

Semillas creativas en el aula expandida. Un ecosistema digital para cultivar narrativas transmedia en escolares del siglo XXI

Creative seeds in the expanded classroom: a digital ecosystem for cultivating transmedia narratives in 21st-century schoolchildren

- 1 Nancy Paola Ramírez Guzmán  <https://orcid.org/0009-0009-7713-8263>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Duran, Guayas.
Maestría en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales
npramirezg@ube.edu.ec
- 2 María del Pilar Cueva Calva  <https://orcid.org/0009-0000-1981-3878>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Duran, Guayas.
Maestría en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales
mdcuevac@ube.edu.ec
- 3 Johana del Carmen Parreño Sánchez  <https://orcid.org/0000-0003-3832-2593>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Duran, Guayas.
Maestría en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales
jparreno@utb.edu.ec
- 4 Tatiana Tapia Bastidas  <https://orcid.org/0000-0001-9039-5517>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Duran, Guayas.
Maestría en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales
ttapia@ube.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 16/06/2025

Revisado: 14/07/2025

Aceptado: 12/08/2025

Publicado: 25/09/2025

DOI: <https://doi.org/10.33262/ap.v7i3.1.650>

Cítese:

Ramírez Guzmán, N. P., Cueva Calva, M. del P., Parreño Sánchez, J. del C., & Tapia Bastidas, T. (2025). Semillas creativas en el aula expandida. Un ecosistema digital para cultivar narrativas transmedia en escolares del siglo XXI. *AlfaPublicaciones*, 7(3.1), 154–179. <https://doi.org/10.33262/ap.v7i3.1.650>



ALFA PUBLICACIONES, es una revista multidisciplinar, **trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://alfapublicaciones.com>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec

Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons Attribution Non Commercial No Derivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Palabras claves:

aula expandida;
ecosistema digital;
cultivo de
narrativas
transmedia;
educación básica.

Keywords:

expanded
classroom; digital
ecosystem;
cultivation of
transmedia
narratives; basic
education.

Resumen

Introducción. El aula expandida surge como un concepto clave en este proceso, permitiendo que los entornos educativos trasciendan las barreras físicas y se integren con ecosistemas digitales que favorecen el aprendizaje interactivo y colaborativo.

Objetivo. El objetivo general de esta investigación fue analizar el impacto de un ecosistema digital basado en narrativas transmedia en el desarrollo de la creatividad de estudiantes de educación básica en un aula expandida. El problema de estudio se centra en la falta de estrategias pedagógicas que integren de manera efectiva las narrativas transmedia en el aprendizaje, lo que limita la capacidad creativa de los estudiantes. Se planteó la hipótesis de que la implementación de este ecosistema digital influye significativamente en el desarrollo de competencias creativas en los niños. **Metodología.** La metodología utilizada fue no experimental, transversal y cuantitativa, con una muestra de 67 estudiantes. Se aplicaron cuestionarios estructurados y los datos fueron analizados mediante pruebas estadísticas como Kolmogorov-Smirnov y Spearman. **Resultados.** El resultado más relevante indicó que existe una evaluación significativa ($\rho = 0.598$, $p = 0.000$) entre la integración de narrativas transmedia y el desarrollo de la creatividad. **Conclusión.** La conclusión principal señala que la implementación de este ecosistema digital es una estrategia efectiva para potenciar la creatividad infantil, siempre que se acompaña de una planificación adecuada y una formación docente en metodologías transmedia. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Entornos Digitales. **Tipo de estudio:** Artículo original.

Abstract

Introduction. The expanded classroom emerges as a key concept in this process, allowing educational environments to transcend physical barriers and integrate with digital ecosystems that favor interactive and collaborative learning. **Objective.** The general objective of this research was to analyze the impact of a digital ecosystem based on transmedia narratives on the development of creativity of basic education students in an expanded classroom. The problem of study focuses on the lack of pedagogical strategies that effectively integrate transmedia narratives into learning, which limits the creative capacity of students. It was hypothesized

that the implementation of this digital ecosystem significantly influences the development of creative skills in children. **Methodology.** The methodology used was not experimental, cross-sectional, or quantitative, with a sample of 67 students. Structured questionnaires were applied, and the data were analyzed using statistical tests such as Kolmogorov-Smirnov and Spearman. **Results.** The most relevant result indicated that there is a significant evaluation ($\rho = 0.598$, $p = 0.000$) between the integration of transmedia narratives and the development of creativity. **Conclusion.** The main conclusion is that the implementation of this digital ecosystem is an effective strategy to enhance children's creativity if it is accompanied by adequate planning and teacher training in transmedia methodologies. **General Area of Study:** Education. **Specific Area of Study:** Digital Environments. **Type of Study:** Original Article.

1. Introducción

En el siglo XXI la educación fue impactada profundamente por la transformación digital, lo que impulsó la necesidad de reformular los espacios y métodos de enseñanza (Cano, 2024). El aula expandida surge como un concepto clave en este proceso, permitiendo que los entornos educativos trasciendan las barreras físicas y se integren con ecosistemas digitales que favorecen el aprendizaje interactivo y colaborativo (Albarello et al., 2024). En este contexto, las narrativas transmedia se presentan como una estrategia innovadora para potenciar la creatividad y la construcción del conocimiento en los estudiantes (Chalikiopoulou, 2024). A través de la diversificación de medios y formatos, los estudiantes no solo consumen información, sino que se convierten en productores activos de contenido, favoreciendo el desarrollo de habilidades narrativas, comunicativas y digitales esenciales para el mundo contemporáneo (Arias & Saltos, 2024).

Sin embargo, aunque las narrativas transmedia fueron ampliamente estudiadas en el ámbito del entretenimiento y la comunicación digital, su aplicación en el entorno educativo aún enfrenta múltiples desafíos. La falta de modelos pedagógicos estructurados que favorezcan su integración en el aula limita su impacto en la formación de los estudiantes (Davis, 2025). A pesar de la creciente digitalización de la educación, muchos entornos de aprendizaje continúan privilegiando el uso pasivo de la tecnología, restringiendo su potencial como herramienta creativa y expresiva (Pérez, 2024). En este

sentido, el diseño de un ecosistema digital educativo basado en narrativas transmedia es fundamental para transformar la experiencia de aprendizaje y promover una enseñanza más dinámica, participativa y significativa.

Como antecedentes, diversos estudios exploraron la relación entre narrativas transmedia y educación, proporcionando una base teórica sólida para la presente investigación. Arias & Saltos (2024) analizan el impacto de estas narrativas como herramientas para el aprendizaje interactivo en entornos digitales, destacando su capacidad para mejorar la participación de los estudiantes. Del Moral-Pérez et al. (2024) abordan el desarrollo de competencias transmedia mediante la conversión de películas en juegos educativos, integrando inteligencia artificial y realidad aumentada. Pérez (2024) profundiza en el discurso transmedia en la educación, resaltando su potencial para transformar la construcción del conocimiento mediante experiencias narrativas multiformato. Estos estudios evidencian que las narrativas transmedia pueden enriquecer significativamente los procesos educativos, siempre y cuando se estructuran en un ecosistema digital adecuado que permita su implementación efectiva.

El problema de esta investigación se centra en la limitada integración de estrategias transmedia en el aula expandida, lo que restringe la creatividad y el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes. A pesar del acceso creciente a herramientas digitales, la mayoría de los estudiantes siguen desempeñando un rol pasivo en la interacción con los contenidos educativos, lo que limita su capacidad para generar narrativas propias y desarrollar un pensamiento crítico sobre la cultura digital en la que están (Lazzatti, 2024).

Esta problemática está influenciada por múltiples factores que obstaculizan la implementación de un ecosistema digital basado en narrativas transmedia dentro del aula. Una de las principales causas es el uso predominantemente pasivo de la tecnología en el contexto escolar, donde los dispositivos digitales se emplean más para la consulta de información que para la producción creativa. Como consecuencia, los estudiantes no desarrollan plenamente su capacidad para narrar historias en múltiples plataformas ni para generar contenido interactivo, lo que afecta el desarrollo de su pensamiento crítico y habilidades expresivas (Albarelo et al., 2024).

Otra causa fundamental es la falta de formación docente en el diseño e implementación de narrativas transmedia en la educación. Muchos docentes carecen de capacitación en el uso de estas herramientas, lo que limita su capacidad para integrarlas en sus metodologías de enseñanza (Spagnoli, 2024). Como efecto, los estudiantes no tienen acceso a experiencias de aprendizaje que fomentan la co-creación y la experimentación digital, manteniéndose en un modelo educativo tradicional que no responde a las demandas del siglo XXI (Lazzatti, 2024). La brecha digital también juega un papel determinante en esta problemática, ya que no todos los estudiantes tienen el mismo

nivel de acceso a recursos tecnológicos o conexión a Internet. Esta desigualdad impide que ciertos grupos participen en experiencias transmedia de manera equitativa, generando nuevas formas de exclusión educativa y limitando las oportunidades de aprendizaje creativo (Rodríguez, 2024).

Un aspecto adicional que dificulta la implementación de narrativas transmedia en el aula es la falta de un ecosistema digital estructurado que guía su integración pedagógica. Sin un diseño metodológico claro, la aplicación de estrategias transmedia en la educación puede volverse dispersa y poco efectiva, dificultando la adquisición de habilidades creativas y narrativas en los estudiantes (Dinotola & Testa, 2025). La ausencia de un marco pedagógico coherente impide que los docentes y estudiantes comprendan la interconexión entre los distintos formatos narrativos y cómo estos pueden utilizarse para construir conocimiento de manera innovadora.

A partir del análisis anterior, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo la implementación de un ecosistema digital basado en narrativas transmedia en el aula expandida contribuye al desarrollo de competencias creativas en los escolares del siglo XXI?

El objeto de estudio de esta investigación es el diseño e implementación de un ecosistema digital en el aula expandida que facilita la producción de narrativas transmedia, con el fin de evaluar su impacto en el desarrollo de la creatividad y las competencias digitales de los estudiantes de educación básica.

Desde la teoría, la relevancia o justificación de esta investigación radica en la necesidad de expandir los estudios sobre narrativas transmedia en el ámbito educativo, estableciendo marcos metodológicos claros para su aplicación en el aula. Si bien existen múltiples estudios sobre la transmedialidad en la comunicación y el entretenimiento, su integración en la educación aún requiere mayor sistematización teórica (Davis, 2025; Escandón-Montenegro & Aguilera, 2024).

En el plano metodológico, el diseño no experimental de esta investigación permite obtener evidencia empírica sobre los efectos del ecosistema digital en la creatividad estudiantil, lo que contribuye a una mejor comprensión de cómo estas estrategias pueden aplicarse en contextos educativos reales (Quiñónez, 2024). Desde la práctica, la implementación de este modelo busca proporcionar a docentes y diseñadores educativos herramientas concretas para transformar la enseñanza y fomentar una educación más dinámica, centrada en la producción creativa de los estudiantes (Pérez, 2024).

El objetivo general de esta investigación es analizar el impacto de un ecosistema digital basado en narrativas transmedia en el desarrollo de competencias creativas en el aula expandida. A partir de este objetivo se plantean tres objetivos específicos, que guiarán

la investigación. Primero, explorar los fundamentos teóricos y metodológicos de las narrativas transmedia en la educación, analizando estudios previos sobre su impacto en el aprendizaje y su integración en ecosistemas digitales. Esta exploración permitirá comprender cómo estas estrategias pueden aplicarse en el aula expandida de manera efectiva (Arias & Saltos, 2024; Pérez, 2024).

Segundo, diseñar un ecosistema digital que favorezca la producción de narrativas transmedia en el aula expandida, estableciendo criterios pedagógicos y tecnológicos que permitan a los estudiantes desarrollar proyectos creativos en distintos formatos y plataformas digitales (Quiñónez, 2024).

Tercero, evaluar el impacto del ecosistema digital en el desarrollo de competencias creativas en los estudiantes, mediante el análisis de su participación en experiencias transmedia y la medición de su evolución en términos de creatividad y alfabetización digital. Se aplicarán metodologías cuantitativas para generar evidencia empírica sobre los resultados obtenidos (Dinotola & Testa, 2025; Mettini, 2024).

Esta investigación busca consolidar un modelo educativo innovador donde los estudiantes puedan desarrollar habilidades narrativas y creativas que les permitan integrarse activamente en la cultura digital del siglo XXI, promoviendo un aprendizaje significativo en el aula expandida.

1.1. Revisión de la literatura

Los autores citados en este acápite abordaron estos temas desde diversas perspectivas, proporcionando un panorama amplio sobre la evolución del aula expandida, los ecosistemas digitales, el cultivo de narrativas transmedia y su aplicación en la educación básica. La convergencia de estas investigaciones permite comprender la importancia de diseñar metodologías pedagógicas innovadoras que integran la tecnología de manera efectiva, promoviendo el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes.

1.2. Aula expandida

El concepto de aula expandida fue ampliamente discutido en la literatura educativa como una evolución del espacio de aprendizaje tradicional, adaptado a las necesidades del siglo XXI. Cano (2024) en su estudio sobre el consumo digital y la construcción de comunidades en entornos educativos, plantea que la expansión del aula a través de plataformas digitales permite una mayor interacción entre estudiantes y docentes, favoreciendo la participación en procesos de enseñanza-aprendizaje más dinámicos y colaborativos. Desde esta perspectiva, el aula deja de ser un espacio limitado por cuatro paredes para convertirse en un entorno fluido donde los estudiantes pueden aprender de manera asincrónica y multimodal.

Por su parte Chalikiopoulou (2024) analiza la relación entre el aula expandida y la comunicación digital en su investigación sobre medios digitales y periodismo. Aunque su enfoque se centra en la educación superior, resalta cómo las plataformas interactivas y las narrativas digitales pueden ser utilizadas para extender el aula más allá de los espacios físicos tradicionales, promoviendo el aprendizaje basado en la exploración y el descubrimiento.

Desde otra perspectiva Landau & Fallik (2024) exploran la relación entre museos y narrativas transmedia en contextos educativos, sugiriendo que el aula expandida no solo implica el uso de tecnología, sino también la incorporación de espacios culturales y artísticos en los procesos de enseñanza. Para estos autores, la educación del siglo XXI debe integrar múltiples escenarios de aprendizaje donde la interacción con contenidos históricos, científicos y artísticos complementa el aprendizaje formal.

1.3. Ecosistema digital

El concepto de ecosistema digital en educación fue estudiado desde diferentes perspectivas, especialmente en relación con su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Meyerhofer-Parra et al. (2024) abordan este concepto en el contexto del storytelling postdigital, destacando que los ecosistemas digitales no solo comprenden plataformas tecnológicas, sino también las interacciones entre usuarios y los procesos de producción y consumo de contenido en entornos educativos.

En un enfoque más estructurado Pinède et al. (2024) analizan cómo las presencias digitales de organizaciones contribuyeron a la creación de ecosistemas digitales educativos. Su estudio enfatiza que un ecosistema digital exitoso debe incluir infraestructuras tecnológicas, recursos de aprendizaje y estrategias de integración que favorezcan la alfabetización digital y la participación activa de los estudiantes.

Desde una mirada aplicada Rasit et al. (2024) investigan estrategias de marketing para contenidos digitales en el marco de la educación y la comunicación transmedia. Su trabajo es relevante para la educación porque resalta cómo los ecosistemas digitales pueden diseñarse para captar la atención de los usuarios, motivando su participación en experiencias de aprendizaje interactivo y personalizado.

1.4. Cultivo de narrativas transmedia

Las narrativas transmedia se estudiaron en múltiples contextos, desde la comunicación hasta la educación. Mettini (2024) analiza cómo las narrativas transmedia fueron utilizadas en documentales de no ficción, explorando su potencial para generar experiencias inmersivas y participativas. Aunque su enfoque no es estrictamente educativo, su investigación proporciona ideas valiosas sobre cómo estas estrategias

pueden aplicarse en el aula para fomentar el pensamiento crítico y la producción de contenidos por parte de los estudiantes.

Por otro lado Nizaruddin (2024) estudia el impacto de las narrativas transmedia en la disrupción de discursos hegemónicos y en la construcción de comunidades digitales. Su análisis sugiere que las narrativas transmedia no solo funcionan como estrategias narrativas, sino también como herramientas de empoderamiento y construcción de identidades colectivas, lo que es crucial para la educación al permitir que los estudiantes se apropien de su propio proceso de aprendizaje y narración.

Desde una perspectiva pedagógica Spagnoli (2024) examina el desarrollo de habilidades avanzadas en comunicación de moda mediante narrativas transmedia. Su investigación evidencia que estas estrategias pueden utilizarse para potenciar la creatividad y la expresión en ámbitos educativos diversos, destacando la importancia de formar a los estudiantes en competencias digitales y narrativas desde edades tempranas.

1.5. Educación básica

La educación básica fue un tema central en múltiples investigaciones, especialmente en el contexto de la transformación digital y la integración de nuevas metodologías de enseñanza. Escandón-Montenegro & Aguilera (2024) estudian la construcción de proyectos transmedia en comunidades imaginadas, sugiriendo que estas metodologías pueden ser aplicadas en la educación básica para fomentar la creatividad y la colaboración entre los estudiantes. Su investigación aporta evidencia sobre la importancia de diseñar experiencias de aprendizaje que combinen múltiples plataformas y formatos para maximizar la participación y el *engagement* de los niños y adolescentes.

Desde un enfoque de lectoescritura Quiñónez (2024) analiza el papel de la narrativa transmedia en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en la educación básica. Su estudio enfatiza que la integración de narrativas digitales en el currículo escolar puede mejorar significativamente la comprensión lectora, la producción escrita y la capacidad de los estudiantes para interpretar múltiples tipos de textos.

Finalmente Martínez & Miro (2024) exploran cómo las narrativas híbridas y los ecosistemas digitales pueden afectar la alfabetización mediática en los niveles básicos de educación. En su investigación, destaca la importancia de formar a los estudiantes en el análisis crítico de los medios, asegurando que desarrollen habilidades para discernir la información en un mundo digital caracterizado por la sobreabundancia de datos y la proliferación de desinformación.

2. Metodología

El diseño de esta investigación es no experimental, transversal y cuantitativo, para analizar el impacto de un ecosistema digital basado en narrativas transmedia en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en el aula expandida. Al ser no experimental, la investigación no manipula de manera aleatoria las condiciones del estudio, sino que observa cómo la implementación de esta metodología afecta a los estudiantes en su entorno natural de aprendizaje (Escandón-Montenegro & Aguilera, 2024).

El diseño es transversal, ya que los datos se recopilan en un único punto en el tiempo, permitiendo evaluar la relación entre la implementación del ecosistema digital transmedia y el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes de educación básica (Meyerhofer-Parra et al., 2024).

2.1. Tipo de investigación

Este estudio es de tipo descriptivo, explicativo y exploratorio. Desde una perspectiva descriptiva, buscar caracterizar el uso de narrativas transmedia en el aula expandida, identificando qué herramientas y metodologías digitales se están empleando en la enseñanza (Quiñónez, 2024). Se analizaron variables como la participación de los estudiantes en la producción de contenidos transmedia, la interacción con los medios digitales y la apropiación del ecosistema digital.

Desde un enfoque explicativo, la investigación pretende determinar si la integración de narrativas transmedia en el aula tiene un impacto significativo en el desarrollo de la creatividad estudiantil y en la adquisición de competencias digitales. Se evaluará si la implementación del ecosistema digital genera cambios en la forma en que los estudiantes aprenden, se expresan y construyen conocimiento a través de múltiples plataformas y formatos (Martínez & Miro, 2024).

Desde la perspectiva exploratoria, se busca analizar un fenómeno educativo emergente que aún no fue ampliamente investigado en la educación básica. Se examinarán las experiencias de los estudiantes al trabajar con narrativas transmedia y su percepción sobre cómo este enfoque contribuye a su proceso de aprendizaje (Mettini, 2024).

2.2. Variables de estudio

La investigación se centra en dos variables principales que estructuran el análisis de la implementación de narrativas transmedia en el aula expandida:

2.3. Variable independiente

Ecosistema digital basado en narrativas transmedia: Esta variable se mide a través de dimensiones como la infraestructura tecnológica disponible, la formación docente en transmedia, la integración curricular de narrativas digitales y la participación de los estudiantes en la producción de contenido narrativo.

2.4. Variable dependiente

Desarrollo de competencias creativas en estudiantes: Esta variable se evalúa considerando la mejora en la expresión narrativa, el pensamiento crítico, la capacidad de creación de contenido digital y la interacción con diversos formatos multimedia.

La **Tabla 1** de operacionalización de variables establece la estructura de medición utilizada en la investigación, organizando las variables en dimensiones específicas y vinculándolas con preguntas diseñadas para evaluar la experiencia de niños de 9 años con narrativas transmedia en un ecosistema digital. La variable independiente, "Ecosistema digital basado en narrativas transmedia", se mide a través de dimensiones como el acceso a herramientas digitales, la interacción con medios digitales, la participación en la creación de contenido y el apoyo docente, mientras que la variable dependiente, "Desarrollo de competencias creativas en estudiantes", se analiza considerando la expresión narrativa, el pensamiento creativo, la capacidad de contar historias y el interés por crear contenido digital. Las preguntas formuladas en escala de Likert (1 = muy en desacuerdo, 5 = muy de acuerdo) permiten recopilar información sobre la percepción de los niños respecto a su uso de la tecnología y su involucramiento en experiencias narrativas transmedia dentro del aula expandida. Las dimensiones de cada variable permitirán establecer relaciones entre la implementación del ecosistema digital y su impacto en la formación creativa de los estudiantes.

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variable	Dimensión	Codificación	Pregunta
Ecosistema digital basado en narrativas transmedia	Acceso a herramientas digitales	ED_HT	¿Te gustó usar la tableta o la computadora para aprender nuevas historias?
	Interacción con medios digitales	ED_IMD	¿Te divertiste viendo videos o jugando juegos donde te cuentan cuentos?

Tabla 1
Operacionalización de las variables (continuación)

Variable	Dimensión	Codificación	Pregunta
	Participación en la creación de contenidos.	ED_PC	¿Te gustó dibujar, cantar o contar historias con ayuda de la tecnología?
	Apoyo docente en narrativas transmedia	ED_AD	¿Tu maestra o maestro te ayudó a usar la computadora o tableta para hacer cuentos?
Desarrollo de competencias creativas en estudiantes.	Expresión narrativa	DCC_ES	¿Te gustó inventar finales diferentes a los cuentos que te cuentan?
	Pensamiento creativo	PC_DC	¿Cuándo jugaste con amigos, inventaste nuevas historias juntos?
	Capacidad de contar historias	DCC_CH	¿Puedes ahora contar un cuento diferente cada vez que juegas con tus juguetes?
	Interés por crear contenido digital	DCC_ICD	¿Te gustó grabar tu voz o hacer dibujos en la tableta para contar historias?

Nota: preguntas tomadas de estudios de: Mettini (2024), Quiñónez (2024), Pérez (2024), Suau & Juárez (2024).

2.5. Hipótesis de la investigación

Hipótesis Nula (H_0): La implementación de un ecosistema digital basado en narrativas transmedia no influye significativamente en el desarrollo de competencias creativas en estudiantes de nueve años en el aula expandida.

Hipótesis Alternativa (H_1): La implementación de un ecosistema digital basado en narrativas transmedia influye significativamente en el desarrollo de competencias creativas en estudiantes de nueve años en el aula expandida.

2.6. Población y muestra

La población de este estudio está conformada por 67 estudiantes de educación básica en una institución educativa donde se comenzó a experimentar con la integración de

narrativas transmedia en el aula expandida. Todos los estudiantes fueron tomados en cuenta en la muestra selectiva.

La decisión de trabajar con toda la población disponible responde a la necesidad de obtener resultados representativos de la totalidad del grupo en el contexto en el que se desarrolla la investigación. De este modo, se pueden identificar patrones y efectos del ecosistema digital transmedia sin la distorsión que podría generar una selección parcial de los estudiantes (Escandón-Montenegro & Aguilera, 2024).

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recopilación de datos, se utilizarán técnicas cuantitativas, con el fin de obtener una visión completa del impacto del ecosistema digital transmedia en el aula expandida.

Cuestionarios estructurados: Se aplicará una encuesta basada en la escala de Likert para medir la percepción de los estudiantes sobre el uso de narrativas transmedia en su proceso de aprendizaje. La encuesta incluye preguntas sobre la interacción con medios digitales, la facilidad para crear contenido transmedia y la motivación hacia la producción creativa (Mettini, 2024).

2.8. Procesamiento de datos y validación del instrumento

Los datos obtenidos mediante las encuestas serán analizados a través del software SPSS, aplicando análisis estadísticos descriptivos y correlacionales para identificar patrones en la relación entre la integración del ecosistema digital y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes (Pinède et al., 2024). Para evaluar la confiabilidad del cuestionario, se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach arrojando un valor de 0,901, garantizando la consistencia interna de las preguntas formuladas.

2.9. Recorrido pedagógico

El estudio se desarrollará en tres fases: implementación, análisis y evaluación de resultados. Durante la fase de implementación, los estudiantes participaron en un programa educativo diseñado para integrar narrativas transmedia en el aula expandida, explorando diferentes formatos y plataformas digitales. Se les proporciona acceso a herramientas digitales y guías didácticas que facilitan la construcción de contenidos narrativos en múltiples medios.

En la fase de análisis, se recopiló datos a través de cuestionarios aplicados a los participantes, con el propósito de evaluar su nivel de interacción con el ecosistema digital, su percepción sobre el impacto en su creatividad y su nivel de apropiación de las herramientas transmedia.

Finalmente, en la fase de evaluación de resultados, se procesaron los datos obtenidos mediante análisis estadísticos para identificar tendencias en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, comparando los resultados antes y después de la implementación del ecosistema digital.

La implementación de esta investigación permitirá generar evidencia empírica sobre la viabilidad de las narrativas transmedia en la educación básica, ofreciendo lineamientos para su integración en el currículo y consolidando un modelo pedagógico innovador que transforma el aprendizaje en el aula expandida (Escandón-Montenegro & Aguilera, 2024).

3. Resultados

La presente investigación emplea un enfoque no experimental, transversal y cuantitativo para analizar el impacto de un ecosistema digital basado en narrativas transmedia en la creatividad de niños de nueve años en el aula expandida. Se utilizó un diseño descriptivo, explicativo y exploratorio, evaluando la relación entre el acceso a herramientas digitales y el desarrollo de habilidades narrativas. La población estuvo conformada por 67 estudiantes, quienes participaron en actividades con tecnología educativa. La recolección de datos se realizó mediante cuestionarios estructurados, y el análisis se llevó a cabo con estadística descriptiva y correlacional, garantizando la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach (0.901).

3.1. Resultados de la encuesta

La **Tabla 2** presenta variables y dimensiones que fueron medidas empíricamente para conocer la percepción de los niños luego de su experiencia con el aula expandida y el uso de la transmedia. La siguiente es la interpretación de la **Tabla 2**:

3.2. Ecosistema digital basado en narrativas transmedia

Los resultados evidencian que los niños en su mayoría disfrutaron el uso de narrativas transmedia en el aula expandida, destacando especialmente la interacción con medios digitales y la creación colaborativa de historias. Sin embargo, se identifican áreas de oportunidad en el apoyo docente y en la motivación para la creación de contenido digital, lo que sugiere que un acompañamiento más estructurado y una mayor familiarización con las herramientas podrían optimizar la experiencia educativa en este ámbito.

3.3. Acceso a herramientas digitales

Los resultados indican que el uso de la tableta o computadora para aprender nuevas historias fue una experiencia positiva para la mayoría de los niños, con un 86,6% expresando acuerdo o gran satisfacción con esta actividad. Solo un 12% mostró rechazo,

lo que sugiere que el acceso a herramientas digitales es bien recibido y facilita el aprendizaje en el aula expandida.

3.4. Interacción con medios digitales

El uso de videos y juegos interactivos como medio de aprendizaje narrativo también obtuvo resultados positivos, con un 74,7% de los niños disfrutando la experiencia. Sin embargo, un 22,4% mostró algún grado de desacuerdo o indiferencia, lo que puede indicar diferencias en la familiaridad o preferencia por este tipo de recursos.

3.5. Participación en la creación de contenidos

En cuanto a la creación de contenido narrativo a través de medios digitales, el 73,2% de los niños expresaron agrado al dibujar, cantar o contar historias con ayuda de la tecnología. No obstante, un 25,3% de los estudiantes mostraron cierta resistencia, lo que podría atribuirse a falta de experiencia con estas herramientas o dificultades en su uso.

3.6. Apoyo docente en narrativas transmedia

El papel del docente en la integración de la tecnología obtuvo un 71,7% de respuestas positivas, lo que indica que la mayoría de los niños recibieron apoyo en el uso de la tableta o computadora para crear cuentos. Sin embargo, un 20,9% expresó desacuerdo, lo que sugiere que algunos estudiantes pueden estar experimentando dificultades o falta de orientación en el proceso.

3.7. Desarrollo de competencias creativas en estudiantes

Se presentan las principales competencias creativas que requieren desarrollo en los estudiantes.

a) Expresión narrativa

La capacidad de los niños para modificar finales de cuentos refleja un fuerte interés en la creatividad, con un 77,6% de respuestas positivas. A pesar de ello, un 22,4% mostró desacuerdo, lo que puede indicar que algunos niños prefieren seguir estructuras narrativas tradicionales en lugar de experimentar con nuevas ideas.

b) Pensamiento creativo

El juego colaborativo y la invención de historias con amigos fue la actividad mejor valorada, con un 82,1% de respuestas positivas y solo un 16,5% de niños que no disfrutaron esta dinámica. Esto resalta la importancia de la interacción social en la estimulación de la creatividad infantil.

c) Capacidad de contar historias

La habilidad para narrar cuentos de forma espontánea tuvo un 80,5% de aceptación, lo que sugiere que la exposición a narrativas transmedia fomenta la creatividad en el juego simbólico. Sin embargo, un 17,9% mostró desacuerdo, lo que puede indicar diferencias individuales en la capacidad de improvisación narrativa.

d) Interés por crear contenido digital

El uso de la tecnología para grabar la voz o hacer dibujos obtuvo una menor aceptación en comparación con otras dimensiones, con un 68,6% de respuestas positivas. Un 31,3% de los niños no mostró interés o rechazó la actividad, lo que puede indicar una necesidad de mayor familiarización con estas herramientas o preferencias por otros métodos de expresión creativa.

Tabla 2

Respuestas de las encuestas

Pregunta de la investigación	Negativos a la pregunta		Indistinto	Positivos a la pregunta	
	Muy en desacuerdo	Desacuerdo		De acuerdo	Muy de acuerdo
¿Te gustó usar la tableta o la computadora para aprender nuevas historias?	7,5%	4,5%	1,5%	61,2%	25,4%
¿Te divertiste viendo videos o jugando juegos donde te cuentan cuentos?	13,4%	9,0%	3,0%	68,7%	6,0%
¿Te gustó dibujar, cantar o contar historias con ayuda de la tecnología?	10,4%	14,9%	1,5%	67,2%	6,0%
¿Tu maestra o maestro te ayudó a usar la computadora o tableta para hacer cuentos?	14,9%	6,0%	7,5%	64,2%	7,5%
¿Te gustó inventar finales diferentes a los cuentos que te cuentan?	6,0%	16,4%	0,0%	67,2%	10,4%
¿Cuándo jugaste con amigos, inventaste nuevas historias juntos?	7,5%	9,0%	1,5%	77,6%	4,5%
¿Puedes ahora contar un cuento diferente cada vez que juegas con tus juguetes?	6,0%	11,9%	1,5%	70,1%	10,4%
¿Te gustó grabar tu voz o hacer dibujos en la tableta para contar historias?	11,9%	7,5%	11,9%	55,2%	13,4%

Nota: Tomadas de la base de datos de SPSS.

3.8. Comprobación de la hipótesis

La prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra de la **Tabla 3**, analiza la normalidad de la distribución de los datos obtenidos en las variables ecosistema digital basada en narrativas transmedia y desarrollo de competencias creativas en estudiantes. La significación asintótica bilateral (Sig. = 0.000) y la significación Monte Carlo (Sig. = 0.000) indican que la distribución de los datos no sigue una curva normal, lo que sugiere la necesidad de utilizar pruebas no paramétricas en el análisis posterior.

La media de las respuestas en la variable ecosistema digital basada en narrativas transmedia (3.8881) y en desarrollo de competencias creativas (3.8209) sugiere que la mayoría de los estudiantes perciben un impacto positivo de la intervención, dado que los valores se acercan al máximo de la escala (5). Sin embargo, la desviación estándar más alta en la segunda variable (0.51641) indica una mayor dispersión en la percepción del desarrollo de competencias creativas en comparación con la integración del ecosistema digital (0.29607).

Dado que los valores de significación ($p < 0.05$) permiten rechazar la hipótesis nula, se demuestra la hipótesis alternativa (H_1). Esto significa que la implementación de un ecosistema digital basado en narrativas transmedia tiene un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo de competencias creativas en los estudiantes. En consecuencia, la investigación confirma que el uso de herramientas digitales y narrativas transmedia en el aula expandida influye en la creatividad de los niños de nueve años, lo que resalta la importancia de integrar estos métodos en el currículo escolar.

Tabla 3

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Ecosistema digital basado en narrativas transmedia	Desarrollo de competencias creativas en estudiantes
N		67	67
Parámetros normales ^{a,b}	Media	3,8881	3,8209
	Desv. Desviación	0,29607	0,51641
Máximas diferencias extremas	Absoluta	0,229	0,337
	Positivo	0,204	0,170
	Negativo	-0,229	-0,337
Estadístico de prueba		0,229	0,337
Sig. asin. (bilateral) ^c		0,000	0,000
Sig. Monte Carlo (bilateral) ^d	Sig.	0,000	0,000

Tabla 3

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra (continuación)

		Ecosistema digital basado en narrativas transmedia	Desarrollo de competencias creativas en estudiantes
	Intervalo de confianza al 99%	Límite inferior	0,000
		Límite superior	0,000

Nota: a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

d. El método de Lilliefors basado en las muestras 10000 Monte Carlo con la semilla de inicio 2000000.

3.9. Resultados y discusión de las correlaciones

La **Tabla 4** presenta el coeficiente de valoración de Spearman entre la variable ecosistema digital basado en narrativas transmedia y desarrollo de competencias creativas en estudiantes, tomando esta ruta estadística debido a que en la prueba KS tuvo una significancia menor al Alfa. Esta prueba no paramétrica se utiliza para medir la fuerza y dirección de la asociación entre dos variables ordinales o de intervalo cuando la normalidad de los datos no está garantizada.

El coeficiente de calificación obtenido es 0.598, lo que indica una calificación moderada-alta y positiva entre ambas variables. Esto significa que a medida que aumenta la integración del ecosistema digital basado en narrativas transmedia, también tiende a aumentar el desarrollo de competencias creativas en los estudiantes.

El valor de significación ($p = 0.000$) indica que la evaluación es estadísticamente significativa al nivel 0.01 (bilateral). Esto permite rechazar la hipótesis nula de ausencia de relación entre ambas variables, confirmando que la implementación del ecosistema digital tiene un impacto real en la creatividad de los niños.

Dado que la evaluación no alcanza valores muy cercanos a 1, aunque es significativa, también implica que existen otros factores que pueden influir en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, por lo que sería recomendable complementar estos hallazgos con análisis adicionales para identificar otras variables que puedan estar incidiendo en los resultados.

Tabla 4
Correlación de variables

			Ecosistema digital basado en narrativas transmedia	Desarrollo de competencias creativas en estudiantes
Rho de Spearman	Ecosistema digital basado en narrativas transmedia	Coefficiente de correlación	1,000	,598**
		Sig. (bilateral)		0,000
		N	67	67
	Desarrollo de competencias creativas en estudiantes	Coefficiente de correlación	,598**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	67	67

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

4. Discusión

La investigación realiza una discusión de los fundamentos teóricos y metodológicos, así como de la implementación de un ecosistema digital basado en narrativas de la transmedia, sin olvidar una evaluación del impacto del ecosistema digital en la creatividad de los estudiantes y su relación con la literatura científica, todo este análisis es importante para poder dar sustento a la propuesta presentada.

4.1. Exploración de los fundamentos teóricos y metodológicos de las narrativas transmedia en la educación

La presente investigación permitió analizar los fundamentos teóricos que sustentan la integración de las narrativas transmedia en el aula expandida, destacando su impacto en el desarrollo de competencias creativas en estudiantes de educación básica. Según Arias & Saltos (2024) las narrativas transmedia representan una herramienta pedagógica innovadora que fomenta el aprendizaje interactivo y fortalece la creatividad en los entornos educativos digitales. Este estudio confirma dicha afirmación al demostrar que el ecosistema digital basado en narrativas transmedia genera un ambiente propicio para la construcción del conocimiento, donde los estudiantes no solo consumen información, sino que también se convierten en productores de activos de contenido.

Los resultados obtenidos en la prueba de Kolmogorov-Smirnov evidencian que el desarrollo de competencias creativas en los estudiantes no sigue una distribución normal, lo que sugiere que el impacto del ecosistema digital transmedia no es homogéneo en todos los participantes. Sin embargo, el análisis de evaluación de Spearman ($\rho = 0.598$, $p = 0.000$) demuestra que existe una relación moderada-alta y

estadísticamente significativa entre la implementación de narrativas transmedia y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Este hallazgo se alinea con la investigación de Del Moral-Pérez et al. (2024) quienes afirman que las narrativas transmedia, combinadas con tecnologías emergentes como la realidad aumentada y la inteligencia artificial, pueden potenciar la participación estudiantil y mejorar los procesos de aprendizaje.

Asimismo, los datos obtenidos en la encuesta revelan que un 86.6% de los estudiantes disfrutó del uso de la tableta o computadora para aprender nuevas historias, lo que reafirma que el acceso a herramientas digitales es un factor clave en la apropiación de narrativas transmedia. No obstante, un 22.4% mostró resistencia al uso de videos y juegos interactivos como parte del proceso de aprendizaje, lo que indica que aún persisten barreras en la aceptación de estos métodos. Este hallazgo coincide con la postura de Pérez (2024) quien señala que la implementación de narrativas transmedia en el aula requiere una planificación pedagógica adecuada para evitar la resistencia al cambio y maximizar el aprovechamiento de los recursos digitales.

En este sentido, la exploración teórica y metodológica realizada en el presente estudio confirma que la narrativa transmedia no solo tiene un gran potencial educativo, sino que también debe ser implementada con estrategias adecuadas para garantizar su efectividad. La clave radica en integrar estos recursos de manera progresiva, considerando las necesidades individuales de los estudiantes y fomentando su participación activa en el proceso de creación de contenidos.

4.2. Implementación de un ecosistema digital basado en narrativas transmedia en el aula expandida

El desarrollo e implementación del ecosistema digital basado en narrativas transmedia en el aula expandida permitió evaluar la viabilidad de esta metodología y su impacto en la creatividad estudiantil. La investigación de Quiñónez (2024) enfatiza que la producción de contenido digital por parte de los estudiantes es fundamental para fortalecer sus habilidades narrativas y comunicativas, lo que coincide con los resultados obtenidos en este estudio. Según los datos de la encuesta, un 73.2% de los niños expresaron agrado al dibujar, cantar o contar historias con ayuda de la tecnología, lo que sugiere que la narrativa transmedia despierta un interés genuino en los estudiantes y fomenta su expresión creativa.

Sin embargo, un 20,9% de los estudiantes manifestó que no recibió suficiente apoyo por parte de sus docentes en el uso de herramientas digitales para la creación de cuentos. Este resultado resalta la necesidad de una mayor capacitación docente en estrategias transmedia, como también lo indica Lazzatti (2024) en su estudio sobre la apropiación de narrativas digitales por parte de los educadores. Si bien la infraestructura tecnológica

puede facilitar el aprendizaje, la figura del docente sigue siendo un pilar fundamental para guiar y motivar a los estudiantes en el uso de estas herramientas.

Otro aspecto clave en la implementación del ecosistema digital fue la interacción social dentro del aula expandida. Un 82,1% de los estudiantes afirmó que disfrutó creando historias con sus compañeros, lo que confirma que el aprendizaje colaborativo es un factor determinante en el éxito de las narrativas transmedia. Este hallazgo refuerza los argumentos de Escandón-Montenegro & Aguilera (2024) quienes señalan que los proyectos transmedia deben promover la co-creación y el trabajo en equipo para maximizar su impacto en el aprendizaje.

El análisis estadístico de evaluación de Spearman respalda la efectividad de la implementación, demostrando que el ecosistema digital transmedia tiene una relación positiva con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Este resultado valida la hipótesis alternativa y refuerza la importancia de continuar explorando este enfoque en la educación básica.

4.3. Evaluación del impacto del ecosistema digital en la creatividad de los estudiantes

La evaluación del impacto del ecosistema digital basada en narrativas transmedia revela que esta metodología influye significativamente en el desarrollo de competencias creativas en los estudiantes. La media obtenida en la variable "desarrollo de competencias creativas" (3.8209) indica que la percepción general de los estudiantes fue positiva, con una tendencia alta hacia la aceptación de esta estrategia educativa.

El análisis de evaluación de Spearman con un coeficiente de 0.598 y una significación de 0.000 confirma que existe una asociación estadísticamente significativa entre la implementación de narrativas transmedia y la creatividad en los estudiantes. Este hallazgo concuerda con la investigación de Nizaruddin (2024) quien afirma que la exposición a experiencias transmedia permite a los estudiantes desarrollar nuevas formas de expresión y pensamiento divergente.

No obstante, se identificarán algunas áreas de mejora. Aunque un 80.5% de los niños afirmó que podía contar historias diferentes cada vez que jugaba con sus juguetes, un 31.3% no mostró interés en grabar su voz o hacer dibujos en la tableta para contar historias. Esto indica que, si bien la mayoría de los estudiantes desarrolla su creatividad a través de las narrativas transmedia, algunos aún requieren un proceso de adaptación para sentirse cómodos con estas herramientas. Los resultados demuestran que el ecosistema digital transmedia es una estrategia eficaz para fortalecer la creatividad infantil, pero su éxito depende de la planificación pedagógica y del nivel de apoyo brindado por los docentes.

4.4. Relación con la literatura científica

Los resultados obtenidos en esta validan las teorías propuestas por diversos autores y aportan nueva evidencia sobre el impacto de las narrativas transmedia en la educación básica. En consonancia con Arias & Saltos (2024) y Del Moral-Pérez et al. (2024) se confirma que la integración de tecnologías en el aula digital expandida favorece la creatividad y el aprendizaje interactivo. Sin embargo, como señalan Pérez (2024) y Lazzatti (2024) la implementación de estas estrategias requiere una capacitación adecuada para docentes y una planificación estructurada para garantizar su efectividad.

Los hallazgos de esta investigación demuestran que la relación entre el ecosistema digital y la creatividad estudiantil es positiva y significativa. La calificación de Spearman ($\rho = 0.598$) indica que la participación en narrativas transmedia está directamente asociada con un incremento en las habilidades creativas de los estudiantes. Estos resultados contribuyen al campo de la educación digital, proporcionando evidencia empírica sobre la importancia de incorporar estrategias transmedia en la enseñanza inicial.

El presente estudio confirma que el ecosistema digital basado en narrativas transmedia es una herramienta pedagógica eficaz para potenciar la creatividad en el aula expandida, siempre que su implementación sea guiada por una estrategia metodológica clara y una adecuada capacitación docente.

4.5. Propuesta de solución

Una vez obtenidos los resultados se establecen los siguientes procesos en la propuesta.

a) Fortalecer la capacitación docente en narrativas transmedia y ecosistemas digitales

Los resultados revelaron que un porcentaje significativo de estudiantes percibió una falta de apoyo docente en el uso de herramientas digitales para la creación de contenido narrativo. Por ello, es fundamental implementar programas de formación continua para los docentes, enfocados en estrategias pedagógicas transmedia. Esto les permitirá integrar de manera efectiva la tecnología en el aula expandida, guiando a los estudiantes en la creación de contenido digital y fomentando el aprendizaje creativo.

b) Desarrollar estrategias inclusivas para la implementación de narrativas transmedia

Aunque la mayoría de los estudiantes mostraron una actitud positiva hacia el uso de herramientas, algunos aún presentaron resistencia o falta de interés en ciertos aspectos digitales de la producción de contenido. Para abordar esto, se recomienda diseñar actividades diversificadas que permitan a los niños explorar distintos formatos

narrativos (videos, ilustraciones, narraciones orales, dramatizaciones digitales, etc.). De esta manera, se garantizará una mayor inclusión y adaptación a los diversos estilos de aprendizaje.

c) **Evaluar y mejorar continuamente el ecosistema digital en función de los resultados obtenidos**

La mejora positiva entre el uso del ecosistema digital basado en narrativas transmedia y el desarrollo de competencias creativas sugiere que esta estrategia es efectiva, pero también indica que su impacto no es homogéneo en todos los estudiantes. Se recomienda que las instituciones educativas realicen evaluaciones periódicas sobre la implementación de estas metodologías, utilizando herramientas de análisis de datos para medir su impacto y realizar ajustes que optimicen la experiencia de aprendizaje.

5. Conclusiones

- La implementación de un ecosistema digital basado en narrativas transmedia en el aula expandida demuestra ser una estrategia altamente eficaz para fomentar la creatividad en los estudiantes.
- Los resultados revelan que los niños desarrollan competencias significativas, creativas, con el apoyo de su docente y el uso adecuado de las herramientas digitales, originando una capacidad alta para crear historias propias activamente en su aprendizaje.
- Estos resultados obtenidos en la investigación también indican que el ecosistema digital potencia la interacción social entre los estudiantes, promoviendo un aprendizaje colaborativo y dinámico. Aunque se perciben algunos desafíos en la adaptación de los estudiantes a las herramientas tecnológicas, la investigación confirma que las narrativas transmedia, cuando se integran adecuadamente en el aula expandida, tienen un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la creatividad y las competencias digitales de los estudiantes, abriendo nuevas posibilidades educativas para el siglo XXI.

6. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

7. Declaración de contribución de los autores

Todos autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

8. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

9. Referencias Bibliográficas

- Albarello, F., Arri, F., & García Luna, A. L. (2024). *EduTubers: Docentes en pantallas*. Tilde editora.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=cefzEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2003&dq=Aula+expandida%3B+Ecosistema+digital%3B+narrativas+transmedia&ots=iPHVbglQl0&sig=Htz7-5uGBQK11VxIEG_sbObNIO4
- Arias, O., & Saltos, G. del C. (2024). Narrativas transmedia como herramienta innovadora para el aprendizaje interactivo en entornos educativos digitales. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 2472-2487. <http://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/3177>
- Cano, G. (2024). *Consumo digital y redes sociales: Construcción de comunidad de los jóvenes universitarios de Tulcán para la producción de contenido en el Medio Digital Mindalae de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi* [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Quito, Ecuador].
<https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/10195>
- Chalikiopoulou, E. (2024). *Transmedia storytelling in the media ecosystems: Narrative forms, expansive strategies and media channels* [Tesis de maestría, Aristotle University of Thessaloniki, Salónica, Grecia].
<https://ikee.lib.auth.gr/record/354462/files/GRI-2024-43035.pdf>
- Davis, C. H. (2025). 18 Transmedia Storytelling and Innovation. En R. A. Gershon (Ed.), *De Gruyter Handbook of Media Technology and Innovation*. De Gruyter.
<https://doi.org/10.1515/9783111145174-018>
- Del Moral-Pérez, M. E., López-Bouzas, N., & Castañeda-Fernández, J. (2024). Transmedia skill derived from the process of converting films into educational games with augmented reality and artificial intelligence. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 13(15). <https://doi.org/10.1007/s44322-024-00015-8>
- Dinotola, S., & Testa, R. (2025). Transmedia library shelf experience: Innovative research approaches. *Journal of Librarianship and Information Science*, 0(0).
<https://doi.org/10.1177/09610006241310908>

- Escandón-Montenegro, P., & Aguilera Vaca, F. A. (2024). Construction of a transmedia project for an imagined community. *En Atlantis Highlights in Social Sciences, Education and Humanities*. Atlantis Press International BV.
https://doi.org/10.2991/978-94-6463-596-6_3
- Mettini, D. G. (2024). Narrativa Transmedia en Documental de No Ficción." El Futuro Está en el Monte". *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (215).
<https://dSPACE.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/11024>
- Quiñónez Gómez, H. A. (2024). Narrativa transmedia para la lectoescritura. Estado del arte. Dialnet (2018-2022). *Revista Entropía Educativa*, 2(1), 139-158.
<https://revista.entropiaeducativa.com/index.php?action=articulo&idEnvio=24>
- Lazzatti, D. E. (2024). *Narrativas digitales: Los usos y apropiaciones de los/as docentes de la escuela secundaria de Labardén durante el 2020* [tesis de maestría, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina].
<https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/172212>
- Landau, M., & Fallik, M. P. (2024). Los museos en la enseñanza del nivel superior. Proyectos, plataformas y materiales educativos. 178.
<https://doi.org/10.55778/TS310031286>
- Martínez, J. S., & Miro, C. J. (2024). Understanding disinformation as narratives in the hybrid media ecosystem: Evidence from the US. *Journalism*.
<https://journals.sagepub.com/eprint/PIH9PSXPT5PE5GEJXCJX/full>
- Mettini, D. G. (2024). Narrativa Transmedia en Documental de No Ficción."El Futuro Está en el Monte". *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 1(215), 101-110.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9438190>
- Meyerhofer-Parra, R., González-Martínez, J., & Peracaula-Bosch, M. (2024). Postdigital storytelling: Storytelling (within or across) the digital and transmedia field. *Postdigital Science and Education*, 6(3), 886-901.
<https://doi.org/10.1007/s42438-024-00476-2>
- Nizaruddin, F. (2024). The kabir project: using transmedia work to disrupt right-wing narratives of othering. En J. Dalby, M. Freeman (eds.) *Transmedia Selves*. Routledge.
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003134015-16/kabir-project-fathima-nizaruddin>

- Pérez Martínez, V. M. (2024). *El discurso transmedia: de la realidad social a la construcción del conocimiento en el aula* [Tesis de doctorado, Universidad de Salamanca, Salamanca, España]. <https://gredos.usal.es/handle/10366/163777>
- Pinède, N., Massou, L., & Mpondo-Dicka, P. (2024). *Digital Presences of Organizations (ISTE Invoiced)*. Wiley-ISTE. <https://www.amazon.com/-/es/Nathalie-Pin%C3%A8de-ebook/dp/B0D9NB23Q7>
- Rasit, R. M., Zamri, N. A. K., Rahim, N. N., & Anggrayni, D. (2024). Developing a Marketing Strategy for Shariah Compliant Content Through the Concept of Transmedia Storytelling in Digital Media. En E. AlDhaen, A. Braganza, A. Hamdan, & W. Chen (Eds.), *Business Sustainability with Artificial Intelligence (AI): Challenges and Opportunities*. Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-71526-6_29
- Rodríguez, J. (2024). Platforms, influencers and distributed narratives. *Obra digital*, (25), 10-24. <https://shura.shu.ac.uk/33920/1/Rodriguez-Amat-PlatformsInfluencersAnd%28VoR%29.pdf>
- Spagnoli, A. (2024). Advanced skill development in fashion communication: a transdisciplinary toolkit for transmedia storytelling education. *ICERI2024 Proceedings*, 9733-9739. <https://library.iated.org/view/SPAGNOLI2024ADV>
- Suau Martínez, J., & Juárez Miro, C. (2024). Understanding disinformation as narratives in the hybrid media ecosystem: Evidence from the US. *Journalism*. <https://doi.org/10.1177/14648849241303249>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Alfa Publicaciones**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Alfa Publicaciones**.



Open policy finder
Formerly Sherpa services