

El valor pedagógico de las narrativas transmedia: los casos de Barbie y Dragon Ball para el desarrollo del pensamiento crítico

Diana Paola Rincón Ramírez

Oscar Efren Pardo Peña

Laura Valentina Hoyos Romero

Universitaria Agustiniiana- Uniagustiniana

Facultad de Humanidades

Especialización en pedagogía

Agosto de 2024

Bogotá D.C

**El valor pedagógico de las narrativas transmedia: los casos de Barbie y Dragon Ball
para el desarrollo del pensamiento crítico**

Diana Paola Rincón Ramírez

Oscar Efren Pardo Peña

Laura Valentina Hoyos Romero

Director:

Miguel Antonio Rosso Jaimes

Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía

Universitaria Agustiniiana- Uniagustiniana

Facultad de Humanidades

Especialización en pedagogía

Agosto de 2024

Bogotá D.C

Resumen

Este trabajo de investigación tiene como propósito identificar la influencia que tuvieron las narrativas transmedia por medio de dos producciones, Dragon Ball y Barbie, en la formación de adultos nacidos en 1990 y 2000, y también cómo esto se puede usar en la formación del pensamiento crítico. Se acudió al aporte de diferentes fuentes que teorizan sobre el efecto de las narraciones transmedia, y también sobre el impacto positivo y negativo que pueden tener, se exploraron conceptos como los millenials, generación z, el valor pedagógico, desarrollo del pensamiento crítico, narrativas transmedia, modelos de comportamiento, valores y creencias. Para acercarse a la respuesta del interrogante que se planteó, se recurre a un enfoque de tipo cualitativo y con él se diseñó una encuesta en la cual cada pregunta está creada para que el adulto de las generaciones de 1990 y 2000, respondan según su experiencia. Por último, se identificó según la información recopilada que en este tipo de series se propone una diversidad de valores identificables y asimilables según la capacidad de análisis o acompañamiento que tenga quien las consume, que pueden ayudar a desarrollar la creatividad si son usadas de la forma correcta en los procesos de enseñanza, aunque también se identificó que algunos capítulos de las series propuestas emiten información que, al no ser debidamente analizada, no ayudan en procesos de aprendizaje, entonces pueden coexistir en un mismo medio una parte positiva y una negativa.

Palabras clave: Narrativas transmedia, valor pedagógico, Barbie, Dragon Ball, pensamiento crítico.

Abstract

This research work aims to identify the influence that transmedia narratives had through two productions, Dragon Ball and Barbie, in the training of adults born in 1990 and 2000, and how this can be used in the training of critical thinking. The contribution of different sources that theorize about the effect of transmedia narratives, and about the positive and negative impact they can have, were used. Concepts such as millennials, generation z, pedagogical value, development of critical thinking, transmedia narratives were explored, behavior models, values and beliefs. To get closer to answering the question that was posed, a qualitative approach was used and with it a survey was designed in which each question is created so that the adult of the 1990 and 2000 generations responds according to their experience. Finally, it was identified based on the information collected that in this type of series a diversity of identifiable and assimilable values is proposed depending on the capacity for analysis or support that the person who consumes them has, which can help develop creativity if they are used in the right way. correct in the teaching processes, although it was also identified that some chapters of the proposed series emit information that, when not properly analyzed, does not help in learning processes, so a positive and a negative part can coexist in the same medium.

Keywords: Transmedia Narratives, pedagogical value, Barbie, Dragon Ball, critical thinking.

Tabla de contenido

Introducción	7
Planteamiento del problema.....	9
Introducción al problema.....	9
Descripción del Problema.....	10
Pregunta del problema	3
Justificación	11
Objetivos.....	14
Objetivo general.....	14
Objetivos específicos	14
Marco referencial.....	15
Efectos positivos	15
Efectos Negativos	17
Antecedentes.....	20
Marco teórico.....	28
Narrativas transmedia	28
Desarrollo del pensamiento crítico	28
Valor pedagógico	29
Valores y creencias	30
Generaciones.....	30

Metodología.....	33
Conclusiones.....	37
Referencias.....	38

Introducción

La presente investigación analiza algunos de los elementos de la narrativa transmedia y su valor pedagógico a través del pensamiento crítico enfocada a dos producciones de los años noventa y dos mil, Barbie y Dragon Ball, que tuvieron gran relevancia para los niños y jóvenes de esas épocas, las narrativas transmedia de estas franquicias han tenido un papel crucial en la formación de esta generación. Estas narrativas no sólo influenciaron en el desarrollo cognitivo y social de los niños y adolescentes. sino que desde una perspectiva pedagógica estas franquicias ofrecieron oportunidades para el desarrollo del pensamiento crítico y otros tipos de competencias.

Desde este trabajo se analizan aspectos cognitivos y axiológicos, destacando fortalezas y debilidades de las narrativas transmedia de Dragon Ball y Barbie, y su relación con el desarrollo del pensamiento crítico y sus componentes pedagógicos. También se pretende analizar la influencia que tuvieron estas producciones en el desarrollo de los millenials y generación z, y cómo pueden ayudar a la construcción del pensamiento crítico.

Las historias presentadas por medio de la transmedia promueven el aprendizaje de elementos axiológicos como la amistad, la perseverancia y el empoderamiento personal. También se analizan los elementos negativos que tienen este tipo de producciones en la formación de estas generaciones y las posibles desventajas que pueden enfrentar como estereotipos, déficit de atención, rasgos de agresividad entre otros.

Con el uso del pensamiento crítico las habilidades que desarrolla se pueden analizar los contenidos de Dragon Ball y Barbie en el entorno educativo y esto magnifica su valor pedagógico, contribuyendo al desarrollo integral de los jóvenes, estas narrativas a pesar de sus

elementos negativos traen un beneficio pedagógico significativo en los aspectos de desarrollo cognitivo y socioemocional.

Las técnicas utilizadas en este trabajo se utiliza la investigación por medio de un enfoque cualitativo en el cual ha tenido un desarrollo basado en la experiencia personal enriquecido y ampliado con las experiencias provenientes de otros investigadores y autores, se basa también en el juicio de la investigación tradicional y métodos de observación investigativa. La información obtenida se confronta a través de una entrevista de confirmación y el análisis que aporten es una garantía de credibilidad.

Planteamiento del problema

Introducción al problema

Las series animadas en las últimas décadas han tenido una gran significación dentro de la población actual atrayendo tanto niños y jóvenes, estas series no solo se enfocan en el entretenimiento, sino que también tienen una gran importancia dentro de las narrativas transmedia, ya que las dos producciones de Barbie y Dragon Ball fueron influyentes en los años de 1999 y 2000. Las narrativas de estas producciones funcionaron a gran escala ya que están en diferentes plataformas no solo en películas, sino que también tienen series, comics entre otros.

Estas producciones pueden servir para motivar a los niños y jóvenes, enseñar valores y ética, desarrollar habilidades de análisis y pensamiento crítico a través del estudio de sus tramas y personajes, y promover la creatividad mediante la creación de contenidos relacionados.

Enseñar al estudiante a consumir contenido (series, podcast, películas etc.) (Marciano y Morese, 2021) con perspectiva crítica de análisis que le permita ser selectivo en qué contenido le puede ayudar en sus procesos mentales como el pensamiento, el aprendizaje, la memorización, y el sentido de realidad o juicio, y también pueden servir para analizar la intención creativa de los autores o creadores del contenido, el público objetivo al cual va dirigido, sesgos y estereotipos presentes en el mismo. Incluir el debate y la discusión de temas incluidos en el contenido que consumen a través de las pantallas ayuda a los niños y jóvenes a desarrollar habilidades de argumentación y comprensión de diferentes perspectivas.

Descripción del problema

Hay una preocupación significativa y creciente de que las narraciones que se diseñan para distintas plataformas influyen en la concepción de valores y creencias. Preocupación que crece

cuando se piensa en la idoneidad de la información que transmiten y la forma cómo la están recibiendo quienes consumen estos contenidos, porque dependiendo de la edad la educación, y la supervisión que hayan tenido, cada uno tendrá experiencias y aprendizajes diferentes, con los que se quedará por mucho tiempo en su vida y con los cuales puede guiar su forma de actuar y de ver el mundo.

En los últimos años, con los constantes avances de la tecnología y la gran variedad de dispositivos y contenidos que están a disposición de todo el mundo, el tiempo de exposición a pantallas y contenido audiovisual de las personas crece casi que exponencialmente. El fácil acceso a la televisión, a plataformas de entretenimiento, a redes sociales, a chats, etc., hace que las personas dediquen buena parte de su tiempo diario al consumo de información que se sube, se comparte, y se difunde de manera inmediata.

El problema radica en que en ese contexto los niños y jóvenes están permanentemente expuestos a esa exagerada cantidad de información debido a la facilidad con que la pueden encontrar, y además porque mucho de su tiempo pueden llegar a estar sin la supervisión adecuada de personas responsables que puedan limitar su acceso a información y contenido realmente de calidad, por lo cual, lo más importante es buscar un equilibrio entre una educación que promueva el pensamiento crítico sobre los contenidos y el entretenimiento, para maximizar los beneficios y contrarrestar los impactos negativos que puedan tener.

Pregunta del problema

¿Cuál es la influencia que tuvieron las narrativas transmedia de Barbie y Dragon Ball para la formación de adultos nacidos entre los años 1990 y 2000, y cómo se pueden usar en la formación del pensamiento crítico?

Justificación

Las narrativas transmedia (Luke, 2008) tienen el potencial de expandir y enriquecer el desarrollo cognitivo, emocional y social de niños y adolescentes siempre y cuando se gestionen adecuadamente, ofrecen oportunidades únicas para el aprendizaje y empatía, pero también traen desafíos que deben ser abordados con estrategias pedagógicas y de crianza (para los cuidadores) de forma adecuada.

Este proyecto va dirigido a analizar las características narrativas transmedia y su impacto en la concepción de valores de las generaciones de 1990 y 2000, por medio de dos producciones Dragon Ball y Barbie. Entendiendo que una narrativa transmedia es una historia que se desplaza y alimenta a través de varios medios y plataformas, por ejemplo, podemos encontrar películas, series, podcast, comics entre otros, esto para tener un mayor alcance del público. Para esto nos basaremos en la teoría del pensamiento crítico analizando si quienes las consumen han sido capaces de analizar la información que les transmiten estas series identificando que tipo de enseñanza se puede extraer, reflexionando sobre las creencias y valores que reproducen, y evaluando si son criterios aplicables.

Incluir, en estrategias de enseñanza y aprendizaje el pensamiento crítico potencializa habilidades cognitivas en los niños y jóvenes, (Anderson, 2017) habilidades que van a ser de vital importancia en su desarrollo mental para aprender a tomar decisiones, para ser más reflexivos, estar mejor informados, con lo que pueden ser más útiles a la hora de pensar y mejorar su entorno. Sin duda las habilidades que adquieren con esta estrategia en sus procesos educativos son, la capacidad de análisis, la inferencia, la interpretación, la reflexión, la evaluación y la autorregulación.

Se escogieron las producciones de Barbie y Dragon Ball no solo por su alcance con las narrativas transmedia. (Salazar, 2022):

Parte del éxito de la serie podría explicarse por los talentos de Akira Toriyama a la hora de crear su historia. A lo largo de sus arcos, *Dragon Ball* construyó un simpático elenco de memorables personajes que se destacaban por sus originales diseños llenos de vida que sin duda lo distinguieron de sus contemporáneos. Sumado al humor y el sentido de aventura, la serie se convirtió en una de las más exitosas en Japón, algo que la llevó rápidamente al anime. (Párr 3)

Como dijo Salazar (2022), la historia de por sí cautiva al espectador no solo por lo llamativo sino también por la historia y el impacto que tuvo con los niños y adultos. La personalidad y constancia de los personajes ayudaron a conectar con el espectador y su historia.

Una industria destacada desde hace mucho tiempo y aun en nuestros días sigue siendo icono, produciendo contenido y mercancía con alto índice de ventas es “*Mattel*” y su creación de la muñeca “*Barbie*”, (Touriñán,2004) si la consideramos desde la perspectiva pedagógica tal como la interpreta Touriñán a partir de los siguientes cuatro rasgos característicos comprobamos que:

- Es un proceso de interpretación cultural, propiedad que lo diferencia de las relaciones internacionales.
- Es un hecho inevitable, que en tanto proceso histórico se orienta hacia el futuro.
- Es un fenómeno que se singulariza por su extensión, su ritmo acelerado de crecimiento, la profundidad de impacto y su crecimiento de carácter multidimensional.

- Es un sistema complejo con dimensiones interconectadas en el que las redes de información, los flujos migratorios y financieros y las corrientes culturales tienen un lugar específico.

Como lo dicen Del Carmen y Juste (2005), los principales agentes de socialización actúan mostrando modelos e ideales que operan como motivadores del proceso de aprendizaje o de socialización. Como agentes de primer orden de socialización, hemos identificado siempre la familia, la escuela y el grupo de iguales. Sin embargo, cada vez más, las empresas multinacionales absorben parte de esta función socializadora. Prioritariamente, la desarrollan a través de los mensajes publicitarios que difunden a través de la televisión, el cine, la prensa e internet.

En la sociedad actual, son los productos destinados a la infancia quienes ejercen gran parte del proceso socializador. En este sentido, podemos expresar que se aprecia un sutil margen entre el entretenimiento y el comercio y la educación.

Objetivos

Objetivo general.

Identificar cuál es la influencia que tuvieron las narrativas transmedia de Barbie y Dragon Ball para la formación de adultos nacidos entre los años 1990 y 2000, y cómo se pueden usar en la formación del pensamiento crítico.

Objetivos específicos.

- Determinar las características axiológicas de las narrativas transmedia asociadas a las figuras de Barbie y Dragon Ball.
- Identificar el impacto de dichas narrativas en el imaginario de adultos nacidos entre los años 1990 y 2000, y su valor pedagógico.
- Encuestar a 5 hombres y 5 mujeres para identificar qué valores reconocen en las series Dragon Ball y Barbie.

Marco referencial

El aumento del tiempo de exposición a producciones narrativas de televisión y plataformas digitales OTT puede llegar a influir de manera significativa en el desarrollo del lenguaje y léxico en Jóvenes y Adolescentes también en sus valores y principios éticos (Axiología) en este tipo de población tanto de manera positiva como negativa. Estos efectos tienen variación según el contenido, la duración de la exposición a pantallas y el contexto en que se consume dicho contenido. Podemos analizar desde algunos puntos de vista como estos medios afectan la cognición en este tipo de población.

Efectos positivos

Educación y Aprendizaje

Programas educativos y documentales pueden fomentar el aprendizaje y la curiosidad, programas con contenido científico, (Del Carmen y Juste 2005) narrativas históricas y culturales que fomenten el enriquecimiento del conocimiento en general también fomentar la proyección a futuro de estudiantes que quieran desarrollar o desempeñar una vocación a futuro como lo podemos ver en el caso de Barbie y su inspiración a niñas para que puedan ser lo que quieran ser como sus muñecas que en su mayoría representan una vocación a través de la feminidad.

Desarrollo del lenguaje

Ver contenido y narrativas transmedia que (Anderson y Subrahmanyam, 2017) promuevan el aprendizaje de un segundo idioma con un vocabulario rico puede ayudar en manera positiva en el desarrollo del lenguaje y la adquisición de nuevas palabras y habilidades. La ampliación del vocabulario en los programas educativos y de calidad suelen llevar implícito un lenguaje rico en léxico variado y complejo, lo cual lleva a sus espectadores a aprender nuevas palabras y expresiones, cuando los programas presentan diálogos bien estructurados en sus

narrativas sirven como modelos de lenguaje, además de promover la estimulación y el interés por la lectura ya que la narrativa transmedia promueve a que el joven busque leer los libros o cómics basados en sus series favoritas para ahondar en el conocimiento de sus historias favoritas, también escuchar diálogos.

Pensamiento crítico y autónomo.

A través del pensamiento crítico analizando series transmedia (Facione, 2007) se podría ayudar a desarrollar habilidades cognitivas como la interpretación, para comprender y expresar el significado o relevancia de experiencias, información, juicios, creencias, reglas, etc. El análisis que consiste en identificar las relaciones de inferencia reales y supuestas entre enunciados, preguntas, conceptos o descripciones. La valoración de la credibilidad de los enunciados que describen la percepción, experiencia, creencia u opinión. La inferencia para identificar los elementos necesarios para sacar conclusiones, conjeturas e hipótesis. La explicación como la capacidad de presentar los razonamientos propios de manera reflexiva y coherente.

Creatividad e Imaginación.

La narrativa como (Rambla, 2022) acumulación de conocimientos, transferencia de cultura, e insertada en el quehacer educativo fomenta el aprendizaje. En la práctica educativa motivar al estudiante a que construya narraciones le ayuda a ser consciente de sus partes, formas y estructuras, mientras usa la creatividad y la imaginación para conseguir productos narrativos, se hace consciente de los argumentos y puede discernir e identificar en las demás formas de narración los argumentos utilizados para exponer historias, formas de pensar y valores.

Efectos negativos:

Déficit de atención

Según Panjeti y Ranganathan (2023) la exposición prolongada a contenidos rápidos y cambiantes puede afectar la capacidad de atención y concentración. Inicialmente en niños que posteriormente si no se corrige puede llegar a afectar en la adolescencia y juventud la capacidad de concentración y se ve el déficit en tareas que requieren un esfuerzo mental prolongado.

Rendimiento Académico

Según Zapata et al (2021) el consumo de contenido transmedia y la exposición prolongada a pantallas disminuye el tiempo que se le debe dedicar al estudio, lectura o a realizar actividad física afectando negativamente el rendimiento académico en jóvenes y adolescentes inclusive en adultos, inclusive hay apps que regulan el tiempo que se pasa en pantallas.

Desarrollo emocional y social

Según Calle (2018) la exposición a contenido violento o inapropiado puede influir en el desarrollo emocional y social, promoviendo comportamientos agresivos o desensibilización hacia la violencia. La normalización de la violencia y la agresión lleva a su aceptación como forma de solucionar conflictos. El contenido audiovisual con narrativas que promueven el consumismo, la apariencia física y el estatus social pueden encaminar a valores materialistas y superficiales afectando la autoestima y las prioridades de los jóvenes.

Pasividad en el aprendizaje del lenguaje

Ver pantallas y contenido en plataformas o televisión es una actividad pasiva, a diferencia de leer o sostener de manera presencial una conversación con alguien, lo cual puede limitar el práctica del habla y el desarrollo de la escritura, que son habilidades esenciales para el desarrollo del lenguaje, la representación de ciertos dialectos o formas de hablar de manera estereotipada

influye negativamente en las percepciones en los niños futuros adolescentes jóvenes que adoptan como propios modismos , acentos , expresiones impropias y hasta caricaturizadas del lenguaje, el tiempo dedicado a ver pantallas puede reducir el tiempo disponible para actividades que fomenten un desarrollo más activo del lenguaje, como la lectura, la escritura y la conversación con familiares y amigos. (Takahashi et al, 2023):

“Se examina el impacto digital de los dispositivos y pantallas digitales, incluida la televisión en el desarrollo cognitivo, aunque sabemos que los bebés y niños pequeños utilizan hoy en día dispositivos de pantalla táctil, sabemos poco sobre su comprensión del contenido que encuentran ellos, en cambio las investigaciones sugieren que los niños comienzan a entender la televisión dirigida a ellos a partir de los 2 años de edad.

El impacto cognitivo de estos medios depende de la edad del niño, el tipo de programación (programación educativa versus. programación producida para adultos), el contexto social de visualización, así como el tipo particular de medio interactivo (por ejemplo, juegos de computador). Para los niños menores de 2 años ver televisión tiene asociaciones principalmente negativas especialmente para el lenguaje y la funcionalidad ejecutiva, para los niños en edad preescolar, se ha descubierto que ver televisión tiene resultados tanto positivos como negativos, y una gran cantidad de investigaciones sugieren que la televisión educativa tiene un impacto positivo en el desarrollo cognitivo. Más allá de los años preescolares los niños consumen principalmente programación de entretenimiento. y los resultados cognitivos no se exploran bien en la investigación. El uso de juegos de computador, así como de programas de computador, así como de programas informáticos educativos, puede generar ganancias en contenido académicamente relevante, y otras habilidades cognitivas. Este artículo concluye

identificando temas y objetivos para futuras investigaciones y ofrece recomendaciones basadas en el conocimiento actual basado en investigaciones”.

Antecedentes

En una investigación de Zambrano (2019) desarrollada en una escuela de Bogotá nos ayuda a entender que el fomento del pensamiento crítico es importante porque es una competencia que está en un nivel muy bajo en los estudiantes con relación a otros países. Analiza la forma en cómo las NT ayudan a fomentar dicha competencia, porque es significativo tanto para el docente, y los jóvenes trabajar bajo una estrategia que les dé la posibilidad de leer sus contextos a través de hechos ficticios y un poco reales, con el fin de tomar una visión crítica.

El estudio se propone la creación y desarrollo de NT para fomentar no sólo el PC, sino para impulsar a los estudiantes a desarrollar también la lectura crítica, tomando como base autores colombianos, cosa que a los autores de este trabajos nos hace cuestionarnos acerca de la relevancia de las series transmedia que elegimos, pero que nos afirma la idea de usarlas cuando explica también que en Colombia los niveles de lectura de los estudiantes son muy bajos, y si no leen se les puede indagar sobre las series animadas que de seguro si vieron.

En el estudio se cuestiona si mediante estrategias pedagógicas se hace posible un pensamiento crítico que se haga evidente a través de NT, menciona que inicialmente los estudiantes no dieron resultados en el desarrollo de la competencia, pero que poco a poco, fueron relacionando los contenidos con eventos de su contexto en la vida real y tomando postura frente a ellos. Estas estrategias le ayudan al estudiante a auto-evaluar y corregir su propio proceso cuestionando su propio aprendizaje

En el estudio de Montoya y Ospina (2020) también centrado en estudiantes de undécimo grado de una Institución ubicada en un municipio de Pereira, busca cómo, como estrategia didáctica que se fomente el pensamiento crítico, analizándolo desde la categoría de la argumentación basada en la clasificación propuesta por Weston y bajo el cual los educandos

empezaron a problematizar fenómenos que antes no cuestionaban, entendiendo argumento como el razonamiento que se emplea para convencer sobre aquello que se afirma.

Con un modelo de investigación cualitativo busca reconocer los discursos argumentativos de los escolares para luego proceder a interpretarlos y analizar las relaciones de significado en el uso de la comunicación, la interacción, los contextos cognitivos, sociales y culturales, esta vez analizando un cortometraje de una joven llamada Samanta, quien es tentada por la sociedad de consumo y del cuál se analizarán sus argumentos frente al consumismo precisamente.

Se propusieron actividades pedagógicas para conocer los conocimientos previos de los estudiantes, y en las que debían hacer relaciones entre palabras e imágenes, y exponer con argumentos sus elecciones. Esas actividades llevaron a concluir que ahora ellos cuestionaban fenómenos publicitarios que antes no debatían, conformaron comunidades de aprendizaje, consiguiendo argumentar, a través del ejemplo, pasaron de ser consumidores a prosumidores de su propio conocimiento, en función de darle significado a lo aprendido.

El trabajo de Pinto y Rios (2018) se basó en examinar si existe una relación estadística significativa entre el conocimiento de la población sobre la importancia de proteger las cuencas de agua, tratando de establecer si es posible el uso de las NT para promover la recaudación de fondos (fundrasing), para realizar campañas educativas que promuevan cambio social con énfasis en la conservación del ambiente y la protección de sus recursos naturales.

Asocia las NT con nuevos conceptos como el cambio social y el activismo, buscando la participación de la ciudadanía, y trae por delante el uso de las NT “educativas” con otro enfoque que no es precisamente es del uso en el aula, como promotoras del pensamiento crítico, sino que ahora pueden ser promotoras de procesos sociales y de comunidad, haciéndonos pensar si el

objetivo de indagar sobre las series que escogimos también pueden evidenciar ese tipo de componentes para visualizar otras problemáticas.

La investigación de Winocur, Gutiérrez y Barreneche (2018) buscaba conocer qué tipo de NT consumían los estudiantes fuera del aula de clase y cómo hacer para que este tipo de contenido que encuentran mayormente en los medios digitales no entorpeciera sus actividades escolares. De este modo los programas escolares y extraescolares deben dedicarse a hacer una alfabetización en nuevos medios para alcanzar competencias y habilidades necesarias para los estudiantes que se mueven en un mundo cada vez más mediático.

Se propusieron identificar cuáles habilidades y cómo los estudiantes podían adquirirlas fuera de la escuela para, que después el equipo que hizo la investigación se encargara de traducirlas en una serie de actividades y propuestas para ser implementadas en la escuela. Fue una investigación cualitativa en la que se hizo uso de cuestionarios, talleres participativos, entrevistas a profundidad y diarios de uso de medios, y una observación de los sitios web más usados por los estudiantes.

Los resultados mostraron, que los estudiantes no tienen ni adquieren tan fácilmente habilidades para hacer sus propios contenidos porque no saben cómo hacerlos. Quienes obtuvieron habilidades para desarrollar sus productos lo hicieron por imitación evidenciando limitación de estrategias de aprendizaje. No estaban seguros de si el uso de las herramientas digitales y plataformas eran seguros. Los estudiantes se cohíben de publicar lo que crean por miedo a la crítica. Algo más positivo fue que al tener limitación en el uso de TIC's desarrollaban más su creatividad; y que, los espacios de juego pueden ser espacios de trabajo y aprendizaje, y de trabajo colaborativo. Evidenciado lo anterior se dedujo que es necesaria la alfabetización en

NT, herramientas digitales y plataformas para asegurarse de un uso que permita el desarrollo de estrategias efectivas de aprendizaje.

El estudio de Ossorio (2014) nos ayuda a entender si aún en el ámbito educativo universitario es importante implementar estrategias que integren las NT en sus procesos de formación, entendiendo que ya no es algo que pertenezca exclusivamente al ámbito de la narración de ficción para el entretenimiento y que vaya en una sola vía, sino que la educación también es transmedia teniendo en cuenta que en los procesos de enseñanza se usan varios recursos, el libro, la clase del profesor, la información compartida entre estudiantes, así como la información de diferentes fuentes y calidad que se encuentra en internet.

El estudio se hizo a través de encuestas a profesores universitario de diferentes modalidades de enseñanza, presencial y a distancia. Encontrando que la calidad de lo aprendido depende mucho de la herramienta utilizada por contener una información muy básica que sirve más de contextualización de lo que aprenderán en clase. Está en las manos del estudiante si a partir de la poca que obtiene se entusiasma por profundizar en el conocimiento.

El trabajo de Aierbe y Oregui (2106) se centró en identificar los valores y emociones que se transmiten en programas televisivos para niños y proveer un procedimiento útil para medir la idoneidad de los contenidos mediáticos respecto a las características psicológicas de la infancia y contribuir a fundamentar con base sólida los programas de competencia mediática desde las primeras edades.

Seleccionaron un grupo de niños y niñas entre los 8 y 12 años, y sus padres, aplicaron un cuestionario tipo CMI, tomando como referente una adaptación del sistema de valores de nueve categorías: Vitales, Producción, Éticos, Sociales, Afectivos, Noéticos o intelectuales, Estéticos,

Trascendentales, y Del ser; de otra parte, las emociones se agruparon en básicas, complejas y dentro de estas últimas, incluyeron las emociones morales.

De las series animadas seleccionadas encontraron que en ambas contienen una amplia gama de valores éticos y competenciales, sobre todo valores vitales, mientras que los valores estéticos y trascendentales apenas son representados. En esas series tienen mayor presencia las emociones complejas y algunas emociones básicas y el nivel de empatía representado en ambas series es bajo.

En el proyecto de Mesa (2019) se abordaron las series animadas, porque se considera pertinente profundizar sobre la incidencia de estas en las configuraciones de identidad. Además de analizar los contenidos de estos programas televisivos también permitió realizar el diseño de una propuesta pedagógica que facilite el fortalecimiento de una mirada crítica a los programas orientados a los públicos de niños, niñas y adolescentes en la escuela buscando generar acciones pedagógicas frente al consumo de estas.

Una de las preguntas importantes que se hizo fue, ¿cuáles fueron las transformaciones en las identidades en los niños, niñas y jóvenes a partir de las narrativas, las ideologías y los sistemas de valores presentados en las series analizadas?, buscando cuáles fueron los referentes de infancias que circularon en las narrativas de la series, estableciendo las relaciones entre estos y las configuraciones de infancia, con el fin de llegar a una propuesta pedagógica que posibilite un consumo crítico en los estudiantes.

Encontraron que los niños, niñas y jóvenes han reconfigurado sus referentes de conducta a partir de su relación con la televisión. Esto se presenta como un contrarrelato a la narrativa escolar actual, que sigue enfocada en formar a partir de una única identidad nacional. En cambio, la televisión propone una diversidad de valores morales, donde la familia juega un rol clave en la

transmisión de conceptos como la amistad, el compañerismo y la competencia. En cuanto a los valores morales promovidos por estos personajes, se destacan la imaginación, la paciencia, la responsabilidad, la competitividad y la inteligencia como ideales a seguir.

El trabajo de Alzate (2021) nace de ver el impacto que generó la serie animada, el cual obliga a cuestionar sus contenidos, para determinar con qué tipo de información llega a sus audiencias y cuál es su nivel de moralidad, elementos identificables a partir el análisis y la evaluación de sus enseñanzas. El autor se hace una pregunta central: ¿Qué valores y principios pueden ser identificados en la serie animada?

Por medio de la técnica de análisis de contenido se propone identificar qué principios y valores forman parte de la narrativa mediante un proceso de caracterización de los personajes y recurriendo a voces de autoridad que conozcan a profundidad los elementos discursivos que buscan incluirse en el relato audiovisual de la serie. Se basó en una metodología mixta, usando la caracterización de personajes, matrices de análisis y visualización, y encuestas.

En los resultados vieron que dependiendo de los capítulos hay unos donde se evidencian comportamientos que definitivamente no deberíamos adoptar, y otros donde, viendo las aventuras entendemos las acciones que vale la pena emprender. Vieron que la serie conserva las bases de la inocencia y la creatividad infantil, la pluralidad y el respeto hacia lo diferente, además encontraron valores como la amistad, la lealtad, el respeto a lo diferente, la tolerancia, y también habilidades para manejar los conflictos de manera inteligente.

La investigación de Pacheco (2020) se centró en un análisis de contenido de elementos violentos en esa serie televisiva de anime para poder determinar la carga violenta que contiene y si puede llegar a influir en la conducta de las personas. Debido a los altos niveles de audiencia que tiene es necesario preguntarse si su contenido violento influye sobre sus espectadores,

teniendo en cuenta que, la japonesa es una cultura tan diferente a la nuestra, esa diferencia puede determinar la forma en la que las personas interpretan el anime.

Para saberlo se recurrió a un enfoque cualitativo con análisis de contenidos bajo la línea investigativa de Comunicación, Lenguaje y Estructura de contenidos, dentro del eje temático de las narrativas audiovisuales. Los resultados concluyen que una de las expresiones de violencia que se ven representadas es de tipo simbólica por la forma cómo se presentan las mujeres, el evidente contenido de violencia física, por su forma de representación, puede tener una baja influencia ya es que es una mera exageración de hechos narrativos, y que la agresividad dentro de los diálogos se liga de manera adecuada con las escenas y emociones de los personajes.

Para minimizar la forma negativa de percibir la serie se recomienda que los niños la vean con el acompañamiento de un adulto, ya que se pueden evidenciar la existencia de elementos no violentos dentro del contenido, valores como el amor, la honestidad, la solidaridad, la amistad y la paciencia, además del fomento de buenas prácticas como el trabajo en equipo para conseguir objetivos en pro de las personas.

La investigación realizada por Ebram (2024) destaca la evolución significativa de la identidad de Barbie a lo largo del tiempo, pasando de un símbolo de feminidad tradicional y estereotipada a uno de empoderamiento y valores feministas. A pesar de los esfuerzos por incluir diversidad, la figura de Barbie sigue siendo fiel al concepto de "belleza hegemónica", ha evolucionado ideológicamente, alejándose de la promoción de estereotipos de género y superficialidad, y adoptando mensajes alineados con el feminismo y el empoderamiento femenino.

Los comerciales de Barbie han seguido una trayectoria similar, con un cambio de enfoque desde la objetificación y estereotipos hacia temas de inclusión, diversidad y empoderamiento.

Este cambio en la narrativa publicitaria se alinea con los movimientos sociales contemporáneos y aunque la marca ha adoptado una postura feminista, las intenciones detrás de esta transformación parecen ser tanto comerciales como un compromiso genuino con la causa.

En el estudio de Mariño (2007) se quiso identificar, analizar y evaluar los valores que se exaltan en las publicidades televisivas de la muñeca Barbie, planteándose que los valores comunicados por este producto coinciden a la perfección con los que irradia la marca en su discurso. La muñeca marca las tendencias de la moda y las refleja constantemente y está capacitada para hacer de todo, bailarina, médica, deportista, etc., es delgada, rubia, bella y exitosa acorde con los parámetros occidentales, y sigue bombardeando a las niñas con valores que en su mayoría son ajenos a nuestro contexto.

La forma de la muñeca no representa la figura de muchas mujeres en el mundo, para hablar de Latinoamérica, a este lado del mundo las mujeres tienen genes indígenas y europeos. En general la muñeca exalta valores como el éxito, el reconocimiento, la importancia del consumo, la moda, y estar siempre jóvenes y bellas, y dependiendo de la profesión que tenga, puede evidenciar valores como la magia, la bondad, la alegría y la ilusión.

Según Reyes et al (2019) el exceso de consumo de contenido audiovisual puede llevar a una disminución de las interacciones sociales de forma personal disminuyendo el desarrollo de interacciones sociales e interpersonales (Inteligencia Emocional). la representación inadecuada o estereotipada de ciertos grupos sociales puede reforzar prejuicios y promover la discriminación los pueden internalizar y desarrollar actitudes negativas.

Marco teórico

Narrativas Transmedia

Las narrativas transmedia son básicamente historias que se han desplazado y alimentado a través de varios medios y plataformas, a las que se puede aportar, ampliar, o incluso derivar historias nuevas de diferentes personajes y situaciones. En este caso una novela, o un cómic pueden convertirse en una película, después en una serie de televisión, pasando a un video juego, etc., con el objetivo de ampliar el mundo narrativo del producto inicial”. Scolari, 2014:

Si debemos resumir las narrativas transmedia en una fórmula, sería la siguiente: $IM + CPU = NT$ IM: Industria de los medios CPU: Cultura participativa de los usuarios NT: Narrativas transmedia Un antropólogo de la comunicación, inspirado por Michel de Certeau, podría proponer otra fórmula basada en la oposición entre «estrategias» y «tácticas»: $EI + TU = NT$ EI: Estrategia de la industria TU: Tácticas de los usuarios NT: Narrativas transmedia. (p. 62)

Este tipo de productos se pueden caracterizar por la forma en que en que son integrados en las diferentes plataformas, el viaje o transformación inicialmente descrita, pasando a la aportación que pueden hacer sus fans o públicos objetivos cuando son integrados a otras plataformas como redes sociales haciendo de ellas resúmenes, críticas, alusiones, o incluso parodias.

Desarrollo del Pensamiento Crítico

Para Anderson (2017) Exponer a los niños a una variedad de contenidos y enseñarles a analizar lo que ven puede ayudarles a desarrollar el pensamiento crítico. Esto les permite

cuestionar los mensajes de los medios y formar sus propias opiniones, pero también a veces pone limitaciones en la interacción social con otras personas. ya que muchas veces se adaptan a las conversaciones por chat y evitan las relaciones interpersonales de manera presencial o física. de aquí también se ve la necesidad de que los padres hablen y moldeen en el niño su carácter a través del lenguaje por medio de la conversación a través de cuentos (storytelling) y el desarrollo de habilidades motoras gruesas. Los padres deben tomar el uso de estos medios como herramientas para educar y encaminar el desarrollo de la personalidad del niño, pero no dejar a merced de los medios el desarrollo y crecimiento de este.

Valor Pedagógico

Según Luzuriaga (1956) si bien la pedagogía es la ciencia que se basa en el estudio y la reflexión, sistemática y metódica de la educación, está íntimamente relacionada con la filosofía, la psicología, la sociología y otras disciplinas, aunque no depende de ellas, ya que es una ciencia autónoma y su importancia en la educación radica en su capacidad para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje con aplicación de teorías y métodos propios.

En su trabajo de doctorado Fuentes (2006) dice que con valor pedagógico nos referimos a qué tan adecuados o útiles pueden ser un contenido, actividad, herramienta, o metodología en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Aquello que es verdaderamente educativo son aquellas experiencias que facilitan nuevos y posteriores aprendizajes más evolucionados. Cada recurso puede contener valor pedagógico de dos formas, intrínseco o instrumental. Intrínseco porque naturalmente tiene su valor propio, cómo por ejemplo las artes; e instrumental porque sirve cómo objetos para generar aprendizaje.

En el caso de las narrativas transmedia pueden servir para motivar a los estudiantes, enseñar valores y ética, desarrollar habilidades de análisis y pensamiento crítico a través del análisis de sus tramas y personajes, y promover la creatividad mediante la creación de contenidos relacionados.

Valores y creencias

Las películas y programas de televisión según Valkenburg y Piotrowski (2017) pueden influir en la formación de los valores y creencias de los niños. Muchos niños dedican su tiempo a las redes, televisión, videojuegos y pantallas en general, muchas veces impidiendo el desarrollo normal del niño en otras actividades que le ayudan a desarrollar actividades psicomotoras e intelectuales, muchos de ellos toman estas historias o creencias difundidas por los medios como propias adaptándolas como un estilo de vida el cual seguir y copiar, y si los medios muestran diversidad, inclusión, y respeto por los demás, estos valores pueden ser internalizados por los niños. Por otro lado, si promueven estereotipos o prejuicios, pueden perpetuar visiones limitadas y sesgadas del mundo.

Generaciones

Los Millenials.

En una investigación de Cruz (2023) Es la generación que nace y es plenamente consciente de la transición entre lo analógico y lo digital y conocieron el mundo con y sin internet. Son la primera generación mejor preparada académicamente, y están en constante formación y basados en la tecnología buscan calidad en la educación. Quieren progresar y para

eso se preparan, cambian constantemente de empleos buscando lo que más les gusta, aunque a veces el mercado laboral no responde a sus necesidades.

Les gusta viajar y tener experiencias nuevas cada vez, y si las situaciones de su vida no se adaptan a sus expectativas y no logran lo que proponen pueden llegar a generar cuadros de estrés, inestabilidad que afecta a sus relaciones familiares y sociales, porque le dan mucha importancia a los vínculos que establecen con los demás. Tienen familia, todavía creen en el matrimonio, y su descendencia es significativamente menor a las de sus antecesores, incluso hay algunos que deciden no llegar a tener hijos. En esta generación crecen las estadísticas, también, de familias monoparentales, como consecuencia de la disolución de las relaciones maritales.

Son la generación de los quieren verse y sentirse bien, están permanente en la búsqueda de la felicidad, y en estado de competencia para ser siempre los mejores, incluso, a costa de su propia salud mental. Esta generación comienza a darle más importancia a la soltería, a las relaciones casuales y le empieza a abrir la mente a la aceptación de las nuevas diversidades de género en su etapa adulta.

La Generación Z

Las personas nacidas a partir de 1994 nacen mientras se está dando la transición entre lo analógico y lo digital como como también lo vivieron los millenials, según Vilanova (2019) con la diferencia de que son 100% nativos digitales porque nacieron cuando la tecnología alcanzaba altos desarrollo y los dispositivos electrónicos les han posibilitado educarse y socializar con el internet plenamente desarrollado, canal indiscutible al que acuden para informarse. Hacen uso constante de las TIC para establecer su relaciones sociales, laborales y culturales; desconfían del

sistema educativo tradicional, y prefieren el aprendizaje enfocado en la vocación y en las experiencias; y el respeto hacia otras opiniones y estilos de vida.

No pertenecen al segmento de los “ni-nis” ni quieren serlo y se preocupan por su futuro, así como también se preocupan por su educación, señalando las falencias del sistema educativo frente a las demandas actuales. Por género, las mujeres se preocupan más por la salud, el medio ambiente, mientras que los hombres se preocupan más por el tiempo libre, la sexualidad, la situación política y estar informados.

Metodología

Teniendo en cuenta que el método de la investigación cualitativa, (Cerdeña, 1991) que se da particularmente en el campo de las ciencias sociales y humana, este trabajo se basa en esta metodología para responder a la pregunta problema porque recurrimos a la experiencia personal, la cual se enriquece y amplía con experiencias provenientes de otros investigadores y autores.

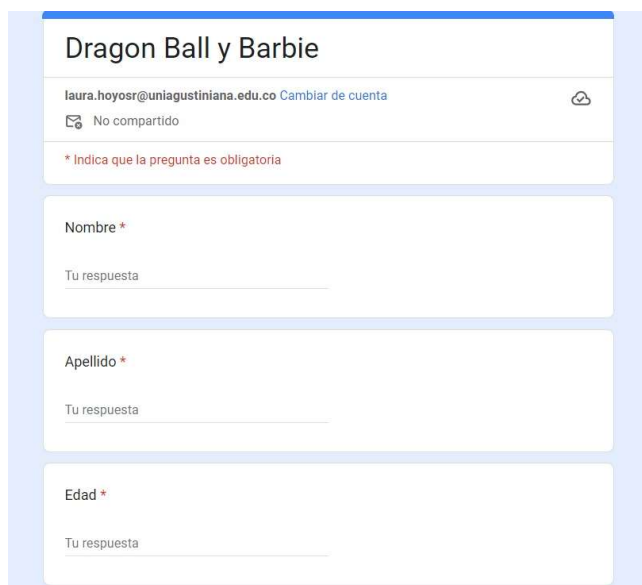
Cómo sólo a través de la experiencia y las percepciones de personas podemos llegar a recoger la información necesaria para obtener los resultados de este trabajo, se desarrolló una encuesta planteada para ser aplicada a un grupo de adultos, hombres y mujeres, pertenecientes a las generaciones de las décadas de los 90's y 2000, en la cual se realizan preguntas relacionadas a cómo fue su interacción en su infancia con las series de Barbie y Dragon Ball por las cuáles deben tener un gusto particular. La encuesta realizada se puede encontrar en el link:

https://docs.google.com/forms/d/1qFmtrFsPMfWnNs1JZ-3mfM8cn5FLgZuY8g2_2QIetdc/edit?ts=66ac1938

Imágenes de la encuesta

Figura 1.

Datos Personales



Dragon Ball y Barbie

laura.hoyosr@uniagustiniana.edu.co Cambiar de cuenta

No compartido

* Indica que la pregunta es obligatoria

Nombre *

Tu respuesta

Apellido *

Tu respuesta

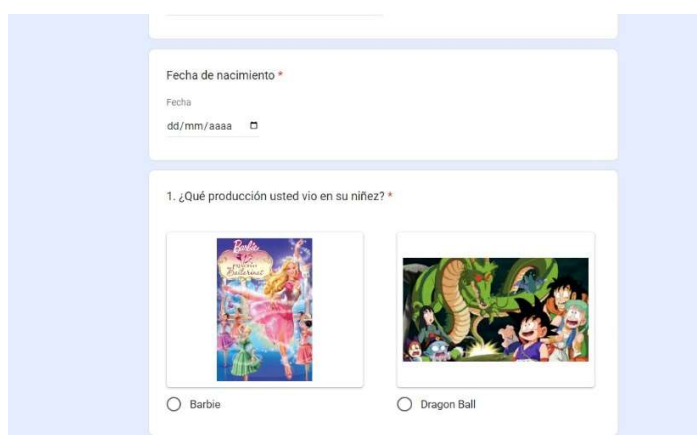
Edad *

Tu respuesta

Nota. Datos personales. Elaboración propia.

Figura 2.

Pregunta 1





Fecha de nacimiento *

Fecha

dd/mm/aaaa

1. ¿Qué producción usted vio en su niñez? *

Barbie Dragon Ball

Nota. Pregunta 1. Elaboración propia.

Figura 3.*Pregunta 2*

2. ¿Cree usted que Barbie es importante para el crecimiento personal de las niñas? y por qué?



Sí

Otro: _____

No

Nota. Pregunta 2. Elaboración propia.

Figura 4.*Pregunta 3*

3. ¿Considera usted que Dragon Ball tiene contenido violento para los niños y niñas? y por qué?



Sí


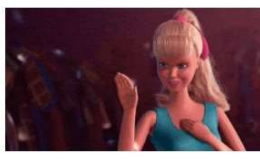


Otro: _____

No

Nota. Pregunta 3. Elaboración propia.

Figura 5.*Pregunta 4*

4. ¿Cuál considera usted que tiene más contenido de valores? y por qué? *

 <input type="radio"/> Dragon Ball	 <input type="radio"/> Barbie
 <input checked="" type="radio"/> Las dos <input type="radio"/> Otro: <hr/>	 <input type="radio"/> Ninguna

Nota. Pregunta 4. Elaboración propia.

Figura 6.*Pregunta 5*

5. ¿Qué tipo de valores cree usted que fomentan las producciones audiovisuales? *

Tu respuesta

Nota. Pregunta 5. Elaboración propia.

Conclusiones

Por medio de este proyecto se identificó que las narrativas transmedia si pueden tener un valor pedagógico en la construcción del pensamiento crítico. Por medio de investigaciones, se encontró que mucho de este contenido audiovisual puede promover crecimiento en los valores de los niños, dependiendo de la forma de analizarlo y del acompañamiento que tengan.

Las narrativas transmedia de Barbie y Dragon Ball han tenido un impacto en las generaciones z y millennials, su parte social, emocional y axiológica estas historias distribuidas en multiplataforma fueron gran parte de la infancia de los adultos de hoy en día. Se pudo observar que estos elementos transmedia se pueden implementar en la educación maximizando sus beneficios integrando la educación crítica de medios en las escuelas por medio del análisis crítico, Discusión de valores y proyectos creativos.

Este fenómeno puede llevar a la internalización de creencias y valores representados en estas historias por medio de tramas y personajes que promueven la inclusión, la justicia y la construcción de identidad en los jóvenes.

También se concluye que por medio del análisis crítico de las producciones desde una perspectiva pedagógica se puede enseñar a los estudiantes a analizar el contenido que se consume identificando estereotipos y representaciones de problemáticas. A través de programas de educación crítica de medios aumenta la capacidad de los estudiantes para discernir y cuestionar los mensajes recibidos de las narrativas transmedia que consumen.

Esas actividades de reflexión guiada mejoran la comprensión crítica y el pensamiento autónomo de los estudiantes con respecto a los medios que consumen, los educadores pueden ayudarles a desarrollar una comprensión más completa y crítica de las producciones que consumen y así promueven un desarrollo cognitivo y social más saludable.

Referencias

- Aierbe, A. Oregui, E. (2016). Valores y emociones en narraciones audiovisuales de ficción infantil. *Comunicar: revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 24(47) 69-77. Recuperado de:
<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=47&articulo=47-2016-07>
- Alzate, J. L. (2021). Bob Esponja: la industria cultural reforzando principios y valores en los últimos millennials y los primeros miembros de la generación Z. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10554/60836>.
- Anderson, D. R. (2017). Kaveri Subrahmanyam, en representación del Grupo de trabajo sobre los impactos cognitivos de los medios digitales; Medios de pantalla digitales y desarrollo cognitivo. *Pediatría*; 140 (Supl 2) 57–61. Recuperado de: <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758C>
- Castillo, E. J. (2018). Influencia de la serie animada “dragon ball z” en la agresividad de los niños de educación inicial. (Trabajo de grado de especialidad. Universidad Nacional de Tumbes) Quito, Ecuador. Recuperado de:
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/793/JARAMILLO%20CASTILLO%2C%20DENNIS%20ARQUIMIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cruz, Y. 2023. ¿Millennials, una generación de ruptura? un enfoque interdisciplinario sobre la sociedad contemporánea. (Tesis de maestría, Universidad Autónoma de

Zacatecas). Zacatecas, Mexico. Recuperado de:

<http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/3608>

Del Carmen, M., y Juste, R. P. (2005). Globalización y educación en valores:

Aportaciones educativas desde el fenómeno social de la muñeca Barbie. *Eduga:*

Revista Galega do Ensino. 47(2005). 1421-1441. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2554857>

Ebram, M. (2024). Sobre estereotipos y empoderamiento: un estudio del proceso de transformación de la identidad de Barbie a través de sus muñecas y publicidades.

(Trabajo de Grado, Universidad de San Andrés). Buenos Aires, Argentina.

Recuperado de:

<https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/bitstream/10908/23765/1/%5BP%5D%5BW%5D%20T.%20L.%20Com.%20Ebram,%20Martina.pdf>

Facione, P. (2007). Pensamiento Crítico: ¿Qué es y por qué es importante? Recuperado de: <https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/6/134/733/1>

Fuentes, A. L. 2006. El valor pedagógico de la danza. [Tesis Doctoral. Universitat De Valencia]. Valencia, España. Recuperado de:

<https://roderic.uv.es/rest/api/core/bitstreams/7891c758-fd31-43fa-b9a7-c7002714d62d/content>

Gutiérrez, H. C. (1991). Los elementos de la investigación: como reconocerlos, diseñarlos y construirlos. Quito, Ecuador. Editorial El Búho. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2554857>

- Kocher, D. (1969). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* by Henry Jenkins. First Monday. Recuperado de: <https://doi.org/10.5210/fm.v13i5.2166>
- Luzuriaga, L. 1956. *Historia de la Educación y la Pedagogía*. Editorial Losada. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: https://sociofilosofia.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/04/historia_de_la_educacion_y_de_la_pedagogia_i.pdf
- Marciano, L., Camerini, A. L., & Morese, R. (2021). The Developing Brain in the Digital Era: A Scoping Review of Structural and Functional Correlates of Screen Time in Adolescence. *Frontiers in psychology*, 12, 671817. Recuperado de: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.671817>
- Mariño, N. V. (2007) *Barbie: la imposición de valores en nuestra cultura y su reflejo en las publicidades televisivas*. (Trabajo Proyectual Guiado. Universidad Abierta Interamericana). Recuperado de: <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC072143.pdf>
- Mesa, Y. (2019). *Formación de audiencias/productoras críticas: Las series animadas comerciales y las identidades infantiles*. (Tesis de maestría). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia. Recuperado de: bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/12543/1/MesaYaneth_2019_FormacionAudienciasProductoras.pdf
- Montoya, A. C. y Ospina, D. H. (2020). *Las Narrativas Transmedia (NT) como estrategia didáctica que fomente pensamiento crítico*. *Pensamiento educativo: cognición, prácticas educativas e interacciones*. [E-book] Editorial Universidad Católica de Pereira. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/348714471_Las_Narrativas_Transmedia_a_NT_como_estrategia_didactica_que_fomente_pensamiento_critico

Ossorio, M. A. (2014). Aplicación de la narrativa transmedia en la enseñanza universitaria en España: Aprendizaje colaborativo, multiplataforma y multiformato. *Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad*. 3(2). 23-58. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8141169>

Pacheco, M. J. (2020). Análisis de contenido sobre elementos violentos en el anime japonés Dragon Ball Z. (Trabajo de grado de Licenciatura). Universidad Politécnica Salesiana. Quito, Ecuador. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/18826>

Panjeti, V. N., y Ranganathan, P. (2023b). Impact of Screen Time on Children's Development: Cognitive, Language, Physical, and Social and Emotional Domains. *Multimodal Technologies And Interaction*, 7(5), 52. Recuperado de: <https://doi.org/10.3390/mti7050052>

Pinto, M. C. y Rios, I. N. (2018). La narrativa transmedia como herramienta de empoderamiento y cambio social en Colombia: caso Alianza BioCuenca. *Revista KEPES*. 15(18). 217-247. Recuperado de: <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2654>

Rambla, M. D. (2022). Transmedia storytelling: la creatividad como vínculo entre narrativas textuales y multimedia. Un estudio de caso en educación primaria. (Tesis doctoral. Universidad de Málaga). Málaga, España. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/10630/24187>

- Reyes, M. L., Quezada, E. E., y Sigüenza, W. G. (2019). Influencia de programas televisivos en el comportamiento de los niños de educación básica. *Revista San Gregorio*, 1(29). 50-57. Recuperado de:
scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2528-79072019000300050&lng=es&tlng=es.
- Salazar, B. (2022). “¿Por qué Dragon Ball se volvió tan popular?” Código Espagueti. [Blog]. Recuperado de: <https://codigoespagueti.com/noticias/anime/por-que-dragon-ball-se-volvio-tan-popular/>
- Scolari, C. A. 2014. Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. [Anuario] Recuperado de:
https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf
- Takahashi, I., Obara, T., Ishikuro, M., Murakami, K., Ueno, F., Noda, A., Onuma, T., Shinoda, G., Nishimura, T., Tsuchiya, K. J., & Kuriyama, S. (2023). Screen Time at Age 1 Year and Communication and Problem-Solving Developmental Delay at 2 and 4 Years. *JAMA Pediatrics*, 177(10), 1039-1046. Recuperado de:
<https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2023.3057>
- Touriñán, J. (2004), Educación en valores, sociedad civil y desarrollo cívico. *Revista Española de pedagogía*. 21(1) 252-254. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=345894>

- Valkenburg, P. M., and Piotrowski, J. T. (2017). *Plugged In: How Media Attract and Affect Youth* (New Haven, CT, 2017; online edn, Yale Scholarship Online, 21 Sept. 2017), Recuperado de:
<https://doi.org/10.12987/yale/9780300218879.001.0001>
- Vilanova, N. 2019. Generación Z: *los jóvenes que han dejado viejos a los “millenials”*. *Economistas*. 11(1). 43-51. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8381819.pdf>
- Winocu, R., Gutiérrez, G. E. y Barreneche, C. (2018). Habilidades transmedia de los adolescentes y desafíos pedagógicos. *Educación y Ciudad*, 35 (2018), 169–178.
<https://doi.org/10.36737/01230425.n35.1972>
- Zambrano, T. Y. (2019). Transmedia. Una propuesta pedagógica para trabajar en el campo del Pensamiento crítico con los jóvenes del IED San Cayetano. (Tesis de Maestría. Universidad Distrital Francisco José De Caldas). Bogotá, Colombia.
Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11349/14856>.
- Zapata, R., Ibarra, J., Henríquez, M., Sepúlveda, S, Martínez, L., y Cigarroa, I. (2021). Aumento de horas de pantalla se asocia con un bajo rendimiento escolar. *Andes pediátrica*, 92(4), 565-575. Recuperado de:
<https://dx.doi.org/10.32641/andespediatr.v92i4.3317>