

Ready Player Health: el cuidado en manos otaku

Ready Player Health: care in otaku hands

Darío Javier García Martínez

Creador de Frikisalubrista. Filiación institucional no reportada en el documento fuente.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0182-2842> · Correo electrónico: dj_nba04@hotmail.com

Categoría temática del manuscrito fuente: MetaSalud / modalidad FIKA TEI

Perfil del autor

Soy Darío Javier García Martínez, creador de Frikisalubrista, la marca transmedia que "hackeó" la educación en salud pública combinando el rigor científico con el poder de retención masiva de las redes sociales. Mi trabajo va mucho más allá de publicar videos; hago ingeniería de la atención. Fusiono la psicología del consumidor, el dominio estratégico de los algoritmos (TikTok, Instagram, YouTube) y el magnetismo de la cultura geek para diseñar contenido de altísimo valor que engancha desde el primer segundo, educa y se viraliza. He logrado que el mensaje preventivo compita de tú a tú con el entretenimiento puro, transformando cada like, guardado y compartida en una intervención real de salud. Este éxito rotundo y la autoridad ganada en el ecosistema digital me han permitido romper la barrera de las pantallas para revolucionar la pedagogía en el mundo físico mediante:

Ponencias en escenarios de prestigio nacional e internacional, desde instituciones de educación básica hasta claustros universitarios y congresos científicos, demostrando que la lúdica y la cultura pop son vehículos superiores para la retención del conocimiento.

Participación como invitado en Comic-Con: reconocido como un puente vital entre la salud y la cultura geek, validando el impacto de mi metodología en los eventos más grandes de la industria a nivel regional.

Gestor del "Festival de la Salud": arquitecto y líder de la mega-actividad anual que transforma la víspera de Halloween en un ecosistema de aprendizaje masivo. Este festival articula entidades públicas, privadas, prestadores de salud (IPS/EPS) y semilleros de investigación en una feria de salud disruptiva que utiliza el juego, la música y el cosplay como motores de cambio social.

A través de Frikisalubrista, actúo como un catalizador de sueños, conectando a estudiantes de colegios con casos de éxito universitario, promoviendo la educación superior como el camino de transformación de vida bajo una narrativa de "héroes de la vida real".

Mi formación académica me permite garantizar que cada intervención, aunque divertida y colorida, esté fundamentada en la evidencia científica y el rigor técnico. Poseo un dominio profundo de los algoritmos digitales y la psicología del consumidor, lo que me permite: (1) segmentar y conquistar nichos específicos (Otakus, Gamers, Cosplayers) con lenguajes y códigos culturales precisos; (2) humanizar la salud para el personal asistencial, rompiendo paradigmas de educación tradicional y aumentando la receptividad en capacitaciones profesionales; y (3) gestionar alianzas estratégicas entre el sector salud y el sector entretenimiento para maximizar el alcance de las políticas de salud pública.

Soy un profesional que no solo entiende la salud pública, sino que la reinventa. Mi propósito es convertir el cuidado de la vida en una experiencia tan apasionante y viral como el estreno del mejor anime, garantizando que el mensaje nutritivo de la ciencia llegue a donde otros no pueden entrar.

Resumen

Los modelos tradicionales de educación en salud pública enfrentan una crisis de adherencia ante las nuevas generaciones, evidenciada por el incremento en morbilidad psicosocial según el ASIS Colombia 2024. Frente a esta severa desconexión comunicacional, esta ponencia en formato FIKA TEI presenta la estrategia "Frikisalubrista". El objetivo es demostrar cómo la intersección entre la cultura geek (anime, cosplay, gaming) y el rigor epidemiológico configura un ecosistema inmersivo que transforma la promoción y prevención en salud. Metodológicamente, se emplea el "Efecto Caballo de Troya", utilizando la gamificación y el storytelling digital para decodificar el algoritmo de la atención juvenil. Los resultados exponen la evolución del proyecto: desde su viralidad en ecosistemas digitales hasta su materialización en intervenciones territoriales masivas como el "Festival de la Salud" y eventos como Comic-Con. Se concluye que el consumo de anime y videojuegos serios impacta positivamente la construcción de identidad y resiliencia. Al empoderar a estas subculturas, "Ready Player Health" consolida a la MetaSalud como una experiencia híbrida, demostrando que la innovación efectiva requiere alfabetización digital y profunda sensibilidad humana.

Palabras clave: Salud pública; educación sanitaria; innovación educacional; cultura popular; participación comunitaria; tecnología digital.

Abstract

Traditional public health education models face an adherence crisis among new generations, evidenced by the increase in psychosocial morbidity according to the ASIS Colombia 2024. Facing this severe communicational disconnect, this FIKA TEI format presentation introduces the "Frikisalubrista" strategy. The objective is to demonstrate

how the intersection between geek culture (anime, cosplay, gaming) and epidemiological rigor configures an immersive ecosystem that transforms health promotion and prevention. Methodologically, the "Trojan Horse Effect" is used, employing gamification and digital storytelling to decode the youth attention algorithm. The results expose the project's evolution: from its virality in digital ecosystems to its materialization in massive territorial interventions such as the "Health Festival" and events like Comic-Con. It is concluded that the consumption of anime and serious games positively impacts identity construction and resilience. By empowering these subcultures, "Ready Player Health" consolidates MetaHealth as a hybrid experience, demonstrating that effective innovation requires digital literacy and profound human sensitivity.

Keywords: Public health; health education; educational innovation; popular culture; community participation; digital technology.

Desarrollo del artículo

Vivimos una época de profundas paradojas. Nunca en la historia habíamos tenido tantas herramientas tecnológicas para monitorear el bienestar humano, y sin embargo, la salud pública está perdiendo la batalla más importante de este siglo: la guerra por la atención. Nos encontramos inmersos en un ecosistema hiperconectado donde las instituciones sanitarias compiten de manera absolutamente asimétrica contra algoritmos de entretenimiento diseñados milimétricamente para retener a los usuarios. Mientras la industria del ocio invierte miles de millones en psicología del consumidor para mantener a las comunidades en sus pantallas, nosotros seguimos intentando educar con folletos en PDF y charlas magistrales unidireccionales.

Las consecuencias de esta desconexión comunicacional no son teóricas; están costando vidas. Si revisamos con detenimiento el Análisis de Situación de Salud (ASIS) de Colombia publicado por el Ministerio de Salud en 2024 [1], el panorama es alarmante. Los datos revelan un incremento agudo y preocupante en los factores de riesgo metabólico, pero sobre todo, evidencian una fractura profunda en la salud mental de nuestra población adolescente y juvenil, con aumentos significativos en los índices de depresión e ideación suicida. Esta morbilidad psicosocial nos está gritando que el mensaje preventivo tradicional simplemente no está llegando. Los jóvenes perciben la educación en salud como un imperativo clínico aburrido, punitivo y totalmente ajeno a sus realidades existenciales y narrativas cotidianas.

Es aquí donde se hace evidente la brecha entre la digitalización y la verdadera alfabetización. La Organización Mundial de la Salud, en su Estrategia Mundial sobre Salud Digital 2020-2025 [2], insta a los sistemas a adoptar tecnologías para mejorar el acceso y la calidad del cuidado. No obstante, el sistema de salud cometió un error de cálculo: digitalizamos los procesos clínicos y habilitamos plataformas de telesalud, pero mantuvimos intacto nuestro lenguaje análogo. Llevamos el consultorio a la pantalla, pero olvidamos adaptar la pedagogía al ecosistema digital.

Frente a esta crisis de adherencia, la literatura contemporánea nos advierte que las intervenciones convencionales ya no son suficientes. Estudios recientes sobre la efectividad de las intervenciones digitales en salud mental para niños y adolescentes [3,4] subrayan que el éxito terapéutico en estas poblaciones depende directamente de qué tan interactiva, personalizada y empática sea la plataforma y el mensaje. No basta con tener la razón científica; si no logramos capturar la atención en los primeros tres segundos, el mensaje epidemiológico se pierde en el infinito scroll de las redes sociales.

Este escenario de urgencia nos obliga a replantear el rol del salubrista moderno. Ya no podemos ser solo emisores de guías clínicas; tenemos que convertirnos en arquitectos de experiencias. Necesitamos dejar de culpar a los pacientes por su "falta de interés" y empezar a cuestionar nuestra rigidez comunicacional, entendiendo que, para salvar vidas hoy, primero debemos decodificar el algoritmo de la atención juvenil.

Frente a la ineficacia de los métodos tradicionales y la crisis de adherencia que hemos descrito, la iniciativa "Frikisalubrista" nace precisamente para llenar este vacío sistémico. Su propósito es actuar como un puente transmedia, capaz de conectar la rigidez innegociable de la academia científica con la asombrosa fluidez y magnetismo de la cultura geek. ¿Qué pasa si dejamos de exigirle a la comunidad que aprenda nuestro complejo lenguaje clínico y, en su lugar, nosotros aprendemos a hablar el suyo?

Aquí surge la base metodológica de esta propuesta, a la cual he denominado el "Efecto Caballo de Troya". Históricamente, el mensaje médico genera una resistencia natural en el receptor; a menudo es percibido como una imposición, un regaño o una restricción a la libertad, especialmente por las audiencias más jóvenes. Sin embargo, si envolvemos los conceptos epidemiológicos, bioéticos y de salud pública en narrativas que el público ya ama, busca y consume voluntariamente —como el anime, el gaming o la narrativa de los cómics—, esa barrera psicológica se desmorona. El usuario abre las puertas de su atención esperando recibir entretenimiento puro y, una vez dentro, liberamos el contenido científico y preventivo.

Esto no es una simple ocurrencia empírica de redes sociales; está profundamente respaldado por la literatura científica contemporánea. Hoy en día, la gamificación y el uso de serious games (videojuegos serios) [5-10] han dejado de ser vistos como pasatiempos para consolidarse como herramientas neuro-pedagógicas de altísimo impacto. Las síntesis metaanalíticas recientes sobre el aprendizaje gamificado demuestran su eficacia, no solo para mejorar el razonamiento clínico en los propios estudiantes y profesionales de la salud, sino también para modificar

positivamente el comportamiento de las comunidades. En el ámbito de la salud mental, la gamificación activa circuitos de recompensa dopaminérgica que facilitan la asimilación de hábitos saludables sin la carga pesada del mandato médico.

Asimismo, la forma en que empaquetamos visualmente la información es un factor determinante. Las investigaciones sobre el impacto psicológico y la influencia de la animación en la cognición y atención visual [11] confirman que el uso de dinámicas lúdicas y estéticas animadas reduce drásticamente los niveles de ansiedad frente a la información médica. Un concepto complejo sobre prevención de patologías infectocontagiosas, cuando es ilustrado con la estética del manga o la narrativa heroica, se vuelve digerible, memorable y, sobre todo, compartible. Hacemos ingeniería de la atención para que el mensaje nutritivo de la ciencia logre viralizarse.

Pero el "Efecto Caballo de Troya" va mucho más allá del formato visual; penetra en la estructura misma de la identidad. Durante décadas, la academia tradicional ha subestimado, e incluso estigmatizado, a tribus urbanas como los gamers, los cosplayers o los otakus. No obstante, estudios de psicología cualitativa enfocados en la cultura pop y la formación de la identidad otaku [12] revelan un fenómeno terapéutico fascinante: la inmersión en el anime y el cosplay actúa como un poderoso catalizador bidimensional en los jóvenes. Por un lado, fortalece el autoconcepto, permitiendo al individuo explorar y sanar facetas de su personalidad a través de la adopción de un avatar; por otro, genera un profundo sentido de pertenencia comunitaria. Estos jóvenes encuentran en sus comunidades geek espacios seguros que fomentan una notable resiliencia frente a traumas y estresores psicosociales.

Al entender, respetar y utilizar estos códigos culturales, el modelo Frikisalubrista no solo educa, sino que empodera. Dejamos de ver al joven consumidor de anime como un sujeto pasivo en riesgo de sedentarismo, y le entregamos las herramientas científicas, en su propio idioma, para que asuma el rol protagónico y se convierta en un promotor primario de salud dentro de su propio ecosistema.

Al inscribir esta propuesta en la Categoría MetaSalud del congreso, surge un desafío conceptual fascinante. Históricamente, tanto en los pasillos clínicos como en los foros de tecnología, hemos cometido el error de mercantilizar el concepto del "Metaverso". Solemos limitarlo exclusivamente a la dependencia del hardware, imaginando que solo existe cuando nos colocamos unas costosas gafas de realidad virtual o cuando ingresamos a servidores de IA compleja. Sin embargo, desde la trinchera de la educación disruptiva en salud, propongo que debemos desmitificar esta visión tecnocentrista.

Bajo la premisa que da título a esta ponencia, "Ready Player Health", redefinimos el Metaverso entendiéndolo exactamente como lo describe la investigación educativa más avanzada de las últimas dos décadas: no como un simple entorno gráfico 3D, sino como un espacio de realidades extendidas donde el usuario construye y asume una identidad alterna para poder interactuar de forma segura con su entorno. Es, fundamentalmente, una experiencia inmersiva de identidad.

Para entender esto, debemos observar las dinámicas de la cultura pop. Cuando un joven dedica semanas a fabricar un traje y asiste a una convención realizando cosplay, no se está "disfrazando"; está asumiendo un avatar tanto en su dimensión física como psicológica. Transita de su realidad cotidiana a un espacio extendido donde él tiene el control. Precisamente, al aprovechar este espacio de disonancia lúdica, logramos introducir aquellos conceptos epidemiológicos y preventivos complejos que mencionábamos antes, pero esta vez, sin generar la clásica resistencia al "mensaje médico". El paciente deja de ser un receptor pasivo de órdenes clínicas y adopta la psicología de un jugador frente a un reto o quest que debe superar.

La literatura reciente, incluyendo revisiones sistemáticas sobre simulaciones basadas en el metaverso para la educación en salud [13-16], respalda esta visión. Estas investigaciones demuestran que cuando los estudiantes de ciencias de la salud, e incluso los mismos pacientes, se sumergen en un entorno mediado por avatares — ya sea digital o mediante manifestaciones de rol en el plano físico —, se eliminan los sesgos de jerarquía médica. El entorno se vuelve seguro para el ensayo, el error y el aprendizaje profundo.

Es por esta razón que el diseño de nuestra presentación en el formato FIKATEI se alejará radicalmente del esquema magistral tradicional. En lugar de exponer diapositivas estáticas con balas de texto, la charla se estructurará a sí misma como un videojuego de niveles múltiples, utilizando narrativa visual y storytelling digital transmedia. Demostraremos empíricamente que la adopción de avatares y el consumo de narrativas transmedia (como el gaming y el anime) no son una fuga de la realidad, sino formas tempranas, altamente efectivas y accesibles de inmersión en el Metaverso de la salud. Al final del día, la innovación más poderosa no requiere el procesador más veloz, sino la comprensión más profunda de la psicología humana.

La validez de cualquier modelo disruptivo en salud pública no se mide exclusivamente en el plano teórico, sino en su capacidad real para modificar indicadores y movilizar poblaciones. En este sentido, la implementación de la estrategia Frikisalubrista ha arrojado resultados transformadores que podemos categorizar en tres niveles de intervención progresiva: digital, territorial y formativo.

En el primer nivel (ecosistema digital), asumimos el reto de comunicar en un entorno donde la desinformación y el ocio dominan el ancho de banda. Al decodificar el lenguaje algorítmico de plataformas como TikTok, YouTube e

Instagram, hemos logrado que los mensajes de prevención de patologías crónicas e infectocontagiosas compitan directamente con las tendencias de entretenimiento puro. La literatura reciente sobre estrategias para una comunicación efectiva en salud pública dentro de entornos de información complejos [17,18] respalda esta táctica, evidenciando que el storytelling digital mejora significativamente la apropiación del mensaje preventivo en diversas poblaciones. Mediante la gamificación de nuestros guiones y piezas visuales, incrementamos radicalmente el tiempo de retención y la interacción del usuario (engagement). En nuestro modelo, cada "me gusta", cada visualización completada y cada contenido guardado se traduce en una intervención medible de alfabetización en salud.

Sin embargo, la mayor evidencia de impacto de "Ready Player Health" ocurre en el segundo nivel (movilización territorial), demostrando que la viralidad digital puede materializarse en el plano físico. El hito central de esta traslación es la celebración anual del "Festival de la Salud". Esta iniciativa resignifica la víspera de Halloween — tradicionalmente enfocada en el consumo masivo— para transformarla en una mega-feria de Promoción y Prevención (PyP). Utilizando el cosplay, la música y las dinámicas lúdicas como motores de cambio social, logramos un fenómeno de articulación intersectorial sin precedentes: sentamos en un mismo escenario a Instituciones Prestadoras de Salud (IPS), Entidades Promotoras de Salud (EPS), entidades públicas, empresas privadas y semilleros de investigación. Este festival actúa como un catalizador donde la educación superior se presenta a los estudiantes de básica no como un concepto lejano, sino bajo una narrativa de "héroes de la vida real", integrando simultáneamente prevención clínica y orientación vocacional.

Finalmente, en el tercer nivel (formativo y cultural), evidenciamos un cambio de paradigma al interior del propio sistema. Estudios recientes sobre el uso de serious games para potenciar la educación en pregrado coinciden con nuestra experiencia: el personal asistencial y los estudiantes de ciencias de la salud muestran niveles de receptividad y retención del conocimiento muy superiores cuando son capacitados a través de metodologías disruptivas. De manera paralela, la validación del modelo ha trascendido la academia para llegar a los epicentros de la cultura pop. La participación de Frikisalubrista como invitado en eventos como la Comic-Con demuestra la capacidad del modelo para introducir discursos de salud pública en gigantescos espacios de ocio, comprobando que el cuidado trasciende el consultorio.

A modo de síntesis, el modelo Frikisalubrista demuestra empíricamente una verdad incómoda pero esperanzadora: la atención de nuestros pacientes no está perdida, simplemente migró hacia nuevos ecosistemas narrativos. La cultura geek, el anime, los videojuegos y la identidad asumida en el metaverso (tanto digital como en el plano físico) poseen un inmenso y poco explorado potencial terapéutico y educativo. Al afirmar que debemos poner el cuidado en "Manos Otaku", propongo empoderar a una comunidad históricamente subestimada. Se trata de brindarles las herramientas científicas necesarias, decodificadas a través de sus propios referentes culturales, para que asuman el rol de promotores primarios de salud dentro de sus círculos sociales.

El principal aporte de esta ponencia a la Categoría MetaSalud del congreso FIKALIV es un llamado a priorizar la implementación de "tecnologías blandas" de altísima eficacia. Antes de que nuestros sistemas de salud y facultades inviertan presupuestos exorbitantes en costosos simuladores virtuales o lógicas de Inteligencia Artificial compleja, la academia debe primero humanizar y gamificar la forma en que se comunica. Esta perspectiva dialoga directamente con la Recomendación sobre la Ética de la Inteligencia Artificial de la UNESCO [19], la cual nos recuerda que la adopción tecnológica en ámbitos sensibles debe estar siempre centrada en el valor humano, evitando que la hipertecnologización nos aleje de la empatía clínica.

Asimismo, como lo advierte el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) en sus recientes informes sobre fronteras digitales y desigualdad [20], el avance hacia la salud digital conlleva el riesgo inminente de ampliar las brechas sociales si no se diseña con un enfoque inclusivo. Nuestra estrategia mitiga este riesgo al utilizar plataformas transmedia de acceso libre, garantizando que el conocimiento científico de alto nivel se democratice y no quede secuestrado en bases de datos inaccesibles para el ciudadano de a pie.

El reto prospectivo radica ahora en la escalabilidad. Necesitamos que estas iniciativas trasciendan el esfuerzo aislado y se abran paso hacia su inclusión en las políticas públicas formales, lo cual exige reevaluar las currículas en las facultades de salud para formar a los nuevos profesionales como verdaderos arquitectos de experiencias educativas disruptivas. Debemos superar los prejuicios estigmatizantes de la academia tradicional hacia la cultura popular.

En definitiva, "Ready Player Health" no es solo una estrategia de redes sociales; es una invitación ética y pedagógica a dejar de ser espectadores del deterioro en la salud colectiva. Es el momento de atreverse a oprimir Start, liderando la transformación sanitaria con imaginación crítica, conciencia digital y un profundo respeto por la vida en todas sus dimensiones.

Referencias

1. Ministerio de Salud y Protección Social. Análisis de Situación de Salud (ASIS) Colombia. Bogotá: Gobierno de Colombia; 2024. Disponible en: <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/ED/PSP/asis-nacional-2024.pdf>

-
2. World Health Organization. Global strategy on digital health 2020-2025 [Internet]. Ginebra: WHO; 2021. Disponible en: <https://www.who.int/docs/default-source/documents/gsdhdaa2a9f352b0445bafbc79ca799dce4d.pdf>
 3. Effectiveness of Digital Mental Health Interventions for Children and Adolescents. PubMed Central [Internet]. 2025. Disponible en: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11941436/>
 4. Digital Health Interventions for Delivery of Mental Health Care: Systematic and Comprehensive Meta-Review. PubMed Central [Internet]. 2022. Disponible en: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9109782/>
 5. Is Gamification the New Panacea for Health Behavioral Changes? Implications for the Health and Life Insurance Industry. PubMed Central [Internet]. 2024. Disponible en: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC13075540/>
 6. Gamification for Mental Health and Health Psychology: Insights at the First Quarter Mark of the 21st Century. PubMed Central [Internet]. 2024. Disponible en: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11353921/>
 7. A Serious Game (Health Unit in Focus) for Enhancing Undergraduate Education on Older Adults' Health: Design and Validation Study. PubMed Central [Internet]. 2024. Disponible en: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12584992/>
 8. Do games work? A meta-analytic synthesis of gamified learning for clinical reasoning in medical and allied health education. PubMed Central [Internet]. 2025. Disponible en: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12805841/>
 9. Gómez del Río N. Gamificación y aprendizaje basado en juegos para la educación en hábitos de vida saludable en la infancia y juventud [tesis doctoral en Internet]. Salamanca: Universidad de Salamanca; 2021. Disponible en: https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/tesis/Memoria_Tesis_Espan%CC%83ol_Nazaret_Go%CC%81mez_del_Ri%CC%81o_v3.pdf
 10. Martínez M, Valdés C. El uso de videojuegos serios en ciencias para la salud. Rev Cienc Salud [Internet]. 2025;23(1):15-30. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/817/81771260016/81771260016.pdf>
 11. Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions. PubMed Central [Internet]. 2022. Disponible en: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9453061/>
 12. Autoría Institucional. Anime y cultura: Formación de la identidad otaku en jóvenes universitarios de Lima [Internet]. Lima: Repositorio de la Universidad de Lima; 2024. Disponible en: <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/22617>
 13. Metaverse-based simulation: a scoping review of charting medical education over the last two decades in the lens of the 'marvelous medical education machine'. PubMed Central [Internet]. 2024. Disponible en: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11562026/>
 14. The use of metaverse in medical education: A systematic review. PubMed Central [Internet]. 2025. Disponible en: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12059326/>
 15. Bernardes A, Gardim L, Araújo A, Jensen R, Motta R. Explorando el metaverso en la educación de estudiantes de salud: revisión de alcance. Rev Lat Am Enfermagem [Internet]. 2024;32. Disponible en: <https://www.scielo.br/j/rlae/a/KMYpWSvVfyFMVLmLcvgvVL/?lang=es>
 16. Jiménez-Ortiz A. El metaverso: ¿la puerta a una nueva era de educación digital? Investig Educ Med [Internet]. 2022;11(43). Disponible en: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572022000200005
 17. Strategies for Effective Public Health Communication in a Complex Information Environment. PubMed Central [Internet]. 2024. Disponible en: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12684255/>
 18. Can digital storytelling improve health outcomes for immigrant and refugee populations? A scoping review. PubMed Central [Internet]. 2025. Disponible en: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11916951/>
 19. UNESCO. Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence [Internet]. París: UNESCO Publishing; 2021. Disponible en: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>
 20. United Nations Development Programme (UNDP). Human development report 2023: Digital frontiers and inequality [Internet]. Nueva York: UNDP; 2023. Disponible en: <https://hdr.undp.org>