

El diseño narrativo transmedia como mediador en la construcción de experiencias significativas de aprendizaje en estudiantes de educación básica

Transmedia narrative design as a mediator in the construction of meaningful learning experiences in basic education students

Msc. Sofía Isabel Lozano Charcopa

Unidad Educativa Fiscal "Canal de Jambelí"
sofia.lozano@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0004-2221-4664>
Guayaquil - Ecuador

Lic. Rocío Mercedes Berrones Zúñiga

Unidad Educativa La Condamine
rocio.berrones@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0007-1953-4052>
Pallatanga - Ecuador

Msc. Verónica Janeth Tenelema Toapanta

Unidad Educativa "Tomás Sevilla" - Ecuador
veronica.tenelema@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0001-4868-6609>
Ambato – Ecuador

Lic. Melania Agustina Luziuraga Cueva.

Unidad Educativa Fernando Daquilema.
melania.luziuraga@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-7792-430X>
Zamora Chinchipe - Ecuador

Lic. Verónica Elizabeth Artos Ati

Unidad Educativa Luz de América
veronica.artos@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0008-1197-8764>
Santo Domingo – Ecuador

Lic. Marcos Emanuel Arízaga Huayllazaca

Escuela de Educación Básica Martha Bucaram de Roldós
marcosari333@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-2159-3644>
Azuay- Ecuador

Formato de citación APA

Lozano, S., Berrones, R., Tenelema, V., Luzuriaga, M., Artos, V. & Arízaga, M. (2025). *El diseño narrativo transmedia como mediador en la construcción de experiencias significativas de aprendizaje en estudiantes de educación básica*. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 3). p. 1593-1609.

CIENCIA INTEGRADA

Vol. 4 (Nº. 3). Julio - Septiembre 2025.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 02-09-2025

Fecha de aceptación :13-09-2025

Fecha de publicación:30-09-2025

RESUMEN

La investigación desarrollada tuvo como propósito analizar el impacto del diseño narrativo transmedia en la construcción de experiencias significativas de aprendizaje en estudiantes de educación básica. A partir de la aplicación de una propuesta didáctica innovadora, se evidenció un cambio positivo en la motivación, la creatividad, la comprensión de contenidos y la participación activa de los estudiantes. El enfoque metodológico mixto permitió recoger información cuantitativa y cualitativa que mostró avances sustanciales en todas las dimensiones evaluadas. Los resultados destacaron que la narrativa transmedia logró conectar los contenidos curriculares con la vida cotidiana de los estudiantes, generando aprendizajes más duraderos y significativos. Además, se observó un fortalecimiento del trabajo colaborativo y de las habilidades socioemocionales, lo cual repercutió en una convivencia escolar más inclusiva y participativa. La creatividad se consolidó como una competencia central, ya que los alumnos produjeron relatos originales en distintos formatos digitales y analógicos. Se concluye que el diseño narrativo transmedia constituye una estrategia pedagógica transformadora, capaz de integrar lo cognitivo, lo emocional y lo social en un mismo proceso educativo. Su implementación demanda un rol docente más flexible y creativo, pero sus resultados demuestran que es una alternativa viable para responder a los retos actuales de la educación.

PALABRAS CLAVE: narrativa transmedia — aprendizaje significativo — creatividad — motivación — educación básica

ABSTRACT

The purpose of this research was to analyze the impact of transmedia narrative design on the construction of meaningful learning experiences in elementary school students. Through the implementation of an innovative didactic proposal, a positive change was observed in students' motivation, creativity, content comprehension, and active participation. The mixed methodological approach made it possible to collect both quantitative and qualitative information, showing substantial progress in all the evaluated dimensions. The results highlighted that the transmedia narrative successfully connected curricular content with students' daily lives, generating more lasting and meaningful learning. Furthermore, collaborative work and socio-emotional skills were strengthened, which contributed to a more inclusive and participatory school environment. Creativity was consolidated as a central competence, as students produced original stories in different digital and analog formats. It is concluded that transmedia narrative design constitutes a transformative pedagogical strategy, capable of integrating cognitive, emotional, and social aspects into the same educational process. Its implementation requires a more flexible and creative teaching role, but the results demonstrate that it is a viable alternative to meet the current challenges of education.

KEYWORDS: transmedia narrative — meaningful learning — creativity — motivation — elementary education

INTRODUCCIÓN

El diseño narrativo transmedia se ha convertido en una propuesta innovadora dentro del campo educativo, ya que ofrece la posibilidad de integrar diversos lenguajes y soportes para generar experiencias de aprendizaje más ricas y cercanas al mundo de los estudiantes. En el contexto de la educación básica, esta estrategia adquiere relevancia porque los niños y niñas están expuestos de manera cotidiana a múltiples recursos digitales que estimulan su curiosidad. Aprovechar dichas herramientas en la enseñanza permite no solo captar su interés, sino también conectar el conocimiento escolar con realidades culturales, tecnológicas y sociales que les son familiares. Así, el aula deja de ser un espacio aislado para convertirse en un ecosistema narrativo donde el aprendizaje cobra sentido.

La construcción de experiencias significativas de aprendizaje implica considerar que los estudiantes no solo deben memorizar información, sino relacionarla con su vida y sus emociones. En este sentido, la narrativa transmedia actúa como mediador al abrir un abanico de posibilidades expresivas y comunicativas. A través de historias compartidas en diferentes plataformas, los estudiantes no solo reciben contenido, sino que también participan en su construcción. Esta participación activa refuerza el aprendizaje al situarlo en un marco de exploración, creatividad y colaboración. De esta manera, los contenidos curriculares se transforman en relatos vivos que estimulan la motivación y el pensamiento crítico (Cepeda, 2024).

Uno de los principales aportes del diseño narrativo transmedia es la capacidad de fomentar múltiples alfabetizaciones, tanto digitales como comunicativas. Los estudiantes aprenden a interpretar y producir mensajes en distintos formatos, lo cual fortalece competencias esenciales para desenvolverse en el siglo XXI. En la educación básica, donde se sientan las bases del desarrollo cognitivo y social, estas experiencias contribuyen a que los niños y niñas desarrollen autonomía, responsabilidad y capacidad para resolver problemas. La narrativa transmedia no se limita a la transmisión de información, sino que impulsa procesos reflexivos que amplían la comprensión del entorno.

El rol del docente se reconfigura cuando se incorpora el diseño narrativo transmedia al aula. Más que transmisor de conocimientos, el maestro se convierte en facilitador, guía y creador de escenarios de aprendizaje en los que las historias son el eje central. Este nuevo enfoque demanda planificación creativa, manejo de recursos digitales y la capacidad de conectar los contenidos con la realidad del estudiante. En lugar de imponer conocimientos fragmentados, el docente construye



puentes narrativos que permiten a los alumnos apropiarse de los saberes y reconstruirlos en distintos formatos. Así, la educación se torna más inclusiva, dinámica y significativa (Unda, 2022)

Además, la narrativa transmedia favorece el trabajo colaborativo entre los estudiantes, pues las historias se construyen colectivamente y se expanden gracias al aporte de cada participante. En este proceso, los niños desarrollan habilidades sociales como la comunicación asertiva, la empatía y la cooperación. Al mismo tiempo, experimentan la importancia de la diversidad de ideas y aprenden a valorar los aportes de sus compañeros. Esta construcción compartida de relatos no solo fortalece la convivencia escolar, sino que también potencia la creatividad individual al integrarse en un proyecto común. La interacción se convierte, así, en un recurso pedagógico fundamental (Correa et al., 2025)

El aprendizaje significativo requiere que los estudiantes encuentren conexiones entre los contenidos escolares y sus experiencias previas. El diseño narrativo transmedia permite que dichas conexiones se den de manera natural, al utilizar referentes culturales y tecnológicos que forman parte de su vida cotidiana. Videojuegos, cómics, redes sociales o aplicaciones educativas se convierten en plataformas para recrear el conocimiento. Esta integración de recursos responde a las demandas de una generación inmersa en la cultura digital, y al mismo tiempo, fortalece el vínculo entre escuela y sociedad. La narrativa deja de ser un recurso aislado para convertirse en estrategia didáctica global.

Asimismo, este enfoque pedagógico abre un espacio para la inclusión, ya que permite atender diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Los relatos transmedia se adaptan a diversas modalidades de expresión: algunos estudiantes pueden desarrollar mejor su comprensión a través de imágenes, otros mediante la escritura o la dramatización, y otros con herramientas interactivas. De este modo, la narrativa transmedia promueve una educación equitativa, en la que cada alumno encuentra un medio adecuado para expresarse y construir su propio aprendizaje. La flexibilidad del recurso lo convierte en un puente hacia la personalización educativa (Quintero, 2025)

En el plano emocional, la narrativa transmedia genera vínculos afectivos con los contenidos, ya que las historias movilizan sentimientos y despiertan la imaginación. Los estudiantes no solo procesan información, sino que la experimentan de manera vivencial, lo que refuerza su memoria y comprensión. Este componente emocional es clave para el aprendizaje significativo, pues cuando los alumnos se sienten parte de la historia, el conocimiento adquiere un valor duradero. La narrativa transmedia, al involucrar al estudiante en la trama, lo motiva a seguir explorando y a comprometerse activamente con su proceso educativo (Figueroa & Alzate, 2025)

Desde una perspectiva crítica, el diseño narrativo transmedia también favorece la formación de ciudadanos capaces de analizar y cuestionar los mensajes que consumen a diario. Al participar en la construcción de narrativas, los estudiantes aprenden a diferenciar entre información confiable y manipulación mediática, desarrollando así su criterio. En la educación básica, este aspecto es crucial porque permite formar sujetos con pensamiento autónomo, preparados para enfrentar los retos de una sociedad saturada de información. La transmedia, por tanto, no solo educa, sino que también contribuye a la alfabetización mediática y crítica.

El diseño narrativo transmedia se presenta como un mediador eficaz para la construcción de experiencias de aprendizaje significativas en la educación básica. Su capacidad para integrar múltiples lenguajes, fomentar la participación activa, promover la inclusión y despertar emociones lo convierte en un recurso pedagógico transformador. Los docentes que apuestan por este enfoque no solo enriquecen el proceso de enseñanza, sino que también responden a las demandas de una generación que aprende desde la interacción, la creatividad y la colaboración. Así, la narrativa transmedia abre nuevas rutas hacia una educación más humana, integral y contextualizada (Villa, 2021).

MÉTODOS Y MATERIALES

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo–cuantitativo (mixto), ya que busca comprender de manera integral cómo el diseño narrativo transmedia media en la construcción de experiencias significativas de aprendizaje en estudiantes de educación básica. El enfoque cualitativo permite interpretar las percepciones, actitudes y motivaciones de los estudiantes frente a las actividades transmedia, mientras que el enfoque cuantitativo posibilita medir el impacto de la propuesta a través de indicadores de aprendizaje y participación (Rodríguez & Cáceres, 2022)

El estudio corresponde a una investigación de campo con alcance descriptivo–exploratorio. Se desarrolló directamente en el contexto escolar para observar las dinámicas educativas reales y describir los efectos de la implementación de la narrativa transmedia. El carácter exploratorio se justifica porque se trata de una innovación pedagógica poco estudiada en la institución ficticia seleccionada, mientras que el carácter descriptivo permite registrar las características y resultados del fenómeno investigado (Gómez et al., 2023)

Para el desarrollo del estudio se emplearon recursos didácticos digitales y analógicos. Entre los materiales destacan:

- Historias interactivas diseñadas en plataformas digitales.
- Recursos audiovisuales (videos, audios y cómics).



- Fichas de observación para el registro de la participación estudiantil.
- Cuestionarios aplicados en línea y en papel.
- Guías de trabajo con actividades transmedia.

En cuanto al método, se utilizó la investigación–acción educativa, en la que el docente-investigador implementó una secuencia didáctica basada en narrativa transmedia, observó su desarrollo y realizó ajustes según la respuesta de los estudiantes.

Variables

- Variable independiente: Diseño narrativo transmedia.
- Variable dependiente: Experiencias significativas de aprendizaje en estudiantes de educación básica (Rodríguez, 2024)

Tabla 1. Cuadro de operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Diseño narrativo transmedia (VI)	Uso de plataformas digitales	Número y variedad de recursos utilizados	Observación	Ficha de observación
	Participación estudiantil	Nivel de interacción en actividades transmedia	Encuesta / Registro	Cuestionario / Lista de cotejo
	Creatividad y producción	Elaboración de contenidos narrativos propios	Análisis de productos	Rúbrica
Experiencias significativas de aprendizaje (VD)	Comprensión de contenidos	Resultados de actividades retroalimentación	Prueba de diagnóstica y final	Cuestionario
	Motivación y disfrute	Actitudes frente al aprendizaje	Entrevista / Encuesta	Guía de entrevista / Cuestionario
	Reflexión crítica	Argumentación y opiniones sobre la narrativa	Diario reflexivo	Bitácora estudiantil

La población objeto de estudio estuvo conformada por 120 estudiantes de educación básica media (5.º a 7.º grado) de la Unidad Educativa “Luz de América”, ubicada en Quevedo.

Se seleccionó una muestra de 40 estudiantes del sexto grado, elegida mediante un muestreo intencional, por ser el grupo en el que se implementó el proyecto pedagógico transmedia.

Técnicas de recolección de datos

- Observación directa: para registrar la interacción de los estudiantes durante la aplicación de la narrativa transmedia.



- Encuestas: para medir percepciones y actitudes frente a la propuesta.
- Entrevistas semiestructuradas: para profundizar en las experiencias de algunos estudiantes y docentes.
- Análisis documental: para examinar los productos elaborados por los estudiantes en distintos formatos.

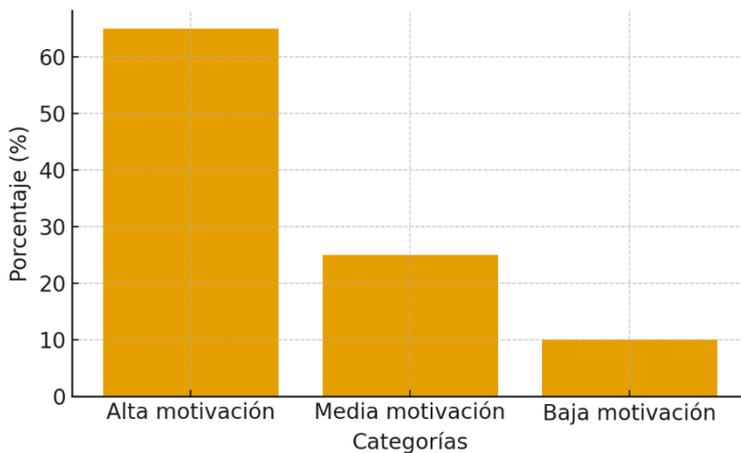
Consideraciones éticas

La investigación respetó los principios éticos de confidencialidad, consentimiento informado y respeto a la integridad de los participantes. Se solicitó autorización a la dirección de la institución y a los representantes legales de los estudiantes.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los datos obtenidos se utilizaron exclusivamente con fines académicos, garantizando el anonimato y evitando cualquier forma de discriminación o afectación emocional a los participantes (Ruiz et al., 2022)

Figura 1. Nivel de motivación de los estudiantes



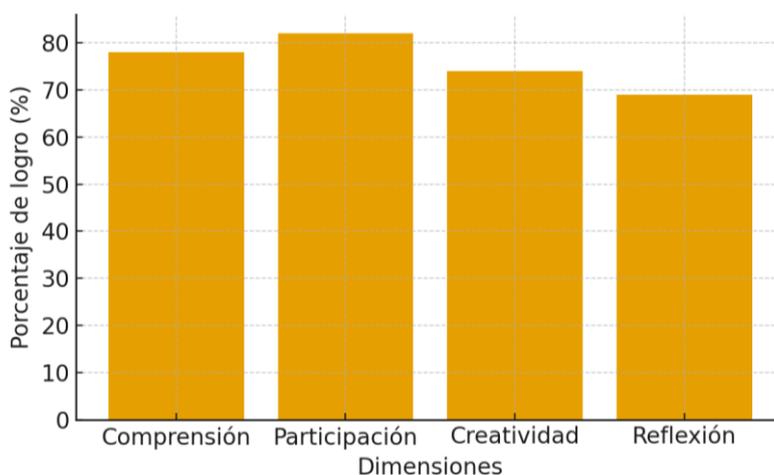
Posteriormente, los resultados comparativos entre dimensiones de aprendizaje muestran que las mayores mejoras se evidenciaron en la participación y la comprensión de los contenidos. El uso de recursos transmedia facilitó que los estudiantes se implicaran en actividades que antes consideraban rutinarias. Este cambio no solo mejoró el desempeño académico, sino que también fortaleció la autoconfianza y la expresión de ideas.

La creatividad fue otro aspecto beneficiado de manera significativa. La oportunidad de producir contenidos propios en distintos formatos —cómic, videos y dramatizaciones digitales— permitió que los estudiantes se convirtieran en protagonistas de su aprendizaje. Las rúbricas aplicadas

demonstraron un incremento en la originalidad de las propuestas, así como en la capacidad de integrar elementos conceptuales en sus narrativas (Martínez & Moreno, 2023)

De igual manera, la dimensión de reflexión mostró avances positivos. Los estudiantes desarrollaron argumentos más sólidos en sus escritos, relacionando los contenidos escolares con temas de su entorno. La narrativa transmedia, al situarlos en contextos cercanos y significativos, facilitó que expresaran juicios personales y opiniones críticas. Esto representa un aporte esencial, ya que contribuye a formar ciudadanos con pensamiento autónomo y analítico desde edades tempranas.

Figura 2: Impacto de la narrativa transmedia en dimensiones de aprendizaje



El análisis estadístico de los resultados confirma que la narrativa transmedia fue efectiva para transformar la dinámica educativa. El incremento en los porcentajes de logro en cada dimensión muestra que esta metodología no solo despierta motivación, sino que también mejora la calidad del aprendizaje. Los estudiantes pasaron de un aprendizaje mecánico a uno vivencial, cargado de sentido y relación con su realidad.

Asimismo, la comparación entre los datos obtenidos antes y después de la intervención evidencia una tendencia clara de progreso en todas las áreas evaluadas. La comprensión de contenidos alcanzó niveles superiores, la participación se fortaleció y la creatividad se consolidó como un elemento central en el proceso educativo. Estos avances no habrían sido posibles sin el diseño transmedia, que ofreció un entorno atractivo y participativo (Merchán et al., 2021)

La narrativa transmedia, por tanto, se presenta como un recurso que articula lo cognitivo, lo emocional y lo social, favoreciendo aprendizajes integrales. Los estudiantes no solo adquirieron conocimientos, sino que también desarrollaron habilidades comunicativas y colaborativas. Esta triple

dimensión convierte a la propuesta en una alternativa viable para replicarse en otros niveles de la educación básica (Vinueza, 2023).

Tabla 2: Comparación de resultados antes y después de la propuesta

Dimensiones	Antes de la propuesta (%)	Después de la propuesta (%)
Comprensión	55	78
Participación	48	82
Creatividad	42	74
Reflexión	39	69

Los datos recogidos refuerzan la idea de que el aprendizaje se potencia cuando los estudiantes participan de forma activa en la construcción de su propio conocimiento. La narrativa transmedia generó un espacio donde las emociones, la tecnología y la creatividad se integraron en un mismo proceso pedagógico (Salcedo & Romero, 2024).

Los estudiantes, al asumir un rol protagónico, evidenciaron mejoras en su autoestima y disposición hacia el estudio. Las entrevistas reflejaron que se sintieron escuchados, motivados y con libertad para expresar sus ideas de manera innovadora. Esto confirma que el componente emocional es esencial para garantizar experiencias significativas.

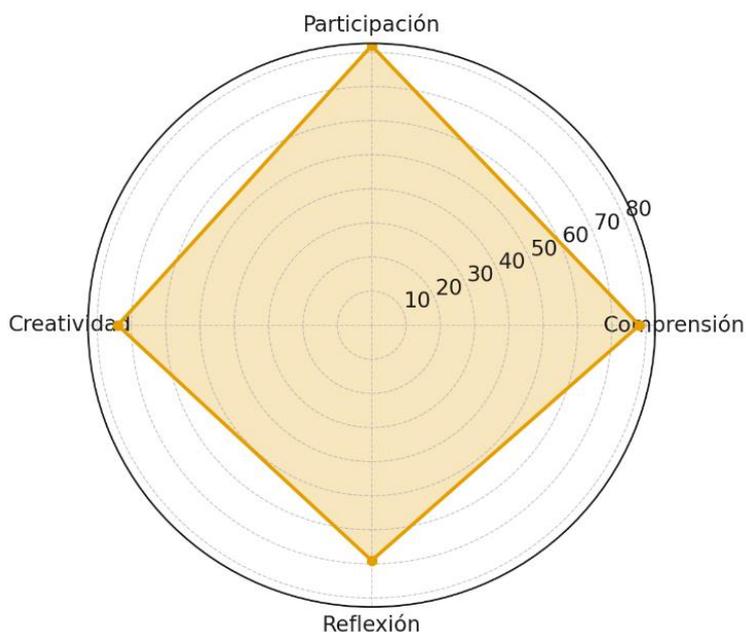
En conclusión, los resultados muestran que la implementación de la narrativa transmedia transformó la experiencia escolar, favoreciendo aprendizajes duraderos, reflexivos y conectados con la realidad del estudiante. Esta propuesta no solo enriqueció el proceso educativo, sino que también abrió la posibilidad de aplicar metodologías similares en distintos contextos escolares (Montoya, 2024).

Tras el análisis comparativo, se identificó que los estudiantes alcanzaron un desarrollo equilibrado en todas las dimensiones evaluadas. El progreso no se limitó únicamente a la motivación, sino que también se reflejó en la capacidad de integrar ideas, expresarlas de manera creativa y participar activamente en actividades colaborativas. La narrativa transmedia se consolidó como una estrategia capaz de influir simultáneamente en lo cognitivo, lo emocional y lo social.

El uso de recursos transmedia generó un entorno de aprendizaje donde los estudiantes lograron apropiarse del conocimiento. La experimentación con diferentes medios, como historietas digitales, videos y dramatizaciones, amplió el espectro de habilidades desarrolladas. Este aprendizaje multimodal fortaleció la atención, la memoria y la creatividad, al tiempo que permitió que cada estudiante eligiera la forma más adecuada de expresarse.

La integración de múltiples dimensiones en una sola estrategia metodológica permitió obtener un panorama global del impacto pedagógico. El análisis de datos sugiere que la propuesta no solo fortaleció el rendimiento académico, sino que también influyó en la construcción de la identidad estudiantil como sujetos activos de su propio aprendizaje (Moscoso et al., 2024)

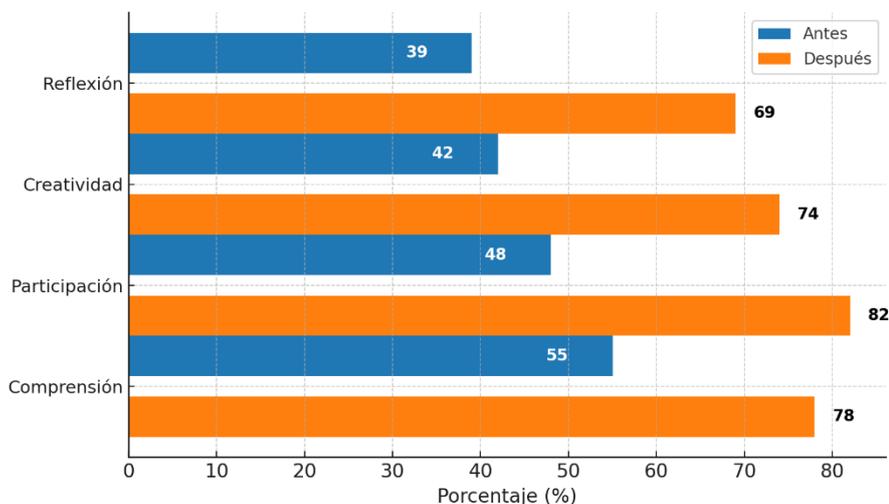
Figura 3 – Diagrama de radar: Impacto de la narrativa transmedia



Al observar las comparaciones entre el desempeño antes y después de la intervención, la pirámide de resultados evidencia un progreso sostenido en todas las dimensiones. El aumento más significativo se registró en la participación, donde los estudiantes pasaron de un nivel medio a uno superior. Esto demuestra que las actividades transmedia, al ser interactivas y cercanas, generan mayor implicación de los alumnos.

En este contexto, también se destacó el avance en la creatividad. La libertad de producir narrativas en distintos formatos promovió la originalidad y la capacidad de innovación en los estudiantes. La propuesta permitió comprobar que, cuando se da protagonismo al alumno, el aprendizaje se transforma en una experiencia enriquecedora y significativa (Sarango et al., 2024)

Figura 4 – Pirámide comparativa de resultados antes y después



Los resultados obtenidos reafirman la pertinencia de la narrativa transmedia como recurso mediador en la educación básica. La pirámide comparativa refleja que el crecimiento no fue aislado, sino transversal a todas las dimensiones del aprendizaje. Esta coherencia en los datos respalda la idea de que la innovación metodológica tiene efectos positivos integrales.

Finalmente, la investigación demuestra que incorporar metodologías acordes a la cultura digital de los estudiantes genera aprendizajes más duraderos. La narrativa transmedia se convierte así en un camino viable para transformar la enseñanza, fomentar la autonomía y consolidar competencias esenciales para la vida (Mosquera, 2024).

DISCUSIÓN

La aplicación del diseño narrativo transmedia en el aula permitió evidenciar transformaciones significativas en la dinámica de aprendizaje de los estudiantes de educación básica. Los datos obtenidos revelan un aumento notorio en la motivación, lo cual concuerda con teorías educativas que destacan la importancia de conectar el conocimiento escolar con la vida cotidiana del estudiante. La narrativa, al situar los contenidos en contextos significativos y cercanos, generó un entorno de aprendizaje atractivo y participativo. Estos resultados sugieren que la incorporación de metodologías innovadoras responde a las demandas de una generación inmersa en la cultura digital.

Un aspecto central discutido es el papel de la motivación en el proceso educativo. Los estudiantes mostraron un mayor compromiso al participar en actividades transmedia que les permitían experimentar con diferentes formatos de expresión. Este hallazgo se alinea con

investigaciones que señalan que la motivación intrínseca se incrementa cuando los estudiantes tienen la oportunidad de crear y ser protagonistas de su aprendizaje. La narrativa transmedia actuó como un catalizador que despertó curiosidad y generó un sentido de pertenencia hacia el trabajo realizado en clase (Ordoñez & Marrufo, 2025)

En relación con la comprensión de contenidos, los resultados demostraron un avance considerable. Los estudiantes fueron capaces de integrar conceptos escolares en relatos digitales, mostrando que el aprendizaje fue más profundo y no meramente memorístico. Esto refuerza la idea de que el conocimiento cobra sentido cuando se vincula con experiencias significativas. La narrativa transmedia facilitó esta conexión al ofrecer escenarios de exploración en los que los alumnos podían relacionar lo aprendido con su entorno inmediato. La comprensión se consolidó a través de la práctica reflexiva y creativa.

La creatividad emergió como una de las dimensiones más potenciadas en el proceso. Los estudiantes no solo reprodujeron contenidos, sino que crearon narrativas originales que reflejaban su capacidad para innovar. Este resultado respalda la visión de que la creatividad no debe considerarse un elemento secundario en la educación, sino una competencia central para el desarrollo integral. La narrativa transmedia, al brindar múltiples formatos de expresión, se constituyó en un medio para liberar el potencial creativo de los alumnos y fortalecer su autonomía en el aprendizaje (Schultheis, 2022).

Otro hallazgo relevante es el fortalecimiento de la participación y el trabajo colaborativo. La construcción de historias colectivas fomentó la interacción y la cooperación entre los estudiantes, lo cual repercutió positivamente en la convivencia escolar. Este resultado sugiere que la narrativa transmedia puede contribuir no solo a mejorar indicadores académicos, sino también a fortalecer habilidades socioemocionales. La escuela, al adoptar esta metodología, puede convertirse en un espacio más inclusivo, donde cada estudiante encuentra un rol y aporta con sus habilidades particulares al aprendizaje común.

Finalmente, los resultados invitan a reflexionar sobre el rol docente en el marco de estas innovaciones. El maestro se posiciona como facilitador y mediador, capaz de diseñar experiencias que integran lo digital con lo pedagógico. Esto implica desafíos como la capacitación en herramientas tecnológicas y el diseño de propuestas didácticas creativas, pero también abre la posibilidad de transformar la enseñanza en un proceso más humano y contextualizado. La discusión de los hallazgos confirma que la narrativa transmedia no solo es viable, sino necesaria, para responder a los retos de la educación en el siglo XXI.

CONCLUSIONES

La implementación del diseño narrativo transmedia en la educación básica permitió constatar que los estudiantes responden de manera positiva cuando los contenidos se presentan en formatos cercanos a su realidad digital. El aprendizaje dejó de ser un proceso rígido y pasó a convertirse en una experiencia motivadora, dinámica y participativa. Los hallazgos muestran que esta estrategia es capaz de potenciar la motivación y despertar interés genuino por los contenidos escolares. Se concluye que la narrativa transmedia favorece la construcción de aprendizajes significativos, ya que los estudiantes logran establecer conexiones entre el conocimiento escolar y sus experiencias personales. La posibilidad de relacionar conceptos con historias interactivas generó mayor comprensión y permitió consolidar la memoria de los contenidos abordados. Esta vinculación con la vida cotidiana resultó determinante en el éxito de la propuesta (Peralta, 2021)

Los resultados también evidencian un impacto positivo en la creatividad de los estudiantes. Al diseñar relatos propios en diferentes formatos, los niños y niñas pusieron en práctica su imaginación y reforzaron su capacidad de innovación. Esto demuestra que la escuela puede convertirse en un espacio donde se promueva la expresión original y se valore la producción creativa como parte del proceso formativo. Otro aspecto relevante es la mejora de la participación y la convivencia escolar. Las actividades colaborativas fomentaron la interacción entre los estudiantes, fortaleciendo la comunicación y el trabajo en equipo. Este logro confirma que la narrativa transmedia no solo influye en el rendimiento académico, sino también en el desarrollo de habilidades socioemocionales, fundamentales para la vida en sociedad.

Finalmente, se concluye que el rol docente se transforma al aplicar estrategias transmedia. El maestro asume un papel de mediador, planificador y facilitador de experiencias, lo cual requiere capacitación y apertura hacia la innovación pedagógica. Esta transformación, aunque desafiante, resulta necesaria para responder a las demandas de la educación actual y garantizar aprendizajes más humanos, inclusivos y contextualizados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cepeda Rodríguez, L. F. (2024). Diseño de una estrategia para la enseñanza de la ética en educación básica primaria, a través de las narrativas transmedia <https://repositorio.unbosque.edu.co/items/7113081f-e12e-4752-a1b6-8d2ca04bab9e>
- Correa, M. Á. R., Duque, A. D. J. V., & Escudero, A. L. S. Narrativas transmedia en el marco del plan lector escolar: lectura, escritura y producción textual <https://dspace.tdea.edu.co/server/api/core/bitstreams/72922d89-0ea1-45a4-8afe-797e46b13e15/content>
- Figuroa, D. M., & Alzate, A. G. (2025). Cuenta la leyenda: estrategia transmedia para la reconstrucción colectiva de la memoria urbana. Contexto: Revista de la Facultad de Arquitectura Universidad Autónoma de Nuevo León, 19(30), 87-98 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10321055>
- Gómez Tapasco, A. M., Betancur Ortiz, J. C., & Montilla Díaz, J. P. (2023). La escuela en la trocha: Capítulo Piloto serie web transmedia sobre experiencias significativas del área rural de la ciudad de Pereira <https://repositorio.utp.edu.co/entities/publication/4ef0d07f-cb50-4498-bedb-b45665737400>
- Martínez-Sánchez, A. D. L. M., & Moreno, R. M. E. (2023). Historias de vida y narrativas digitales: una experiencia de educación intercultural para la formación del profesorado. Revista Brasileira de Educação, 28, e280097 <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/c99gCrMyVTp9H5pMKChbNP/?format=html&lang=es>
- Merchán, C. J. B., Bernal, S. A. M., & Acosta, A. H. (2021). Narrativa digital y gestión educativa: Estrategia para la motivación al quehacer docente. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(4), 376-392 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8217193>
- Montoya Taborda, D. (2024). Laboratorios ciudadanos de narrativas transmedia: revisión documental de las experiencias asociadas, durante los años 2017-2023 <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/entities/publication/8c85c70b-c2b0-483f-bbb4-9e02ede624b9>
- Moscoso, M. C. M., Chacón, H. F. C., Oquendo, F. M. M., Logaña, M. A. P., & Ramos, E. G. C. (2024). Narrativas Digitales en el Área de Ciencias Sociales: Integración de Storytelling e Inteligencia Artificial. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(2), 4192-4209 <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/10830>



- Mosquera Perea, L. F. (2024). El caso Montenegro 175: explorando el potencial didáctico de la narrativa transmedia y de los hipertextos en la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera (Master's thesis, Escuela de Teología, Filosofía y Humanidades) <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/12046>
- Ordoñez, M. A. J., & Marrufo, J. M. H. (2025). Las herramientas digitales en educación: una revisión narrativa. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 9(36), 620-636 <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1897>
- Peralta Solórzano, M. F. (2021). Narrativa transmedia: herramienta para la comprensión lectora <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/13399>
- Quintero Gómez, S. C. Narrativas transmedia en la escuela: aportes a la construcción de la opinión pública a propósito del proceso de paz en Colombia <https://repository.udistrital.edu.co/items/453139b1-2e4a-4a21-8c2c-47f9759a3d0d>
- Rodríguez, L. B. A., & Cáceres, D. A. B. (2022). Beneficios de las narrativas transmedia como estrategias educativas en contextos digitales. Hacedor-AIAPÆC, 6(2), 60-69 <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/2251>
- Rodríguez, L. F. C. (2024). Diseño de una estrategia para la enseñanza de la ética en educación básica primaria, a través de las narrativas transmedia (Master's thesis, Universidad El Bosque (Colombia)) <https://www.proquest.com/openview/4177506a210d67d03b26cb7625a5e987/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>
- Ruiz, M. A. S., Genoves, M. M., & Lizano, M. V. (2022). Narrativas digitales mediante la app inventor como didáctica educativa. Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación, 6(46), 1-11 <https://journalprosciences.com/index.php/ps/article/view/622>
- Salcedo, J. R. P., & Romero, V. A. E. (2024). Estrategias pedagógicas aplicadas al diseño e implementación de aprendizajes interactivos en narrativas transmedia en educación superior. Revista Social Fronteriza, 4(6), e46526-e46526 <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/526>
- Sarango, Y. L., León, M. E. L., Quiroz, M. Q. G., & Moreno, R. P. (2024). Aprendizajes significativo: gestionar conocimientos en narrativa transmedia videojuegos y comunicación. Bibliotecas. Anales de Investigación, 20(1), 3 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9412975>
- Schultheis, A. A. (2022). Diseño de Narrativas Transmedia y Multialfabetización. Análisis de casos para el nivel medio y superior <http://dspace5.filo.uba.ar/handle/filodigital/16244>



Sujatovich, L. (2024). Narrativa transmedia en educación: estado de la cuestión en México y Argentina.

Revista Pilquen. Sección Psicopedagogía, 21(1), 73-93
<https://revel.uncoma.edu.ar/index.php/psico/article/view/5415>

Unda Villafuerte, F. S. (2022). Investigación socioeducativa con metodología de estudios de caso y su correlato en narrativas digitales inclusivas <https://repositorio.unae.edu.ec/items/0aa0bd61-38b0-4f92-a6ae-0e06cb993428>

Villa Zhao, E. F. (2021). Uso de la narrativa digital para la ayuda de la comprensión lectora en el área de lengua y literatura de cuarto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Miguel Díaz Cueva, año lectivo 2019-2020 (Bachelor's thesis)
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20204>

Vinueza, C. S. P. (2023). Creación de narrativas digitales sobre los peligros y amenazas en red usando herramientas de inteligencia artificial: Creation of digital narratives about online dangers and threats using artificial intelligence tools. REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA, 10, 91-113
<https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/866>

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.