**P. Vale, ¿Y los pitufos por qué te gustan?**

R. Porque siempre viene un malvado pero siempre le ganan

**P. ¿Y ese malvado cómo es?**

R. Uno así gigante pero tiene un gato

**P. Vale, ¿Y juegos en familia, qué es eso?**

R. Pues que juegan muchos pero hay algunas veces que ganan el rojo o el amarillo

**P. ¿Y los Gormiti por qué te gustan?**

R. Porque siempre le ganan a los malvados

**P. ¿Son buenos?**

R. Si, es que siempre matan a los malvados

**P. Vale, pues ya hemos terminado, muchas gracias por tu ayuda**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 20. Datos de la muestra:**

- **Edad: 5 años**
- **Sexo: Niño**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Por la tarde y después de ducharme y antes de cenar también veo los dibujos

**P ¿Qué dibujos ves en la televisión?**

R. Bob esponja, Spiderman, Peppa pig, Dora también

**P. Vale, dime, ¿Por qué te gusta Bob esponja?**

R. Porque de pequeño me regalaron una cosa creo y me empezó a gustar

**P. ¿Pero te gusta cuando lo ves?**

R. Si

**P. ¿Por qué te gusta ver la serie?**

R. Porque siempre que lo pongo me aparece en clan

**P. ¿Y cuando ves a Bob esponja con sus amigos te gusta lo que hace, cómo se porta?**

R. Si, es gracioso

**P. ¿Qué cosas te hacen gracia?**

R. Porque Patricio y el hacen siempre jugar a hacer tonterías y juegan al cangrejo ermitaño

**P. ¿Y Spiderman por qué te gusta?**

R, Porque es muy chulo, es un hombre araña

**P. ¿Y qué hacen los hombres araña?**

R. Luchar contra malos

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Si, ah y también me gusta Desafío Champion Sandokai

**P. ¿Por qué te gusta?**

R. Porque es muy chulo tienen poderes, y tienen armaduras y es parecido al fútbol

**P. ¿Pero a ti te gusta que tengan armaduras?**

R. Si y porque también yo juego al fútbol

**P. Y Dora la exploradora, ¿Por qué te gusta?**

R. Porque explora, hacen aventuras, y juegan y ya no se más

**P. ¿Y Peppa pig?**

R. Porque son muy graciosos, son cerditos y juegan y hablan y hacen cosas muy graciosas

**P. Y ya para terminar, ¿Con quién los ves?**

R. Solo, pero también a veces con mi hermano pequeño pero no atiende mucho

**P. Vale, pues ya está, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 21. Datos de la muestra:**

- **Edad: 5 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Mientras desayuno solo cuando me da un poquito de tiempo cuando son las nueves y no pasa de la hora de marcharse pues igual estoy viendo un poquito los dibujos.

**P. ¿Y por la tarde ves los dibujos animados? ¿Y con quién los ves?**

R. Los veo por la tarde con la abuela, algunos días hablamos de los dibujos animados o algo y otros no.

**P. ¿Y antes de irte a la cama?**

R. Antes de cenar los veo con mi madre

**P. Y, ¿Qué dibujos ves en la televisión?**

R. Dora la exploradora, Peppa pig y también veo pelis como las de Mickey y la Abeja Malla y Kun fu panda.

**P. Vale, ¿Por qué te gusta Dora la exploradora?**

R. Porque explora

**P. Y, ¿Qué explora?**

R. Pues que cuando ve a alguien que hace “ssshhh” es Swiper y entonces sigue andando y para y le ve la cola y ve que es Swiper y entonces tiene que poner la mano y decir “Swiper no robes” para que no robe porque un día robaron una llave

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Sí, porque exploraron y la encontraron.

**P. Y, ¿Por qué te gusta Peppa pig?**

R. Se echan en los charcos y también porque ayer le salpican y juegan al balón y un día Peppa pig se metió en la hierba y no veía y entonces se perdió la pelota y la pelota como estaban en el campo y lo estaban buscando en el campo ellos buscaban la pelota y la pelota estaba allí al lado de ellos pero encontraron la pelota y vino el abuelo y cortó todo eso y vio la pelota.

**P. Y ¿Te gusta cómo se comporta Peppa pig?**

R. Sí, porque cuando hay un bebe le da de comer así pero no le gusta porque le tienen que hacer el avión porque si no se asusta.

**P. Vale, ya hemos terminado, muchas gracias**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 22. Datos de la muestra:**

- **Edad: 5 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Por las tardes

**P. Y, ¿Con quién?**

R. Con mi abuela y mi hermana

**P. ¿Y habláis de ellos o mientras los veis estáis en silencio?**

R. Estamos en silencio

**P. Vale, ¿Qué dibujos ves en la televisión?**

R. Hey jessie, Dora la exploradora, Winx club, Spiderman, Floricienta y Monster High

**P. A ver, ¿Por qué te gustan, las Monster High?**

R. Porque son muy bonitas

**P. Y, ¿Qué te gusta de las Winx club?**

R. Sus poderes y también alfea y sus alas

**P. Y, ¿Por qué te gusta Floricienta?**

R. Porque tiene muchas flores

**P. Y me puedes hablar un poco de Floricienta porque yo no la conozco**

R. Hay flores, es una niña

**P. ¿Y qué le pasa?**

R. Que fue a vivir a una casa que es de una amiga de su madre

**P. Vale y mira, ¿Por qué te gusta Dora?**

R. Porque me gusta su abuela y botas

**P. ¿Te gusta cómo se porta?**

R. Si

**P. ¿Qué mas dibujos veías?**

R. Spiderman

**P. ¿Por qué te gusta?**

R. Porque me gusta cuando lanza telas de araña y se pega a las paredes

**P. ¿Y te gusta cuando se pelea con los demás?**

R. Si

**P. ¿Y Hey Jessie, por qué te gusta?**

R. Habla sobre cinco niños que viven en una casa con Jessie y tienen u mayordomo que se llama Beltran que hace todo lo que quiere

**P. ¿Y qué te gusta de ellos?**

R. Hacen gracias

**P. Vale, hemos terminado, muchas gracias**

**ENTREVISTA NÚMERO 23. Datos de la muestra:**

- **Edad: 5 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. Por la tarde la veo

**P. ¿Con quién la ves?**

R. Con nadie

**P. ¿Y antes de irte a cama ves la tele?**

R. A veces mama en vez de leernos un cuento vamos a ver la tele, miramos en la tele que tenemos una tele nueva a qué hora acaba y cuando acaba nos vemos a dormir

**P. ¿Y con quien los ves?**

R. Con papi y con mi hermana

**P. ¿Qué dibujos ves en la televisión?**

R. Las Winx, Bob esponja y Fanboy y Chum Chum, las Monster High

**P. ¿Alguno más que te guste?**

R. Doraemon

**P. ¿Y por qué te gusta Doraemon?**

R. Porque es un gato mágico con un bolsillo

**P. ¿Y por qué te gustan las Winx?**

R. Porque son hadas y también humanas

**P. ¿Y por qué te gustan las Monster High?**

R. Porque son fashion y se visten con ropa lila, ropa oscura, rosa oscuro y nada más

**P. Bob esponja me dijiste que te gustaba**

R. Si

**P. ¿Y por qué te gusta Bob esponja?**

R. Porque tiene una casa que es una piña

**P. ¿Que más te gusta de él?**

R. Arenita

**P. ¿Por qué?**

R. Porque hace inventos

**P. ¿Qué otro dibujo te gusta?**

R. Fanboy

**P. ¿Por qué?**

R. Porque una amiga de Fanboy y Chum Chum siempre quiere a Chum Chum y me gusta en un capitulo que encuentra Chum Chum y la amiga una casa llamabuki

**P. ¿Ya está?**

R. No tengo uno as

**P. ¿Cuál?**

R. Shake it up

**P. Yo no los conozco me cuentas como son**

R. Allí bailan en la primera no sale la canción de empezar, pues no sale y entonces los viernes que es we love viernes que es así en inglés pues tú ves dibujos que son nuevos capítulos

**P. ¿Y qué pasa en esos capítulos?**

R. Bailan

**P. Vale, pues muchas gracias por todo.**

---

**ENTREVISTA NÚMERO 24. Datos de la muestra:**

- **Edad: 5 años**
- **Sexo: Niña**

**Pregunta (P) ¿Ves la televisión?**

Respuesta (R) Si

**P. ¿Cuándo la ves?**

R. La veo después de comer, cuando acabo de comer

**P. ¿Y antes de irte a cama?**

R. También

**P. ¿Y con quién ves la tele?**

R. Con mama y con mi abuela

**P. ¿Y habláis de los dibujos?**

R. Cuando vemos por la noche los dibujos pues estamos en silencio

**P. Vale, y ¿Qué dibujos ves en la televisión?**

R. Bob esponja, Fanboy y Chum Chum, Dora y Peppa pig

**P. ¿Por qué te gustan?, ¿Que te gusta de Bob esponja?**

R. Patricio

**P. ¿Qué hace?**

R. Que en un capítulo Bob esponja no tiene amigos

**P. ¿Y eso te gusta?**

R. Pero al final sí que tiene

**P. ¿Y te gustan todos los personajes y como se portan?**

R. Si

**P. ¿Y por qué te gusta Fanboy y Chum Chum?**

R. En un capítulo en una caja de cereales había un muñeco que habla

**P. ¿Pero qué hacen ellos?**

R. Van a la clase y hacen los deberes y no me acuerdo

**P. Y entonces, ¿Por qué te gustan?**

R. Porque van a la clase a aprender

**P. ¿Y de Dora la exploradora qué te gusta?**

R. A Dora y a botas, van a sitios y la mochila y mapa le dicen donde tienen que ir

**P. ¿Y Peppa pig porque te gusta?**

R. Siempre van a sitios por eso me gusta porque va a sitios

**P. ¿Te gusta las cosas que hace como se comporta con su familia?**

R. Si

**P. Vale, pues ya está, muchas gracias**

---

## ANEXO IV

### Análisis de la serie Bob Esponja

**Productora:** United Plankton Pictures, Inc. (Estados Unidos)

**Descripción:** Bob es una simpática e inocente esponja de mar que vive en una piña de dos pisos en el fondo del Pacífico junto a su mejor amigo, una estrella de mar llamada Patricio. Para ganarse la vida, el protagonista cocina hamburguesas en el Krusty Crab, un restaurante regentado por un cangrejo con muy malas pulgas. Cuando termina su jornada laboral, Bob sale a dar una vuelta con Patricio y termina metido en algún lío de forma inevitable. (Clan)

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Clan TV

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Bob Esponja se emite de Lunes a Viernes en el siguiente horario:

BOB ESPONJA	08.05
	<b>14.55*</b>
	20.25
	20:50
	21.35
<b>*Capítulo analizado</b>	

**Datos del capítulo analizado:** El capítulo analizado data del día 9 de Mayo de 2013 en la franja horaria 14.55h. y consta de dos episodios titulados “El mejor día de mi vida” y “El regalo del chicle” con una duración aproximada de entre 11 y 12 minutos por episodio.

#### Análisis del contenido

##### **Descripción de los personajes**

Bob Esponja. Es el protagonista de la serie. Tiene un carácter iluso, infantil, es ingenuo y patoso y vive enamorado de su trabajo en el Krusty Crab. Físicamente es un personaje caracterizado por ser una esponja de mar de color amarilla con ojos y dientes grandes.

Patricio. Es una estrella de mar de color rosa y el mejor amigo de Bob. Es un personaje ingenuo e infantil al igual que el protagonista, es perezoso y con poca capacidad de concentración e inteligencia. Físicamente viste con un pantalón colorido y su aspecto es de niño gordito.

Calamardo. Vecino de Bob esponja que también trabaja en el Krusty Crab. Es un calamar gruñón, aburrido y protestón al que no le gusta ni su vida ni su trabajo. Odia a Bob Esponja y Patricio aunque estos siempre le acaban metiendo en sus aventuras. Su presencia evoca a una persona mayor con voz grave que siempre está intentando que los planes de Bob y sus amigos no le afecten a él.

Señor Cangrejo. Es el dueño del Krusty Crab y por tanto jefe de Bob Esponja y Calamardo. Es un personaje arrogante, egoísta y agarrado al que solo le interesa ganar dinero. Se dirige a los demás con aires de superioridad y declara estar “enamorado del dinero”. Físicamente es un cangrejo mayor, gordo, con voz grave que viste con pantalón y camisa.

Arenita. Ardilla que vive en el fondo del mar con el resto de los personajes y amiga de Bob Esponja y Patricio. Es uno de los pocos personajes femeninos que aparecen habitualmente, y podría definirse como un personaje muy inteligente, responsable, cuidadosa y manitas. Siempre está preparando nuevos inventos.

Gari. Es un caracol que Bob Esponja tiene por mascota. Es un personaje aburrido, dormilón y vago que en numerosas ocasiones termina siendo partícipe de los desastres que ocasionan Bob Esponja y Patricio en sus diversas aventuras.

### **Valores positivos**

- La amistad

El valor positivo que se puede extraer de esta serie hace referencia a la importancia de la amistad. Bob Esponja cuida y ayuda a sus amigos y estos se lo agradecen.

### **Contravalores**

- Estereotipos sexistas

Aunque en un primer momento se pueda pensar que no se transmiten estereotipos de género, si analizamos en profundidad a los personajes observamos como la mayoría son del género masculino y tan solo tenemos como personaje principal a Arenita.

Además, a lo largo de los episodios, a los hombres se les atribuyen comportamientos inadecuados, poca inteligencia, egoísmo, juegos de peleas, etc. Mientras que en el caso de Arenita esta es inteligente, responsable y buena en todo lo que se proponga. Si nos fijamos también en el resto de vecinos y vecinas de la comunidad de Fondo de Biquini nos

percataremos de que los hombres suelen tener rasgos faciales más agresivos que las mujeres y que emplean un vocabulario más grotesco y grosero.

Esta caracterización de los personajes atiende pues a un ideas sexistas en las que se identifica al género masculino como los dominantes, violentos e inmaduros, y al género femenino como personas responsables y civilizadas.

- Clasista

Se establecen diferentes estatus que marcarán el día a día de los protagonistas de la serie. Este estatus atiende al poder económico y afectará a las relaciones que se establezcan en la comunidad. Así por ejemplo, El Señor Cangrejo no tratará con el mismo respeto a Bob Esponja que a un hombre poderoso de negocios. La élite de la alta sociedad se ve en muchos casos reflejada en las vestimentas de los personajes y en la forma de hablar.

- Materialismo

Todos los personajes dan una gran importancia a los objetos materiales y el dinero juega un papel fundamental en el transcurso de la serie, de hecho, Bob Esponja trabaja de cocinero y lo hace para enriquecer a un Señor Cangrejo que, en más de una ocasión, define el dinero como “el amor de mi vida”. El método de obtención de ingresos es a través de un puesto de comida y aunque en los episodios se narran las aventuras de Bob Esponja de trasfondo siempre aparece el Krusty Crab en el que este trabaja.

- La violencia como recurso

Tristemente la violencia es uno de los recursos más empleados para captar la atención de los telespectadores. En esta serie podemos identificar además dos tipos de violencia, aquella que un personaje ejerce sobre otro y la violencia o el hacerse daño con caídas y accidentes. Ambos representan un conjunto que causa la risa de los telespectadores y logra captar su atención. En este caso, después de analizar un capítulo podemos afirmar que durante un episodio de 11 minutos se producen un total de 8 escenas en las que uno de los personajes se hace daño.

Además de estas escenas, lo peor es que los comentarios que las acompañan inculcan a los telespectadores vocabulario violento. Sin ir más lejos el propio Bob Esponja comenta en el episodio “El mejor día de mi vida”, “Esperad a que Arenita reciba una buena ZURRA con estos guantes adherentes”, y unos minutos más tarde, abofetea a su vecino Calamardo un total e tres veces según él para que “se tranquilice”.

- Vocabulario inadecuado

Como acabamos de mencionar, en situaciones de violencia en muchas ocasiones se emplea vocabulario no adecuado, pero a lo largo del día a día en Fondo de Biquini se utilizan también palabras despectivas con las que unos personajes pretenden imponer ese elitismo clasista y desvirtuar e infravalorar a los demás. En tan solo un episodio de una duración aproximada de 11 minutos pueden escucharse frases como “¿Qué hacen esos idiotas aquí?” o “Llévate a esos diabólicos hijos del mar de aquí” e incluso palabras que no deberían consentirse como “Tontos” “Cretinos” e “Imbéciles”.

### **Otros aspectos de interés**

- Calidad de la producción

Tanto los personajes como los escenarios se caracterizan por un gran colorido y luminosidad que atrae mucho la atención. Sin embargo, la calidad de las historias es bastante pésima, las acciones y situaciones se suceden tan rápido que la comprensión de las mismas conlleva un gran esfuerzo por parte de los telespectadores.

Por todo ello, la finalidad de esta producción no es contar una historia de la que se pueda aprender algo, sino dar a conocer un producto que resulte divertido y atraiga con una mera finalidad de marketing y merchandising.

- Música

Se trata de una serie en la que en todo momento escuchamos una música o algún efecto sonoro. Las melodías que se emplean son, breves, alegres y muy pegadizas lo que hace que en un breve periodo de tiempo el telespectador la reconozca y repita con facilidad.

- Patrocinio de “comida basura”

Uno de los aspectos esenciales de la vida de Bob Esponja es el gran amor que siente por su trabajo, ser el cocinero del Krusty Crab y cumplir las órdenes del Señor Cangrejo determinan su vida.

Mediante esta campaña de publicidad de las hamburguesas, lo que se consigue es inculcar hábitos de comida insana en los telespectadores. El hecho de estar media hora viendo una serie y que cada 2 minutos te enseñen y alaben una preciosa hamburguesa acaba abriendo el apetito a los niños y niñas.

**ANEXO V**  
**Análisis de la serie Dora la Exploradora**

**Productora:** Nickelodeon Studios (Coproducción Canadá-USA)

**Descripción:** Dora es una niña de siete años a la que le encanta jugar a ser exploradora con su amigo, el mono Botas. Diversión, nuevos amigos y un montón de nuevas palabras en castellano e inglés. En cada episodio se enfrentan a una nueva aventura en la que buscarán algo o tratarán de ayudar a alguien. Para lograr esta misión Dora pide a los telespectadores en numerosas ocasiones que le ayuden.

**Edad recomendada:** Para todos los públicos, pero está dirigida especialmente al público infantil de entre 0 y 6 años.

**Canal de emisión:** Clan TV

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Dora la Exploradora se emite de Lunes a Viernes en el siguiente horario:

DORA LA EXPLORADORA	7.40
	<b>16.05*</b>
<b>*Capítulo analizado</b>	

**Datos del capítulo analizado:** El capítulo analizado data del día 8 de Mayo de 2013 en la franja horaria 16.05h, se titula “La hermana mayor” y tiene una duración aproximada de 20 min.

**Análisis del contenido**

**Descripción de los personajes**

Dora. Protagonista de la serie que acompañada de sus amigos emprenderá divertidas aventuras. Es una niña aventurera, curiosa, amable, atrevida, luchadora a la que le gusta ayudar a los demás. Físicamente es representado por una niña pequeña de unos 7 años de edad que viste camiseta rosa y pantalones naranjas y siempre va acompañada de una mochila, un reloj y un mapa.

Botas. Es el amigo inseparable de Dora. Es un mono que le acompañará en todas las aventuras. Botas viste únicamente unas enormes botas rojas y tiene un carácter más infantil, es un poco miedoso y siempre está pendiente de Dora.

Diego. Primo de Dora que aparece solo esporádicamente en algunos episodios para ayudarles. Es alegre, explorador, atrevido y muy cariñoso con sus amigos.

Swiper. Zorro que siempre intenta robar objetos importantes. Es el villano de la serie, viste un antifaz azul y su carácter es pues astuto, rápido, envidioso y ladrón.

Mapa. El mapa es reconocido como un personaje más, a través de él Dora y sus amigos saben cuál es el camino a seguir para lograr llegar a los lugares que necesitan visitar. Aparece cuando Dora, Botas y los telespectadores le llaman y se presenta siempre con una alegre canción.

Mochila. Al igual que mapa es reconocido como un personaje más, en ella Dora guarda todos aquellos objetos que le serán necesarios para llevar a cabo una misión. Para que la mochila se abra todo el mundo tiene que llamarla y también se presenta con una divertida canción.

### **Valores positivos**

#### - La Trama

Las historias que motivan las aventuras de Dora son historias basadas en la curiosidad de esta niña por conocer el mundo que le rodea, o para solucionar algún problema que haya surgido. De este modo, estos centros de interés de la protagonista nos recuerdan a las curiosidades que también tienen los niños y niñas de hoy en día. Estas historias además son breves, tienen un principio y un fin y son muy didácticas. En todas ellas se trabajan de forma interdisciplinar numerosos contenidos de diversa índole, lo que nos lleva a un aprendizaje globalizador a través de las experiencias que Dora va viviendo.

#### - Interacción con el público

A lo largo de la serie Dora pide ayuda a los telespectadores y les anima a participar con la finalidad de que estos se sientan protagonistas de las aventuras. Continuamente Dora les anima a llamar al mapa o a la mochila y estos muestran al público, de forma lúdica, aquellas consignas que la protagonista debe seguir.

- Introducción de vocabulario en lengua inglesa

Aunque la protagonista habla español, a lo largo de sus conversaciones introduce frases o palabras en inglés. Hay además algunos personajes secundario que solo hablan inglés, ante lo que Dora responde en inglés y luego ayuda a la interpretación del mensaje a los telespectadores.

- La amistad y el trabajo en equipo

La amistad es uno de los pilares básicos de esta serie, no solo se dicen que son amigos entre los diferentes personajes sino que se lo demuestran con abrazos y demás muestras de cariño. Todos se ayudan a todos, juntos trabajan en equipo y cada uno aporta lo que sabe con la finalidad de enseñárselo a los demás y que unos aprendan de otros.

- Valores

Se transmiten numerosos valores positivos como el compartir, el ayudarse unos a otros, enseñar, ayudar y respetar. El respeto es algo que se muestra mediante la buena convivencia entre los personajes, todos ellos son muy diferentes pero se respetan e integran a la perfección.

Un hecho que cabe destacar es que Dora y Botas emplean buenos modales a la hora de dirigirse a los telespectadores. Al comienzo de la serie estos saludan y se presentan y cuando la historia está finalizada, agradecen la ayuda y se despiden.

### **Valores negativos**

- Estereotipos de género

A pesar de su escasa aparición, cabe mencionar que se presencian algunos estereotipos de género relacionados con la caracterización de los personajes.

Dora se presenta como una niña atenta, lista y que cuida de su amigo Botas, y Botas la reconoce como la persona que le cuida y la persona de la que depende, es decir, Dora es la figura de responsabilidad y cuidado de sus amigos.

Observamos además en el capítulo visionado como cuando nacen los hermanos de Dora y esta pregunta si es un niño o una niña, el padre le dice “compruébalo tú misma”, momento en el que Dora les mira y a través de su vestimenta afirma que son un niño (señalando al bebe que

va vestido de azul) y una niña (señalando al bebe que va vestido de rosa). Además es la madre quien les da de comer y les atiende continuamente.

Los rasgos físicos tampoco son casuales, Dora es una niña guapa y con unos grandes y hermosos ojos, al igual que su primo diego y toda su familia.

### **Otros elementos de interés**

#### **- Calidad de producción**

Los escenarios son sencillos pero muy bien representados, no abusan de colores fuertes ni de la excesiva decoración. Las historias se suceden a un ritmo adecuado a las características de los espectadores, lo que facilita que estos comprendan el fondo de las historias. El lenguaje está compuesto por breves consignas con expresiones simples y claras en un tono tranquilo.

#### **- Melodías**

La música es un elemento muy presente en esta serie, algunos personajes se presentan mediante alegres canciones y mientras Botas y Dora viajan hacia una nueva misión cantan canciones relacionadas con la temática del episodio.

**ANEXO VI**  
**Análisis de la serie Doraemon el gato cósmico**

**Productora:** Luk Internacional. (Japón)

**Descripción:** Novita y su robot-gato azul Doraemon viven montones de aventuras y desastres gracias a los extraordinarios inventos que Doraemon saca de su bolsillo mágico. En cada nueva entrega este par de amigos se enfrentan a las más disparatadas aventuras junto con Gigante, Shizuka y Suneo.

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Boing

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Doraemon el gato cósmico se emite de Lunes a Viernes en el siguiente horario:

DORAEMON	7.35
	8.25
	13:30
	14.25
	14.40
	<b>15.35*</b>
	17.05
	20.20
<b>*Capítulo analizado</b>	

**Datos del capítulo analizado:** El capítulo analizado data del día 10 de Mayo de 2013 en la franja horaria 15.35h. El capítulo emitido consta de dos episodios titulados “La flor de pinocho” y “El señor feudal del s.XXI” de 9 min. y 14 min. de duración respectivamente.

**Análisis del contenido**

**Descripción de los personajes**

Doraemon. Es el personaje principal de la serie, se trata de un gato cósmico que tiene poderes mediante los cuales consiente todos los caprichos de Novita. En su barriga tiene un bolsillo

del que saca objetos mágicos que ayudarán a los protagonistas de la serie a solucionar los distintos problemas. Es un personaje serio y bueno con los demás que siempre intenta ayudar.

Novita. Es el co-protagonista de la serie. Es un niño miedoso, ingenuo, llorón, patoso y en algunas ocasiones un poco mentiroso, lo que le llevará a recurrir a la ayuda de Doraemon para que le solucione todos sus problemas o para vengarse de aquellos niños que se comportan mal con él.

Shizuka. Es la única niña que aparece como personaje principal en la serie. Forma parte del grupo de amigos de Novita y es la niña de la que todos los niños están enamorados. Se presenta como una niña inteligente, responsable, amable, con unos rasgos físicos muy marcados, grandes ojos, cara redonda y “angelical” y viste con mini falda y polo.

Gigante. Gigante es el amigo de Novita que le amedrenta continuamente. Es un pésimo estudiante al que le gusta que los planes salgan como él dice y que no duda en recurrir a la violencia con sus amigos para obtener lo que quiere o vengarse de ellos. Físicamente es un niño gordo, con voz grave, piel oscura y expresión facial agresiva.

Suneo. Es el acompañante incondicional de Gigante, juntos molestan continuamente a los protagonistas de la serie. Se trata entonces de un personaje con poca personalidad que se deja persuadir por el “abusón” Gigante, nunca cuestiona las órdenes de este y siempre alaba sus decisiones.

Madre de Novita. Personaje que aparece brevemente en escena y siempre que lo hace se muestra realizando tareas del hogar. Es pues, el personaje que realiza las tareas domésticas y siempre que se relaciona con Novita es para regañarle por su mal comportamiento y castigarle.

Madre de Gigante. Al igual que la madre de Novita, este personaje aparece siempre ligado a las tareas del hogar y para regañar a su hijo Gigante, llegando a veces a pegarle como método de castigo.

### **Valores positivos**

- Trabajo colaborativo

En un primer momento, la amistad podría ser contemplada como el principal valor positivo que transmite esta serie. Novita y Doraemon trabajan juntos para ayudarse el uno a otro, pero

debemos prestar especial atención a los motivos que desencadenan esta ayuda, es decir, está muy bien que se muestre la cooperación entre dos personas para alcanzar un fin común, pero siempre y cuando ese fin no responda a unos intereses de venganza como sucede en la mayoría de los casos.

Por tanto, destacamos como positivo el trabajo en conjunto de los protagonistas cuando estos lo hacen con la finalidad de realizar el bien y ayudarse unos a otros.

### **Contravalores**

- Estereotipos sexistas

Nos encontramos ante una serie de animación en la que se presentan numerosos estereotipos de género.

En un primer momento cabe destacar la personalidad que se le atribuye a cada personaje, a los chicos se les atribuyen rasgos como el mal comportamiento, el uso de la violencia, las travesuras, los juegos de balón, etc. Mientras Shizuka se presenta como una niña buena, responsable, tranquila, respetuosa, sociable etc.

Esta caracterización de los personajes atiende pues a unas ideas sexistas en las que se identifica al género masculino como los dominantes, violentos e inmaduros, y al género femenino como personas responsables y civilizadas.

Pero estos estereotipos sexistas no solo están presentes en los rasgos de los personajes sino también en su comportamiento diario. En el caso de las mujeres, su función en la serie es limpiar, cocinar y cuidar de los hijos, y si trabajan es de cajeras en un supermercado o de tenderas en una tienda, mientras los hombres son quienes van a trabajar en el sector de la construcción, la economía, la industria, etc.

Un ejemplo de ello puede verse en el capítulo “El señor feudal del s. XXI”, en el que un señor extraño llegado de otro siglo entra en casa de Novita y se encuentra a la madre de este pasando el aspirador. El señor comienza a gritarle con gesto altivo “¡Eh tu mujer, acaso no me has oído, te estoy hablando. Mujer, ve a prepararme algo de comer y como no me guste lo que prepares vas derechita al calabozo!”. La mujer asustada comienza a mirarle y lo único que le responde es “¿Oiga y usted quien es, como entra con zapatos en mi casa a darme órdenes?”, mostrando su gran preocupación por el calzado del hombre antes que por la forma en que este se dirige a ella sin mostrarle respeto alguno.

En el caso de la madre de Gigante, la escena se repite, el hombre extraño muerto de hambre se cuele en la cocina y comienza a gritar “¡Eh, Mujer, dame un poco de esa comida que preparas y te recompensaré debidamente!”, en ese momento la mujer cambia la expresión de su cara y se muestra muy enfadada haciendo creer a los telespectadores que pondrá a ese hombre en su lugar, sin embargo esta responde “Pero que modales son esos, si quieres algo se pide por favor”.

Ejemplos como estos abundan a lo largo de la serie y las que siempre salen mal paradas son las mujeres.

- El concepto de la amistad

En esta serie, el concepto de amistad queda devaluado y reducido a los intereses propios. En un primer momento Gigante y Suneo se presentan junto con Shizuka como el grupo de amigos de Novita, pero esta amistad traerá más de un disgusto a los protagonistas.

Gigante y Suneo se muestran como los amigos inseparables que hacen boicot a Novita para reírse de él y apartarle de las actividades grupales que se realizan en el parque o la escuela. Sin embargo, si analizamos la amistad entre estos dos personajes podemos observar como Suneo el “amigo” de Gigante, sigue todas sus órdenes por el miedo a la violencia que este pueda llevar a cabo. Es decir, Gigante es el niño poderoso al que todos temen y hacen caso por miedo a las reprimendas. Este es el concepto de amistad que nos transmite esta serie, que el poderoso se gana el prestigio con la violencia y el miedo, y los demás deben ser sumisos a sus órdenes estableciendo una jerarquía de poder.

- La violencia como recurso

Tristemente la violencia es uno de los recursos más empleados para captar la atención de los telespectadores. Desde un primer momento, la configuración de las relaciones entre los personajes está marcado por la violencia, precisamente ese sistema jerárquico donde uno manda y los otros/as obedecen se mantiene por el miedo que los sumisos tienen a las palizas de Gigante.

Pero no es solo Gigante el “malo de la película”, la figura materna (tanto la madre de Novita como la de Gigante) es la encargada de regañar a los hijos y emplear castigos físicos si es necesario. Unos castigos físicos que crean en los personajes los famosos “chicones” y moratones que tanta risa producen en la audiencia infantil.

Eso sí, la violencia suele ser siempre empleada para identificar y acentuar el concepto de el “malo” de la serie y los golpes y patadas que unos se propinan a otros suelen causar gracia a los niños y niñas.

### **Otros aspectos de interés**

- Calidad de la producción

La trama de los episodios es bastante simple y repetitiva, en definitiva siempre ocurre lo mismo: Novita está en apuros y Doraemon utiliza instrumentos mágicos para ayudarlo.

Además la serie transcurre a un nivel muy rápido donde la comprensión de lo sucedido se hace compleja para los más pequeños, y la calidad de las imágenes y escenarios es bastante pésima empleando colores con tonalidades apagadas y espacios reducidos con falta de carácter.

- Música

A lo largo de la serie se emplean diversos efectos sonoros y canciones que aportan más significado a la imagen, en el caso de una escena triste se puede escuchar una melodía lenta y grave, y si es una escena alegre melodías más rápidas y agudas.

## ANEXO VII

### Análisis de la serie Peppa Pig

**Productora:** eOne Entertainment (Reino Unido)

**Descripción:** Pepa es una adorable cerdita que vive con su hermanito George, su madre y su padre. Sus actividades preferidas son jugar, disfrazarse y pasarse el día saltando las charcas de barro que rodean su casa. Esta serie dirigida a los más pequeños de la casa mediante las breves historias de una familia de cerditos antropomórficos difunde valores como la generosidad, la amistad o la sinceridad. (Clan)

**Edad recomendada:** Para todos los públicos, pero está dirigida especialmente al público infantil de entre 0 y 6 años.

**Canal de emisión:** Clan TV

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Peppa Pig se emite de Lunes a Viernes en el siguiente horario:

PEPPA PIG	7.20
	10.40
	<b>17.20</b>
<b>*Capítulo analizado</b>	

**Datos del capítulo analizado:** El capítulo analizado data del día 9 de Mayo de 2013 en la franja horaria 17.20h. El capítulo emitido consta de tres episodios titulados “Trabajar y jugar”, “El arcoíris” y “Pedro tiene tos”. Cada episodio tiene una duración aproximada de entre 4 y 5 minutos.

#### Análisis del contenido

##### **Descripción de los personajes**

Peppa pig. Personaje principal de la serie que representa a una niña que todavía va a la guardería. Es alegre, divertida, extrovertida y con muchas ganas de aprender, su curiosidad le llevará a interactuar con el resto de su familia y demás miembros de su comunidad.

George pig. Hermano pequeño de la protagonista.

Mamá pig. Madre de Peppa y George. Representa a una madre atenta con su familia, educada y responsable. Ocupa el lugar central de la familia.

Papá pig. Padre de Peppa y George, es un personaje un poco ingenuo y vago además de muy patoso y objeto de las risas y mofas. Es responsable con su familia pero se muestra un poco dependiente de Mamá pig.

### **Valores positivos**

- Presencia de la diversidad

La serie está compuesta por una familia de cerdos pero en el vecindario otras especies de animales conviven con ellos. Podemos encontrarnos con familias de ovejas, perros, osos e incluso ciervos. Todos conviven en armonía ayudándose unos a otros.

Esta diversidad se pone de manifiesto también en el colegio donde cada uno de los alumnos es tratado como uno más y no se observa discriminación alguna.

- Educación en valores

Peppa pig es una serie que educa en valores. Educa en valores porque es una serie donde se muestra que cada persona es diferente pero que todos nos merecemos oportunidades que nos ayuden a desarrollar nuestras vidas. En uno de los episodios de Peppa Pig, la protagonista se pregunta porque su papá se va a trabajar y su mamá se queda en casa jugando, Poco a poco va descubriendo que Mamá Pig no se queda en casa a jugar, sino que realiza su trabajo desde casa, mientras Papá Pig necesita desplazarse a otro lugar. Con esto lo que estamos consiguiendo es valorar el trabajo que cada uno desempeña, ambos padres tienen un trabajo, cada uno adaptado a sus necesidades y características, y uno no es mejor que el otro.

Y con todo esto, no solo se está reivindicando el valor del trabajo y el esfuerzo, nos estamos alejando de todos esos estereotipos sexistas que todavía siguen presentes en nuestra sociedad que pretenden que el trabajo siga hoy en día asociado a los hombres y el hogar y cuidado a las mujeres.

Lo mejor de todo, es que esta educación en valores no se sucede en momentos puntuales sino que está presente durante toda la serie, ya que, en una producción televisiva nada es casual y cuidar los detalles es algo importantísimo a tener en cuenta para conseguir transmitir aquello

que pretendemos, incluso los pequeños detalles como poner a Mamá Pig de conductora en lugar de poner a Papá Pig, se convierte en una gran herramienta para trabajar los estereotipos.

Otro de los aspectos importantes que se trabaja en esta serie es el valor de las cosas, podemos observar como la protagonista no tiene ni transmite un concepto de valor a los objetos materiales, sino que tiene presente las cosas importantes de la vida. Sin ir más lejos en uno de los episodios, tras la aparición del arcoíris, Papá Pig comenta que el lugar donde termina el arcoíris esconde un tesoro, un tesoro que la familia decide buscar. Finalmente llegan a un lugar donde se encuentran con un enorme charco de barro y Peppa pig dice alegremente “es el mejor tesoro que el arcoíris nos ha podido dejar”. Es un comentario importante y que merece la pena destacar. En un primer momento cuando se habla de un tesoro por nuestra mente se aparece la imagen del oro, el dinero, la joyas, recurrimos a objetos materiales y la familia Pig nos demuestra que esto no tiene porque ser así.

- La imagen de la guardería

La guardería a la que acude Peppa Pig hace referencia a una escuela basada en una metodología de aprendizaje lúdica en la que los/las protagonistas son los niños y niñas. En el episodio “Trabajar y jugar” en la guardería la profesora propone jugar a ser tenderos y tenderas, y podemos observar cómo lo que en un primer momento se plantea como un simple juego, termina siendo una actividad donde se trabaja el juego simbólico, las habilidades sociales, los conceptos matemáticos, etc.

Cabe destacar además que se trata de un lugar en el que los papás y mamás tienen cabida, entran, participan y son uno más en el gran sistema de la guardería.

### **Contravalores**

- Los roles de la familia

A pesar de los numerosos valores positivos que se transmiten la caracterización de los personajes que conforman la familia de Peppa muestran a una madre preocupada y atenta y a un padre “tonto”, dependiente de su familia y objeto de las bromas y burlas.

## Otros elementos de interés

- Narrador

La serie cuenta con un narrador que suele aparecer en función de la dificultad para comprender una escena o para poner en antecedentes de una situación a los telespectadores. En cualquier caso, no tiene presencia física y habla de forma pausada emitiendo mensajes sencillos adaptados a la edad de la audiencia.

- Calidad de la producción

La producción en sí misma está compuesta por escenarios simples, abundan los colores básicos sin un gran conglomerado de colores y mezclas, y las historias son breves, con diálogos cortos y sencillos que transcurren a una velocidad adecuada a las características de los niños y niñas que ven este tipo de series con la finalidad, entendemos, de centrar la atención para una mejor comprensión de la historia.

- La trama de las historias

En cada uno de los episodios se pretende educar y ayudar al entendimiento de la realidad. Son historias simples en las que se trabajan diversos valores y contenidos de interés para el público infantil.

## ANEXO VIII

### Análisis de la serie Ultimate Spider-man

**Productora:** Marvel Animation (Estados Unidos)

**Descripción:** La serie está basada en los comics Ultimate, en este caso se basan en las historias de Spiderman, el principal protagonista que comparte sus hazañas con un equipo de superhéroes ya conocidos con anterioridad por los telespectadores de otras series como Los Vengadores. Este grupo de superhéroes trabaja para S.H.I.E.L.D (Sistema Homologado de Inteligencia, Espionaje, Logística y Defensa), una agencia de inteligencia y antiterrorismo creada ya en el Universo Marvel cuya finalidad es mantener la calma en la ciudad.

En cada nuevo episodio este grupo de superhéroes nos mostrarán las numerosas hazañas que realizan para luchar contra el mal.

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Disney Channel

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Ultimate Spider-man se emite de Lunes a Viernes en el siguiente horario:

ULTIMATE SPIDER-MAN	08.45*
	09.05
<b>*Capítulo analizado</b>	

**Datos del capítulo analizado:**

El capítulo analizado data del día 10 de Mayo de 2013 en la franja horaria 8.45h. y consta un solo episodio titulado “El ascenso del duende” con una duración de 20 minutos.

#### Análisis del contenido

**Descripción de los personajes**

Peter Parker, Spiderman. Personaje principal de la serie. Peter Parker es un joven estudiante que tiene superpoderes tras la picadura de una araña. Entre sus poderes más conocidos destacan su gran agilidad, sus sentidos arácnidos que le alertan de un inminente peligro y la

capacidad de lanzar telarañas que le brotan de su muñeca. Desde el primer momento Peter Parker emplea estos poderes para luchar contra el mal. En este caso podemos diferenciar dos personajes desde de la misma persona. Por un lado tenemos a Peter, un joven tímido, muy inteligente y buen estudiante con poca fama y objeto de las burlas y mofas de sus compañeros. Tiene muy poca autoestima y está completamente enamorado de Mary Jane.

Por otro lado nos encontramos con Spiderman, ya que a pesar de ser la misma persona tanto su aspecto físico como su personalidad varía al vestirse de superhéroe. Spiderman es un personaje seguro de sí mismo, atrevido, le gusta ser un gran líder, creído y violento. Físicamente se reconoce por su vestimenta compuesta de una malla roja y azul con rayas negras simulando las telarañas, una araña negra en el centro y una roja en la espalda. Además de una máscara de los mismos colores. Cuando viste este traje se puede observar a un personaje muy musculoso, alto y delgado.

Harry Osborn. Es el mejor amigo de Peter Parker e hijo de Norman Osborn, el gran enemigo de Spiderman. Es un chico joven, que estudia también en el instituto, que siempre viaja en limusina mostrando y presumiendo de su gran poder adquisitivo. Es un joven guapo y musculoso que atrae a todas las chicas aunque muy vago.

Norman Osborn, El “Duende Verde”. Nos encontramos de nuevo ante un personaje con doble personalidad. Por un lado tenemos a Norman Osborn, el Padre de Harry. Es un adinerado empresario muy competitivo, altivo y egoísta. Físicamente está representado por un hombre que viste de forma elegante con trajes oscuros, voz grave, rasgos físicos muy marcados y siempre acompañado de objetos que demuestren su gran poder adquisitivo, ya sean coches lujosos o mayordomos y sirvientas.

Por otro lado, Norman Osborn se convierte en el Duende Verde, el peor enemigo de Spiderman. Es considerado un monstruo ya que su finalidad es destruir y conquistar la tierra. Mantiene en todos los episodios una lucha constante con Spiderman y se representa a través de un monstruo de color gris, muy musculoso, mucho más alto y grande que Spiderman y con gran fuerza y numerosos poderes.

May Parker. Es la tía y tutora de Peter, ambos viven juntos. Es una señora mayor, muy guapa y bien vestida que representa la sabiduría, la tranquilidad y la honestidad. Siempre aparece en su casa asociada a las tareas del hogar y sale solo para realizar su trabajo como secretaria. Es

por tanto el personaje más tranquilo de la serie que nunca se entera de todo lo que pasa alrededor de Spiderman.

Compañeros de Spiderman en la S.H.I.E.L.D:

- Power Man. Su verdadero nombre es Luke. Se caracteriza por ser un superhéroe con la piel dura como el titanio, su gran fuerza, una enorme resistencia en las peleas y un factor de curación acelerado. Viste con mallas de color amarillo, blanco y negro y acostumbra a llevar gafas de sol. Es un joven de piel morena, cabello negro corto y muy musculoso destacando sobre todo sus enormes bíceps.
- Nova. Su verdadero nombre es Sam. Es un superhéroe que destaca por su capacidad para poder volar, gran fuerza y resistencia y mucha velocidad que le ayuda a desplazarse de un lugar a otro antes que nadie. Viste también con mallas de color negras y amarillas y oculta su rostro con una máscara en forma de casco. Cuando se desenfunda el traje de superhéroe podemos observar un joven sencillo, algo patoso y curioso, delgado y de nuevo con gran musculatura.
- White Tiger. Es el único personaje femenino principal que forma parte del equipo con el que lucha Spiderman día a día. Trabaja pues también para el S.H.I.E.L.D y cuenta con poderes felinos que le ayudan a combatir con los malvados. Esta heroína viste con una malla blanca con marcas de garra, tiene una larga cola, los ojos amarillos y el cabello largo y moreno. Al igual que sus compañeros, oculta su rostro con una máscara blanca con dos pequeñas orejas de gato. Fuera del mundo de los superpoderes su nombre real es Ava, una joven muy guapa, competitiva, cabezota, inteligente y estudiosa a la que le gusta demostrar que es la mejor.
- Iron Fist. Es el último de los principales componentes de este equipo. Destaca por su gran calidad en las artes marciales, tiene gran fuerza y resistencia, capaz de sobreponerse a las heridas y con grandes reflejos. Viste con mallas verdes y amarillas que marcan su cuerpo musculoso. Su rostro está tapado con una máscara amarilla que deja entrever su cabello rubio. Su verdadero nombre es Daniel, un joven apuesto, guapo y musculado que se presenta muy tranquilo, con voz serena y atento.

## **Valores positivos**

- La amistad

El valor positivo que se derivan de esta serie es la amistad. Todos ellos se ayudan con la finalidad de crear un mundo mejor. Unos se defienden a otros y se consideran una gran familia más que un grupo de compañeros. Destaca además la gran amistad entre Harry y Peter, este último intentará siempre defenderle del mal y ayudarle en todo lo posible.

El trabajo cooperativo por un bien común destaca sobre todas las acciones que llevan a cabo.

## **Contravalores**

- Finalidad que persigue Spiderman

En numerosas ocasiones a lo largo de los episodios los personajes hacen alusión a ser un superhéroe evolucionado, incluso el propio Spiderman señala como su finalidad es llegar a ser el líder de los superhéroes más evolucionado. Sus aspiraciones no contemplan nada más allá del mundo de los superhéroes.

- Jerarquía

Aunque en un primer momento se presenta a todos los miembros del S.H.I.E.L.D como un equipo, se advierte que Spiderman es el líder, y este como tal no duda en dar órdenes que los compañeros deben acatar. Spiderman es considerado como el superhéroe favorito y aunque entre todos logren combatir el mal, será el principal protagonista quien se lleve el mayor reconocimiento.

- Competitividad

Dentro del grupo de defensores del S.H.I.E.L.D no se aprecia una gran competitividad, pero si es verdad que el protagonista siempre quiere dejar claro que él es el líder y para ello no duda en competir y hacerse notar para lograrlo.

Además, entre los componentes del S.H.I.E.L.D y sus enemigos, se establece una la lucha de poder entre unos y otros para ejercer sus normas.

#### - La importancia de la imagen

Se observa una gran diferencia en cuanto a los rasgos físicos de los superhéroes y los monstruos. Los monstruos se representan con colores oscuros, cuerpos muy voluminosos pero algo deformes, rasgos faciales agresivos, voces graves con tono asustadizo, mientras en el caso del resto de los personajes estos son guapos, delgados y visten colores alegres.

Los hombres son personajes con gran musculatura, ojos claros, altos, delgados, rasgos faciales sencillos, mientras en las mujeres se destaca la figura esbelta, destacando las curvas del cuerpo, el pecho, el trasero, los rasgos de la cara, etc.

De esta forma, todos se representan siguiendo un modelo físico en el que predomina la belleza y la buena forma física, y vemos que, esta atribución de características físicas se hace de una u otra forma dependiendo del sexo del personaje, diferenciando así entre los chicos y las chicas.

#### - La imagen de la mujer

En un primer momento, la presencia de una mujer en el cuerpo de superhéroes es una buena señal, pero si analizamos en profundidad el personaje de White Tiger observaremos que su vestimenta de heroína resalta su cuerpo de mujer, presentándola como una heroína sexy. Sus poderes son muy similares a los de sus compañeros pero continuamente ella está obsesionada en demostrar que es igual de buena que los demás.

Otro de los personajes femeninos muy presente en todos los episodios, aunque durante un breve periodo de tiempo, es la tía May que representa la sabiduría, la tranquilidad, la responsabilidad y la vida hogareña. Es la tutora de Peter y nunca es consciente de las aventuras que este vive, siempre aparece en casa como la protectora y la que cuidará de Peter.

#### - Violencia

A lo largo de la serie, todas las historias que se narran giran en torno a luchas de poder. Las patadas, los puñetazos, los golpes son algo muy empleado en esta serie y la mayoría de las veces, por no decir siempre, los superhéroes salen victoriosos.

En muchas ocasiones esta violencia está generada por la venganza que unos personajes quieren ejercer hacia otros, y da igual contra quien se luche, pueden ser amigos, pero acabaran luchando.

En el caso concreto del episodio visionado, Harry pide a Spiderman que no le haga daño al monstruo, ya que es su padre, a lo que el superhéroe responde “Ayudaremos a tu padre, lo prometo”. Sin embargo, Spiderman no ve otra manera de ayudar al padre de Harry que luchando contra él, lanzándole telas de araña para inmovilizarlo y comenzar a pegarle, es decir, la única ayuda que creen posible contra un monstruo no se basa en conocer por qué se ha convertido en un monstruo y proponer una solución, sino en pelearse con él hasta que uno de los dos acabe derrotado.

La violencia es también empleada como un chantaje, los personajes amenazan con destruir algún emplazamiento o incluso pelearse en el caso de no corresponder a lo que el interesado exige. Unas amenazas que por lo general terminan con grandes naves y lugares totalmente destruidos y peleas en las que, no solo se emplea el cuerpo como herramienta para la lucha, sino que además utilizan objetos que pueden hacer verdadero daño como pistolas, puertas, mesas, y todo tipo de mobiliario.

Cabe destacar además que el S.H.I.E.L.D se identifica con un lugar en el que se vela por la integridad de la gente, y si observamos su base central nos percatamos de que esta está llena de objetos de última tecnología y numerosos e ingeniosos inventos, pero todos ellos se desarrollan con la finalidad de que estos sirvan para la lucha.

- Cambio de personalidad

Otro aspecto importante a destacar es la personalidad de los personajes, que varía en función de si están ejerciendo o no de superhéroes, es decir, ellos tienen poderes las 24 horas del día pero sólo cuando se visten como poderosos su personalidad se ve transformada.

El caso más claro se observa en el personaje principal, Peter es un joven tímido, inteligente, estudioso, responsable, miedoso que no se atreve a hablar con casi nadie y cuando se “transforma” en Spiderman, gana seguridad y autoridad, ya que se siente un líder y se atreve a todo. Esta modificación de la conducta deriva de la creencia de que ser más fuerte y tener superpoderes le hace mejor y le otorga más confianza en sí mismo.

Este concepto de poder unido a la autoconfianza y a ser mejor hará que los telespectadores intenten imitar esos comportamientos con la finalidad de llegar a ser grandes líderes.

- Vocabulario

Spiderman emplean frases ocurrentes para pretender ser gracioso, pero si tenemos en cuenta que se trata de una serie juvenil, la mayoría de estas oraciones no son entendidas por los telespectadores.

Se emplean además numerosos adjetivos con finalidad despectiva ya sea hacia los superhéroes o hacia los monstruos, y entre el equipo Marvel se observa una jerga juvenil en la que se incluyen palabras como “que pasada” o la expresión “tío”.

### **Otros elementos de interés**

- Finalidad comercial

Todos los personajes están disponibles a través de la compañía Marvel, quien los distribuye en el mercado una vez conocidas las series con la finalidad de obtener un beneficio económico con la venta de muñecos y diversos objetos de merchandising.

- Calidad de la producción

Los colores empleados son sobre todo colores oscuros. Aunque la vestimenta de los superhéroes esté formada por colores como el rojo, el amarillo, el verde, etc, estos tienen una tonalidad oscura acorde a los escenarios de la serie, unos escenarios pobres, con estructuras sencillas, poca decoración y luminosidad.

La serie se desarrolla a un nivel muy rápido que incluso para el telespectador adulto dificulta la comprensión de la historia, especialmente en los momentos de violencia la imagen se vuelve rápida y se acompaña de sonidos como gritos y quejas.

- Violencia como generadora de espectadores

La violencia se emplea como un recurso para captar la atención de los espectadores, ya que esta causa diversión a los más pequeños, siempre y cuando vaya dirigida a los considerados como “malos”.

- Insignia S.H.I.E.L.D

El grupo de superhéroes se identifica mediante una insignia que atiende sobre todo a un fin social y comercial. Social porque el hecho de tener esa insignia diferencia a Peter Parker, que la tiene por ser Spiderman, de por ejemplo Harry, y digamos que le otorga un poder o categoría.

Y de nuevo una finalidad comercial ya que, en el fondo, es un logotipo que mediante la exposición continúa a través de la serie se consigue que la audiencia termine por reconocerla.

## ANEXO IX

### Análisis de la serie Fanboy y Chum Chum

**Productora:** Frederator Incorporated / Nickelodeon Animation Studios (Estados Unidos)

**Descripción:** Fanboy y Chum Chum son dos niños a los que les encanta la ciencia ficción, los cómics, la fantasía y los superhéroes. Viven en una pequeña ciudad llamada Galaxy Hills donde serán los protagonistas de numerosas aventuras impulsadas por su entusiasmo incansable y su gran imaginación.

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Clan TV

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Fanboy y Chum Chum se emite de Lunes a Viernes en el siguiente horario:

FANBOY Y CHUM CHUM	08.30
	11.55
	<b>15.20*</b>
	21.10
<b>*Capítulo analizado</b>	

**Datos del capítulo analizado:** El capítulo analizado data del día 9 de Mayo de 2013 en la franja horaria 15.20h. El capítulo emitido consta de dos episodios titulados “Guerra fría” y “Fanboy en la burbuja de plástico” con una duración aproximada de entre 11 y 12 minutos por episodio.

#### Análisis de contenido

##### **Descripción de los personajes**

Fanboy. Es uno de los personajes principales de la serie, siempre está acompañado de su inseparable amigo Chum Chum y le encanta la ciencia ficción y los comics. Viste como un superhéroe, es muy delgado, con unos rasgos físicos muy marcados, alto y con ojos saltones. En cuanto a su personalidad, es un niño muy activo que cambia continuamente de actividad, arrogante, competitivo, mandón, muy vago, con un lenguaje muy pobre, egoísta y fanático de la lucha y los juegos de peleas.

Chum Chum. Es el mejor amigo de Fanboy y siempre están juntos. Es un niño pequeño, gordito y que también vista de superhéroe. Al igual que Fanboy es un fanático de los juegos de peleas y los superhéroes. Aunque acompaña a Fanboy continuamente, este no es tan vago y arrogante aunque es igual de competitivo y activo. Chum Chum siempre sale perdiendo en los planes que Fanboy trama y, aunque también le gusta escaquearse del colegio, al menos muestra un poco de preocupación cuando lo hace.

Kyle Bloodworth. Es un compañero de clase de Fanboy y Chum Chum y cuenta con poderes mágicos puesto que es un hechicero. Su actitud hacia los protagonistas de la serie es despectiva, nunca está de acuerdo con lo que hacen y menosprecia todo aquello que tenga que ver con ellos considerándolos faltos de inteligencia. Muestra pues una actitud altiva y egoísta en la que nada importa siempre y cuando el obtenga un beneficio propio. Físicamente viste con una capa negra para representar su magia, y su cara destaca por su gran dentadura y sus aparatos dentales.

Lenny. Jefe de la tienda, principal del lugar donde viven Fanboy y Chum Chum y donde estos pasan gran parte del tiempo. Es un joven delgado y feo con una actitud pesimista ante la vida que odia a Fanboy y Chum Chum ya que le producen estrés y nerviosismo por los continuos desastres que estos ocasionan en su tienda.

Boog. Es el “matón” del barrio, trabaja en la Frigo tienda dirigida por Lenny pero continuamente se escaquea de sus tareas para, jugar a su videojuego favorito, “El chimpancé Chiflado”, y para amenazar a todos los niños y niñas del lugar con la intención de robarles su dinero. Su relación con Fanboy y Chum Chum es muy mala, estos siempre se ríen de él y terminan peleando. Físicamente es un joven guapo y musculoso aunque su personalidad lo define como el “tontito” de poca cultura que todo lo arregla siendo el abusón, mediante peleas para amedrentar a todo el mundo.

### **Valores positivos**

- La amistad

El único valor positivo que podría destacarse en esta serie es la amistad que los dos principales protagonistas se demuestran, una amistad que perdura en el tiempo a pesar de las dificultades que se les presentan. Ambos personajes encajan muy bien por tener una personalidad muy parecida y compartir los mismos hobbies. Sin embargo, a pesar de ser los mejores amigos, entre ellos tienen cabida las peleas y las faltas de respeto, lo que nos hace

ver que para ellos, el concepto de amistad comprende también los juegos violentos y las palabras malsonantes en sus conversaciones.

### **Contravalores**

#### - Caracterización de los personajes

La caracterización de los personajes está muy relacionada con aquellos comportamientos que se atribuyen a uno u otro personaje. De este modo, Fanboy se presenta como un niño muy activo, con dificultad para centrar su atención, muy competitivo y arrogante. A la hora de representar a este personaje, se emplean pues vestimentas muy coloridas donde abundan los tonos anaranjados y sus gestos, tanto faciales como corporales, nos hacen ver su actitud activa. La manera de hablar, la forma de sentarse, las miradas, las conversaciones, todo está estrictamente pensado y determinado según sea uno u otro personaje. De este modo, Chum Chum además de presentarse ya como un niño más tranquilo, suele sentarse de manera correcta, habla de forma directa y coherente y un poco más despacio que su compañero.

#### - Filosofía de vida

A través de los diferentes episodios podemos observar como las aspiraciones de estos dos personajes principales se centran en molestar a los demás, jugar continuamente y experimentar con todo aquello que se encuentran a su paso. Sin ir más lejos, ellos mismos confiesan en más de una ocasión en los episodios visionados para este estudio que su tarea es “hacer nuestras bromas y tonterías de todos los días” y “molestar lo máximo posible”, siempre y cuando, todo ello les divierta y no suponga un gran esfuerzo ya que la vagancia es otra de las características principal de estos niños, el valor del esfuerzo aparece solo cuando aquello que se va a llegar a cabo se consigue a través de la violencia.

#### - Competitividad

Los personajes principales siempre se salen con la suya y siempre tienen que ganar, de lo contrario muestran comportamientos hostiles que generan enfrentamientos directos incluso entre los propios personajes Fanboy y Chum Chum. En este caso, no importa qué medios se empleen para obtener la victoria siempre que, ya sea en conjunto o de forma individual, alcancen su propósito.

En este caso, la competitividad hace que las peleas comiencen por las cosas más ridículas, ya que quieren ganar en todo.

- Elitista

A través de los diferentes personajes, se observa cómo se establece una jerarquía donde Fanboy y Chum Chum son infravalorados frente a otros personajes de mayor poder adquisitivo como Kyle, quien mantiene una actitud altiva y prepotente y desprecia continuamente a los dos protagonistas empleando frases como “¿Por qué iba a querer pasar mi tiempo con dos colgaos llenos de mocos como vosotros?” o “no estaría con vosotros si no hubiese sufrido una emergencia”.

- La violencia como recurso

La violencia es el pilar fundamental en torno al que giran todas las historias de Fanboy y Chum Chum como el mecanismo de diversión para atraer a los telespectadores intentando crear risas con las caídas y los juegos de lucha. Cada episodio nos muestra nuevas peleas entre los personajes, lo único que varía entre los episodios es el motivo por el que estas peleas comienzan.

Desde un primer momento, los personajes principales se definen ya como fanáticos de los superhéroes y las peleas, lo que hace que cualquier pequeña disputa se convierta en una guerra abierta.

Además de los principales personajes, existen muchos otros que muestran también comportamientos violentos, como es el caso de Boog quien reconoce que su finalidad es hacer sufrir a los demás y es conocido como el “abusón” al que todos tienen miedo por sus continuos golpes.

Pero la violencia no solo está presente en los momentos de discusión, sino que todos los juegos tienen su componente de violencia, así pues los juegos más empleados por estos son “El brazo loco (mostrando el puño el alto)”, “El juego de los tortazos” o “sacar ojos”. Y en el caso de recurrir a los juegos de mesa como las damas o el ajedrez, estos son variados para que la finalidad del juego represente la lucha en una guerra o las peleas entre diferentes bandos.

- Estereotipos de género

La presencia de niñas es escasa y está vinculada a la escuela y los estudios, mientras a los personajes masculinos se les atribuyen estereotipos como la violencia, los juegos de peleas, la hiperactividad, la vagancia, malos resultados académicos, inmaduros, etc.

En el caso de Lenny, este representa un hombre adulto con voz grave y semblante serio que se estresa por las continuas intromisiones que Fanboy y Chum Chum hacen en su negocio creando numerosos estragos.

Estos estereotipos no solo están presentes en los comportamientos de los diferentes personajes, sino que a través de las conversaciones que estos mantienen pueden escucharse frases machistas como “Recibid una paliza como hombres”.

- Lenguaje inapropiado

El lenguaje es uno de los recursos que más nos ayuda a recoger los estereotipos y valores que en esta serie se reflejan. Como señalamos anteriormente, el “abusón” del pueblo hace comentarios a los protagonistas como “Recibid una paliza como hombres”, atribuyendo al género masculino los comportamientos violentos.

Además de esto, en las conversaciones que se mantienen, se emplean frases violentas como “os voy a sacar de ahí a mamporros”, “os voy a dar una soberana paliza”, “la tunda del siglo” o “es la hora del vapuleo” con la finalidad de hacer presagiar una inminente pelea.

Las palabras malsonantes e inadecuadas también tienen cabida en esta serie infantil, palabras como “pringaos” o “estúpidos” forman parte de la jerga masculina de los personajes.

### **Otros aspectos de interés**

- Calidad de la producción

Tanto los personajes, las vestimentas como los escenarios se caracterizan por un gran colorido y luminosidad que atrae mucho la atención. Sin embargo, la calidad de las historias es bastante pésima, las acciones y situaciones se suceden tan rápido que la comprensión de las mismas conlleva un gran esfuerzo por parte de los telespectadores.

- Música

Tanto la melodía empleada al principio como al final de cada episodio se caracteriza por un ritmo muy rápido que genera nerviosismo e inquietud, quizás en relación con la personalidad de los protagonistas, niños muy activos e inquietos.

- Alusión a los videojuegos

Los videojuegos tienen gran importancia en esta serie, no forman parte del eje central de la historia pero en la mayoría de los episodios se hace alusión a la conocida máquina de juegos de “El chimpancé chiflado”. Esta alusión proporciona un acercamiento entre los telespectadores y la serie y además ayuda a la difusión y propaganda de los juegos y videojuegos que la productora elabora para su posterior distribución en el mercado.

**ANEXO X**  
**Análisis de la serie Monster High**

**Productora:** Wildbrain / Nerd Corps Entertainment (Estados Unidos)

**Descripción:** Los hijos de los monstruos más famosos van juntos a un instituto llamado Monster High. Frankie Stein, Draculaura, Lagoona Blue, Clawdeen Wolf, Cleo de Nile y Deuce Gorgon son diferentes, terroríficamente fashion, pero sobre todo son ¡Divinos de la muerte! (FILMAFFINITY)

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Boing

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Monster High se emite de Lunes a Viernes en el siguiente horario:

MONSTER HIGH	15.05*
	21.30
<b>*Capítulo analizado</b>	

**Datos del capítulo analizado:** El capítulo analizado data del día 10 de Mayo de 2013 en la franja horaria 15.05h., consta de un episodio titulado “Criaturas foribundas” de 3 min. de duración.

**Análisis del contenido**

Dada la brevedad del capítulo emitido tomamos como referencia, además de este episodio, el análisis elaborado sobre esta serie en la materia *Infancia, TV e otras pantallas* del cuarto curso del Grado en Educación Infantil, por un grupo de alumnos/as del que la autora de este trabajo forma parte.

## Descripción de los personajes

Todos los nombres de los personajes, y en algunos casos algún detalle físico de los mismos, están basados en dioses o personajes ya existentes de otras series o películas.

- En general:

Todos los personajes tienen una serie de características físicas muy similares. Todos los personajes femeninos de Monster High parten del mismo patrón: ojos grandes, pelo largo y con mechas, cara maquillada, labios carnosos y exuberantes, extrema delgadez y mini-cintura. Además, todas visten una indumentaria y complementos similares: tacones, corsés y minifaldas.

- Individualmente:

Frankie Stein: “apedazada” con mucho estilo. Es la protagonista de la historia. Es una chica insegura cuyo único objetivo es pertenecer al grupo popular, y para ello debe dejar de ser ella misma y convertirse en una chica coqueta, descarada, valiente, ligona,... Su sueño es ser popular y conseguir al chico más guapo. Se guía por las revistas y los blogs de moda que transmiten el mensaje de la importancia de causar buena impresión “no seas tú misma, sé la persona que deseas ser”.

Deuce Gorgon: para morir de guapo. Es el típico chico guapo, musculoso, atractivo, con tatuajes y popular del instituto del que todas las chicas se enamoran. Viste con ropa moderna y a la moda. En lugar de cabello tiene varias serpientes en la cabeza, lleva gafas de sol y cuando se las quita y mira fijamente a alguien a los ojos, le petrifica.

Cleo de Nile: la reina del “insti”. Es un personaje bastante altivo con aires de superioridad. Representa lo que todas en ese instituto quieren llegar a ser. Su voz y sus gestos son prepotentes y arrogantes y va siempre con una compañera a la que trata como esclava. Utiliza expresiones como “yo soy obviamente superior a ti” dejando entrever que por ser la “reina” del instituto está claramente por encima de los demás. Es considerada la líder y es la que decide quién es popular y quién no marcando los estatus del instituto, “apunta a Frankie Stein en la última casilla de popularidad”. Su carácter está marcado además por su gran competitividad, le gusta ser la primera en todo y que las cosas se hagan solo a su manera, para ella ganar es necesario sin importar todo lo que tenga que hacer para conseguirlo.

Ghoulia: la zombi más lista del “insti”. Es la súbdita de Cleo de Nile, obediente y sumisa. Es inteligente y a la vez se muestra como el último escalón de popularidad. La vestimenta (camiseta y pantalones), las gafas, la joroba y la baba constante en su boca, ayudan a caricaturizarla. Camina todo el rato encorvada y no es capaz de hablar, emite sonidos pero no vocaliza.

Dracularura: vampira vegetariana. Posiblemente es el personaje más aniñado, está caracterizada con una marca de corazón en la cara y con el color rosa, tanto en su ropa como en su pelo. Es muy dicharachera y habla constantemente, una de sus grandes preocupaciones son los chicos.

Clawdeen: una loba super fashion. Es segura de sí misma, le da mucha importancia a estar a la moda, empleando frases como “estoy divina de la muerte”.

Lagoona Blue: como pez en el agua. Interpreta a una chica de intercambio que aconseja a la protagonista e intenta hacerle ver que no todo es encajar en un grupo en concreto, sino que debe ser natural y no fingir.

La pandilla de los zombis. Este grupo está representado mayormente por chicos feos y con chepa, con vestimentas sencillas y oscuras, no hablan y todos escapan de ellos. Son los repudiados del instituto, que no forman parte del grupo de los “guays”.

Hit. Chico ligón que aprovecha su capacidad de crear fuego en su cuerpo para lanzar comentarios machistas con intención de ligar con las chicas de Monster High. Es un chico guapo, que persigue a todas las chicas para pedirles una cita.

Mr Lou Zarr. Profesor del instituto monster high, es un señor mayor, con gafas, calvo que aburre al alumnado e incluso se queda dormido en clase.

### **Valores positivos**

- Multiculturalidad

Se ve reflejado lo que en el mundo real sería la multiculturalidad, ya que en un mismo instituto conviven varias especies de monstruos que se relacionan entre sí, como son vampiros, lobos, zombis,...

- Consejos positivos

Otro valor positivo lo vemos en el mensaje que transmite Lagoona Blue al aconsejar a la protagonista que sea natural y no finja.

### **Contravalores**

- Estereotipos sexistas.

El culto a la belleza es uno de los pilares básicos de la serie. El físico juega un papel clave siendo lo más importante y transmitiendo un mensaje de superficialidad.

Las chicas se representan con unos estereotipos muy marcados mostrando el patrón de belleza a imitar destacando la extrema delgadez y la importancia de la moda. Además la vestimenta de las protagonistas no se adecua a la edad de las mismas ni al contexto, ya que no es el tipo de ropa que se emplea para ir al instituto. Cabe destacar también la actitud corporal de las chicas de la serie que en lugar de mostrar naturalidad, aparecen en varias ocasiones posando de forma artificial como supermodelos.

Podemos ver desde el inicio esta presencia de estereotipos, ya que en las propias presentaciones de las protagonistas, se destaca la importancia de la belleza y la moda con frases como: Frankie Stein (apedazada con mucho estilo); Clawdeen (una loba superfashion).

La representación de los chicos en esta serie se ve también muy estereotipada. Por un lado nos encontramos con los chicos “guapos” que se reflejan como fuertes, musculosos, modernos que atraen a las chicas. En este caso vemos también marcada la importancia de la belleza desde la propia presentación en la que se le atribuye a Deuce Gorgon la frase “para morir de guapo”, siendo la primera cualidad que se nos da a conocer del personaje.

Por otra parte, el resto de chicos que no cumplen con los cánones de belleza, no pertenecen al grupo de populares, éstos son representados como inseguros, tímidos y de los que la gente escapa.

Como podemos ver, el aspecto físico es algo a lo que dan importancia por encima de todo y dependiendo del mismo, las chicas actúan de una manera u otra con ellos. En el caso de los chicos guapos, las chicas se muestran ingenuas, se quedan embobadas y suspiran. Un ejemplo muy claro puede observarse cuando Deuce Gorgon muestra sus poderes para quedar de “machito” y mostrar su virilidad delante de la protagonista, esta se queda embelesada por su belleza afirmando que “está de muerte” sin importarle que acabe de petrificar a su compañero Hit.

En sus conversaciones pueden escucharse frases como “Vaya hace calor aquí” al ver a la protagonista de la serie o “Si la belleza me cegara me quedaría sin vista”.

Otra característica a destacar de esta serie, es la idea que transmite de que las mujeres deben dedicarse al baile y a la sensualidad, dejando otro tipo de actividades para los hombres. En este caso concreto podemos ver que la protagonista intenta participar en el club de ajedrez y de natación fracasando en ambos, sin embargo, posee grandes cualidades para el baile, donde todas las participantes son chicas.

- Clasismo.

La importancia de la popularidad también está vigente en la serie de manera muy clara. Se transmite un mensaje a los espectadores de que lo más importante es ser popular, sin importar los medios utilizados o el tener que dejar de ser uno mismo para conseguirlo.

Con todo esto se crea una jerarquía social donde los llamados “populares” estarán por encima del resto. Este es el caso de Cleo de Nile que es presentada como “la reina del insti” siendo la que establece las normas sociales. Un ejemplo muy claro es la aparición de Ghoulia como una adolescente sumisa que se muestra como su esclava. Por todo ello, ser popular es algo que todos desean y la protagonista intenta en numerosas ocasiones impresionar a Cleo de Nile para formar parte de este selecto grupo, ante lo que otras compañeras le dicen “no te hagas ilusiones, no es nada fácil estar a su altura”, dando el mensaje de inferioridad ante la líder y que no merece la pena ilusionarse. En un intento por formar parte de los “populares”, la protagonista intenta entrar en el equipo de asustadoras, típico grupo de chicas populares en las series americanas. La encargada de esta selección es Cleo de Nile, quién advierte que en “su equipo” solo cabe la perfección, enviando un claro mensaje donde no se fomenta el esfuerzo, el compañerismo o el disfrute de la propia actividad sino la competitividad y rivalidad por ser “los mejores”. Ante esta advertencia, todas las candidatas menos la protagonista se van corriendo en lugar de intentarlo y mostrar un espíritu de esfuerzo y superación. Vemos remarcada una vez más la importancia que se le da a conseguir el visto bueno de “la más popular” cuando, ante el fracaso en la prueba de asustadoras, Frankie se va cantando “¿Sabes cuánto me esforcé en convertirme en lo que tú querías que fuera?”.

Con todo esto, se muestran los personajes de manera que todas las niñas y niños se querrán parecer al grupo de populares.

- La imagen y representación del instituto.

Se da una imagen del instituto como un lugar de relaciones sociales sin ningún tipo de interés educativo. Se muestra como un lugar aburrido en el que los más “populares” y “guais” de la clase son los que hacen caso omiso al profesor y no prestan atención dedicándose a otras

tareas como dormir, limarse las uñas, leer revistas ... Por otra parte, los que toman apuntes y se interesan son considerados los “menos populares”.

Además de esto, se remarca la imagen aburrida del instituto, siendo el propio profesor uno de los que se quedan dormidos y estando caracterizado como un anciano feo, con gafas y medio calvo.

### **Otros elementos de interés**

#### **- Música**

Se utiliza música dance movida y con mucho ritmo que causa un impacto en el telespectador, intentando hacer un paralelismo con la realidad en el que se hace alusión a la música pop actual que se escucha en las emisoras nacionales.

#### **- Escenarios**

La serie está ambientada en un instituto terrorífico con personajes siniestros (vampiros, zombis, lobos...), elementos que llaman la atención de los niños y niñas. Es además un elemento novedoso que capta el interés, ya que mezcla el estilo y la temática de una serie para adolescentes con los dibujos animados y los elementos terroríficos.

#### **- Alusión a la realidad**

Se hace alusión a los ídolos de las adolescentes como Justin Bieber, modificando su nombre con juegos de palabras para adaptarlo a la serie terrorífica buscando atraer la atención del público.

#### **- Finalidad comercial**

La empresa Mattel Inc. es el único distribuidor oficial de los productos relacionados con Monster High, con lo cual se ejerce un monopolio en el que a través de la publicidad de las serie se alcanza un gran beneficio económico.

- Con la finalidad de acercar la serie a los espectadores la producción emplea diversos mecanismos de que hacen más atractiva la serie para los niños y niñas. Algunos de estos mecanismos son:
  - o Empleo de una jerga juvenil por parte de los protagonistas, utilizando frases como “te estás rayando”, aportando un toque de actualidad y pasotismo.
  - o Uso de teléfono móvil y videoconsolas como un elemento básico del adolescente y de gran utilidad.

- Blog y revistas como fuente de sabiduría. Cuando un estudiante del Monster High necesita conocer algún tipo de información o adquirir un nuevo conocimiento acude a revistas y blogs. Las cuestiones que se buscan suelen ser además de tipo social, relacionado con los chicos y chicas y con la popularidad. Este mecanismo de introducir las revistas como herramienta indispensable para los protagonistas atiende a una finalidad comercial por parte de la productora en la que se busca la publicidad de los productos de merchandising que posteriormente saldrán al mercado.

## ANEXO XI

### Análisis de la serie Winx Club

**Productora:** Rainbow S.r.l. (Italia)

**Descripción:** Algo mágico ha pasado a Bloom, una chica normal que descubre que en realidad es un hada con poderes extraordinarios. Bloom aprende a usar sus poderes mágicos en la mejor escuela en todos los ámbitos, la Escuela de hadas Alfea. En Alfea, conoce a sus nuevas mejores amigas, Stella, Flora, Musa, Tecna y Aisha, y forman el Club Winx. Juntas, estudian y pasan el rato en sus lugares favoritos. Sus asombrosos poderes les llevarán a vivir un montón de aventuras emocionantes.

Cuando se enfrentan a los problemas, se transforman en hermosas hadas y salvan al mundo de todo tipo de villanos, como el Trix, un trío de brujas malvadas. La historia transcurre en el mundo mágico de Magix, poblado por hadas, brujas, monstruos y humanoides, y cuenta la lucha clásica entre el bien y el mal. (Rainbow S.r.l)

**Edad recomendada:** A partir de 7 años

**Canal de emisión:** Disney Channel

**Horario de emisión en la parrilla televisiva actual:** La serie de televisión Winx Club se emite de Lunes a Viernes en un horario único de 18.15 a 18.40.

**Datos del capítulo analizado:** El capítulo analizado data del día 10 de Mayo de 2013 en la franja horaria 18.15h., el episodio emitido se titula “El mar del terror” y tiene una duración de 22 minutos aprox.

#### Análisis del contenido

##### **Descripción de los personajes**

Una vez analizados los personajes en profundidad podemos señalar una serie de características comunes entre las chicas que pertenecen al Club de las Winx:

- Todas son estudiantes de un pequeño colegio, lugar donde se conocerán, por lo que son niñas en la etapa adolescente.
- Físicamente visten siempre vestidos muy coloridos, con grandes escotes, muchos brillos y faldas muy cortas que dejan entrever sus largas piernas. Siempre van muy maquilladas haciendo destacar los diferentes rasgos físicos, pero en general se trata de

chicas muy guapas, con cuerpos “perfectos” y que visten siempre a la moda con elevados tacones y trajes modernos.

- Son un grupo de chicas jóvenes, divertidas, amables, generosas, ingenuas, luchadoras, organizadas, valientes y con mucha fuerza.
- Excepto un par de ellas, 4 de las componentes provienen de familias de la realeza siendo princesas con un alto reconocimiento y poder adquisitivo con grandes mansiones y lujosas vestimentas.
- Todas ellas tienen poderes mágicos que les ayudarán a conseguir su propósito, salvar a sus familias y los diferentes lugares que se encuentren amenazados. Con el paso del tiempo estos poderes van mejorando.
- Todas las Winx tienen novio.

Dicho esto, cabe señalar quienes son las componentes del Winx Club:

- Bloom. Es el hada del fuego del dragón creadora y líder de las Winx Club. Tiene una pequeña mascota, Kiko que es un conejo azul. Sus poderes son más limitados que el resto de sus compañeras pero nunca desiste en la lucha.
- Stella. Es el hada del sol, la luna y las estrellas.
- Layla. Hada de los líquidos, le gusta mucho la música y el arte.
- Musa. Es el hada de la música y es la que varía un poco en cuanto a personalidad en comparación con sus compañeras, para empezar ella no es descendiente de familia adinerada ni de reyes o reinas y es una chica enérgica, desordenada, irónica, impetuosa y un poco desconfiada. Una de sus aspiraciones es ser famosa en el mundo de la música.
- Tecna. Hada de la tecnología, le gusta usar el ordenador y los videojuegos y le encanta dedicarse a inventar y crear cosas nuevas. A diferencia de sus compañeras, su pelo es corto y de color rosa.
- Flora. Hada de la naturaleza, es una chica nostálgica, pensativa, y sensible. Siente el dolor que se le hace a la naturaleza.

Los novios de las Winx, son todos chicos muy guapos y musculosos, con rasgos faciales muy marcados, ojos grandes y bonitos, y aunque en un primer momento las chicas se resistan a salir con ellos por el motivo que sea siempre terminan juntos. Todos son especialistas, es decir, estudian lucha en la escuela, son por lo general chicos valientes y guerreros que harán todo lo posible por lograr el amor de las Winx:

- Sky. Es el novio de Bloom, un chico romántico y muy enamorado de su novia.
- Brandon. Es el novio de Stela. Es el más deseado por las mujeres, siendo todo un “ligón”, es divertido, con mucho humor y un poco chulo.
- Helia. Novio de Flora, es un chico sensible, tranquilo al que le gusta la poesía y un buen consejero de las Winx.
- Riven. Novio de Musa, es un joven engreído y muy competitivo.
- Timmy. Novio de Tecna, es el capitán general del equipo, es el que más sabe de tecnología, es muy inteligente, intuitivo, tranquilo y tímido.
- Nabu. Novio de Layla que proviene de una familia muy adinerada y terminará por casarse con esta.

Las enemigas de las Winx son las Trix, tres hermanas muy poderosas y malvadas que odian a las Winx e intentarán luchar con ellas en cada nueva aventura intentando entorpecer su camino. Son jóvenes y guapas, aunque visten colores más oscuros que las Winx. Un rasgo común de la personalidad de estas tres hermanas es la envidia y competitividad.

El grupo de las Trix está formado por:

- Icy. Es la mayor de las hermanas y la líder del grupo, en cada nuevo episodio expone su odio por las Winx. Es competitiva, malvada, envidiosa y desea el mal a todo aquel que se interponga en su camino. Es la más poderosa y tiene la capacidad de poder controlar el hielo.
- Darcy. Es la hermana mediana y la más guapa de las tres. Es inteligente, reflexiva y engañosa. Tiene poder mental sobre las personas y es capaz de crear efectos ópticos en la oscuridad.
- Stormy. Es la hermana pequeña, tiene un carácter impulsivo y malicioso con el que emplea sus poderes de dominancia sobre la tormenta, la lluvia y los rayos para luchar con las Winx.

Otro enemigo que creará más de un problema a las Winx es Valtor, que tiene los mismos poderes mágicos que Bloom. Es un chico joven, muy guapo, musculoso, alto, rubio y con unos rasgos faciales muy marcados. Viste con traje oscuro pero muy elegante y siempre va maquillado. Es una persona maliciosa, envidiosa, competitiva, altiva, egoísta y le gusta siempre ser el líder y controlar la situación.

Además de todos estos personajes principales, la serie cuenta con muchos otros, pero en este caso nos centraremos en señalar algunos basándonos en su aparición en el episodio visionado.

Otros personajes:

- Condesa Casandra. Es una malvada mujer que pretende casarse con el rey Radius, padres de Stela. Su papel representa a la famosa madrastra con ansias de poder y odio hacia la familia del prometido. Se representa con gesto serio, agresiva, odio y altiva. Como condesa que es viste vestidos largos y formales con colores oscuros.
- Quimera. Hija de la Condesa Casandra, al igual que su madre, odia a Stela hasta tal punto que la maldice con un hechizo que hace que su padre el rey Radius no la reconozca. Es joven, pero a diferencia de las Winx, los colores con los que viste son más oscuros, su rostro es más agresivo con expresiones de enfado, envidia y venganza.
- Griselda. Asistente y profesora del instituto de las Winx. Es estricta, seria, antipática y le gusta que todo salga a la perfección. Es una mujer mayor, muy bien peinada, muy recatada, con vestido largo y gafas. Aporta un aire de seriedad.
- Ofelia. Es la enfermera del instituto. Se representa con un personaje femenino, una mujer gordita con gafas y bata blanca. Es cariñosa, amable, atenta, inocente y alegre.

### **Valores positivos**

- Trabajo en equipo

Ante un peligro las Winx se unen y forman un equipo, no solo van juntas a todas las aventuras a las que tienen que enfrentarse sino que se ayudan entre ellas y en determinados momentos juntan sus poderes, para derrotar a los malos. Trabajan de forma cooperativa y se apoyan unas a otras.

- El valor de la amistad

Además de ser compañeras de clase son amigas y por eso deciden ayudarse unas otras, se confían sus miedos y necesidades y siempre se muestran activas a ayudar a sus amigos.

### **Contravalores**

- Estereotipos sexistas

El culto a la belleza es uno de los pilares básicos de la serie. El físico juega un papel clave siendo lo más importante y transmitiendo un mensaje de superficialidad.

Las chicas se representan con unos estereotipos muy marcados mostrando el patrón de belleza a imitar destacando la extrema delgadez y la importancia de la moda, ir maquilladas, vestir taconazos y vestidos muy cortos y brillantes. Además la vestimenta de las protagonistas no se adecua a la edad de las mismas ni al contexto, ya que no es el tipo de ropa que se emplea para ir al instituto. Cabe destacar también la actitud corporal de las chicas de la serie que en lugar de mostrar naturalidad, aparecen en varias ocasiones posando de forma artificial como supermodelos.

La representación de los chicos en esta serie se ve también muy estereotipada ya que estos son fuertes, musculosos, valientes, guapos y atraen a las chicas.

El hecho de que todas las protagonistas tengan novio es también un tema importante a tratar. Ellas son valientes, poderosas y toman sus propias decisiones pero a pesar de todo acaban sucumbiendo a los encantos de los chicos, y que todas tengan novio hace ver que la belleza juega un papel importante en esto del amor.

#### - Representación de los personajes

A pesar de que todos los personajes de la serie son guapos y de gran belleza, se muestran diferencias en cuanto a su representación según estos sean “buenos” o “malos”. Las Winx tienen voces dulces y melosas, visten con colores muy alegres y sus expresiones son sonrientes y amables mientras en el caso de los denominadas “malos” o mejor dicho los enemigos de las Winx, estos se visten con colores más oscuros como negro, morado o violeta, sus voces son por lo general más graves y su maquillaje suele ser más llamativo con la finalidad de enfatizar sus rasgos faciales que suelen ser agresivos o de enfado.

Además, en el caso de la enfermera o la directora, estas se representan de un modo diferente, la enfermera es una mujer mayor, con voz amable y calmada, viste con batín blanco y es muy agradable. La directora tiene una voz grave, es seria, viste muy formal con un traje de chaqueta y pantalón, y lleva el pelo recogido.

Estas formas de caracterización atienden generalmente a estereotipos de género y clase social y también se establecen según las acciones de esos personajes sean catalogadas como buenas o malas, haciendo que la imagen refuerce la concepción que de él o ella el telespectador se creará.

#### - Competitividad

En la serie existen una lucha continua por la conquista de los territorios, la competitividad por ser el mayor poseedor de esas tierras y dominar a los habitantes de las mismas hace que las

Trix o el propio Valtor compitan con quien sea por alcanzar sus aspiraciones personales, motivadas muchas veces por venganza.

- Clasista

Aunque no es uno de los rasgos más destacados, analizando en profundidad la serie observamos como aquellos personajes más adinerados tienen mejores casas y castillos. Como se menciona anteriormente casi todas las componentes del Winx Club provienen de familias de la realeza, lugares donde pueden observarse a criados y siervos que deben acatar las órdenes de los reyes y princesas.

- Violencia

La serie gira en torno a un hilo conductor que puede variar pero que por lo general suele ser la defensa de la familia y la tierra. A partir de esta trama irán surgiendo diversas situaciones a las que las Winx se irán enfrentando y para ello emplearán la lucha y las peleas. No son peleas violentas en sí mismas, pero de algún modo u otro se hacen daño físico a través de conjuros, lanzamiento de rayos y demás poderes con los que ellas cuentan. En teoría estos poderes se usan para defenderse, pero al fin y al cabo, todos terminan por pelear y las Winx siempre resultan vencedoras.

El hecho de que sean hadas poderosas, guapas y tan decididas las lleva a coronarse como aquel modelo a imitar por usuarios de esta serie, son luchadoras y siempre obtienen la victoria. Esta violencia produce gracia siempre que el que salga perjudicado sea uno de los personajes considerados como “malos”.

- Vocabulario

En numerosas ocasiones se escuchan expresiones como “malditas niñas”, “estúpidas niñas”, y se suceden situaciones en las que unos personajes se burlan de otros. Lógicamente se trata de un vocabulario inadecuado que no debería emplearse bajo ningún concepto en series dirigidas a un público ni infantil, ni adolescente.

- Imagen de la escuela

La escuela es el lugar donde va a aprender para ser mejores hadas, pero se presenta como el lugar donde hacer amigos, donde la directora es una mujer aburrida, seria y controladora.

## Otros elementos de interés

### - Narradora

Tanto al inicio como al final de la serie una narradora informa a los telespectadores de la situación en que se encuentran las protagonistas, por tanto la serie tienen una historia continua que se va desarrollando a lo largo de todos los episodios, cada nueva entrega es un pequeño paso en la historia global que dura toda una temporada.

Esta voz aclara el punto en el que nos quedamos en el capítulo anterior y al finalizar nos ofrece un pequeño adelanto de lo que ocurrirá en el próximo capítulo, ayudando al telespectador/a a comprender la situación.

### - Música

La música empleada es una música muy activa en la que se hace alusión al Club Winx del que los espectadores también pueden ser partícipes. Se pretende captar la atención y que los niños y niñas se sientan uno más en este club.

### - La calidad

Los escenarios son muy coloridos y en ocasiones con demasiados elementos, los personajes son hadas, con lo cual el mundo en el que viven es un mundo de fantasía.

De nuevo las imágenes se suceden tan rápido que se dificulta la comprensión y asimilación de los hechos.

### - Chicas guerreras

Cabe destacar que esta serie llama mucho la atención por el hecho de que son un grupo de chicas las que luchan por la estabilidad del mundo en el que viven. Es un hecho llamativo porque por lo general la figura masculina está asociada a este tipo de situaciones.

Con este Club se rompen un poco esos estereotipos de que solo los hombres son valientes, atrevidos y dispuestos a luchar.

**ANEXO XII**  
**Parrilla televisiva Clan TV**

A continuación se detalla la programación televisiva del canal Clan TV de Lunes a Viernes. Los programas destacados en letra negrita, son aquellas series tomadas como referencia para el análisis de la programación actual de este estudio

<i><b>Hora</b></i>	<i><b>Programa</b></i>
07:00	Todo es Rosie
07:10	Todo es Rosie
<b>07:20</b>	<b>Peppa pig</b>
<b>07:40</b>	<b>Dora la exploradora</b>
<b>08:05</b>	<b>Bob esponja</b>
<b>08:30</b>	<b>Fanboy y Chum Chum</b>
08:55	Desafío Champions Sandokai
09:05	Desafío Champions Sandokai
09:15	Los Lunnis
09:28	El pequeño reino de Ben y Holly
09:49	Pocoyó
10:14	Zoobabu
10:20	Arthur
<b>10:40</b>	<b>Peppa pig</b>
11:00	Wow Wow Wubbzy
11:24	El ti vivo mágico
11:35	El nuevo pájaro loco
<b>11:55</b>	<b>Fanboy y Chum Chum</b>
12:20	Las tortugas ninja
12:40	Dinofroz
13:05	Scan2go
13:30	Pokémon
13:50	iCarly
14:15	iCarly
14:35	Las tortugas ninja
<b>14:55</b>	<b>Bob esponja</b>
<b>15:20</b>	<b>Fanboy y Chum Chum</b>
15:40	Desafío Champions Sandokai
15:52	Desafío Champions Sandokai
<b>16:05</b>	<b>Dora la exploradora</b>
16:29	Zoobabu
16:32	Wow Wow Wubbzy
16:55	Todo es Rosie
17:06	Todo es Rosie
<b>17:20</b>	<b>Peppa pig</b>
17:40	El nuevo pájaro loco
18:01	Chicken Town
18:10	iCarly

18:35	George de la jungla
18:55	Pokémon
19:15	Dinofroz
19:39	Si tú quieres no hay barreras
19:40	Las tortugas ninja
20:00	Desafio champions sandokai
20:12	Desafio champions sandokai
<b>20:25</b>	<b>Bob esponja</b>
<b>20:50</b>	<b>Bob esponja</b>
<b>21:10</b>	<b>Fanboy y Chum Chum</b>
<b>21:35</b>	<b>Bob esponja</b>
22:00	iCarly

**ANEXO XIII**  
**Parrilla televisiva Boing**

A continuación se detalla la programación televisiva del canal Boing de Lunes a Viernes. Los programas destacados en letra negrita, son aquellas series tomadas como referencia para el análisis de la programación actual de este estudio

<i>Hora</i>	<i>Programa</i>
07:00	El show de Garfield
07:15	Chowder
<b>07:35</b>	<b>Doraemon el gato cósmico</b>
08:00	Hora de aventuras
<b>08:25</b>	<b>Doraemon el gato cósmico</b>
09:00	Johnny test
09:20	Lazy town
09:45	Bananas en pijama
09:55	Bananas en pijama
10:10	Aventuras de Chuck y sus amigos
10:30	Los pitufos
10:55	Geronimo stilton
11:20	El show de Garfield
11:30	El show de Garfield
11:45	Chowder
12:05	Johnny test
12:30	Hora de aventuras
12:55	Wipe out
<b>13:30</b>	<b>Doraemon el gato cósmico</b>
14:00	Hora de aventuras
<b>14:25</b>	<b>Doraemon el gato cósmico</b>
<b>14:40</b>	<b>Doraemon el gato cósmico</b>
<b>15:05</b>	<b>Monster High</b>
15:10	Hora de aventuras
<b>15:35</b>	<b>Doraemon el gato cósmico</b>
16:00	Johnny test
16:25	El shown de Garfield
16:40	Las supernenas
<b>17:05</b>	<b>Doraemon el gato cósmico</b>
17:30	Transformers
17:55	Hora de aventuras
18:20	Gormiti
18:40	Johnny test
19:05	Ben 10
19:30	Power rangers
19:55	El asombroso mundo de Gumball
20:15	Barbie life in the dreamhouse
<b>20:20</b>	<b>Doreaemon el gato cósmico</b>

20:45	Hora de aventuras
21:10	Hora de aventuras
<b>21:30</b>	<b>Monster high</b>
21:35	El asombroso mundo de Gumball
21:55	Wipe out

**ANEXO XIV**  
**Parrilla televisiva Disney Channel**

A continuación se detalla la programación televisiva del canal Disney Channel de Lunes a Viernes. Los programas destacados en letra negrita, son aquellas series tomadas como referencia para el análisis de la programación actual de este estudio

<b>Hora</b>	<b>Programa</b>
07:00	Jungla sobre ruedas
07:10	La casa de Mickey mouse
07:35	Los cuentos de Minnie
07:40	Jake y los piratas de nunca jamás
08:00	Jake y los piratas de nunca jamás
08:10	Phineas y Ferb
08:25	Phineas y Ferb
<b>08:45</b>	<b>Ultimate spider-man</b>
<b>09:05</b>	<b>Ultimate spider-man</b>
09:20	Los padrinos mágicos
09:30	My Little pony
09:55	La hora de timmy
10:05	La hora de timmy
10:15	Jungla sobre ruedas
10:30	Jungla sobre ruedas
10:45	Casper. Escuela de sustos
10:55	Casper. Escuela de sustos
11:10	Los padrinos mágicos
11:20	Los padrinos mágicos
11:35	Los padrinos mágicos
11:50	Los padrinos mágicos
12:05	Art attack
12:30	Jake y los piratas de nunca jamás
12:50	Jake y los piratas de nunca jamás
13:00	Patoaventuras
13:25	Maxcotas
13:40	Maxcotas
15:55	Phineas y Ferb
14:05	Phineas y Ferb
14:20	Phineas y Ferb
14:35	Sr Young
14:55	Jessie
15:25	¡Buena suerte Charlie!
15:45	Videoclip
15:50	¡Buena suerte Charlie!
16:15	Shake it up
16:40	Austin ally
17:10	A.n.t. farm. Escuela de talentos

17:35	Phineas y Ferb
17:50	Phineas y Ferb
18:00	Phineas y Ferb
<b>18:15</b>	<b>Winx Club</b>
18:40	Mi perro tiene un blog
19:05	Bratzillaz
19:10	Shake it up
19:35	A.n.t. farm. Escuela de talentos
20:05	Sr. young
20:30	Jessie
20:55	Violetta
21:50	¡Buena suerte Charlie!
22:20	Sr young