

Didáctica y Televisión Digital: Convergencia y Educación-Entretenimiento

Didactics and Digital Television: Convergence and Education-Entertainment

Oscar Ruiz Tovar (*)
Christian Jonathan Ángel Rueda (**)

Reseña biográfica:

(*) Oscar Ruiz Tovar es de nacionalidad mexicana, es Maestro en Docencia y Gestión Educativa. Actualmente, se encuentra cursando el Doctorado Humanista en Educación, Digitalizada y Prospectiva en la Universidad Marista de Querétaro, México.

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9817-3350>.

C.E. oscaruiz.com@gmail.com

(**) Christian Jonathan Ángel Rueda es de nacionalidad mexicana, es Doctor en Tecnología Educativa. Actualmente es investigador posdoctorante en la Universidad Politécnica de Santa Rosa Jáuregui (UPSRJ) en Querétaro, México

Código ORCID: orcid.org/0000-0002-4780-874X

C.E.: cangel@upsrj.edu.mx

Recibido: 15.04.2024

Revisado: 17.05.2024

Aceptado: 31.05.2024

RUIZ TOVAR, Oscar y ÁNGEL RUEDA, Christian Jonathan (2024). "Didáctica y Televisión Digital: Convergencia y Educación-Entretenimiento". Con-Sciencias Sociales, Año 16, N° 30, junio 2024, pp. 91-106, Universidad Católica Boliviana "San Pablo", Sede Cochabamba.

Resumen

El presente trabajo es una investigación documental, que examina el uso de contenidos digitales para actividades recreativas, considerando la evolución de la cultura de la convergencia de Henry Jenkins (2003) hacia el concepto de Entertainment-Education (EE) propuesto por Arvind Singhal y Everett Rogers (2003), que fusiona entretenimiento y educación. El estudio revisa experiencias de uso didáctico de series de televisión en plataformas digitales, analizando: 1) la variedad de plataformas y el cambio en el papel de las audiencias; 2) los contenidos televisivos desde una perspectiva educativa; 3) el uso educativo de entretenimiento mediante narrativas lúdicas de aprendizaje. Como resultados principales, se pudo encontrar una diversidad de contenidos digitales accesibles en diferentes plataformas. La idea principal de la EE se basa en la idea de influencia de un contenido mediático en las audiencias para el modelamiento de conductas. Sin embargo, la complejización de las narrativas televisivas, el cambio en el rol de las audiencias y el aporte de las investigaciones de autoras como Mayté Donstrup, proyectan usos diversos en la construcción de procesos didácticos.

Palabras clave: didáctica, series de televisión, televisión digital, narrativas, convergencia, Educación-Entretenimiento

Abstract

Based on a documentary investigation, this research examines the use of digital content for recreational activities. Building on Henry Jenkins' theory of convergence culture (2003) and Arvind Singhal and Everett Rogers' (2003) concept of Entertainment-Education, the study reviews experiences of didactic use of television series on digital platforms, , analyzing: 1) the variety of

platforms and the shift in audience roles; 2) television content from an educational perspective; 3) the educational use of entertainment through playful learning narratives. As main results, a diversity of digital content accessible across different platforms was found. The core idea of EE is based on the influence of media content on audiences for behavior modeling. However, the complexification of television narratives, the change in audience roles, and the contributions of researchers such as Mayté Donstrup suggest diverse uses in the construction of didactic processes.

Keywords: didactic, television series, digital television, narratives, convergence, Entertainment-Education.

Resumo

Esta pesquisa, que é uma investigação documental, examina o uso de conteúdos digitais para atividades recreativas, considerando a evolução da cultura da convergência de Henry Jenkins (2003) em direção ao conceito de Entretenimento-Educação (EE) proposto por Arvind Singhal e Everett Rogers (2003), que funde entretenimento e educação. O estudo revisa experiências de uso didático de séries de televisão em plataformas digitais, analisando: 1) a variedade de plataformas e a mudança no papel das audiências; 2) os conteúdos televisivos sob uma perspectiva educativa; 3) o uso educativo do entretenimento através de narrativas lúdicas de aprendizado. Como principais resultados, encontrou-se uma diversidade de conteúdos digitais acessíveis em diferentes plataformas. A ideia principal do EE baseia-se na influência de um conteúdo midiático nas audiências para a modelagem de comportamentos. No entanto, a complexidade das narrativas televisivas, a mudança no papel das audiências e as

contribuições de pesquisadoras como Mayté Donstrup projetam diversos usos na construção de processos didáticos. Palavras-chave: didático, séries de televisão, televisão digitais, narrativas, convergência, Entretenimento-Educação

Introducción

La dinámica del uso de contenidos digitales para actividades recreativas se diversificó en comparación con la visión sobre la cultura de la convergencia de Henry Jenkins (2008). Este autor considera tres aspectos clave: “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación de múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de audiencias mediáticas” (p. 15).

Esto es relevante dado que estudios realizados por autores como Arvind Singhal y Everett Rogers (2003) demuestran el impacto potencial del uso de contenido de entretenimiento con propósitos educativos. Singhal y Rogers, junto con otros autores, acuñan el término “Educación-Entretenimiento” (E-E), definiéndolo como “el proceso de diseñar e implementar intencionalmente un mensaje mediático con el propósito de entretener y educar” (Singhal y Rogers, 2003, p. 5, la traducción es propia).

En el momento en que Singhal y Rogers (2003) llevaron a cabo sus estudios sobre Educación-Entretenimiento (traducción propia para este estudio), los canales de comunicación y medios de difusión de contenido estaban mayormente limitados al uso de la televisión como el principal medio audiovisual. Por ejemplo, realizaron un análisis detallado de programas televisivos como *Jasoos Vijay* en la India, el cual se utilizó para concienciar sobre las problemáticas relacionadas con el VIH/SIDA

en ese país. La serie seguía la historia de un detective que resolvía crímenes vinculados a esta población específica.

Existen varios aspectos destacables en el uso de una serie de televisión, para sensibilizar críticamente a una audiencia sobre un fenómeno social. El primer punto relevante para esta investigación es que autores como Singhal y Rogers (2003) han documentado de manera sistemática que los programas televisivos pueden tener una intención educativa, basándose en los estudios cognitivos de Bandura (2003) sobre el modelaje de conductas (Singhal y Rogers, 2003). Esta perspectiva sugiere que es factible desarrollar teórica y metodológicamente una estrategia para socializar el contenido de entretenimiento con el fin de generar un impacto educativo en las audiencias. Como segundo elemento, es posible identificar la multiplicidad de canales con los que cuenta un contenido para instalarse en el imaginario colectivo de una población específica. Tal como lo documentan Singhal y Rogers (2003), en diferentes épocas existen diversos canales para socializar el contenido mediático, ya sea a través de la televisión o la radio, como elementos primordiales para dar a conocer un contenido.

Conforme avanza el desarrollo tecnológico, el concepto de convergencia de Jenkins cobra un valor significativo al considerar la multiplicidad de canales disponibles. Por ejemplo, en su obra *Fans, bloggers y videojuegos: La cultura de la colaboración* (2015), Jenkins realiza una conceptualización de audiencias dinámicas fundamentadas en la inteligencia colectiva de Pier Levi, y documenta antecedentes que facilitan la creación de comunidades interactivas, haciendo referencia a la cosmopedia de Levy.

Estos antecedentes evidencian el impacto de los medios de entretenimiento con propósitos educativos, subrayando cómo autores como Jenkins, Singhal y Rogers desde principios de los años 2000, consideraban el poder persuasivo de estos contenidos para influir en las audiencias y crear conciencia sobre fenómenos sociales. Además, la diversidad de canales de acceso a estos contenidos se amplió, lo que incrementa su alcance a diferentes audiencias. La propuesta que se presentará a continuación se centra en revisar estos antecedentes en el contexto de la diversidad de plataformas digitales de distribución de entretenimiento, como Netflix, Amazon o HBO, para luego analizar diversas series de televisión utilizando categorías como Educación-Entretenimiento, convergencia digital y narrativas lúdicas del aprendizaje.

El objetivo de este estudio es analizar la evolución y el potencial educativo de los contenidos de entretenimiento en plataformas digitales contemporáneas, a través de una revisión documental que integre los conceptos de Educación-Entretenimiento, convergencia digital, narrativas complejas y el uso didáctico de series de televisión, examinando el cambio de rol de las audiencias y las estrategias de interactividad en plataformas de streaming.

1. Estado de la cuestión

El consumo de contenido como películas, series o sagas de novelas comerciales se ha popularizado en los últimos años, en contraste con el consumo de libros clásicos o literatura académica. Sin embargo, “han pasado ya algunos años y hay datos para sostener que la supuesta desaparición de los libros en papel no se ha producido” (Tomasena, 2021, p. 72). Se había pronosticado la desaparición del libro debido

a la amenaza que suponía en el siglo XX el consumo de contenido televisivo.

No obstante, existen investigaciones que afirman la imposibilidad de clasificar los contenidos digitales como buenos o malos para los procesos de enseñanza-aprendizaje. Así lo establece Cuevas (2020): “Actualmente es imposible hablar de las consecuencias negativas o positivas de estos productos per se, más bien se trata, desde una postura crítica, de analizar el potencial reflexivo y educativo que la televisión, el cine o el streaming pueden tener” (p. 166). Ante esta oportunidad que el autor considera con respecto al potencial educativo del cine y la televisión, es posible visualizar ciertos contenidos que ofrecen una posibilidad interesante en la enseñanza.

1.1 El potencial educativo de la representación en el cine

Pensar la comunicación a través de estos medios conlleva un ejercicio de reflexión que puede tener un alcance insospechado, ya que, según Wolton (2000) “La ventaja específica de las tecnologías de la comunicación del siglo XX, que incluyen la transmisión del sonido y de la imagen, consiste en haber alcanzado a todos los públicos, todos los medios sociales y culturales” (p. 35). Aunque los procesos comunicativos de los medios de masas han sido ampliamente analizados desde perspectivas comerciales y económicas, es crucial ir más allá de estas consideraciones para evaluar su impacto en áreas como la educación, pese a la falta de reconocimiento cultural o intelectual.

La televisión influye en la educación, y a su vez, ésta influye en los contenidos mediáticos. Así lo presenta la autora Nelly Lomelí (2021), quien realiza un valioso ejercicio de reflexión sobre la pertinencia para el desarrollo científico a partir del

análisis de una película. En su texto “El premio Nobel y una pinza en el tiempo: Nuevas visualidades en el espacio tiempo”, detalla la relación que tienen ciertas películas de ciencia ficción en la reflexión en torno a conceptos como las dimensiones espacio-tiempo. La primera parte del texto se presenta a continuación para ilustrar qué tipo de películas toma como referencia para realizar su reflexión.

La primera película que vi donde se mostraba un no tiempo-no espacio fue *La historia sin fin* (1984) —película inspirada en el maravilloso libro *La historia interminable* de Michael Ende—, en la que metaforizan la pérdida del ser amado, en este caso la madre de Bastián, el protagonista, con “la nada”, que amenaza con terminar con el Reino de Fantasía desapareciendo todo lo que encuentra a su paso. Y ¿qué es “la nada”? Atreyu, el joven héroe de la historia le pregunta a Gmork en su encuentro, a lo que éste le responde: “La nada es ese vacío que queda, la desolación que destruye a este mundo y mi encomienda es ayudar a la nada”. En esta película, “la nada” es representada como espacio vacío. “La nada” puede incluso con pilares de la realidad tan importantes como el tiempo y el espacio (Lomelí, 2021, p. 22).

En este segmento del texto, la autora hace referencia a un libro que, en sí mismo, no tiene relación con la física y los conceptos de espacio y tiempo. Sin embargo, el contenido de la película basada en dicho libro permite, al presentar una representación accesible de ciertos elementos complejos (como la nada), la oportunidad para la reflexión y el análisis científico. Esta forma de representación, según la propuesta de Lomelí (2021), se denomina “visualidades”. A continuación, se explorará la oportunidad que ofrece el uso y la estrategia de hablar de “visualidades” como un medio para el desarrollo de una

propuesta didáctica en contenidos digitales como el cine o la televisión.

1.2 Visualidades: el alcance de la relación del cine y la ciencia

Se puede empezar a hablar del poder de la imagen, como un recurso importante que tiene el cine o la televisión. Murray (1997) recupera un relato de las primeras proyecciones de cine, donde el público salía corriendo al ver un tren acercarse en la pantalla. Este efecto provocado por la nitidez de una imagen da cuenta de la oportunidad que permite construir narrativas desde medios como el cine o la televisión. De ahí la importancia del término visualidades de Lomelí (2021).

De acuerdo con la autora visualidades se establece como un elemento importante que permiten los medios digitales para presentar elementos o formas que son muy complicados de plasmar en la realidad como la conocemos.

Ahora bien, el tipo de imágenes que generamos, no solo tienen que ver con nuestro aparato sensorial, las líneas narrativas y el aceptado principio de realidad, sino con las posibilidades que nos aportan las máquinas de visión: microscopios, telescopios, cámaras fotográficas, de cine y tecnologías de edición, que nos permiten ver imágenes que no corresponden a la visión natural del humano y que han transformado la visualidad (Lomelí, 2021, p. 35).

Aquí es donde la función del cine y la televisión adquiere una relevancia importante como elemento didáctico. Según Lomelí (2021, p. 35), “El cine, junto con la física teórica, ha participado activamente en la generación de nuevas imágenes, no solo para las personas comunes en sus dinámicas cotidianas, sino también para los mismos físicos”. Es fundamental rescatar ciertos

conceptos clave planteados por la autora. La visualidad del cine y la televisión permite a las audiencias construir imágenes que, en la realidad, no serían comprensibles. Además, generan líneas narrativas que trascienden el sentido de realidad. Aunque la percepción humana permite observar lo observable, la ciencia ha alcanzado nociones tan complejas que, sin el cine o la televisión, sería imposible plasmar los avances en imágenes.

La autora, por ejemplo, presenta el caso del físico Kip Thorne, quien colaboró en la producción de la película “Interstellar” como un apoyo para la consistencia narrativa. Según Lomelí (2021) “En esta película podemos observar varios de los fenómenos descritos en la teoría de la relatividad no en fórmulas, sino en imágenes, líneas narrativas y drama humano” (p.40). La participación de un científico para garantizar la verosimilitud narrativa proporciona coherencia entre el contenido científico y el argumento de la película.

Por último, con base en lo presentado anteriormente, se puede establecer una mirada de comunicación de doble vía, entre el aporte científico del experto a una película, y a su vez en la aportación de la visualidad que permite la película para fortalecer el desarrollo científico. Esto debido a que la participación de Thorne no solo le dio una oportunidad importante a la película para fortalecer su línea narrativa, sino que a él le permitió visualizar parte de su trabajo en una plataforma como el cine, que lo llevó a ganar un Premio Nobel de Física. La investigación del proceso de análisis científico de Thorne, está documentada en el libro *The science of Interstellar*, que tiene el propósito de divulgación del trabajo realizado por el físico.

Este planteamiento abre una ventana de análisis profundo sobre la intersección entre

contenidos televisivos y cinematográficos desde una perspectiva educativa. Este antecedente sugiere que es imperativo, no solo desde el ámbito de la comunicación sino también desde una óptica pedagógica, examinar el impacto que la proliferación de productos mediáticos en plataformas digitales contemporáneas ejerce sobre los procesos de aprendizaje. Adicionalmente, este contexto invita a explorar una cuestión complementaria: en qué medida la televisión puede servir como un medio para generar narrativas pedagógicamente efectivas que puedan constituirse como recursos didácticos.

2. Material y métodos

Esta investigación se plantea como una revisión documental, fundamentada en las propuestas de Hart (2018) y Fink (2019), quienes establecen que esta línea de investigación es valiosa dada su capacidad para sintetizar el conocimiento existente, identificar brechas de investigación y contextualizar nuevos estudios. Estos autores enfatizan cómo las revisiones documentales fomentan el pensamiento crítico y creativo, proporcionando una base metodológica sólida para la investigación. La revisión documental que se lleva a cabo, pretende profundizar en el análisis de las categorías relacionadas con el uso didáctico del contenido digital televisivo. Este análisis se estructurará en torno a tres ejes fundamentales que se describen a continuación:

1. Multiplicidad de Plataformas y Cambio del Rol de las Audiencias, este primer eje se centra en el estudio de la multiplicidad de plataformas digitales disponibles para la distribución de contenido digital televisivo. Se abordará cómo esta diversidad de plataformas ha cambiado el rol de las

audiencias, que ahora no son meros receptores pasivos, sino agentes activos que seleccionan, comparten y hasta crean contenido. Este cambio se analizará a través del marco teórico de la convergencia mediática propuesto por Henry Jenkins en sus obras de 2003 y 2015. Jenkins (2003) argumenta que la convergencia mediática no es simplemente una cuestión tecnológica, sino un cambio cultural que afecta a cómo los consumidores interactúan con los medios. Se examinarán casos específicos donde la convergencia mediática ha tenido un impacto significativo en la educación.

2. Revisión de Contenidos Digitales Televisivos desde una Perspectiva Educativa, este segundo eje, se enfoca en la revisión de los contenidos televisivos digitales desde un punto de vista educativo. Este análisis se llevará a cabo partiendo de la teoría de la Educación-Entretenimiento (Singhal y Rogers, 2003). Se profundizará en cómo los programas de televisión actuales incorporan elementos educativos, ya sea de manera explícita o implícita, y cómo estos pueden ser evaluados en términos de su uso didáctico.

3. Uso Didáctico de Contenidos de Entretenimiento y Narrativas Lúdicas del Aprendizaje, este tercer eje explora el uso didáctico de los contenidos de entretenimiento a través de la configuración del término “narrativas lúdicas del aprendizaje”. Este concepto se refiere a la riqueza de las narrativas digitales televisivas, y cómo pueden ofrecer un aporte valioso a los procesos de aprendizaje. Con base en estas tres categorías se realizó la selección de investigaciones que permiten profundizar en cada una de ellas. Se llevó a cabo en una primera fase de la investigación una profundización en la variedad de estudios académicos, que pueden observarse en la siguiente matriz:

Tabla 1
Aanálisis documental

Categoría	Temáticas	Serie/plataforma	Autores
Multiplicidad de Plataformas y Cambio del Rol de las Audiencias	Sexualidad y consumo de drogas en adolescentes	Sex Education/Netflix	Donstrup (2022a); Mastandrea, Ormart y Paragis (2002); Forteza Martínez (2023)
	Feminismo, rol de la mujer en las series protagonizadas por mujeres	Series distribuidas por Netflix y Amazon Prime	Donstrup (2022b); Gavilan, Martínez-Navarro & Ayestarán (2019)
	Análisis del concepto ideología	Series de Netflix	Donstrup (2020); Donstrup & Algaba, (2021); Donstrup (2023)
	Análisis del concepto identidad	Beforeigners/HBO	Donstrup (2021)
	Discriminación y grupos diferenciados	Harry Potter (saga de libros)	Vezzali, Stathi, Giovannini, Capozza, & Trifiletti (2015); Vezzali, Hewstone, Capozza, Giovannini, & Wölfer (2017)
Revisión de Contenidos Digitales Televisivos desde una Perspectiva Educativa	Temáticas filosóficas	Narrativas digitales	Medina-Vicent, (2018); García Díaz (2018)
	Uso didáctico	Películas	Escribano Gutiérrez, J. (2017)
	Filosofía del derecho	Película Django sin cadenas	López (2016)
Uso Didáctico de Contenidos de Entretenimiento y Narrativas Lúdicas del Aprendizaje	Lenguaje de las series de televisión	Distintas plataformas	García Fanlo (2017); Aparici y Marín (2017); Mateos-Pérez (2021); Serrano (2021)
	Concepto narrativa		Forest & Beckley-Forest (2018); Bartori (2021)
	Implicaciones éticas y filosóficas de su narrativa	Westworld/HBODark/Netflix	Irwin, B. South y S. Engels (2018); Ferrer-Alcantud (2018); Gómez Ponce (2019); Huertas (2019); Cascales y Fernández-Urtasun (2019); Hidalgo (2020); Medina-Vicent (2018); Mejía Reyes y Godino Pons (2023)
	Estudio sobre estrategias de promoción turística basados en la locación de la serie	Juego de tronos	Parramon Rubio y Medina Luque (2021)

Fuente: elaboración propia

Se llevó a cabo una búsqueda exhaustiva de artículos académicos en diversas bases de datos especializadas, centrándose en tres categorías de análisis específicas: 1) Multiplicidad de Plataformas y Cambio del Rol de las Audiencias; 2) Revisión de Contenidos Digitales Televisivos desde una Perspectiva Educativa; y 3) Contenidos de Entretenimiento y Narrativas Lúdicas del Aprendizaje.

A pesar de consultar aproximadamente otras 30 investigaciones durante este proceso, es relevante señalar que estas no se incluyeron en el análisis final. La razón de esta exclusión fue asegurar que la revisión de la literatura se alineara estrictamente con las categorías metodológicas definidas para este estudio. Este enfoque selectivo permitió una mayor coherencia y relevancia en la síntesis de la literatura, garantizando que cada fuente consultada contribuyera de manera significativa a los objetivos de la investigación.

La revisión de literatura se realizó de manera sistemática y rigurosa, enfocándose en trabajos recientes (2015-2024) sobre Educación-Entretenimiento, convergencia digital y narrativas lúdicas del aprendizaje en plataformas de streaming. Se aplicaron criterios estrictos de inclusión y exclusión, utilizando bases de datos académicas reconocidas.

La investigación destaca la transformación de las audiencias en consumidores más activos y el potencial didáctico de las series de televisión, con especial atención al trabajo de Mayté Donstrup. Se exploraron las evoluciones recientes en narrativas televisivas y su aplicabilidad en contextos educativos, incluyendo el diseño de experiencias didácticas basadas en técnicas narrativas. Este enfoque metodológico

asegura una revisión exhaustiva y una interpretación precisa de las interacciones entre medios digitales y educación, proporcionando una base sólida para futuras investigaciones en este campo.

3. 3. *Análisis y Resultados*

3.1 *Multiplicidad de plataformas y los cambios en los roles de las audiencias*

Una de las principales nociones que presenta Jenkins (2003) en su idea de la convergencia mediática, es el cambio de rol de la audiencia de una postura pasiva a una función más activa. Al respecto, existen investigaciones actuales que han explorado esta idea profundizando en el cambio de rol de las audiencias. Por ejemplo, Iglesias (2018) considera que las series de ficción televisiva en tiempos recientes han cambiado en varios aspectos, siendo los más determinantes los procesos de construcción de la narrativa y el rol del espectador, que ha transitado a tener una labor más activa.

Tal y como se expresó en el apartado anterior, al hacer referencia a la televisión o el cine, no se pretende un detrimento de otro tipo de recursos como los libros o recursos didácticos impresos. Más bien, desde la perspectiva de Murray (2017), se entiende que “hay ciertas formas de conocimiento que se adaptan mejor a formas digitales [por ejemplo], la fuerza dramática de los soliloquios de Hamlet se ilustra a través de ejemplos múltiples de diferentes interpretaciones yuxtapuestas al texto que exclusivamente la versión impresa” (p. 19).

Si bien, el antecedente de la multiplicidad de medios que existía en su momento era el uso de la televisión y la radio como canales que permitían acceder a las audiencias, hoy en día existen contenidos digitales televisivos que han diversificado sus canales, apropiándose

de los elementos de la tecnología actual. Por ejemplo, se puede mencionar el caso del uso de tecnología inmersiva desarrollada en la serie española *El Ministerio del Tiempo*, que según lo documenta Alonso-González (2020) realizó el primero episodio interactivo a través de VR, de modo que los espectadores de la serie podían conocer el espacio físico del ministerio, a través de una experiencia de realidad virtual.

Este grado de interactividad sentó las bases para el diseño de contenido digital interactivo, con el cual no solo se diversificaron los canales de recepción del entretenimiento, sino que también se profundizó en el rol activo del espectador al establecer medios de retroalimentación para el contenido mismo. Es el autor Alonso-González (2020) documenta la experiencia interactiva de la serie de televisión para niños *El Gato con Botas: Atrapado en un cuento épico*:

El gato con botas está atrapado en un mágico libro de cuentos que le transporta a un mundo de gigantes, reinas y temibles bestias y que está gobernado por un narrador muy retorcido. Gracias a esta aventura interactiva, cada decisión que tome le puede ayudar a cambiar su destino, así, durante el primer capítulo es el propio narrador el que va ofreciendo al gato la opción de elegir entre dos posibles finales para las distintas aventuras a las que le somete (Alonso-González, 2020, p. 64).

La evolución en la interacción con el contenido digital televisivo se evidencia en series como *El Ministerio del Tiempo*, que en 2015 exploraba la realidad virtual para su interactividad, mientras que *El Gato con Botas* opta por una interacción más accesible mediante el control remoto. Este cambio indica una tendencia hacia una interacción más simple con la audiencia. Este enfoque se

alinea con el nuevo modelo de narración televisiva surgido en las últimas décadas, caracterizado por una complejidad narrativa más profunda, como señala Mata (2018), quien examina la transformación de las tramas televisivas hacia formas más elaboradas y multifacéticas.

Esta complejidad narrativa, se asienta en diferentes recursos que utilizan los directores o productores de películas. En este caso se presentan dos alternativas de un estilo de contenido no convencional: *plot twist* y *puzzle films*. En el caso del *plot twist* Mata (2018) se refiere a estilo de narrativa de la siguiente manera: “*plot-twist* como un proceso narrativo diseñado con el objetivo de generar sorpresa en el espectador, cuando de forma inesperada un argumento cambia de dirección de manera abrupta provocando un cambio en las asunciones del espectador” (pp. 9-10). En el caso de los *puzzle-films*, el autor se refiere más bien a “*productos audiovisuales* que se caracterizan por la carencia de linealidad, bucles temporales, y una realidad espacio temporal fragmentada” (Buckland, 2009, citado en Mata, 2008, p. 11). Estos modelos de narración no lineal que permiten un ejercicio de sorpresa y recepción del contenido de forma que la audiencia activa.

3.2 Revisión de los contenidos digitales televisivos, desde un punto de vista educativo

Partiendo de la idea de Singhal y Rogers (2003) sobre el entendimiento de los contenidos de entretenimiento como elementos educativos, se generaron desarrollos académicos que han profundizado en esta idea, partiendo de dos supuestos importantes:

La idea de la EE (Educación-Entretenimiento) presenta la noción del

carácter persuasivo del contenido de entretenimiento a través de un proceso de modelamiento de la conducta. En este sentido, el uso didáctico de series de televisión con fines educativos ha ampliado este alcance. Actualmente, existen casos documentados de experiencias educativas basadas en contenidos de entretenimiento. El énfasis principal de esta sección del texto, será la consideración del uso didáctico de los contenidos digitales televisivos.

2. El segundo supuesto aborda la diversidad y el impacto de los contenidos de entretenimiento. Si bien el alcance persuasivo del enfoque de la EE correspondía a una época específica, hoy en día, sobre todo las narrativas televisivas, presentan contenidos de entretenimiento con una riqueza que puede potenciar su uso didáctico.

En este contexto, se tomarán como referencia la diversidad de estudios que ha realizado la autora Mayte Donstrup sobre el uso didáctico de series de televisión. Sus investigaciones exploran principalmente el carácter ilustrativo de las series de ficción televisiva para profundizar en conceptos abstractos como la identidad y el poder. Para llevar a cabo este análisis, se utilizarán dos series de televisión disponibles en la plataforma digital Netflix: la serie estadounidense *House of Cards* para ilustrar el tema del poder y la serie original de History Channel, *Vikingos*, para hablar de la identidad. En el desarrollo argumental de esta sección, no se profundizará en la trama de cada una de las series, sino que se expondrá cómo la autora es capaz de ilustrar términos abstractos como la identidad y el poder a través de ellas.

En su texto *House of Cards: ideología y poder en la serie de Netflix*, Donstrup (2017) aborda la idea del poder a partir del personaje protagonista de la serie, Frank Underwood. Utiliza elementos propios de la narrativa que

presenta este personaje, para analizar la dinámica política del contexto actual

[...] al protagonista estadounidense se le ha diferenciado de una manera más evidente de los compañeros de trabajo, un disentimiento acentuado verbalmente –en el primer episodio– por Underwood, que expresa que él es un humilde trabajador, no un político; una distinción que en la original no se realiza. En esta línea, esto se podría explicar por la tendencia –que ellos han recogido– de los políticos de definirse como no políticos y desmarcarse de los partidos tradicionales, como el recién primer ministro francés Emmanuel Macron o Marine Le Pen, que una vez pasó a la segunda vuelta de las elecciones francesas se desvinculó del partido formado por su padre (Donstrup, 2017, p. 55).

Sin embargo, no solo realiza un ejercicio ilustrativo del panorama político, sino que evidencia conceptos teóricos como por ejemplo, la mentalidad objetivista de autores como Ayn Rand:

A modo de introducción, para ir desgranando los motivos que llevan a afirmar tal concepto, se introducirán las premisas que defiende tal ideología. Así, Rand (1990a) defiende que aquello por lo que se debe guiar el ser humano es la realidad objetiva; la razón, el egoísmo y el capitalismo (sin ningún tipo de intervención estatal). Por consiguiente, la realidad existe como un ente objetivo absoluto, y tanto los deseos como las emociones se deben apartar; una mentalidad que mantiene el matrimonio Underwood, tal como se demuestra en el monólogo que emite Frank en la iglesia, a la que acude no a expresar su fe, sino a reírse con sorna de los posibles entes superiores (“Chapter 13”, 1x13) (Donstrup, 2017, p. 56).

De esta manera, un fragmento del argumento

de la serie puede permitir a la autora esclarecer conceptos teóricos de carácter abstracto, como la ideología y el poder. El uso didáctico primordial de la serie de televisión es establecerla como un vehículo ilustrativo. Sucede algo similar en el caso del texto *Vikings*: poder e identidades culturales en la serie de History Channel, donde se toma como referencia una serie de índole histórico con las siguientes características: “Estas producciones de ambientación histórica plantean las tramas de una forma, en mayor o menor medida, verosímil y con líneas argumentales y escenarios en concordancia con los personajes históricos que tratan” (Donstrup, 2018, pp. 57-58). El objetivo específico del análisis de la serie *Vikings* permite a la autora profundizar de manera específica sobre los elementos identitarios de las dos culturas principales que interactúan en la misma: “El propósito de este artículo es comprender la formación de identidades de las dos sociedades narradas en la serie, la vikinga y la inglesa” (Donstrup, 2018, p. 60).

En este texto, la autora aborda la relación entre dos personajes de diferentes orígenes étnicos: el personaje principal durante un periodo importante de la serie, un vikingo de origen llamado Ragnar; y su relación con un monje inglés llamado Athelstan. Desarrolla de manera muy interesante la construcción de identidades con referencia a elementos distintos, como el lugar de origen de cada persona, y lo ilustra a través de afirmaciones como la siguiente:

[...] estas formaciones identitarias han sido puestas de manifiesto hasta entre integrantes de la misma zona geográfica, evidenciando que la formación de un grupo depende de los intereses en juego de un grupo o sujeto que se encuentre en posesión del poder y no tanto de la pertenencia genética o geográfica, por ejemplo. Además, cabe resaltar la

representación que se ha hecho sobre la posibilidad de entendimiento mutuo entre diferentes identidades culturales, con el caso más destacado de la relación de amistad entre Athelstan y Ragnar (Donstrup, 2018, p. 71).

En este sentido, se observa una variación en el enfoque del análisis de los contenidos de entretenimiento para su uso educativo. Autoras como Donstrup presentan modelos didácticos basados en el análisis de fragmentos de series de televisión, los cuales permiten ilustrar conceptos abstractos. Esto contrasta con la idea original de Singhal y Rogers (2003) sobre el potencial persuasivo de las series, para modificar conductas. En este caso, el enfoque didáctico ofrece nuevas posibilidades educativas.

3.3 Narrativas lúdicas del aprendizaje

Siguiendo la misma línea de desarrollo de las secciones anteriores, en este caso se enfatizará el elemento narrativo de las series de televisión. Autoras como Green (2021) desarrollaron enfoques de análisis, como la transportación narrativa, para abordar contenidos de entretenimiento. En este sentido, Green define la idea de transportación narrativa como “una combinación de atención, imaginación y emociones, en la que un individuo se sumerge en un mundo narrativo” (Green & Brock, 2000; Green & Brock, 2002 citado en Green, 2021, p. 87, la traducción es propia).

Respecto a los puntos anteriores, a continuación se revisarán propuestas de series de televisión que generen interés en la audiencia debido a su narrativa. Las series con enfoques narrativos que atraigan a las audiencias serán el centro de atención, siendo considerada la importancia del contenido de entretenimiento en relación con su uso educativo, como lo señala Green (2021),

quien afirma “el contenido de la historia en sí es el elemento más importante, por lo que los profesionales del entretenimiento-educación pueden elegir el medio que sea más apropiado o práctico para su audiencia o que creen que transmitirá su historia de la manera más efectiva” (p. 88, la traducción es propia).

Como primer ejemplo de esta complejidad narrativa, podemos mencionar la serie alemana *Dark*, disponible en el catálogo de Netflix. Esta serie presenta una trama no lineal con saltos temporales, lo que requiere que el espectador siga la historia detenidamente para no perder el hilo. Sin embargo, una de las características destacadas de esta serie fue la creación de contenido adicional por parte de Netflix para facilitar la interacción con la audiencia.

En junio de 2020, poco antes del estreno de la tercera entrega de la ficción, Netflix lanzó *Dark*. Netflix que proporciona a sus seguidores otro tipo de contenido digital e interactivo relacionado con la serie sobre las conexiones familiares existentes entre los personajes y la trama argumental (Rodríguez Fidalgo, Paíno Ambrosio, & Ruiz Paz, 2021, p. 343).

En esta plataforma, como alternativa a Netflix, se pueden acceder a una variedad de contenidos que profundizan en la historia. Esta serie de televisión ilustra el cambio dinámico en la configuración de los contenidos digitales, en línea con la noción de convergencia digital de Jenkins (2003, 2015) y la capacidad para representar conceptos abstractos, como señala la autora Donstrup (2017, 2018). Un ejemplo notable es cómo Bartori (2021) documenta cómo la serie “*Dark*” aborda la idea del eterno retorno de Nietzsche.

3. Discusión y conclusiones

Esta investigación resume un análisis documental de dos enfoques teóricos sobre los contenidos digitales de entretenimiento. Para ello sólo fueron consideradas series de televisión distribuidas en plataformas digitales disponibles en la actualidad, lo cual se alinea con la propuesta de Jenkins (2003) sobre la convergencia digital. Se analiza el cambio en los canales de acceso a las audiencias y la dinámica de los espectadores propuesta por el mismo autor. También se reflexiona sobre la convergencia digital en relación con la multiplicidad de plataformas existentes y la interactividad de la audiencia, lo cual proporciona un marco de referencia interesante para abordar las series de televisión desde una perspectiva educativa.

La principal referencia considerada para el análisis de los contenidos digitales televisivos con fines educativos fue el concepto de Educación-Entretenimiento de Singhal y Rogers (2003). Con base en esta propuesta, se profundizó en el uso didáctico de series de televisión por parte de la autora Donstrup. El principal aspecto abordado en el trabajo de esta investigadora es la capacidad de ilustrar términos abstractos a través de series de televisión con narrativas creíbles, lo que amplía las posibilidades de uso de las series más allá del enfoque persuasivo propuesto por Singhal y Rogers (2003).

Finalmente, se hace hincapié en la narrativa como el punto central para dos objetivos específicos: el interés del público en narrativas complejas y enfoques diversos para acceder a contenido digital; y la capacidad ilustrativa que esta narrativa puede ofrecer para ejemplificar conceptos abstractos a través de series de televisión.

El enfoque se centra en el uso educativo de los contenidos de entretenimiento.

Reconociendo su naturaleza educativa, se ha realizado un proceso de reflexión y análisis que revela experiencias en el uso educativo de la televisión. Este proceso busca fomentar una reflexión que promueva la adopción de este análisis por parte de los educadores, impulsando la diversificación en el uso de recursos didácticos para los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En resumen, este estudio representa un análisis documental meticuloso que fusiona dos enfoques teóricos fundamentales en el estudio de contenidos digitales de entretenimiento, específicamente series de televisión en plataformas digitales. Se establece un diálogo crítico con las teorías de la convergencia digital de Jenkins (2003) y la Educación-Entretenimiento de Singhal y Rogers (2003), enriquecido por las contribuciones de Donstrup en el uso didáctico de tales contenidos. Este trabajo subraya la importancia de la narrativa, tanto para captar el interés de la audiencia, como para ilustrar conceptos abstractos de manera educativa.

Mirando hacia el futuro, es posible enriquecer el diseño de experiencias didácticas al acceder a otras áreas del conocimiento. Las narrativas digitales televisivas han transformado la manera en que se construyen historias, y las audiencias han asumido roles más activos. Este mismo enfoque puede aplicarse en el ámbito educativo, donde los agentes educativos cuentan con insumos diversos para la creación de nuevas narrativas en el diseño de experiencias de enseñanza-aprendizaje. Así, esta investigación no solo contribuye al corpus académico existente, sino que también ofrece proyección para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en la intersección de medios digitales y educación.

Referencias

- Alonso-González, M. (2020). La interactividad revoluciona la ficción televisiva. En J. C. Figuerero, Estudios multidisciplinares en comunicación audiovisual, interactividad y marca en la red. (págs. 55-78). Sevilla : Egreguis ediciones. <https://bit.ly/3t9ZwyB>
- Aparici, R., & Marín, D. G. (2017). ¡Sonríe, te están puntuando!: Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror (Vol. 77). Editorial Gedisa. <https://bit.ly/46q1k4I>
- Bandura, A. (2003). Social Cognitive Theory for Personal and Social Change by Enabling Media. En A. Singhal, M. Cody, E. Rogers, & M. Sabido, Entertainment-education and social change: history, research, and practice . Londres : Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers. DOI: 10.1111/j.1460-2466.2006.00016.x
- Bartori, A. (2021). “Everything is Connected”. Narratives of Temporal and Spatial Transgression in Dark. *Journal of European Television History and Culture*, 112-124 <https://doi.org/10.25969/mediarep/16251>.
- Cascales, R., & Fernández-Urtasun, R. (2019). Redefiniendo la identidad. Los postulados posthumanistas en Westworld. *Scientia et Fides*, 7(2), 119-137.: <http://dx.doi.org/10.12775/SetF.2019.019>
- Cuevas, J. (2020). Imaginarios sociales sobre uso de tecnología y relaciones interpersonales en jóvenes universitarios a través del cine de ficción como recurso didáctico. *ophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 165-183. <https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.06>
- García Díaz, L. (2018). Puntos de vista científicos de las series de televisión. *Daimon. Revista Internacional de Filosofía*. 75, 59-72. García Fanlo, L. (2017). El lenguaje de las series de televisión.. Eudeba. <https://bit.ly/469H1sQ>

- García Fanlo, L. (2017). El lenguaje de las series de televisión. Eudeba. <https://bit.ly/469H1sQ>
- Gavilan, D.; Martínez-Navarro, G.; Ayestarán, R. (2019). Las mujeres en las series de ficción: el punto de vista de las mujeres, en *Investigaciones feministas* 10 (2), 367-384 <https://dx.doi.org/10.5209>
- Green, M. (2021). Transportation into Narrative Worlds . En L. Frank, & P. Falzone, *Entertainment-Education Behind the Scenes Case Studies for Theory and Practice* (págs. 87-102). Switzerland: Palgrave, McMillan. <https://bit.ly/459ZFzu>
- Donstrup, M. (2020). Tensiones televisivas: el falso documental como herramienta ideológica, *Zer*, 25(49), 171-187. <https://doi.org/10.1387/zer.21660>
- Donstrup, M. (2021a). La alteridad en el discurso de la ciencia ficción: identidad y desarraigo en *Beforeigners* (HBO: 2019-). *Dígitos. Revista de Comunicación Digital*, 7: 127-139. DOI: 10.7203/rd.v1i7.204
- Donstrup, M. & Algaba, C. (2021). La dualidad en la ficción televisiva fantástica. *Análisis ideológico de The Passage y The Society*. *Cuadernos.info*, (48), 115-138. <https://dx.doi.org/10.7764/cdi.48.1802>
- Donstrup, M. (2022a). Sexo, drogas y series de adolescentes: análisis de las actitudes sociales de los adolescentes en las series televisivas. *index.comunicación*, 12(1), 261-284. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/01Sexodr>
- Donstrup, M. (2022b). El feminismo en las series de ficción de Amazon prime. *Multidisciplinary Journal of Gender Studies*, 11(1), 24-48. <https://doi.org/10.17583/generos.6758>
- Donstrup, M. (2023). Ideologías políticas y series de televisión: análisis de contenido y estudio de recepción de la distopía *The Purge* (Doctoral dissertation, Universidad de Sevilla). <https://bit.ly/3PFKtnZ>
- Escribano Gutiérrez, J. (2017). El cine como recurso didáctico en la Enseñanza virtualizada: estudio y análisis de algunas obras filmicas.. Editorial Universidad de Almería.
- Fink, A. (2019). *Conducting research literature reviews: From the internet to paper* (5th ed.). SAGE Publications.
- Forteza Martínez, A. (2023). Sex Education in TV series: Sex Education as a case study. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 28, 99-119. <https://doi.org/10.35742/rcci.2023.28.e285>
- Ferrer-Alcantud, C. (2018). Inter bárbaros: una propuesta metodológica para descifrar la identidad romana. *Millars: Espai i Història*, (44), 45. <https://bit.ly/3tdCVkH>
- Forest, M., & Beckley-Forest, T. (2018). The Dueling Productions of *Westworld*: Self-Referential Art or Meta-Kitsch?. *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing*, 183-195. <https://doi.org/10.1002/9781119437932.ch1>
- Gómez Ponce, A. (2019). ¿Alguna vez has cuestionado la naturaleza de tu temporalidad? A propósito de *Westworld* y los sentidos del tiempo en las series. *Toma Uno*, 7(7), 67-86. <https://bit.ly/3EZbU7j>
- Hart, C. (2018). *Doing a literature review: Releasing the research imagination* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Hidalgo, A. (2020). Humanización de las maquinas o mecanización de los humanos? Saberes y prácticas. *Revista de Filosofía y Educación*. Vol. 5 N° 2. <https://bit.ly/3t5u3NU>
- Huertas, M. (2019) Placeres violentos: más allá de *Westworld*. La complejidad narrativa en las series contemporáneas. [Trabajo de Grado de licenciatura]. Repositori Universitat Jaume I. <https://bit.ly/3PWLlGc>

- Irwin, W., B. South, J. y S. Engels, K. (2018). *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing*. John Wiley & Sons.
- Jenkins, H. (2003). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicacion*. Barcelona, España : Paidós Iberica Ediciones. <https://bit.ly/46zYevj>
- Jenkins, H. (2015). *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós. <https://bit.ly/3RBL8JL>
- Lomelí, N. (2021). El premio nobel y una pinza en el tiempo. Nuevas visualidades del espacio-tiempo . En C. G. Morales Gonzalez, *Imágenes en la cultura visual desde la difracción de la realidad* (págs. 21-48). Toluca: Editorial de la Universidad Autónoma del Estado de México. <https://bit.ly/3RLhW37>
- López, D. J. G. (2016). El cine como recurso didáctico para el aprendizaje de la Filosofía del Derecho:” Django desencadenado”. Quentin Tarantino, 2012. En *El cine como recurso didáctico en la enseñanza virtualizada: estudio y análisis de algunas obras filmicas*, 153-172- Universidad de Almería. <https://bit.ly/3LGYfp4>
- Mata, M. (2018). *Revisión en Westworld y el cambio perceptual en el espectador a través del Plot twist como recurso narrativo*. Valencia : Universitat Politècnica de València. <https://bit.ly/3PFBiny>
- Mateos-Pérez, J. (2021). La investigación sobre series de televisión españolas de ficción. Un estudio de revisión crítica (1998-2020). *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 12(1), 171-190. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM000016>
- Medina-Vincent, M. (2018). La narrativa audiovisual como una herramienta para la reflexión filosófica en el aula. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 16(1), 285-302. <https://doi.org/10.4995/redu.2018.9766>
- Mejía Reyes, C. y Godino Pons, A. (2023). Realidad, alienación y emancipación en Westworld. Una lectura desde la teoría crítica. *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 21(1), 5–22. <https://doi.org/10.12795/Comunicacion.2023.v21.i01.01>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciber espacio* . Barcelona: Paidós .
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT press.
- Mastandrea, P., Ormart E., Paragis, P. (2022). De Sex education a la Ley de ESI. En *Educación Sexual Integral en una sociedad hiperconectada: estrategias didácticas para el trabajo con cine y series en el nivel medio*. 1. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, SB Editorial. 117-128
- Ormart, E. B. (Comp.) y Fernández, O. E. (Comp.) (2022). *Educación Sexual Integral en una sociedad hiperconectada: estrategias didácticas para el trabajo con cine y series en el nivel medio*. 1. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, SB Editorial.
- Parramon Rubio, P. & Medina Luque, F. X. (2021). *Juego de tronos: realidades, ficciones, turismos*. Editorial de la Universidad de Cantabria. <https://bit.ly/3t4ZibV>
- Rodríguez Fidalgo, M. I., Paíno Ambrosio, A., & Ruiz Paz, Y. (septiembre-febrero de 2021). La plataforma Dark.Netflix como ejemplo de estrategia de amplificación de la transfuncionalidad transmedia. *Revista de Comunicación*, 20(2), 339-353. <https://bit.ly/48yBoG3>
- Serrano, E. (2021). *Comunidades virtuales y sus contribuciones a las series animadas para adultos: BoJack Horseman y Rick & Morty*. [Trabajo de Grado de licenciatura]

Repositorio de la Pontificia Universidad de Bogotá. <https://bit.ly/48uBfUa>

Singhal, A., & Rogers, E. (2003). The Status of Entertainment-Education Worldwide. En A. Singhal, M. Cody, E. Rogers, & Sabido, Entertainment-education and

social change: history, research, and practice, 3-18. Londres: LAWRENCE ERLBAUM ASSOCIATES, PUBLISHERS. DOI: 10.1111/j.1460-2466.2006.00016.x