

La animación digital como inspiración y distorsión: educación en el proceso de identidad de los adultos, jóvenes y niños

Digital Animation as Inspiration and Distortion: Education in Adults, Young and Children Identity Process

MAURA FONSECA DOMÍNGUEZ

, Chile

mfonsecad@correo.uss.cl

 <https://orcid.org/0009-0001-6682-8885>

ISIDORA CORTÉS ARLAS

, Chile

icortesa@correo.uss.cl

 <https://orcid.org/0009-0000-0990-4725>

MARTINA GODOY IBARRA

, Chile

mgodoyil@correo.uss.cl

 <https://orcid.org/0009-0006-4559-4254>

MARÍA CRISTINA LAMBERT GUMUCIO

, Chile

mlambertg@correo.uss.cl

 <https://orcid.org/0009-0008-0640-7297>

Recepción: 20 Enero 2026
Aprobación: 19 Marzo 2026



Acceso abierto diamante

Resumen

La animación digital ha adquirido una relevancia social significativa, trascendiendo su función inicial de entretenimiento para consolidarse como un medio de expresión, inspiración y comunicación emocional. Este artículo analiza el rol de la animación digital como herramienta de aprendizaje y desarrollo en los ámbitos emocional, educativo y creativo, especialmente en jóvenes y adultos chilenos, desde una perspectiva cualitativa centrada en las experiencias y percepciones de los propios sujetos. Asimismo, se examinan los posibles riesgos asociados a la sobreexposición y al consumo excesivo de contenidos animados, considerando su impacto en la construcción de la identidad y en la percepción de la realidad, dentro del contexto actual de plataformas digitales y redes sociales.

Palabras clave: inclusión social, representación cultural, industrias creativas, recepción, diversidad.

Abstract

Digital animation has acquired significant social relevance, moving beyond its original function as entertainment to establish itself as a medium for expression, inspiration, and emotional communication. This report examines the role of digital animation as a tool for learning and development in the emotional, educational, and creative domains, especially among young people and adults in Chile, from a qualitative perspective focused on the participants' experiences and perceptions. It also explores the potential risks associated with overexposure and the excessive consumption of animated content, considering its impact on identity formation and on the perception of reality, within the context of digital platforms and social media.

Keywords: Social inclusion, cultural representation, creative industries, reception, diversity.

Introducción

La animación digital ha marcado una huella en distintas generaciones. Sin embargo, surge una pregunta clave: ¿la animación digital funciona principalmente como una herramienta o como un arma de doble filo? Esta investigación se propuso analizar los problemas, objetivos y oportunidades asociados a la animación digital, centrándose en el impacto del aprendizaje visual, el aprendizaje creativo y la construcción de identidad en jóvenes y adultos. La investigación se desarrolló en un periodo de diez años, entre 2015 y 2025, caracterizado por la masificación de contenidos animados en plataformas de transmisión digital continua de contenido multimedia a través de internet (*streaming*) y redes sociales.

Se realizó una recolección de datos basada en la revisión de diversas fuentes, tales como investigaciones, artículos y material audiovisual. Asimismo, en la aplicación de entrevistas estructuradas dirigidas a niños, adolescentes y adultos, incorporando además preguntas específicas a docentes, lo que permitió comparar perspectivas entre generaciones y contextos formativos.

Al analizar los resultados, se observa que la animación digital puede ser una herramienta efectiva para comunicar ideas y estimular la creatividad, especialmente cuando representa procesos de cambio en el espacio y el tiempo que favorecen la construcción de modelos mentales y el aprendizaje conceptual (Ploetzner et al., 2020). Sin embargo, también puede convertirse en un arma de doble filo debido a la presencia de contenidos que generan sobreestimulación visual y auditiva, afectando principalmente a los infantes en pleno desarrollo cognitivo y emocional (Torres, 2021). En este contexto, se ha señalado que la exposición temprana a pantallas especialmente antes de los siete años implica que las nuevas generaciones crecerán profundamente inmersas en entornos digitales, lo que exigirá el desarrollo de habilidades específicas para desenvolverse en su vida personal y laboral (Bennett, 2025).

Asimismo, la exposición constante a contenidos altamente estimulantes puede reducir la capacidad de exploración en la infancia, afectando el desarrollo de habilidades fundamentales como el lenguaje y la motricidad (Ríos, 2025). Esta problemática se complejiza al considerar que, en términos de cognición social, el uso de dispositivos digitales presenta una dualidad, ya que puede favorecer la colaboración y la empatía, pero también provocar aislamiento social y dificultades en la interacción cara a cara (EDUforics, 2025). Esta observación se vincula con la investigación pues muchas animaciones populares no priorizan el desarrollo de la creatividad, la intuición, el misterio o la reflexión, sino que se limitan a formatos repetitivos que generan sobreestimulación sensorial y presentan escenas directas que no incentivan el ejercicio activo de la mente.

Esta necesidad de promover contenidos que favorezcan la creatividad coincide con la visión de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), que plantea que la educación debe desarrollar el talento, la creatividad y la comprensión intercultural como elementos fundamentales para una educación de calidad (Chongvattanakij, 2023). En ese sentido, la animación digital no es positiva ni negativa por sí misma; su impacto depende del uso, la intención y el contexto en que se integra.

Para el diseño gráfico académico esto representa una oportunidad: formar profesionales que no solo dominen la técnica, sino que comprendan la responsabilidad psicológica de la imagen, fomentando una creación animada que recupere el espacio para la reflexión y la creatividad y contrarreste la tendencia hacia la sobreestimulación. En esta línea, la UNESCO (s.f.) sostiene que la educación artística y cultural debe fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y el sentido de pertenencia, preparando a las personas para enfrentar los desafíos de una sociedad altamente digitalizada.

Metodología

Nuestra investigación es de tipo cualitativa, con un enfoque fenomenológico y una orientación pragmática, al estar centrada en las percepciones, experiencias y significados que las personas atribuyen a la animación

digital en su vida cotidiana, así como en la manera en que esta influye en sus formas de comunicarse, relacionarse y comprender su entorno. A través del análisis de testimonios, observaciones y material audiovisual, se busca identificar los elementos que convierten a la animación en una herramienta de aprendizaje y desarrollo personal que trasciende su función de entretenimiento.

Resultados y discusión

El total de personas entrevistadas fue de 22, abarcando un rango etario desde los seis años hasta mayores de 51. Esto permitió analizar la percepción de la animación desde distintas generaciones.

Tabla 1
Entrevistados

Grupo etario	Rango de edad	Descripción
Niños	6 - 12	Infancia escolar
Adolescentes	13 - 17	Enseñanza media
Jóvenes adultos	18 - 25	Estudiantes universitarios
Adultos	26 - 50	Profesionales o docentes
Adultos mayores	51+	Profesionales o jubilados

La Tabla 2 permite visualizar cómo las percepciones sobre la animación digital se concentran mayoritariamente en dimensiones asociadas al aprendizaje y la creatividad, lo que refuerza su rol como herramienta formativa y expresiva. Sin embargo, las menciones relacionadas con riesgos o efectos negativos aparecen con menor frecuencia, aunque siguen siendo de gran impacto para comprender la complejidad del fenómeno.

Tabla 2
Principales hallazgos del análisis

Categoría temática	Descripción	Frecuencia
Herramienta educativa	Facilita el aprendizaje y comprensión	Alta
Inspiración creativa	Motiva la creación artística	Alta
Influencia de identidad	Impacta en la persona, con valores, estética o identidad	Media
Arma de doble filo	Valor con riesgo asociado	Alta
Riesgos de consumo	Sobrestimulación, saturación, disociación	Media

En este sentido, la categoría “riesgos de consumo” permite evidenciar cómo ciertos contenidos pueden generar sobrestimulación y afectar el desarrollo cognitivo y social. Esto se relaciona con la idea de que el uso de

dispositivos digitales presenta una dualidad, ya que puede favorecer habilidades sociales como la empatía, pero también provocar aislamiento y dificultades en la interacción directa (EDUforics, 2025).

Tabla 3. Diferencias generacionales en la percepción

Identificamos las principales tendencias que nos ayudaron a ver patrones recurrentes en la forma que la animación digital es percibida. Los resultados muestran cómo los niños predominan una relación más consumista y sus respuestas eran breves; en los adolescentes observamos una fuerte vinculación con la identidad y la expresión personal, y en los adultos demostraron tener una reflexión crítica y analítica. Estas tendencias refuerzan la idea de que la animación no cumple una función única, sino que adopta significados distintos según la generación.

Los resultados de esta investigación permiten enunciar que la animación digital es percibida principalmente como una herramienta importante para el aprendizaje. Esta percepción coincide con investigaciones que muestran que la animación favorece significativamente el aprendizaje cuando permite comprender procesos dinámicos y cambios que serían difíciles de representar mediante imágenes estáticas (Ploetzner et al., 2020). La creatividad y la expresión emocional, especialmente en adolescentes y adultos jóvenes, es relacionada directamente con el proceso de construcción de identidad. Esto demuestra que la animación no solo sirve para entretener, sino que también influye en cómo las personas interpretan su entorno y se expresan dentro de él.

Al mismo tiempo, el uso frecuente de la animación digital puede transformarse en un factor problemático, ya que se asocia a la sobreestimulación, la dependencia y la disminución de la exploración activa, afectando sobre todo a los niños. En este sentido, se ha advertido que la exposición constante a contenidos altamente estimulantes puede reducir la capacidad de exploración en la infancia, afectando el desarrollo de habilidades fundamentales como el lenguaje y la motricidad (Ríos, 2025).

Esta idea de que la animación es una herramienta y un arma de doble filo deja claro que no es buena ni mala por sí sola, sino que todo depende del contexto y del uso que se le dé, es decir, del tipo de contenido y de cómo se consume. En ese sentido, la animación funciona como un amplificador, al poder potenciar tanto procesos creativos y reflexivos como dinámicas de consumo más pasivo. Sin embargo, distintos estudios advierten que determinadas animaciones pueden generar una ilusión de comprensión, llevando a los estudiantes a creer que han aprendido más de lo que realmente comprenden, especialmente cuando el contenido privilegia lo visual por sobre el procesamiento cognitivo profundo (Paik y Schraw, 2013).

Además, la exposición temprana a pantallas genera un escenario donde las nuevas generaciones crecen completamente inmersas en lo digital, lo que implica que necesitan desarrollar habilidades específicas para moverse en estos entornos (Bennett, 2025). No obstante, la evidencia también indica que no todos los jóvenes desarrollan estas habilidades de manera automática por haber crecido rodeados de tecnología, sino que estas dependen de factores sociales, educativos y del contexto en que utilizan los recursos digitales (Bennett, 2021). Esto no solo cambia la forma en que aprenden, sino también las dinámicas sociales y culturales. Por otro lado, el uso de dispositivos digitales muestra una dualidad en la cognición social, ya que puede favorecer la empatía y la colaboración, pero también provocar aislamiento social y dificultades para interactuar cara a cara (EDUforics, 2025). Esto demuestra que la relación con la animación y lo digital no es igual para todos, sino que cambia según la edad, las experiencias y el contexto sociocultural.

Tabla 3
Diferencias generacionales en la percepción

Grupo etario	Rango de edad
Niños	Respuestas breves y directas
Adolescentes	Alta conexión emocional
Jóvenes adultos	Enfoque creativo y expresivo
Adultos	Mayor reflexión crítica
Docentes	Perspectiva analítica y ética

En general, los resultados muestran que los medios audiovisuales tienen un gran potencial educativo y expresivo cuando se usan de forma consciente, pero también dejan en evidencia los riesgos de un consumo excesivo o poco regulado. Aquí aparece un contraste importante: mientras algunos contenidos fomentan la creatividad y la reflexión, otros caen en la repetición y la sobreestimulación, limitando el desarrollo cognitivo y emocional.

Finalmente, las diferencias generacionales que se observaron refuerzan la idea de que la animación no cumple una sola función, sino que tiene distintos significados según el grupo etario. Por lo mismo, su impacto no se puede generalizar, sino que debe entenderse considerando las características de cada etapa del desarrollo y contexto.

Conclusiones

La presente investigación permitió comprender que la animación digital es percibida mayoritariamente como una herramienta significativa de aprendizaje, creatividad y expresión emocional, especialmente en adolescentes y adultos jóvenes, quienes la relacionan directamente con procesos de construcción de identidad. Este resultado confirma el primer objetivo del estudio, al evidenciar que la animación cumple un rol activo en la formación simbólica, emocional y creativa de las personas, más allá de su función inicial de entretenimiento.

Asimismo, se logró identificar que la animación digital también puede convertirse en un factor problemático cuando se presenta bajo formatos altamente sobre estimulantes, repetitivos o carentes de profundidad, afectando principalmente a niños en etapas tempranas del desarrollo. De esta forma, se cumple el objetivo de reconocer los posibles riesgos asociados a su consumo, mostrando que su impacto no es neutral, sino que depende del tipo de contenido, del contexto y del uso que se haga de ella.

Finalmente, los resultados muestran que la relación con la animación digital varía según la edad, las experiencias y el contexto sociocultural, evidenciando diferencias claras entre generaciones. Esto permite concluir que la animación no puede ser entendida únicamente como una herramienta ni únicamente como un problema, sino como un medio, cuyo valor depende de las decisiones creativas, educativas y culturales que la rodean. En este sentido, el estudio aporta una mirada que invita a una creación y consumo más consciente, crítica y responsable de los contenidos animados.

Referencias

- Bennett, L. (2025, julio 22). *¿Cómo afectan las pantallas al aprendizaje infantil?* Pontificia Universidad Católica de Chile. <https://www.uc.cl/noticias/como-afectan-laspantallas-al-aprendizaje-y-el-desarrollo-en-la-infancia>
- Bennett, S. (2021, abril 6). *Are All Young People Digital Whiz-Kids?* UNESCO. <https://www.unesco.org/en/articles/are-all-young-people-digital-whiz-kids-0>
- Chongvattanakij, C. UNESCO. (2023, Agosto 2). *Moving Minds with Moving Images: Peace Education Through Film*. <https://www.unesco.org/en/articles/moving-minds-moving-images-peace-education-through-film>
- EDUforics. (2025, febrero 4). *¿Cómo afecta el uso de dispositivos digitales al desarrollo cognitivo infantil?* Observatorio de la Escuela en Iberoamérica. <https://oes.fundacion-sm.org/eduforics/educacion-inclusiva-y-de-calidad/neurociencias-y-aprendizajes-esenciales/como-afecta-el-uso-de-dispositivos-digitales-al-desarrollo-cognitivo-infantil/>
- Paik, E. & Schraw, G. (2013). Learning with Animation and Illusions of Understanding. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 278-289. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1007932>
- Ploetzner, R., Berney, S. & Bétrancourt, M. (2020). A Review of Learning Demands in Instructional Animations: The Educational Effectiveness of Animations Unfolds if the Features of Change Need to be Learned. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(6), 838-860. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1274566>
- Ríos, J. (2025, febrero 19). *Peppa Pig, Cocomelon y otras series que no deberían ver tus hijos*. Infobae. <https://www.infobae.com/tecnologia/2025/02/19/peppa-pig-cocomelon-y-otras-series-que-no-deberian-ver-tus-hijos-en-el-celular-o-televisor/>
- Torres, L. (2021, julio 21). *La animación digital se está convirtiendo en una de las carreras del futuro*. Critica.cl. <https://critica.cl/educacion/la-animacion-digital-seesta-convirtiendo-en-una-de-las-carreras-del-futuro>
- UNESCO. (s.f.). *Culture and Education*. <https://www.unesco.org/en/culture-education>

Información adicional

redalyc-journal-id: 7749



Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=774985751003>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la
academia

MAURA FONSECA DOMÍNGUEZ, ISIDORA CORTÉS ARIAS,
MARTINA GODOY IBARRA,
MARÍA CRISTINA LAMBERT GUMUCIO

**La animación digital como inspiración y distorsión:
educación en el proceso de identidad de los adultos,
jóvenes y niños**

*Digital Animation as Inspiration and Distortion: Education in
Adults, Young and Children Identity Process*

*Designio. Investigación en Diseño Gráfico y Estudios de la
Imagen*

vol. 8, núm. 1, 24-31, 2026

Fundación Universitaria San Mateo, Colombia

designio@sanmateo.edu.co

ISSN-E: 2665-6728

ISSN-L: 2665-6728

DOI: <https://doi.org/10.52948/ds.v8i1.1326>