

IMAGINARIOS FEMENINOS DE LAS PELÍCULAS DISNEY CREADOS POR ESTUDIANTES

Female imaginaries from Disney movies created by students

María José Guacaneme Saavedra

ORCID: 0009-0003-3740-3620

Estudiante de grado undécimo del Colegio Clermont

Fecha de recepción: 01 de junio de 2024

Fecha de aprobación: 26 de junio de 2024

RESUMEN

Las investigaciones concernientes a los imaginarios femeninos que transmiten las películas de Disney a los estudiantes son escasas y no se ha profundizado en cómo ellos mismos podrían crear sus propios imaginarios con base en el mensaje que están decodificando en dichas películas. Este estudio se desarrolló en un Colegio de Colombia con el objetivo de determinar cuáles imaginarios de la mujer son construidos por los estudiantes que han sido expuestos a varias de las películas de Disney. Para el análisis se estableció un muestreo aleatorio que constó con 40 estudiantes en total, los cuales cursan entre 5to y 8vo de primaria. Por medio de unas encuestas se buscó identificar las películas que contaban con una mayor visualización en la población y los imaginarios femeninos que los estudiantes creaban en cada una de ellas. Se observó que algunas respuestas proporcionadas por los estudiantes coinciden en todos los personajes por lo que los imaginarios transmitidos y decodificados llegaban a ser similares para todos personajes. También se identificaron mensajes que podrían tener efectos tanto positivos como negativos para los estudiantes, transmitiendo valores distintos.

Palabras Claves: Imaginarios Femeninos, Hegemonía, Polisemia, Códigos Dominantes, Códigos Negociados.

ABSTRACT

Research concerning the feminine imaginaries conveyed by Disney movies to students is scarce and has not delved into how they themselves might create their own imaginaries based on the message they are decoding in such movies. This study was developed in a School in Colombia with the objective of determining which imaginaries of women are constructed by students who have been exposed to several Disney films. For the analysis, a random sampling was established consisting of 40 students in total, who attend between 5th and 8th grade, and through surveys we sought to identify the films that had the greatest viewing in the population and female imaginations that the students created in each of them. It was observed that some answers provided by the students coincide in all the characters, so the imaginaries transmitted and decoded were similar for all at some point, and it was identified that some messages could have both positive and negative effects for the students, transmitting different values.

Keywords: Feminine imaginaries, Hegemony, Polysemy, Dominant Codes, Negotiated codes.

INTRODUCCIÓN

El imaginario de la mujer ha sufrido muchos cambios y evoluciones a lo largo de los años. Se ha visto cómo la mujer pasó de ser débil a ser fuerte, como la gente ya no la ve como ama de casa, sino también como un pilar de esta misma, mientras que las creencias de la sociedad evolucionan (Adela Garzón, 2006). Actualmente ya no se tiene el mismo imaginario de la mujer que tenían o tienen los abuelos o bisabuelos, ya que con el pasar del tiempo nuevas protestas, leyes y creencias han ido evolucionando e impactado el imaginario, causando que tengamos una percepción diferente del que se tenía antes. Ahora la mujer es más independiente y puede realizar las mismas tareas que hacen los hombres, en su mayoría de casos. El imaginario de la mujer ha sido presentado en muchos medios de comunicación a nivel nacional y global.

Hoy en día las películas son una de las mayores formas de entretenimiento en especial para los niños, aparte de que siempre están al alcance de la mano cuando las quieras ver gracias a las múltiples plataformas que tenemos hoy en día como lo son YouTube, Netflix, Disney+, Cuevana, entre otras. Estas películas están presentes en el desarrollo personal de los niños y pueden influir en la forma en la que ellos toman sus decisiones. Según Li Vollmer y Lapointe (2003) los niños están predispuestos a imitar y aprender lo que ven en los medios de comunicación, y al tener el rol de género poco desarrollado tienden a imitar los comportamientos que ven reflejados en la televisión, y refuerzan sus ideas de género a través de este debe ser observado al ver televisión ya que esto puede formarlos como personas. Se debe tener cuidado con las cosas que se les muestra, ya que las películas y las series les pueden generar una idea equivocada. Walt Disney Studios es una de las productoras más grandes y conocidas a nivel Internacional, y con sus películas ha llegado a impactar a muchas familias, por lo que los imaginarios que se podrían estar transmitiendo en estas películas debería representar una situación alarmante y de análisis, especialmente teniendo en cuenta que cada pelí-

cula es una representación del contexto histórico del momento por lo que estos varían en cada una de ellas y podrían llegar a tener un impacto tanto positivo como negativo en el desarrollo de los menores. Se han encontrado diversos estudios realizados frente al tema o relacionados con este. Esta investigación presenta algunas de las investigaciones previamente elaboradas, que aportan, soportan y justifican el presente trabajo. Estas investigaciones se dividieron en cuatro fases en orden de ir delimitando estas mismas hacia el presente tema de la investigación. Estas fases son Imaginarios de la mujer en las religiones del cristianismo y griegas, Imaginarios de la mujer en la industria de la moda, Imaginarios de la mujer en el cine, y Imaginarios de la mujer en las películas de Disney. Los trabajos previamente señalados se presentarán en el orden en el que fueron mencionadas.

En esta primera fase se presentaron dos investigaciones distintas que abordan el imaginario de la mujer desde el cuadro religioso del cristianismo y griego:

Mihaela Ursa en su ensayo titulado "Women in the religious imaginary – from “the crown of creation” to “the gate of hell”" La investigación habla de algunos imaginarios religiosos y cómo muestran a las mujeres en el cuadro religioso enfocándose en una mujer problemática que porta (Eva) o libera (Pandora) el mal en el mundo de los hombres. Hace un enfoque en el tratado de Rousseau el cual propone tres teorías del género, una de ellas es “la mujer auxiliar” que satisface todas las necesidades y deseos del hombre, y otra de ellas representa a la mujer como la eterna discípula del hombre, ambas son claros imaginarios de la mujer que se tenía en esa época.

El proyecto titulado “Género y religión. A la búsqueda de un modelo de análisis” de María Jesús Alonso Seoane (2019) habla de cómo la maternidad y la capacidad reproductiva de la mujer han sido usados con la finalidad de crear un modelo que relacione a las mujeres con el aumento de la población, ya que el control poblacional es un tema de importancia, debido a que

entre mayor población tienen estos lugares, menor era la probabilidad de ser atacados, por esto es importante para ellos tener cierto control sobre los cuerpos femeninos. El trabajo finaliza estableciendo que la religión ha sido usada para transmitir imaginarios de la mujer fuertes como para discriminarlas por muchos años. Actualmente se reconocen los esfuerzos que muchísimas autoras están haciendo para reconstruir la imagen que se tiene de ellas a través de los años.

En esta segunda fase se mostrará la investigación seleccionada para abordar el tema de los imaginarios de la mujer en cuanto al marco de la industria de la moda:

Lucile Salesses y Deborah Romain (2014) proponen en su informe de investigación titulado "The Imaginary and Social Representations Generated by Fashion Images in Women's Magazines" que las creencias de la sociedad se pueden ver reflejadas en las revistas de cada época y a su vez cada una presenta un cambio en el imaginario de la mujer y el prototipo de "mujer ideal" que se le presenta al mundo, por ejemplo, en algunas revistas del año 1980 se presenta en la portada a una mujer dócil con un bebé, siendo el prototipo de mujer de esa época, una ama de casa que busca consolidar una familia, en el 2010 se puede ver mujeres bonitas, delgadas, maquilladas y con escote en las portadas, mostrando una imagen más sexy, y se busca fomentar más la parte sexual de la mujer, y para el 2022, podemos ver mujeres empoderadas de cualquier color, cuerpo, género y sexualidad, mientras a su vez se busca presentar una imagen más natural y real de las mujeres.

En esta tercera sección se presentará la investigación encontrada sobre los imaginarios de la mujer en el cine:

El artículo titulado "Representation of women in films, an analysis of context towards a social conception of female recognition" escrito por María Teresa Gómez Ramírez (2013) se concluye que la representación de la mujer es idealista por los hombres y no son una clara representación de ellas, creando así modelos inalcan-

zables de ellos, pese a esto la mujer adquiere un empoderamiento y logra avanzar a través de las constantes protestas por tratos igualitarios, exigencia participativa y igualdad de condiciones. Finalmente se establece la necesidad de consolidar una propuesta que atienda la relevancia de reconocer el significado de las producciones fílmicas que promueven valores, proporcionando cambios en la construcción de identidad y en la búsqueda de género.

Para esta fase final del planteamiento se presentará ocho investigaciones que hablan acerca de los imaginarios femeninos representados en las películas de princesas de Disney, y como se han visto afectados con el pasar de los años:

Manjabacas (2020) en su tesis de grado titulada "Mujeres Disney: De Blancanieves a Frozen II" establece una conexión entre el Cine y la Sociedad, comparándola con el lenguaje y el pensamiento, y se habla un poco de la influencia que pueden tener una en la otra. Tanto este estudio como en el estudio "The Disney 'Princess Bubble' as a Cultural Influencer" de Amanda Rutherford y Sarah Baker (2021), se establece que el imaginario que se tiene de la mujer ha ido evolucionando conforme a los diferentes movimientos feministas y la forma en la que se ve representada en el cine ha ido cambiando de igual manera, evidenciando en Disney el cambio de narrativas y las características, especialmente en los personajes femeninos, que han tenido un gran impacto a través de los años.

Sin embargo este último artículo concluye que la "Burbuja" de princesa que se muestra en las películas de Disney refuerza constantemente estereotipos de la mujer peligrosos, ya que se compara constantemente la belleza y se excluya aquellas personas que no puedan cumplir con los estándares presentados, y buscan promover la pasividad femenina y la dependencia de los rasgos físicos sobre la inteligencia.

En el artículo "De Blancanieves, Cenicienta y Aurora a Tiana, Rapunzel y Elsa: ¿qué imagen de la mujer transmite Disney?" de

María Míguez (2015) y en la tesis de grado titulada “Análisis de los estereotipos ocultos tras las películas Disney: origen y evolución” escrito por Juan Alvarez mencionan que Disney ha tenido una evolución en cuanto a los estereotipos que se presentan en las películas, los artículos argumentan que es importante analizar esta representación debido a la influencia de Disney en los valores del público infantil. En el de Míguez (2015) se menciona lo siguiente: “People think that kids don’t catch subtle messages about race and gender in movies, but it’s quite the opposite” (Barnes, 2009), opina el profesor de Harvard Michael D. Baran. citado en Míguez (2015) pág.16” demostrando que a pesar de las creencias sobre la poca influencia que tienen los imaginarios en los niños, estos si pueden entenderlos y se ven altamente influenciados por estos. Ambos concluyen que las películas buscan transmitir los valores y/o comportamientos según la cultura predominante de la época en la que fueron hechas, creando algunos estereotipos que buscan transmitir ciertos adoctrinamientos, y finalmente se establece que Disney ha tenido una evolución en los estereotipos que son presentados en la mayoría de los casos de forma positiva, diciendo que cada vez se hace evidente aspectos un poco feminista en estos filmes.

Hadi Sampurna (2020) en su investigación “Gender resistance in Aladdin Disney movie ” analiza la película de Aladdin, ya que esta ha sido una de las películas más vistas de la franquicia de Disney, y fue regrabada en el 2019. En esta película se demuestra cómo afecta a las mujeres la desigualdad de género y se presenta a Jasmin como una defensora de sus creencias, las cual constantemente rechaza los ideales que se le imponen y pelea por sus sueños, creando una influencia positiva en los niños para que combatan esta problemática. Esta investigación concluyó que a través de la película de Aladdin las acciones de Jasmin podrían mostrarle a los niños cómo actuar en situaciones de tratos desiguales y oponer resistencia frente al grupo de individuos dominantes. Finalmente se establece que la película debe ser vista desde una mirada analítica para

comprender lo anterior dicho y enfrentar la desigualdad de género.

El artículo titulado “Construcción del modelo de mujer en letras de temas musicales de películas de los estudios Disney, entre los años 1937 – 2016” presenta el trabajo final de investigación realizado por Fernando Santillán (2021) en el marco de su Licenciatura en Comunicación Social, el objetivo de la investigación es analizar la construcción del modelo de mujer en las letras de temas musicales de películas de los estudios Disney entre los años 1937 y 2016. El artículo establece que en las distintas canciones de las películas se mencionan frases tales como “con armas el varón, con hijos la mujer” insinuando el comportamiento que deberían tener ellas, y aunque menciona un avance en las letras de las canciones como ocurre con “Libre Soy” de Frozen, donde se muestra a una mujer más fuerte, independiente y calculadora, aun hay rastros del primer imaginario social. Esta tesis de grado concluye que en las canciones de Disney se puede ver un claro modelo de la mujer reflejado, mostrando en un comienzo a una mujer sumisa y siendo sometidas a la opinión dominante constantemente, y aunque se menciona que han ido evolucionando estos modelos de mujer, aun se puede ver el fantasma del primer modelo de mujer que se buscaba reflejar, y sugiere darle al público infantil más herramientas de análisis para que puedan entender lo que se les busca transmitir en las canciones de las películas.

En el proyecto “Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney” Verónica Marín Díaz y Concepción Solís (2017) establecen que el imaginario de la mujer siempre ha sido transmitido bajo una visión patriarcal, mostrando un grado de inferioridad y sumisión frente a los hombres. Aunque a través de los años se ha visto un claro cambio en su representación. Ejemplo de esto es en la película “Valiente”, en la cual Mérida rechaza los estándares femeninos en los que se ve obligada a actuar y lucha por tener voz propia, aún se pueden ver claros imaginarios en la apariencia física de los personajes. Ellas concluyeron que las películas de

Disney transmiten valores como el respeto mutuo, la responsabilidad, la paz y la comprensión; sin embargo, se va sutilmente incentivando a la mujer a seguir un rol cercano al de una mujer en un patriarcado. A pesar de que estos filmes pueden ser empleados como forma de aprendizaje, a una temprana edad se requiere de la intervención de un adulto para ayudar a reforzar los valores que se desea mostrar.

El artículo titulado “Estereotipos femeninos en las películas animadas de Disney” escrito por Daniella Meneses Tovío (2017) aborda la investigación sobre los estereotipos femeninos en las películas animadas de Disney. Se examina la representación de las mujeres en estas películas, cómo se refuerzan los roles de género tradicionales, y la influencia de los medios de comunicación en la perpetuación de estos estereotipos. En el artículo se dice “Por otra parte, como se mostró en los resultados, la totalidad de los directores y libretistas fueron hombres. Es decir que pese a que la mitad de las protagonistas pertenecen al género femenino, los hombres decidieron la manera en que actuaban, sus conflictos emocionales, y las características físicas de los personajes.” (Meneses, 2013: pág. 81) demostrando que las personas que crean estos estereotipos femeninos y así mismo los imaginarios son casi en su totalidad hombres. En esta tesis de grado se pudo concluir que aún predomina una postura muy convencional del género femenino aún cuando se admite que la representación de la mujer ha ido cambiando con las creencias sociales, mostrando así cambios en el imaginario de la mujer con respecto al año en el que se produjo la película. Finalmente se mostró que a pesar de tener mujeres como protagonistas más de la mitad de los personajes son hombres en todas las películas, por ende la participación igualitaria de ambos géneros no está equilibrada.

Tomando en consideración lo estipulado anteriormente y basada en las investigaciones previamente mencionadas, los imaginarios de la mujer presentados en las películas de las princesas de Disney, han tenido una gran influencia en el desarrollo de los niños y han impactado su percep-

ción del rol que tienen en la sociedad, su identidad de género, su comportamiento y sus ideales, por lo que representa un problema de gran importancia y una necesidad de análisis. Los estudios previamente mencionados ofrecen un análisis de los imaginarios que se pueden apreciar en estas películas mediante los personajes y sus canciones; sin embargo, no se mencionó la perspectiva de los niños sobre el asunto y los imaginarios que ellos mismos construyen alrededor de los personajes de estas películas, por lo que muchas de las representaciones que ellos tienen no están siendo tomadas en cuenta y tampoco los imaginarios que ellos podrían estar creando por sí mismos en base a sus experiencias y no solo los que se buscan transmitir en las películas. Tampoco se ha podido apreciar una gran variedad de investigaciones Colombianas sobre el presente problema de investigación por lo que se hace necesario el tener una perspectiva local y/o nacional y no solo internacionales.

Con este proyecto de grado se busca identificar y analizar los diferentes imaginarios de la mujer creados por los niños con base en las películas de princesas de Disney, de modo que se pueda observar el efecto que estas películas tienen en la sociedad actual y cómo han influido en los niños tanto positivamente como negativamente. Esto permitirá que muchas instituciones educativas, como el Colegio Bilingüe Clermont, tengan en cuenta los valores, las creencias y las ideas que están siendo transmitidas por dichas películas y cómo afectan a los niños en sus instalaciones y puedan ser implementadas o excluidas en los planes de estudio que se les presentan a los estudiantes. Por estas razones, y considerando la importancia que tiene el estudio a nivel internacional, el alto valor de estos imaginarios en el desarrollo de los niños, y las influencias que se les está siendo transmitidas a través de estas películas, la presente investigación tuvo el objetivo de determinar cuáles imaginarios de la mujer son construidos por los estudiantes del colegio Clermont que han sido expuestos a varias de las películas de Disney.

Marco Teórico

Esta sección introduce dos teorías distintas que fundamentan esta investigación, siendo estas el constructivismo social de Lev Vygotsky y “encoding, decoding” de Stuart Hall.

Lev Semyonovich Vygotski, fue un psicólogo y filósofo destacado por ser fundador de la psicología histórico cultural, sus teorías de la psicología del desarrollo y por sus trabajos en la neuropsicología soviética. La idea principal de la teoría del constructivismo social de Vygotsky es que el conocimiento humano se da y se transmite de generación en generación a través de las interacciones entre los individuos. Esta teoría será usada en este proyecto ya que en primera instancia se puede ver cómo los imaginarios hacen parte de las ideas que se están transmitiendo de persona a persona representando una parte importante en la sociedad (Sabugal Torres, Eduardo: 2017: pág.10). Para que los imaginarios circulen es necesario que haya un medio de difusión. Para el presente ejercicio de investigación se considerará al cine como herramienta de dicha difusión. En otras palabras, se podría argumentar que el cine “ofrece ayuda” a personas menos calificadas para mostrarles o transmitirles ideas y sentimientos mediante imágenes y sonidos, teniendo en cuenta la ZDP de cada persona. Las narrativas de los personajes presentados en la películas proporcionan contextos que amplían la capacidad de interpretación de los espectadores y transmiten a su vez ideas “está directamente conectada con los valores, imágenes y principios que el espectador lleva consigo mismo antes de ver la película, factores que se ven representados con los personajes, elementos de vinculación con la historia expuesta.” (Julia Antonia García Congrains:pág.48). El constructivismo nos permite analizar la adquisición del conocimiento por parte de los humanos y cómo el cine podría afectar y contribuir a este modo de transmisión de imaginarios sociales.

De otra parte, Stuart Hall fue un teórico cultural y un sociólogo, conocido por su teoría de “Encoding, Decoding” en la cual

explicó la manera en que se producen, circulan y consumen los mensajes de los medios para proponer una nueva teoría de la comunicación. La idea principal de la teoría de Stuart Hall se basa en la codificación y decodificación de mensajes, representaciones culturales o imaginarios ocultos en un discurso que son transmitidos a la sociedad a través de los medios de comunicación dando como resultado distintas formas de interpretación. Por ende esta teoría prueba que las películas de Disney pueden llegar a transmitir imaginarios a los niños que son expuestos a ella y también puede llevar a que ellos desarrollen su propia interpretación de dichos imaginarios, por lo que las afecciones positivas o negativas son imposibles de prever. De igual manera, esta teoría nos permite analizar las diferentes formas en las que los estudiantes podrían estar “decodificando” los imaginarios que buscar ser transmitidos por dichas películas.

Estas dos teorías se pueden relacionar en la medida en que ambas proveen al proyecto una forma en que los imaginarios son transmitidos al público desde la vida cotidiana y el cine, a la vez que ambos permiten ver el impacto que estos tienen en el desarrollo y las relaciones interpersonales.

Marco Conceptual

En esta sección se hablará de cinco conceptos base que serán importantes para el desarrollo de esta investigación, los cuales son el concepto de imaginario social por Charles Taylor, y los conceptos de hegemonía, polisemia, y códigos dominantes y negociados por Stuart Hall.

Charles Margrave Taylor en su trabajo titulado “Modern Social Imaginaries” aborda el concepto de imaginario social en la modernidad estableciendo como un esquema de interpretación de la realidad usado por un amplio grupo de personas, el cual los han ido conformándose en base a las interacciones sociales a las cuales ha sido expuesto el individuo, llevando a la construcción de ideas compartidas sobre ciertos objetos, personas, momentos, etc, que conforman y estructuran la sociedad en la que vivimos. Estos imaginarios sociales

pueden dar forma a la idea que tienen los individuos sobre sus condiciones de vida y formulan expectativas colectivas que pueden llegar a impactar negativa o positivamente a las sociedades.

Stuart Hall en su libro titulado "Encoding/-decoding model of communication" establece que en los medios de comunicación hay cierta Hegemonía, ya que las ideas dominantes en las sociedades son impuestas y aceptadas por lo demás individuos, quienes las consumen e internalizan a través de las interacciones con otras personas y la repetida interpretación de estas a través de los medios de comunicación. También establece que las personas descartan aquellos mensajes que no van de acuerdo a los conceptos de la sociedad que ya se tienen internalizados y se creen correctos, afirmando que solo aquellos que vayan con el interés del individuo son internalizados y tomados como verdades absolutas.

En la investigación mencionada anteriormente Stuart Hall establece que los medios de comunicación cuentan con Polisemia lo cual significa que los mensajes que se buscan transmitir tienen diferentes significados dependiendo de la interpretación que le de el individuo a lo que está observando. El argumento que al los mensajes culturales no tener interpretaciones/significados fijos e inamovibles, se ven sujetos a las interpretaciones individuales basadas en la edad, contexto social y económico, relaciones y los distintos contextos de los individuos que consumen el contenido proveyendo así múltiples significados o interpretaciones de una misma idea o mensaje en diferentes contextos culturales o sociales.

Adicionalmente a modo de probar el concepto anterior, Hall creó los códigos dominantes y negociados, siendo los primeros las interpretaciones de los mensajes que tienen el público siendo estos exactamente los deseados por los creadores de dicho contenido, mientras que los códigos negociados son aquellas interpretaciones libres que difieren de los deseados por el creador y se dan al público interactuar con los mensajes transmitidos. Hall introdujo los

Códigos dominantes para describir las interpretaciones de los mensajes, siendo ésta la lectura preferida del creador para transmitir al receptor, ocasionando que los ideales prevalecieran en la sociedad.

Sin embargo, Hall también reconoció que no todo el público es pasivo y que no todos adoptan la misma interpretación de estos mensajes, por ende creó los códigos negociados para describir las distintas interpretaciones que tienen los individuos las cuales desafían las intenciones originales del autor. Este enfoque destaca la complejidad de la recepción mediática al reconocer que las audiencias son activas y participan en la construcción de significados. La teoría de los códigos negociados sugiere que la audiencia no es simplemente receptora pasiva de mensajes, sino que juega un papel activo al interpretar, adaptar y negociar significados de acuerdo con sus propios contextos culturales y experiencias individuales.

Metodología

Dado que el objetivo de la presente investigación es determinar cuáles imaginarios de la mujer son construidos por los estudiantes del colegio clermont que han sido expuestos a varias de las películas de Disney, se recurrió al método Investigación-Acción (IA). Considerando que el tema de investigación ya cuenta con un sustento teórico suficiente, se realizará una investigación con un enfoque mixto de tipo descriptiva -inferencial para conocer a fondo el fenómeno del estudio.

Antonio Latorre en su libro titulado "La Investigación- Acción" cita a John Elliot (1993) estableciendo que él "define a la IA como "un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma" (pág 24). Por lo que se puede entender que este tipo de investigación estudia las prácticas/ideas de un grupo, y se centra en el desarrollo de los participantes de este.

Felder, R. M., & Rousseau, R. W. (2003) en su trabajo titulado "Elementary principles of chemical processes" establecieron que la investigación de tipo inferencial se

centra en extraer conclusiones más allá de los datos observados. En lugar de limitarse a describir fenómenos o relaciones, este enfoque busca generalizar y hacer afirmaciones sobre una población más amplia basándose en una muestra representativa. Kerlinger, Fred N. determina que una investigación de tipo descriptiva tiene como objetivo "describir las características, propiedades o comportamientos de un fenómeno, sin manipular variables ni establecer relaciones causales. Se enfoca en obtener una imagen detallada y precisa de la situación estudiada".

Enfoque de la investigación

El enfoque que se utilizó en la investigación es el enfoque metodológico mixto (Cualitativo y Cuantitativo) puesto que es el que mejor se adapta a las necesidades del presente proyecto de grado.

John W. Creswell, en "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches" (Tercera edición, 2009) establece que "El enfoque de métodos mixtos se refiere a la recopilación y análisis de datos utilizando procedimientos de investigación cuantitativa y cualitativa en un solo estudio o en una serie de estudios secuenciales. (...) Este enfoque capitaliza las fortalezas de ambos enfoques y procura minimizar sus debilidades". (pág. 17)

Del enfoque cuantitativo se tomó la técnica de la encuesta para recopilar los datos necesarios de la población e identificar las películas animadas de Disney que ven más frecuentemente los estudiantes a modo de reducir la variedad de películas que fueron utilizadas durante en la segunda fase de la investigación.

Adicionalmente del enfoque cualitativo se tomó la técnica de entrevista estructurada para describir los imaginarios femeninos que están siendo construidos por los estudiantes del colegio clermont que han sido expuestos a ciertas películas de Disney recopiladas en la primera fase de la investigación.

Paradigma de la investigación

La investigación tuvo su base epistemoló-

Vygotsky (1978) establece que el paradigma constructivista destaca la importancia del aprendizaje como un proceso activo en el cual los individuos construyen significado a través de la interacción con su entorno y la colaboración con otros. El paradigma constructivista, y su consecuente enfoque mixto, ayudarán a comprender cómo los estudiantes, a través de la exposición a películas de Disney, construyen representaciones mentales e interpretaciones sobre el papel de la mujer en la sociedad.

Población de estudio

La población de estudio estuvo conformada por 40 estudiantes (20 mujeres, 20 hombres) del Colegio Clermont que están cursando los grados de 5to a 8vo de primaria (5 personas de cada curso, 10 de cada promoción), estos fueron seleccionados aleatoriamente. La edad de la población oscila entre los 11 y 15 años.

En la presente investigación se hizo uso de dos criterios de inclusión, el primero de ellos fue aplicado en la primera fase, la encuesta, y es que los participantes conocieran las películas de Disney. El segundo criterio de inclusión usado en la evaluación fue tener entrevistas estructuradas con los estudiantes que tuvieron en cuenta/conocían las películas de Disney que obtuvieron la mayor repetición en la primera fase.

Muestra y Muestreo

La muestra estadística se puede definir como una selección representativa de individuos, elementos o unidades de una población más amplia, utilizada para realizar inferencias sobre dicha población. En este trabajo se utilizó el muestreo aleatorio estratificado, el cual, de acuerdo con Creswell se define como "[...] una técnica de muestreo en la cual la población se divide en subgrupos o estratos homogéneos, y luego se selecciona aleatoriamente una muestra de cada estrato para garantizar una representación equitativa de todas las subpoblaciones (Creswell, 2014)." Este tipo de muestreo se implementó debido a que los estudiantes del Colegio Clermont se dividieron en cursos de 5to a 8vo, y después se seleccionó una muestra al azar de

cada curso, de modo que se aumentó el grado de la representatividad al asegurar que cada curso (subgrupo) esté representado.

Instrumentos de recolección de datos
Como se mencionó anteriormente los instrumentos de recolección de datos que fueron utilizados en la presente investigación son la encuesta y la entrevista estructurada.

Según Hernández Sampieri (2014), los instrumentos de recolección de datos son herramientas específicas diseñadas para obtener información de las fuentes seleccionadas en una investigación. Pueden incluir cuestionarios, entrevistas, observaciones y pruebas, entre otros. Estos instrumentos son esenciales para recopilar datos de manera sistemática y estructurada, permitiendo a los investigadores analizar y comprender fenómenos, patrones o relaciones en su estudio. Como único instrumento de recolección de datos se empleará la encuesta diseñada con preguntas abiertas.

Según Hernández la encuesta se define como “el instrumento más utilizado para recolectar datos, consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir.” (2006, p. 310). Las preguntas abiertas en una encuesta permiten una exploración más profunda de las percepciones de los participantes.

La encuesta fue aplicada para recopilar datos sociodemográficos relevantes de la población, e identificar las películas animadas de Disney más conocidas o vistas frecuentemente a modo de reducir el rango de películas de Disney que fueron utilizadas en la investigación. Esta consta de 7 preguntas abiertas, las cuales corresponden a:

1. Edad
2. Género
3. Curso
4. Cantidad de personas con las que viven
5. Con quienes viven
6. Conocimiento de alguna película de Disney
7. 3 Películas favoritas de Disney

La entrevista estructurada es aquella en la cual las preguntas que se les van a hacer a los entrevistados ya vienen previamente establecidas. Esta será aplicada para identificar y describir los imaginarios femeninos creados por los estudiantes del colegio clermont que han sido expuestos a ciertas películas de Disney determinadas previamente. Estas fueron aplicadas a la población que cumplió con el segundo criterio de inclusión.

Las entrevistas estructuradas contaron con un total de entre 8 y 9 preguntas abiertas, las cuales corresponden a 6 dimensiones:

1. Generó
2. Concepto de la mujer
3. Descripción del personaje femenino
4. Descripción del personaje masculino
5. Cambios que se le harían al personaje femenino
6. Mensaje que se busca transmitir con el personaje femenino.

Técnicas de procesamiento de datos

En esta investigación se hizo uso de matrices para la organización de los datos en una primera instancia dividiéndolos en base a los patrones que se presentan en las respuestas. Luego se utilizaron los métodos del análisis descriptivo y de contenido para concluir y analizar los datos que fueron recopilados en las matrices previamente mencionadas.

Walter Lauphan (2019) en su texto artículo titulado “El dato científico y la matriz de datos” dice que “La matriz de datos es una forma de ordenar los datos de manera que sea visible su estructura (tripartita o cuatripartita) y es de suma importancia en toda investigación porque es la manera ordenada y estructurada de interpelar la realidad con la teoría para hacerla inteligible (entendible).” (pag.1)

Figura 1.
Matriz de datos

Película	Imaginario "positivos"	Imaginario "Negativos"	Explicación-Interpretación
La Bella y La Bestia	- - - -	- - -	-
Cars	- - -	- - -	-
End Game	- - - -	- - -	-

Otra técnica que se implementó en el procesamiento de los datos fue el análisis descriptivo, enfoque de investigación que busca describir y resumir las características esenciales de un conjunto de datos, con el objetivo de presentar la información de manera clara y comprensible. Igualmente, se utilizó el análisis de contenido, técnica de investigación que implica la evaluación sistemática y objetiva del contenido en diversas formas de comunicación, como textos, imágenes o videos. Su propósito es identificar patrones, temas o características específicas, empleándose en disciplinas como comunicación, psicología y sociología. El proceso incluyó la codificación y categorización del contenido, seguido de un análisis e interpretación de los patrones emergentes.

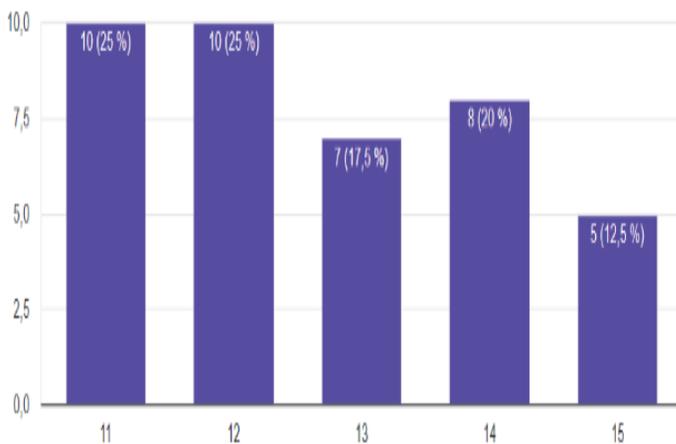
Resultados y Discusión

A continuación se presenta la información recolectada del formulario y se describe esta misma.

Datos Demográficos:

Figura. 2

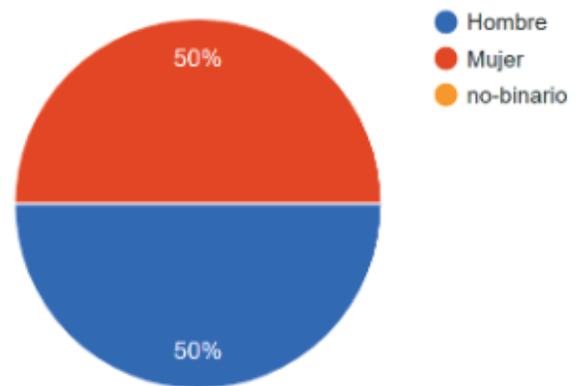
Edad de los participantes



En la figura 2 podemos observar que el 25% de las personas encuestadas cuentan con 11 años de edad, el otro 25% de las personas tienen 12 años de edad, 17,5% 13 años de edad, 20% de las personas tienen 14 años de edad y el restante 12.5% de las personas tienen 15 años de edad, estableciendo así que las edades de los encuestados varían entre los 11 y 15 años de edad. El 25 % de las personas que cuentan con 11 años de edad corresponden a las 10 personas de 5to grado de los cuales 4 son hombres y 6 mujeres, asimismo el otro 25% de personas que cuentan con una edad de 12 años, corresponden en su totalidad a los niños encuestados en 6to grado, de los cuales 5 son mujeres y los restantes 5 son hombre. Los 7 niños que corresponden a los 13 años de edad todos están cursando 7mo grado y son 4 mujeres y 3 hombres, los restantes participantes de 7mo grado tienen una edad de 14 años. Los estudiantes de 8vo grado tienen edades entre los 14 y 15 años de edad.

Figura. 3

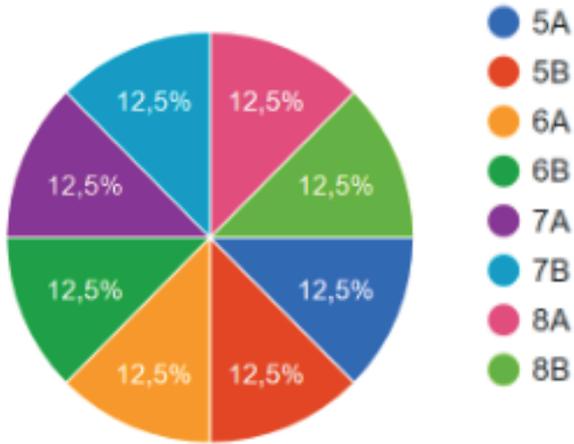
Género de los participantes



Como se puede observar en la figura. 3 el 50% de la población encuestada se identifica con el género femenino, mientras que el restante 50% de la población se identifica con el género masculino, correspondiendo a 20 personas de cada género para un total de 40 personas encuestadas.

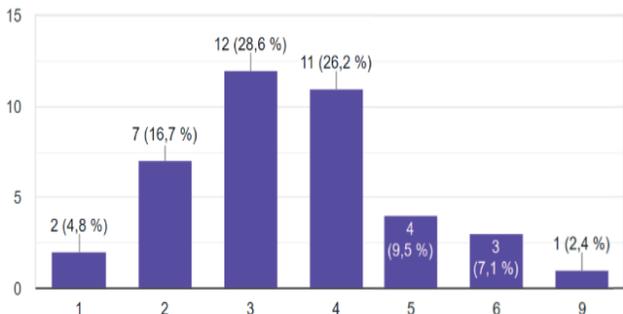
Figura. 4

Curso en el que se encuentran los participantes



En la figura. 4 se puede apreciar que las personas encuestadas corresponden a 8 diferentes cursos y la misma cantidad fue escogido de cada uno a modo de tener una muestra justa y representativa de cada población, de ese modo, cada curso corresponde al 12.5% total de la población.

Figura. 5
Cantidad de personas con las que viven



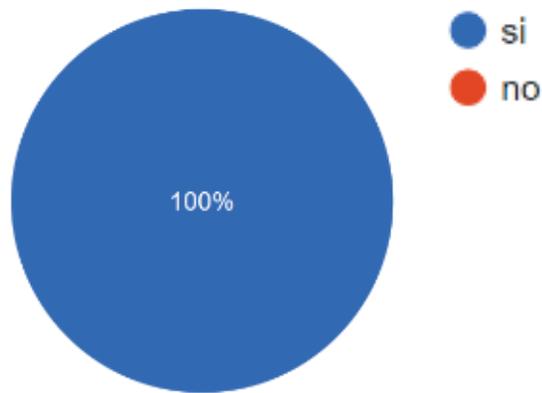
Como se puede ver, en la figura. 5 se establece que el 4,8% de la población vive solamente con una persona, el 16,7% con 2 personas, el 28,6% con 3 personas, el 26,2% con 3 personas, siendo este el resultado más escogido por la población, el 9,5% con 5 personas, el 7,1% con 6 personas y finalmente el 2,4% con 9 personas.

Con quienes viven

El 92.5% de la población estableció que vivían con su madre biológica, de los cuales el 2.5% establece que adicionalmente también vivía con su padrastro y un 2.5% estableció que vivía únicamente con su madre, otro 92.5% de la población estableció que vivían con su padre biológico y

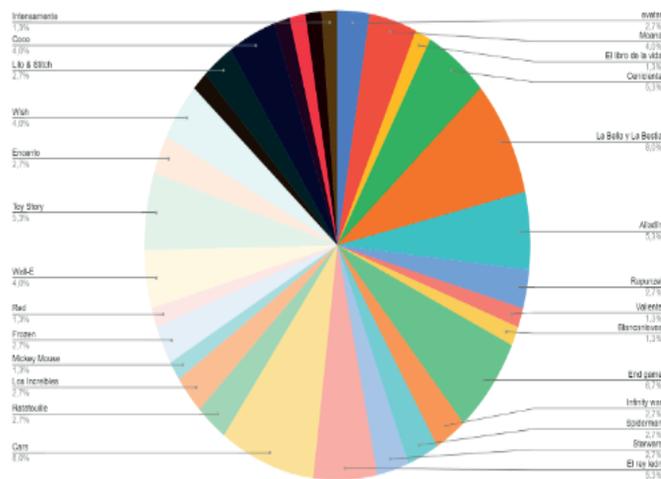
y un 5% de esos resultados estableció que vivía únicamente con su padre. Un 92.5% respondió que contaba con mínimo un hermano/a y el restante 7.5% corresponde a hijos únicos. Adicionalmente un 10% de las personas respondieron que viven también con la empleada.
Datos relacionados a Disney:

Figura. 6
Conocimiento de alguna película de Disney



En la gráfica se muestra que la totalidad de las personas encuestadas tienen conocimiento y/o han visto alguna de las películas de Disney y sus relacionados.

Figura. 7
Películas favoritas de Disney



En estas respuestas se pudo apreciar una gran variedad de películas, ya que cada niño respondía tres de ellas triplicando así los votos por película, como se puede apreciar en la gráfica las 3 películas más votadas corresponden a "Endgame" con un 6.7% de los votos, "Cars" y "La Bella y la Bestia" con un 8% de los votos cada uno,

por el contrario el resto de las películas tuvieron un porcentaje entre 5.3% y el 1.3%.

Entrevista estructurada

A continuación se expuso la información recolectada mediante a las entrevistas estructuradas, se describe y se hizo la discusión de esta misma.

Género

El 50% de la población entrevistada se identifica con el género femenino, mientras que el restante 50% de la población se identifica con el género masculino, correspondiendo a 7 personas de cada género para un total de 14 personas encuestadas. El género de los encuestados es importante en cuanto a que nos permite ver si este tiene alguna relación con la decodificación que hagan los niños de los mensajes transmitidos a través de estas 3 películas seleccionadas.

Concepto de la mujer

¿Qué concepto tienes de las mujeres? La mayoría de los encuestados respondieron que para ellos el concepto de la mujer se basaba en el imaginario de una mujer fuerte, empoderada, única, amables e inteligentes, que buscan ser respetadas y tratadas con igualdad, algunos hombres incluso se aventuraron a decir que no serían nada sin las mujeres ya que dependen de ellas y son necesarias para mantener y crear vida, por lo cual podemos ver que los imaginarios actuales que se tienen de la mujer tienden al empoderamiento de esta a diferencia de los que se tenían hace algunos años los cuales se centraban más en su sumisión. Sin embargo sí hubo algunos encuestados que se enfocaron en la mujer como dependiente al hombre refiriéndose a ellas como un complemento de estos, así como también hubo un solo comentario que las reconoció como seres humanos que tienden a equivocarse, por lo que se pueden apreciar connotaciones diferentes en los imaginarios que se tienen, aunque el primero en ser expuesto es la idea predominante en los estudiantes.

¿Fue tu concepto reforzado o contradecido en la película? En todos los casos el

concepto de la mujer empoderada, fuerte e independiente fue reforzado mediante a las películas, especialmente por END GAME ya que esta permitió representar un lado más luchador y heroico de la mujer, teniendo un impacto positivo en el punto de vista de los imaginarios femeninos que tienen los niños de 5to a 8vo grado en el Colegio Bilingüe Clermont, demostrando la hegemonía de estos conceptos en la sociedad y reforzando la teoría de Stuart Hall sobre cómo estos son aceptados o descartados dependiendo de las creencias de la época en la que se encuentran.

¿Qué entienden por ser mujer? En cuanto a lo que cada estudiante entiende por ser mujer se dieron tres tipos de debates, demostrando la polisemia que puede llegar a tener este concepto, el primero diciendo las cualidades únicas y positivas que conlleva ser mujer, el segundo con el peso que representa ser una mujer y el tercero relacionado a la mujer y lo que conlleva ser una, con el hombre. En el primer hilo de sucesos expuesto los estudiantes expusieron que ser una mujer conlleva ser valiente, amable, fuerte, inteligente, entre otras cualidades...mostrando un ejemplo positivo de lo que conlleva ser una mujer y describiendo valores necesarios para la prosperidad de una persona exitosa, en cuanto al segundo debate proporcionado, se pudo ver afirmaciones como "Que tiene que ser lo que la sociedad espera por que o si no los vas a decepcionar de cierta forma" dando a entender que los imaginarios femeninos están muy marcados y a cierta medida pueden llegar a influenciar negativamente en la vida de las mujeres, como también se menciona la lucha que tienen y las etapas dolorosas por las que pasan.

Finalmente en la tercera discusión creada se mencionó que ser mujer conlleva ayudar y ser amable con los hombres, como también brindarles apoyo cuando ellos lo necesitan, estos imaginarios fueron puestos por un grupo de estudiantes que diligenciaron el formulario de Cars, refiriéndose a que ser mujer tiene relación con el hombre y se debe a cómo ellas se comporten o interactúen con las personas de género masculino, proporcionando

imaginarios que podrían considerarse negativos en cuanto a los valores de la sociedad actual. Este último al ser un imaginario en común con las personas que vieron esta película puede considerarse como un imaginario dominante proveniente o expuesto en esta.

Descripción del personaje femenino

La Bella y La Bestia: Cuando se les preguntó a los estudiantes cómo describirían al personaje de Bella la mayoría hizo referencia a su apariencia física sin hacer énfasis en su personalidad diciendo y describiéndola con verbos como bonita y hermosa, esto nos puede decir que lo importante y más relevante del personaje, en lo que se fijan las personas y el mayor imaginario que se les transmite a estas personas es la apariencia física de este personaje y la belleza exterior, por lo que como se pudo demostrar en otros estudios previamente hechos, este imaginario de belleza física puede ser impuesto como un método o una obligación para llegar al final feliz deseado y por ende puede llevar a comportamientos y ideas que a largo plazo influyen negativamente en la salud física y mental de estas niñas, o presentando a los niños una apariencia física andrógina poco común. Asimismo este mensaje es transmitido como un código dominante al ser recurrente en las respuestas de los estudiantes. Ahora bien, si hubo respuestas enfocadas en su personalidad que mencionan características como empática, fuerte, independiente, luchadora, inteligente, tierna amable, educada, servicial, alegre y curiosa, por lo cual podemos ver que para ciertas personas los imaginarios transmitidos son positivos, sin embargo la mayoría de las respuestas se enfocó en el físico de Bella, esto también nos demuestra la polisemia que existe en los mensajes transmitidos en las películas. Esto se puede relacionar al artículo titulado “The Disney ‘Princess Bubble’ as a Cultural Influencer” de Amanda Rutherford y Sarah Baker (2021), y El artículo titulado “Estereotipos femeninos en las películas animadas de Disney” escrito por Daniella Meneses Tovío (2017), ya que en ambas investigaciones profundizaron en los imaginarios femeninos en cuanto al estereotipo de belleza y cómo estos pueden desarrollar

hábitos poco saludables en los niños expuestos a estas, y la descripción únicamente del físico de bella sustenta y apoya lo presentado en estos artículos.

Cars: En el caso de la película de Cars a los estudiantes se le preguntó qué les pareció el personaje de Sally en cuanto a sus propias cualidades y personalidad a lo cual la mayoría respondió de manera positiva, estableciendo que es un carro inteligente, bondadoso y trabajadora, siendo estos los códigos dominantes encontrados e interpretados por los estudiantes. Sin embargo hubo 2 respuestas que hicieron mención del Rayo Mcqueen como una de sus cualidades positivas y motivos en la película “...quiere hacer entender a mcqueen que la vida no son sólo carreras sino que la tiene que disfrutar haciendo más cosas.” y “...mujer que apoya y lo ayuda a ser mejor persona y no ser creído.”, estas respuestas fueron compartidas por dos estudiantes masculinos que diligenciaron la encuesta, siendo estos códigos negociados compartidos por cierta parte de la población masculina a la cual se le preguntó sobre esta película.

En estas dos últimas frases presentadas por los estudiantes se podría estar diciendo que la personalidad y cualidades de Sally en la película adquiere un nivel de importancia al estar directamente relacionadas con el apoyo al rayo mcqueen como único objetivo, por lo que la decodificación del personaje hecha por dos estudiantes masculinos que respondieron esta encuesta puede tener connotaciones que tienden a el favorecimiento del personaje masculino, lo que conlleva a que el imaginario transmitido sea ese de que la importancia de las mujer radica en lo valiosa que es para un hombre. Como se mencionó anteriormente la mayoría de los encuestados en este formulario contestaron que el significado de ser mujer se veía estrechamente relacionado con el hombre y dependía de este, siendo este un código dominante, por lo que se podría afirmar que la película si está transmitiendo este tipo de imaginario femenino en el que la importancia de la mujer se da en base a las necesidades masculinas.

End Game: en este segmento se les pidió a los estudiantes describir a dos personajes femeninos que se encuentran en la película de End Game, Nebula y Natasha o también conocida como La Viuda Negra. Esta última fue descrita con comentarios positivos haciendo alusión a su personalidad con comentarios como “Una mujer guerrera que ha pasado por muchos problemas” por lo cual se puede asumir que los imaginarios femeninos que los niños están adquiriendo de su personaje son acordes a los imaginarios que se buscan conseguir en la actualidad y son positivos en cuanto al desarrollo independiente y liberador de los niños en la actualidad, este personaje genera una admiración en los niños y propone un modelo a seguir positivo para estos, mostrando la hegemonía ocurrente en la sociedad y como estos imaginarios son aceptados por los estudiantes.

Por otro lado el personaje de Nebula en comparación recibió fuertes críticas de parte de los estudiantes de género masculino que fueron entrevistados, mientras que los estudiantes de género femenino reconocieron la situación en la que se encontraba y demostraron empatía con este personaje describiendo a Nebula como una mujer que ha sufrido mucho y que sin embargo busca salir adelante. Los niños por el contrario mencionaron que este personaje es una asesina, rencorosa y ruda, por lo que se puede inferir que los imaginarios que tienen de Nebula no son del todo positivos y en vez de ver el trasfondo de la situación se quedan con los comportamientos que ella tiene sin demostrar empatía, mientras que las niñas pueden empatizar mejor con el sufrimiento por el que ella pasa y mencionar más cualidades a parte de las negativas. Esto puede demostrar que ellas están decodificando mensajes diferentes a los de los niños, por lo que el imaginario negociado que tienen serán diferentes, y a su vez nos muestra como ellos no interiorizan los imaginarios positivos de Nebula al no ir con el interés de estos individuos, expuesto en el concepto de hegemonía.

Cambios que se le harían al personaje femenino

La Bella y La Bestia: En cuanto a los cambios que ellos harían al personaje femenino, en este caso Bella, la totalidad de los encuestados respondieron que no le harían ningún cambio a este personaje e incluso resaltaron sus cualidades positivas como la humildad, el que vea la belleza interior de las personas, su valentía y la claridad de sus valores volviéndola una mujer decidida, por lo que se puede inferir que los imaginarios y valores transmitidos por ella fueron positivamente aceptados por la totalidad de los estudiantes encuestados, por lo que cumplen con la hegemonía, al ser completamente aceptados se puede decir que son socialmente correctos y van con los intereses personales de los estudiantes, y son un ejemplo a seguir para ellos ya que a su criterio los valores que provee son buenos y fueron decodificados enfocándose en lo positivo, a pesar de que cuando se preguntó la manera en la que la descubrieran se encontrarán algunos aspectos relacionados al físico únicamente.

Cars: en cuanto a los cambios que ellos harían al personaje femenino, en este caso Sally, la totalidad de los encuestados respondieron que no le harían ningún cambio al personaje por lo que se puede inferir que los imaginarios y valores transmitidos por ella fueron positivamente aceptados por la totalidad de los estudiantes encuestados, mostrándonos que cumplen con los intereses de estos.

End Game: en referencia a esta pregunta la mitad de los estudiantes dijeron que no cambiarán nada de ninguno de los personajes porque finalmente esa es la esencia y magia que las hace ser de esa manera, y la otra mitad contestó que tanto Nebula como Natasha deben mejorar en cuanto a la paciencia, la amabilidad y la receptividad, por lo que podemos decir que ellos tienen un punto de vista crítico hacia este tipo de comportamientos y les gustaría ver y recibir imaginarios en los cuales estos no se vean reflejados. También que estos aspectos de sus personalidades son los que brindan al personaje ciertas emociones más fuertes y poco femeninas por lo que subconscientemente algunos niños puede que no lo vean aún del todo acepta-

do en cuanto a que estas acciones las haga un personaje femenino, demostrando que aún hay un cierto tipo de diferencia en cuanto a la hegemonía de las ideas dominantes, ya que en la mitad de los casos se podría decir que es socialmente aceptado que estos comportamientos sean realizados por una mujer y en la otra mitad no, y es por eso que no les gusta ver esos comportamientos reflejados en estos personajes al ir en contra de los intereses que tienen como parte de la sociedad, esto puede estar ligado a sus creencias y su crianza, como también a los medios de comunicación a los cuales han sido expuestos.

Mensaje que se busca transmitir con el personaje femenino.

La Bella y La Bestia: A la pregunta sobre ¿Qué crees que buscaba transmitir el personaje de Bella? la mayoría contestó que ella transmitían distintos valores positivos que les gustaría adquirir en su vida cotidiana como por ejemplo valentía, carisma, alegría, independencia, inteligencia, empoderamiento, aceptación y amabilidad, volviendola un digno ejemplo a seguir para estas personas y eso demuestra que los imaginarios negociados son positivos y muestran a una mujer fuerte, inteligente e independiente para ellos por lo que aparentemente ellos no están adquiriendo valores o imaginarios negativos en cuanto al comportamiento que debe tener una mujer. No obstante hubo unas cuantas personas que mencionaron la falta de un mensaje con el personaje lo cual puede ser preocupante al presentar al personaje de esa manera porque no solo no se identifica el valor del personaje, sino que también se puede decir que el personaje les transmite imaginarios que no pueden ser identificados por los estudiantes y estos pueden ser negativos o positivos dependiendo del contexto, o bien tiene comportamientos “normalizados” para estas personas por lo que no se negocian los imaginarios si no que se relacionan directamente con el mensaje que buscaba transmitir el autor.

Cars: En cuanto a cuando se les preguntó a los estudiantes el mensaje que se busca transmitir con el personaje de Sally la mayoría respondió comentarios positivos como por ejemplo “Que no solo las victo-

rias te harían feliz si no que la gente de tu alrededor también te harían felices y que si encuentras a esos amigos que te apoyaran y al amor de tu vida incrementa la amistad y amor en la película.” y “Creo que tal vez transmitir las oportunidades y lo que hace una mujer por lograr lo que quiere.” por lo cual se podría inferir que a estas personas el personaje de Sally fue decodificado y negociado con un imaginario positivo que les transmiten valores de importancia y proveen un ejemplo a seguir para los estudiantes. Por otro lado uno de los encuestados, de género masculino respondió que este personaje no buscaba transmitir nada lo que podría decirse que para esta persona el personaje de Sally no fue relevante en la obra ni busco transmitirle nada. Esto podría interpretarse como que el imaginario negociado de este estudiante es nulo y de poca importancia en su vida, asimismo se puede decir que los intereses de este estudiante no están relacionados con los mensajes transmitidos por el personaje y por ende no se interesaron, como se plantea con la hegemonía.

End Game: A Diferencia del resto de las películas encuestadas, en este todos los encuestados sintieron que los personajes de Nebula y Natasha transmitieron valores positivos como, la capacidad femenina de también ser una heroína, la valentía, la importancia de las mujeres, la fuerza y superación, esto puede señalarnos que los estudiantes sienten que estos personajes representan una mayor igualdad entre las mujeres y los hombres que en las dos películas anteriores al tener un nivel mayor de poder e importancia en esta película, por lo que es más fácil para los estudiantes sentir que estos personajes transmiten algo al público, al estar relacionados con los intereses y creencias actuales de estos, por lo que lo interiorizan como una verdad absoluta, y por ende transmite imaginarios femeninos modernos con los cuales las personas se pueden sentir más representados. Estas respuestas soportan el artículo titulado “Análisis de los estereotipos ocultos tras las películas Disney: origen y evolución” escrito por Juan Álvarez, el proyecto “Los valores transmitidos por las mujeres de las películas Disney” Verónica Marín Díaz y Concepción Solís

(2017), y Manjabacas (2020) en su tesis de grado titulada “Mujeres Disney: De Blancanieves a Frozen II” establece una conexión entre el Cine y la Sociedad, ya que estos artículos concluyeron que los imaginarios transmitidos en las películas más recientes han sufrido una evolución positiva y cada vez se aleja más de aquella imagen femenina que se tiene en un patriarcado, mostrando aspectos más feministas.

Conclusiones

En el siguiente apartado se presentarán las conclusiones que fueron sacadas de la discusión previamente presentada con respecto a la pregunta que se realizó al comienzo de la presente investigación, y finalmente se presentarán las limitaciones y futuras líneas de investigación.

1. En la actualidad los imaginarios de la mujer con los cuales la mayoría de niños se sienten identificados en cuanto a la mujer son el de la valentía y la fortaleza al ser estos comentarios recurrentes a la hora de hablar sobre los distintos personajes femeninos de las películas, por lo que corresponde a aquellos códigos dominantes.

2. El personaje de la bella puede estar transmitiendo imaginarios femeninos en relación con la belleza física lo cual puede ser relacionado por los niños como un elemento necesario para llegar a un final feliz, llegando a tener posibles repercusiones negativas en estos, significando posibles códigos dominantes que buscan transmitir los creadores.

3. Los personajes de Natasha y Nebula tienen relación entre ellos y a pesar de tener ciertas críticas sobre mejoras en cuanto a personalidad en comparación con los demás personajes, también son con los que la mayoría del público se sintió más representados al buscar transmitir imaginarios de la mujer más modernos en los cuales tiene y cumple con papeles del mismo nivel que los de un hombre por lo cual fueron los imaginarios con los que la mayoría de gente pudo relacionarse en comparación con los anteriores, por lo que

esto demuestra la Hegemonía en términos de que se interiorizan los imaginarios que tienen interiorizados o son aceptados por la sociedad presente.

4. El personaje de Sally fue juzgado como un apoyo para Mcqueen y su importancia giró en torno a él, por lo que los imaginarios femeninos que pudieron transmitirse con su personaje fueron pocos o estaban centrados en la relación de la mujer y el hombre y como está es un método de mejora para él estableciendo una imagen de dependencia con las necesidades masculinas.

5. Se pudo identificar que las interpretaciones polisémicas de los estudiantes sobre los personajes en la mayoría de casos se podían relacionar entre ellas por lo que los imaginarios decodificados no estaban tan separados en cuanto ideas los unos de los otros, sin embargo por su característica polisémica se daban interpretaciones relacionadas o distintas en torno a los personajes de las películas analizadas.

Limitaciones de la investigación

•Las limitaciones de este proyecto son el tamaño de la muestra, tiempo y recursos limitados. El tamaño de la muestra a pesar de ser representativa de la población elegida podría llegar a ser mayor para desarrollar resultados con más exactitud que permitan a los investigadores generalizar más los resultados y que estos puedan ser aplicados a toda la población local, nacional o mundial, a su vez el tamaño de la muestra elegida puede afectar la credibilidad de los resultados y conclusiones conseguidos, ya que, la población tuvo que pasar por criterios de inclusión por lo que algunas personas podrían argumentar que la muestra no es lo suficientemente representativa afectando los resultados.

•Otra limitación que tuvo este proyecto fue el hecho de que el tiempo limitado perjudicó la realización de las entrevistas, ya que en primera instancia se iba a realizar entrevistas semi estructuradas pero finalmente tuvo que hacerse de manera

estructurada, por lo cual no se pudo profundizar o llegar a explorar otro tipo de imaginarios con los niños, asique algunos de los imaginarios creados pudo haber quedado por fuera del panorama debido a esto. Finalmente, los recursos limitados con los que contó el proyecto como el permiso de los padres para que los menores participarán en este ralentizó y dificultó el desarrollo de este.

Posibles Líneas de Investigación

- Para las futuras líneas de investigación se sugiere ampliar la muestra, replicar el estudio o aplicar esta investigación a diferentes contextos. Al ampliar la muestra utilizada se puede llegar a mejorar la representatividad que tienen estos resultados en una población y al replicar el estudio se puede validar los hallazgos encontrados en el presente trabajo.

- La aplicación en diferentes contextos culturales, geográficos o socioeconómicos puede a su vez ayudar a la mejor comprensión de los imaginarios y cómo los distintos contextos pueden afectar y variar estos mismos.

- Se sugiere que futuras investigaciones en el Colegio Clermont se dediquen a indagar sobre el fenómeno de los imaginarios masculinos en las pelucas de Disney. Lo anterior, debido a que durante las entrevistas varios estudiantes dieron cuenta de estos personajes. No obstante, debido al interés fundamental de la presente investigación por dar cuenta de imaginarios femeninos, esta información no se incluyó en este artículo.

Referencias

Creswell, Jhon.W. (no date) UCG, Research Design. Available at: https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332/objava_105202/fajlovi/Creswell.pdf (Accessed: 23 March 2024).

Felder, R.M., Rousseau, R.W. and Bullard, L.G. (2017) *Felder's elementary principles of Chemical Processes*. Hoboken, NJ: Wiley.

García Congrains, J. A. (n.d.). ¿De qué forma la narrativa en el cine influye en la sensibilización de la audiencia?. Marymount. <chrome-extension://efaidnbnmn-nibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.marymount.edu.co/xmlui/bitstream/handle/4444.1/686/GARCI%CC%81A%20CONGRAINS%20JULIA%20ANTONIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Garzon , A. (2006). Evolucion de creencias sociales. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/garzon/adela/publicaciones/Evolucion%20de%20las%20Creencias%20Sociales.pdf>

Gómez Ramirez, M.T. (2013) Representatividad de la mujer en el cine, UN Análisis del Contexto ..., Revista Quaestiones Disputatae. Available at: <http://revistas.ustatunja.edu.co/index.php/qdisputatae/article/view/717> (Accessed: 27 October 2023).

Gómez Encinas, L. (2019) Alonso Seoane, María Jesús ISSN: 1696-7348 *aposta. revista ... - redalyc*, Género y religión. A la búsqueda de un modelo de análisis. Available at: <https://www.redalyc.org/journal/4959/495962852009/495962852009.pdf> (Accessed: 27 October 2023).

Hadi Sampurna (2020) *Gender resistance in aladdin disney movie*, Google Libros. Available at: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=cf9cEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA85&dq=women%2Bimaginary%2Band%2Bdisney%2Bmovies&ots=3MuTPD Afa_&sig=cfJAPrSrCvPO5PAExc6zuWZUawI#v=onepage&q&f=false (Accessed: 26 October 2023).

Hall, S. (1973) - encoding, decoding. Available at: <https://blog.richmond.edu/watchingthewire/files/2015/08/Encoding-Decoding.pdf> (Accessed: 23 March 2024).

Juan Álvarez, L. (2020) Análisis de los estereotipos ocultos tras las películas Disney: origen y evolución, Universitat Politècnica de València. Available at:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/149697/-Juan%20-%20An%3%a1lisis%20de%20los%20estereotipos%20ocultos%20tras%20las%20pel%3%adculas%20Disney%3a%20origen%20y%20evoluci%3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Accessed: 26 October 2023).

Kerlinger, F. N. Y Lee, B. H. (2002). "Investigación del comportamiento. Métodos de Investigación En (2002) Studocu. Available at: <https://www.studocu.com/es-mx/document/instituto-mexico-de-ciudad-juarez/psicologia-i/kerlinger-f-n-y-lee-b-h-2002-investigacion-del-comportamiento-metodos-de-investigacion-en-ciencias-sociales-cap-2-problemas-e-hipotesis-mexico-mcgraw-hill-pp-21-34/24563334> (Accessed: 22 March 2024).

Latorre, A. (2003). La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa. Graó.

Lauphan, W. (2019, October 6). El dato científico y la matriz de datos. UNIVERSIDAD NACIONAL DE ENTRE RÍOS FACULTAD DE CIENCIAS AGROPECUARIAS. file:///C:/Users/MariaJose/Downloads/Lauphan%20ElDatoCientificoMatrizDeDatos%20(3).pdf

Li-Vollmer, M., & LaPointe, M. E. (2003). Gender Transgression and Villainy in Animated Film. *Popular Communication*, 1(2), 89–109. https://doi.org/10.1207/S15405710PC0102_2

Manjabacas, V.M. (2020) Mujeres Disney: De Blancanieves a Frozen II, Universitat Miguel Hernandez. Available at: <http://dspace.umh.es/bitstream/11000/25555/1/TFG-Miguel%20Manjabacas%2c%20Valent%3%adn.pdf> (Accessed: 27 October 2023).

Marín Díaz, V. and Solís, C. (2017) Los Valores Transmitidos por las mujeres de las películas disney - scielo, *Revista CS* (Universidad de Córdoba). Available at: <http://www.scielo.org.co/pdf/recs/n23/2011-0324-recs-23-00037.pdf> (Accessed: 27 October 2023).

Meneses Tovío, D. (2013) Estereotipos Femeninos en las películas animadas de disney, Universidad del norte. Available at: <https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/10584/5258/102364.pdf?sequence=1> (Accessed: 27 October 2023).

Meriles, D.A. (2019) Taylor - Imaginarios Sociales modernos.pdf, Academia.edu. Available at: https://www.academia.edu/38327988/taylor_imaginarios_sociales_modernos_pdf (Accessed: 22 March 2024).

Míguez, M. (2015) De Blancanieves, Cenicienta y Aurora a Tiana, Rapunzel y Elsa: ¿qué imagen de la mujer transmite Disney?, Vol. 1 Núm. 2 (2015): *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo*, Artículos de Investigación, Páginas 41-58. Available at: file:///C:/Users/MariaJose/Downloads/2666-Texto%20de%20la%20ar-t%3%ADculo-11760-2-10-20160615.pdf (Accessed: 27 October 2023).

PAYER, M. (no date) Teoría del constructivismo social de lev ..., Teoría del constructivismo social . Available at: <http://www.proglocode.unam.mx/system/files/TEORIADELCONSTRUCTIVISMOSOCIALDELEVYVYGOTSKYENCOMPARACIONCONLATEORIAJEANPIAGET.pdf> (Accessed: 23 March 2024).

Rutherford , A. and Baker, S. (2021) The disney 'princess bubble' as a cultural influencer - researchgate, m/c Journal . Available at: https://www.researchgate.net/profile/Amanda-Rutherford-5/publication/350127717_The_Disney_'Princess_Bubble'_as_a_Cultural_Influencer/links/605b937fa6fdccbfea048f43/The-Disney-Princess-Bubble-as-a-Cultural-Influencer.pdf (Accessed: 27 October 2023)

Sabugal Torres, E. (2017). El constructivismo y la experiencia cinematográfica. Universidad Iberoamericana Puebla. <https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/10584/5258/102364.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salesses , L. and Romain, D. (2014) The imaginary and social representations generated by fashion images in women's magazines, View of the imaginary and social representations generated by fashion images in women's magazines. Available at: <https://psr.iscte-iul.pt/index.php/PSR/article/view/286/402> (Accessed: 26 October 2023).

Santillán, F.M. (2021) Trabajo integrador final de investigación: Legajo - UNLP, Universidad Nacional de La Plata. Available at: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/129698/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1 (Accessed: 27 October 2023).

Terras (2000) La investigación-acción . Available at: <https://www.terras.edu.ar/biblioteca/37/37ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf> (Accessed: 23 March 2024).

Ursa, M. (2014) Women in the religious imaginary – from 'The crown of creation' to 'The gate of hell', Caietele Echinox. Cahiers Equinox. Issue 12. L'imaginaire religieux. Available at: https://www.academia.edu/4979029/Women_in_the_religious_imaginary_from_the_crown_of_creation_to_the_gate_of_hell (Accessed: 26 October 2023).

UV (no date) Metodología de la Investigación. Available at: https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Methodologia-de-la-Investigaci3n_Sampieri.pdf (Accessed: 23 March 2024).