



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

TEMA:

**“NARRATIVA TRANSMEDIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA
ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA”**

AUTOR:

Lic. Gloria Piedad Pagalo Paca

TUTOR:

Mgs. Manuel David Isin Vilema

Riobamba – Ecuador

2025

Certificación del Tutor

Certifico que el presente trabajo de titulación denominado: “**NARRATIVA TRANSMEDIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA**”, ha sido elaborado por la Licenciada Gloria Piedad Pagalo Paca, el mismo que ha sido orientado y revisado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor. Así mismo, refrendo que dicho trabajo de titulación ha sido revisado por la herramienta antiplagio institucional; por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, 12 de marzo de 2025



Mgs. Manuel David Isin Vilema

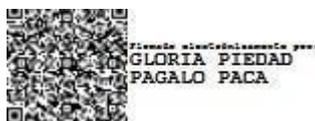
TUTOR

Declaración de Autoría y Cesión de Derechos

Yo, **Gloria Piedad Pagalo Paca**, con número único de identificación **0603352170**, declaro y acepto ser responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en el presente trabajo de titulación denominado: “NARRATIVA TRANSMEDIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA” previo a la obtención del grado de Magister en educación, mención gestión del aprendizaje mediado por tic.

- Declaro que mi trabajo investigativo pertenece al patrimonio de la Universidad Nacional de Chimborazo de conformidad con lo establecido en el artículo 20 literal j) de la Ley Orgánica de Educación Superior LOES.
- Autorizo a la Universidad Nacional de Chimborazo que pueda hacer uso del referido trabajo de titulación y a difundirlo como estime conveniente por cualquier medio conocido, y para que sea integrado en formato digital al Sistema de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, dando cumplimiento de esta manera a lo estipulado en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior LOES.

Riobamba, marzo del 2025



Lic. Gloria Piedad Pagalo Paca

N.U.I. 0603352170

Agradecimiento

A Dios quien me ha guiado y me ha dado fortaleza para seguir adelante.

A mi familia por su comprensión y estímulo constante además por su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios y a todas las personas que de una u otra forma me apoyaron.

Dedicatoria

A mis padres que han sabido formarme con buenos sentimientos y valores lo cual me han ayudado a seguir adelante en los momentos difíciles.

A mis hijos quienes han sido mi motor motivacional para nunca rendirme en los estudios y poder llegar a ser un ejemplo para ellos.

Índice General

Certificación del Tutor.....	ii
Declaración de Autoría y Cesión de Derechos.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Índice General.....	vi
Índice de Tablas.....	x
Índice de Figuras.....	xi
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO I.....	5
Generalidades.....	5
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.2 Formulación del Problema general.....	7
1.3 Justificación de la Investigación.....	7
1.4 Objetivos.....	9
1.4.1 Objetivo General.....	9
1.4.2 Objetivos Específicos.....	9
CAPÍTULO II.....	10
Marco Teórico.....	10
2.1 Antecedentes Investigativos.....	10
2.2 Fundamentación Legal.....	13
2.2.1 Prioridad Constitucional para el Desarrollo Integral.....	14
2.2.2 Protección de los Derechos de los Niños.....	14
2.2.3 Desafíos en la Implementación.....	15

2.2.4	Leyes y Reglamentos sobre el Desarrollo Socioemocional.....	16
2.2.5	Políticas de Educación Socioemocional.....	16
2.2.6	Desafíos y Violación de Derechos.....	17
2.3	Fundamentación Teórica.....	17
2.3.2	Narrativa Transmedia.....	18
2.3.3	Desarrollo Socioemocional.....	18
2.3.4	Uso de TIC en la Educación.....	19
2.3.5	Habilidades Socioemocionales.....	19
2.3.6	Estrategia Transmedia.....	22
2.3.7	Don Quijote de la Mancha.....	24
2.3.8	Impacto de las TIC en la Educación.....	26
2.3.9	Comic.....	29
2.3.10	Podcast.....	30
2.3.11	Grupo de Facebook.....	32
2.3.12	Plataformas digitales.....	34
CAPÍTULO III.....		36
Diseño Metodológico.....		36
3.1	Enfoque de la Investigación.....	36
3.2	Tipo de investigación.....	36
3.2.1	Por el Objetivo.....	36
3.2.2	Por el Lugar.....	37
3.3	Diseño de la Investigación.....	37
3.4	Nivel de Investigación.....	37
3.5	Población y Muestra.....	38
3.5.1	Población.....	38
3.5.2	Muestra.....	39
3.6	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	39

	viii
3.6.1	Técnicas de recolección de datos..... 39
3.6.2	Recolección de Datos..... 40
3.7	Método para el manejo e Interpretación de información..... 41
3.8	Validación y Resultados..... 42
3.8.1	Análisis de fiabilidad..... 42
CAPÍTULO IV 44
Resultados y Discusión 44
4.1	Resultados de la encuesta sobre Habilidades Socioemocionales..... 44
4.2	Análisis e Interpretación de Resultados..... 54
4.3	Análisis e Interpretación de Resultados de la Observación..... 55
4.3.1	Discusión de los Resultados..... 56
CAPÍTULO V 59
Marco Propositivo 59
5.1	Tema propuesto..... 59
5.2	Presentación..... 59
5.3	Objetivos..... 60
5.3.1	Objetivo General..... 60
5.3.2	Objetivos específicos..... 60
5.4	Fundamentación..... 61
5.5	Descripción detallada del piloto experimental..... 62
5.5.1	Descripción de la plataforma..... 62
5.6	Plan de implementación..... 64
5.7	Propuestas de mejora..... 65
5.7.1	Fase de Diseño de ensayo de narrativa transmedia..... 67
5.7.2	Fase de Resultados de la prueba de desarrollo e implementación de la narrativa transmedia..... 76
Conclusiones 79

Recomendaciones.....	ix 81
Referencias Bibliográficas.....	82
Apéndice.....	97
Apéndice A. Cuestionario.....	97
Apéndice B. Cuestionario.....	100
Apéndice C. Socialización para la Encuesta.....	103
Apéndice D. Desarrollando las encuestas PRE y POST.....	104
Apéndice E. Observación.....	105
Apéndice F. Ficha de observación.....	106
Apéndice G. Validación de encuesta por expertos.....	107
Apéndice H. Plan de Clases.....	115

Índice de Tablas

Tabla 1 Población.....	39
Tabla 2 Entendimiento de las habilidades socioemocionales.....	44
Tabla 3 Valor de habilidades.....	45
Tabla 4 Emociones sobre personajes.....	46
Tabla 5 El uso de herramienta digital.....	47
Tabla 6 Expresiones de los sentimientos.....	48
Tabla 7 Interés por las historias.....	49
Tabla 8 Activo en debates literarios.....	50
Tabla 9 Sentimientos en el aprendizaje.....	51
Tabla 10 Colaboración en tareas.....	52
Tabla 11 Utilidad del método clásico.....	53

Índice de Figuras

Figura 1. Desarrollo de narrativa transmedia en InVideo IA.....	68
Figura 2. Desarrollo de personajes.....	69
Figura 3. Desarrollo de personajes en Leonardo IA.....	69
Figura 4. Desarrollo de Quiz en WordWall.....	70
Figura 5. Desarrollo de narrativa transmedia y Podcasts en Genially.....	70
Figura 6. Desarrollo de Sitio Web en gogle.sites.....	71
Figura 7. Narrativa Transmedia.....	72
Figura 8. Literatura.....	72
Figura 9. Cómic.....	73
Figura 10. Desafíos.....	73
Figura 11. Protagonistas.....	74
Figura 12. Podcasts.....	74
Figura 13. Recursos Adicionales.....	75
Figura 14. Grupo de Facebook.....	75

RESUMEN

Este trabajo de titulación investiga el desarrollo de Habilidades Socioemocionales a través de la Estrategia Transmedia en la Asignatura de Lengua y Literatura en el Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo para los Míos. El estudio se centra en la aplicación y efectividad de una estrategia transmedia para mejorar las habilidades socioemocionales y la comprensión literaria en estudiantes de educación básica. El objetivo general es proponer el diseño de una Página Web a partir de la técnica transmedia para el desarrollo de habilidades socioemocionales en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de octavo año de Educación Básica.

La metodología adoptada un enfoque mixto, utilizando tanto análisis cuantitativo y cualitativo para observar los cambios en las habilidades socioemocionales y la comprensión de los estudiantes antes y después de la intervención transmedia. Las técnicas incluyen el cuestionario y la ficha de observación.

Los resultados indican que la Narrativa Transmedia mejora significativamente la comprensión literaria y las habilidades socioemocionales, como la empatía y la resolución de conflictos. Para finalizar, el estudio confirma que el uso de la estrategia de narrativas transmedia en el ámbito educativo es capaz de captar la atención de los estudiantes y mejorar su desarrollo emocional y académico.

Palabras clave: *Transmedia, Habilidades Socioemocionales, Educación, Empatía, Lengua y Literatura.*

ABSTRACT

This thesis investigates "Socioemotional Skills through Transmedia Strategy in the Subject of Language and Literature at the Support Center 'Time for Us'." The study focuses on the application and effectiveness of a transmedia strategy to enhance socioemotional skills and literary understanding among basic education students. The main objective is to develop a transmedia educational program in Language and Literature centered on "The Search for True Heroism," to foster empathy and effective interaction among 8th-grade basic education students.

The methodology adopted is quasi-experimental, utilizing both quantitative and qualitative analyses to assess changes in socioemotional skills and academic performance of students before and after the transmedia intervention. Techniques include questionnaires, direct observations, and semi-structured interviews.

Results indicate that Transmedia Narratives significantly improve literary comprehension and socioemotional skills, such as empathy and conflict resolution. The conclusion of the study confirms that using transmedia narratives in an educational setting is an effective strategy to engage students' attention and enhance their emotional and academic development.

Keywords: *Transmedia, Socioemotional Skills, Education, Empathy, Language and Literature.*



Reviewed by:
Dra. Myriam Trujillo Brito, Mgs.
ENGLISH PROFESSOR
c.c. 0601823214

INTRODUCCIÓN

El presente estudio se centra en la integración de estrategias transmedia en la enseñanza de Lengua y Literatura como un recurso para el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de octavo grado de Educación Básica. La investigación se alinea a las líneas de investigación de la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH) dentro del eje de Innovación Educativa y Uso de TIC en el Aprendizaje. Se fundamenta teóricamente en los postulados del aprendizaje significativo de Ausubel (2000) y la narrativa transmedia de Jenkins (2006), en relación con el desarrollo de la inteligencia emocional de Goleman (1995).

Por tanto, el estudio está enfocado en dar a comprender cómo el uso de estrategias transmedia en la materia de Lengua y Literatura puede influir en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los alumnos de octavo grado de Educación Básica del Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo para los Míos. Es importante explorar métodos innovadores que integren estos recursos para mejorar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes, por lo que en un entorno educativo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son cada vez más prevalentes.

El estudio tiene un enfoque con relevancia académica, pedagógica y social, para contribuir al desarrollo de nuevas estrategias que facilite una comprensión profunda y empática de los textos literarios. Brindará a los docentes recursos útiles que les permita promover el desarrollo de habilidades socioemocionales de los estudiantes de octavo grado tales como la empatía, la autorreflexión y que tengan la capacidad de dar solución a los conflictos. En términos sociales, la investigación busca potenciar las relaciones

interpersonales y el control emocional de los alumnos, equipándoles para afrontar los retos de una sociedad digital.

En este estudio la técnica utilizada fue el enfoque cuantitativo, por ello se utilizarán encuestas y observación directa que permita recopilar datos sobre el efecto de la narrativa transmedia centrado en "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo". Además, se revisará la literatura existente en artículos, libros, tesis y otros documentos relevantes para fundamentar la base científica del estudio.

Se busca integrar elementos necesarios de pedagogía en la narrativa transmedia que sea un instrumento educativo, con una guía práctica para docentes y educadores, por lo que esta investigación incluye mejora significativa en las habilidades socioemocionales de los estudiantes, como la empatía, la regulación emocional y la interacción social, así como una mayor comprensión y apreciación del tema "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo".

El estudio se organiza en cinco capítulos: el Capítulo I aborda el planteamiento del problema, la justificación y los objetivos de la investigación. El Capítulo II presenta el estado del arte y los antecedentes teóricos que sustentan la propuesta. El Capítulo III desarrolla el diseño metodológico, detallando el enfoque mixto utilizado. En el Capítulo IV, se presentan los resultados obtenidos y su discusión en contraste con investigaciones previas. Finalmente, el Capítulo V expone la propuesta metodológica basada en la narrativa transmedia y sus implicaciones en el desarrollo de habilidades socioemocionales.

CAPÍTULO I

Generalidades

1.1 Planteamiento del problema

Acosta Salazar et al. (2018), menciona que, a pesar del amplio acceso a estas tecnologías, existe una falta de comprensión sobre cómo usar las plataformas transmedia que impacta en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes. Actualmente, usan tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que ha transformado significativamente el panorama educativo (Javier et al., 2023).

La enseñanza de la literatura en la educación básica enfrenta un desafío crítico en la era digital: la desconexión entre los estudiantes y los textos literarios. A pesar de los avances tecnológicos y el acceso a múltiples recursos educativos, las metodologías tradicionales de enseñanza aún prevalecen, limitando la posibilidad de que los estudiantes desarrollen habilidades socioemocionales a partir de la literatura. En el contexto del Centro de Apoyo Pedagógico "Tiempo para los Míos" , se ha identificado que los métodos de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura siguen centrados en la memorización de contenidos y el análisis estructural de textos, dejando de lado la dimensión emocional, reflexiva y experiencial de la lectura. Esta situación genera una brecha significativa en el desarrollo de competencias clave como la empatía, la autorregulación emocional y la interacción social.

El problema central radica en que la literatura no se está utilizando como una herramienta de formación integral, sino como un contenido académico rígido, desvinculado de la realidad de los estudiantes. Esta desconexión ha provocado que los alumnos perciban la asignatura como monótona y ajena a su vida cotidiana, lo que repercute en bajos niveles de interés, motivación y comprensión lectora. A pesar del uso creciente de Tecnologías de

la Información y la Comunicación (TIC) en la educación, su integración en la enseñanza de la literatura ha sido superficial, sin una estructura pedagógica que permite aprovechar su potencial para el aprendizaje significativo. Como consecuencia, los estudiantes no solo muestran dificultades para interpretar textos literarios, sino que también carecen de herramientas emocionales y sociales que les permitan gestionar sus emociones y establecer relaciones interpersonales saludables.

Es innegable que la literatura puede transformar la percepción del mundo, permitiendo a los lectores reflexionar sobre sus propias experiencias y comprender mejor la realidad de los demás. En un mundo donde las interacciones humanas están cada vez más mediadas por la tecnología y las redes sociales, el desarrollo de habilidades socioemocionales es crucial para la formación integral de los estudiantes.

Actualmente, tiene carencia en estrategias basadas en narrativa transmedia especialmente en la obra literaria de Don Quijote de la Mancha que es tema en octavo grado de Educación Básica de Lengua y Literatura, esta carencia ha impedido la identificación y comprensión de los personajes, lo que repercute en la interpretación de la obra literaria y el fortalecimiento de las habilidades como la empatía y el trabajo en equipo, por lo que la enseñanza está basado en métodos tradicionales, lo que ha generado desinterés y poca motivación en los estudiantes para la exploración de la literatura mediante formatos interactivos, se ven restringidos para desarrollar sus habilidades socioemocionales significativos.

A pesar del acceso a tecnologías en el ámbito educativo, la enseñanza de la literatura en el Centro de Apoyo Pedagógico "Tiempo para los Míos" sigue basándose en métodos tradicionales. Esto ha generado un bajo desarrollo de habilidades socioemocionales y una

limitada comprensión de los textos literarios, lo que repercute en la motivación de los estudiantes. Por ello, la investigación plantea la siguiente pregunta:

1.2 Formulación del Problema general

¿Por qué el diseño de una Pagina web a partir de la estrategia de narrativa transmedia facilita el desarrollo de habilidades socioemocionales en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de octavo año de Educación Básica?

1.3 Justificación de la Investigación

El fundamento de este estudio se basa en su importancia académica, educativa y social, dando una mayor importancia a la integración de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el desarrollo de habilidades socioemocionales. Esta perspectiva mejorará la comprensión literaria y también fortalecerá las competencias emocionales y sociales de los estudiantes de octavo año de Educación Básica. Al emplear TIC, se espera facilitar una interacción más rica y empática, lo cual es esencial para preparar a los estudiantes para los desafíos contemporáneos tanto en ámbitos personales como profesionales.

Relevancia Académica: Académicamente, esta investigación contribuye al enriquecimiento del campo de la pedagogía y la didáctica, ofreciendo una visión innovadora sobre el uso de estrategias transmedia en la enseñanza de Lengua y Literatura. De acuerdo a (Peña-Acuña & Jaramillo, 2024) La transmedia, al combinar múltiples plataformas y formatos, proporciona una herramienta poderosa para captar la atención de los estudiantes y facilitar un aprendizaje más interactivo y significativo. También, al ser el tema central "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo", se busca promover la comprensión profunda y crítica de los textos literarios en los estudiantes.

Importancia educativa: Este estudio proporciona a los profesores nuevas estrategias para integrar la transmedia en sus prácticas de enseñanza, por lo que es importante en un contexto donde las TIC son cada vez más prevalentes y los estudiantes están constantemente expuestos a contenidos digitales (Peñalva & Marta-Lazo, 2023). Al elaborar un plan de educación transmedia, no solo se busca potenciar el entendimiento literario, sino también fomentar las habilidades socioemocionales cruciales como la empatía, la autorreflexión y la resolución de conflictos (Fernández & Gómez, 2020). Por lo que las habilidades son esenciales para el desarrollo integral de los alumnos y su capacidad para interactuar de manera efectiva y empática en diversos contextos.

Importancia Social: Según, (Cedeño Sandoya et al., 2022), al utilizar una estrategia transmedia, se espera que los estudiantes puedan relacionarse de manera más efectiva con los contenidos y aplicar lo aprendido en su vida diaria, ya que desde una perspectiva social, esta investigación aborda una necesidad crítica en la educación actual: el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes. Es muy importante que los alumnos adquieran competencias académicas al estar en una sociedad cada vez más digitalizada, para que desarrollen las habilidades necesarias para gestionar sus emociones, establecer relaciones interpersonales saludables y enfrentar los desafíos de la vida cotidiana.

Aplicabilidad y Ventajas: Posee un gran potencial de utilidad en varios entornos educativos al crear un programa de educación transmedia enfocado en el tema "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo". Este programa no solo favorecerá a los alumnos del Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo para los Míos, también puede ser implementado en otras instituciones educativas. Los resultados de este estudio ofrecerán un fundamento sólido para la creación de intervenciones educativas efectivas que integren la transmedia como

herramienta pedagógica, ofreciendo a los educadores una guía práctica para su implementación.

Innovación en la Educación Práctica: Por último, este estudio simboliza una innovación tecnológica en el ámbito de la educación, ya que al investigar cómo se pueden emplear eficazmente las plataformas transmedia para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales y el entendimiento literario, surgen nuevas posibilidades para potenciar la calidad de la educación. Este enfoque no solo moderniza las prácticas de enseñanza, sino que también responde a las necesidades y expectativas de los estudiantes en la era digital.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Proponer el diseño de una Página Web a partir de la técnica transmedia para el desarrollo de habilidades socioemocionales en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de octavo año de Educación Básica.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar sobre las habilidades socioemocionales que presentan los estudiantes de octavo grado de educación Básica del Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo para los Míos, de la ciudad de Riobamba – Ecuador.
- Investigar los fundamentos teóricos relacionados con la narrativa transmedia y el desarrollo de habilidades socioemocionales.
- Diseñar una página web con elementos interactivos, para desarrollar las habilidades socioemocionales de los estudiantes usando la técnica de transmedia en la materia de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes Investigativos

Se realizó una búsqueda en bases de datos científicas como Scielo y Google Scholar, priorizando artículos publicados en los últimos años. Se establecieron criterios de inclusión y exclusión para seleccionar estudios relevantes sobre transmedia y educación. A continuación, se describen de manera resumida los aspectos relevantes de cada estudio.

Uno de los primeros estudios, con su título *Transmedia Literacy and Participatory Cultures: A Research Agenda* y realizado por Scolari (2019), presenta una serie de reflexiones y propuestas para orientar la investigación sobre la alfabetización transmedia y las culturas participativas en el contexto de la nueva ecología de los medios. Se puede ver que este proyecto internacional incluyó a más de 50 investigadores de ocho países. Mediante la técnica cualitativa, se analizó el mapa de habilidades transmedia emergentes y las estrategias de aprendizaje informal de los adolescentes.

Son efectivas las narrativas transmedia para promover habilidades, la participación y la colaboración, por tal motivo se sugiere que la alfabetización transmedia puede tener un impacto significativo en el desarrollo de competencias en entornos educativos. Es relevante para nuestra investigación centrada en habilidades socioemocionales y comprensión literaria (Scolari, 2019), por lo que este estudio aporta una base teórica sólida sobre las competencias transmedia.

El segundo estudio, *From Digital Native to Digital Apprentice: A Case Study on Digital Literacy and Transmedia Skills in Spanish Teens* realizado por Masanet et al. (2019), presentó los resultados de un estudio de caso sobre la alfabetización digital y las habilidades

transmedia en adolescentes españoles. Su enfoque es cuantitativo que lo utilizaron, este tipo de estudio con encuestas y observación directa permite medir las habilidades digitales y transmedia de los adolescentes.

Los descubrimientos revelaron que los jóvenes que participaron en la investigación adquirieron una comprensión más detallada de las habilidades digitales y transmedia. La alfabetización digital y las estrategias transmedia son fundamentales que nos permite preparar a los adolescentes para enfrentar un mundo digital. El presente estudio ofrece una base importante para entender cómo las estrategias transmedia pueden ser aplicadas en el contexto educativo para mejorar las competencias digitales y socioemocionales (Masanet et al., 2019).

El tercer estudio que se investigó, se centró en cómo los adolescentes construyen su imagen digital en las redes sociales y crean competencias transmedia mediante los aprendizajes informales, *Adolescents que construeixen la seva imatge digital a les xarxes socials: aprenentatges informals, competències transmèdia i perfils professionals* por Márquez et al. (2020). Se puede apreciar que este tipo de estudio cuantitativo incluyó a adolescentes de 8 países y utilizó la observación para explorar experiencias y el desarrollo habilidades.

Las redes sociales son un entorno fértil para el desarrollo de competencias transmedia, de acuerdo a los resultados investigados los adolescentes desarrollan habilidades significativas en comunicación y creación de contenido a través de la participación en redes sociales. Por tal razón, el presente estudio resalta la importancia de las habilidades transmedia en la vida cotidiana de los adolescentes, complementando nuestro enfoque en el contexto educativo formal (Márquez et al., 2020).

El cuarto estudio, se examinó cómo los adolescentes crean imágenes digitales en las redes sociales y desarrollan habilidades transmedia a través del aprendizaje informal, Márquez et al. (2020) *Teens and Digital Image Creation on Social Media: Informal Learning and Transmedia Skills*. Este estudio presenta un análisis de contenido para explorar las prácticas de creación de imágenes digitales de los adolescentes, mediante la técnica cualitativo.

La creación de imágenes digitales en redes sociales es una vía efectiva para el desarrollo de habilidades transmedia de acuerdo a las evidencias porque muestran que los adolescentes desarrollan habilidades críticas y creativas significativas a través de estas prácticas, ya que destaca la importancia del aprendizaje informal en el desarrollo de competencias transmedia y socioemocionales (Márquez et al., 2020).

El quinto estudio evaluó el impacto del pensamiento de diseño como agente de transformación en los procesos formativos utilizando una estrategia transmedia de acuerdo a González-Granados titulado *Design Thinking as an Agent of Transformation in Training Processes: A Transmedia Strategy in Education*, publicado en 2022. Este estudio es longitudinal, con un enfoque cuantitativo que permite aplicar encuestas y la observación para el análisis de resultados, las narrativas transmedia son estrategias efectivas para transformar los procesos formativos y mejorar el aprendizaje socioemocional.

De acuerdo a (González-Granados, 2022), este estudio proporciona una base sólida para la implementación de estrategias transmedia en el aula, diferenciándose en su enfoque más amplio y en su metodología longitudinal

Recientemente un estudio titulado "Scientific communication after the COVID-19 crisis: TikTok publishing strategies on the transmedia board" realizado por Neira et al.

(2023), aborda la adaptación del periodismo científico a los contextos digitales, específicamente en el uso de TikTok como plataforma de difusión. La investigación, publicada en la Revista Latina de Comunicación Social, utiliza la observación para explorar cómo las narrativas transmedia pueden acercar el conocimiento a nuevas audiencias.

Los resultados destacan el potencial gráfico, el acceso y la inmediatez de TikTok, proponiendo recomendaciones sobre el contenido, el estilo y la interacción con los usuarios. Este estudio ofrece una visión crítica y práctica sobre cómo aprovechar las redes sociales para fortalecer la comunicación científica en un contexto de desinformación y desacreditación de los medios (Neira et al., 2023). Además, resalta la necesidad de que los profesionales y los medios se adapten a estos nuevos entornos para recuperar la confianza del público y asegurar la sostenibilidad del periodismo científico.

La diferencia principal radica en el contexto específico de nuestro estudio, enfocado en alumnos de octavo grado de Educación Básica del Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo para los Míos centrado en "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo". Las teorías investigadas han proporcionado datos y pruebas valiosas acerca del empleo de estrategias transmedia y el desarrollo de habilidades socioemocionales, brindando una base firme y verificada para la presente investigación.

2.2 Fundamentación Legal

De acuerdo al contexto de nuestro país Ecuador, el progreso de habilidades socioemocionales en los niños está respaldado legalmente por varios documentos y políticas que inculcan un enfoque educativo integral. A continuación, se presentan las principales bases legales:

2.2.1 Prioridad Constitucional para el Desarrollo Integral

La Constitución de Ecuador prioriza el desarrollo integral de los niños hasta los 5 años como una política pública, reflejada en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que obliga al Estado a garantizar una educación de calidad que promueva el bienestar físico, emocional y social de los niños desde sus primeros años. Este enfoque se basa en el artículo 27 de la Constitución, el mismo que establece que la educación debe asegurar el desarrollo integral de las personas a lo largo de su vida, promueve la convivencia pacífica, el respeto a los derechos humanos y los principios de igualdad y no discriminación (Figueroa et al., 2018).

Este enfoque holístico es esencial para preparar a los niños, para que enfrenten los desafíos futuros y puedan contribuir a la construcción de una sociedad más inclusiva y armoniosa (Figueroa et al., 2018). La normativa ecuatoriana incluye programas netos como los Centros de Desarrollo Infantil (CDI) y programas de atención integral que engloban la salud, nutrición y educación, elaborados para crear un entorno seguro y estimulante, dando seguridad a todos los niños, independientemente de su origen socioeconómico, que tengan acceso a oportunidades de desarrollo que les permitan alcanzar su máximo potencial.

2.2.2 Protección de los Derechos de los Niños

Ecuador ha establecido una serie de instrumentos legales para la protección integral de los niños y adolescentes, reconociéndolos como sujetos de derechos y protagonistas fundamentales del cambio social. Este marco legal incluye la Constitución, que garantiza los derechos fundamentales de los menores, y la Ley Orgánica de Protección Integral a Niñas, Niños y Adolescentes (LOPINA), que establece las bases para su protección y desarrollo integral. De acuerdo a (Borja et al., 2023) La legislación ecuatoriana resalta la

importancia de salvaguardar el bienestar y el desarrollo de los niños, incluyendo su crecimiento socioemocional, mediante las políticas públicas que promuevan un entorno seguro y estimulante.

La investigación indica que estas políticas contienen programas educativos y de salud, así como iniciativas comunitarias que buscan fortalecer las redes de apoyo para los menores y sus familias. Además, existen el reconocimiento de niños y adolescentes como agentes de cambio social, leyes y políticas que no solo buscan protegerlos, más bien empoderarlos para que participen activamente en la sociedad. Los derechos de los menores sean respetados, por lo que es un enfoque integral que asegura y les proporcionen las herramientas necesarias para su desarrollo personal y social, contribuyendo así a una sociedad más justa y equitativa (Borja et al., 2023).

2.2.3 Desafíos en la Implementación

Los desafíos muestran la necesidad constante de acciones para reforzar las garantías de cumplimiento de estos derechos, destacando la brecha entre las disposiciones legales y su aplicación práctica, a pesar de lo que existe un marco legal fuerte en la implementación de los derechos de los niños en Ecuador y la falta de concienciación y educación en derechos humanos entre la población son algunos de los obstáculos que impiden una ejecución efectiva de las leyes. Además, la burocracia y la corrupción pueden entorpecer los procesos legales y administrativos necesarios para la protección de los menores (González et al., 2021).

La capacitación continua de jueces, fiscales, trabajadores sociales y otros profesionales involucrados en la protección infantil es un desafío, para así implementar

políticas públicas bien diseñadas, que cuenten con el respaldo financiero y logístico necesario para su correcta ejecución (Alonso Mendoza & Vargas Martínez, 2020).

La participación de la sociedad civil y las organizaciones no gubernamentales en la vigilancia y promoción de los derechos de los niños es importante, para asegurar que las voces de los más vulnerables sean escuchadas y consideradas en la toma de decisiones. Se podrá cerrar la brecha entre la normativa legal y su implementación práctica, a través de esfuerzos coordinados y sostenidos, para garantizar una protección adecuada y efectiva para todos los niños y adolescentes en Ecuador (González et al., 2021).

2.2.4 Leyes y Reglamentos sobre el Desarrollo Socioemocional

El énfasis en el desarrollo integral y la protección de los derechos de los niños dentro del marco legal implica un alcance más amplio que abarca el desarrollo socioemocional, pese no encontrar una mención explícitamente de leyes o reglamentos netos enfocados únicamente en las habilidades socioemocionales. Juega un papel significativo en la regulación del sistema educativo nacional (LOEI) Ley Orgánica de Educación Intercultural y destaca la importancia de desarrollar competencias socioemocionales (Lizcano Chapeta, 2022).

2.2.5 Políticas de Educación Socioemocional

Según, (Gordillo & de los Ríos, 2017), no existen de manera directa políticas específicas de educación socioemocional, el enfoque en el desarrollo integral y la necesidad de un cuidado integral para los niños y adolescentes en varios programas e iniciativas sugieren un enfoque más amplio hacia la educación y el desarrollo de habilidades.

2.2.6 Desafíos y Violación de Derechos

Las investigaciones destacan desafíos relacionados con la violencia contra los niños, el estatus migratorio y el impacto de factores económicos y sociales en el bienestar infantil (González et al., 2021). Estos desafíos subrayan la necesidad de políticas integrales que aborden el bienestar socioemocional en el contexto de problemas sociales más amplios.

Aunque los estudios proporcionan información sobre la base legal y la protección de los derechos de los niños en Ecuador, no hay información específica sobre leyes, reglamentos o políticas enfocadas únicamente en las habilidades socioemocionales en los niños. El marco legal existente prioriza el desarrollo integral y la protección de los derechos de los niños, lo que indica un enfoque más amplio hacia el bienestar infantil que incluye el desarrollo socioemocional. Por lo tanto, aunque no se mencionan directamente leyes o políticas específicas para habilidades socioemocionales, la base legal para el desarrollo y la protección infantil es evidente en los estudios relacionados.

2.3 Fundamentación Teórica

2.3.1 Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo, propuesto por Ausubel (2000), sostiene que la adquisición del conocimiento es más efectiva cuando los nuevos conceptos se relacionan con estructuras cognitivas preexistentes en los estudiantes. Este enfoque resalta la importancia de conectar la enseñanza con los conocimientos previos de los alumnos, lo que facilita una mejor retención y comprensión del contenido. En el contexto de este estudio, la estrategia transmedia se convierte en un recurso clave para generar aprendizajes significativos, ya que permite a los estudiantes construir conocimiento de manera

interactiva, favoreciendo la comprensión de textos literarios y el desarrollo de habilidades socioemocionales a partir de experiencias inmersivas y contextualizadas.

2.3.2 Narrativa Transmedia

Henry Jenkins (2006) define la narrativa transmedia como un proceso en el que los elementos de una historia se dispersan estratégicamente a través de múltiples plataformas mediáticas, con el fin de enriquecer la experiencia del usuario. Este enfoque fomenta la participación activa del estudiante en la construcción del conocimiento, ya que permite que interactúe con la literatura desde distintos formatos, como textos, videos, podcasts y cómics digitales. La narrativa transmedia facilita la comprensión profunda de las obras literarias y propicia la empatía, al sumergir a los estudiantes en escenarios narrativos que los involucran emocionalmente, permitiéndoles reflexionar sobre los valores y emociones de los personajes.

2.3.3 Desarrollo Socioemocional

Daniel Goleman (1995) resalta en su teoría de la inteligencia emocional la importancia de habilidades como la empatía, la autorregulación y la conciencia social en el desarrollo integral de los individuos. En el ámbito educativo, estas competencias son fundamentales para la convivencia y el aprendizaje colaborativo. La implementación de la narrativa transmedia en la enseñanza de la literatura no solo permite mejorar la comprensión textual, sino que también actúa como una herramienta poderosa para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales, dado que los estudiantes pueden identificarse con los personajes y sus conflictos, promoviendo el autoconocimiento y la regulación emocional.

2.3.4 Uso de TIC en la Educación

Coll y Monereo (2010) destacan el papel de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como mediadoras del aprendizaje, argumentando que su correcta integración en la educación puede potenciar la interactividad, el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante. En este contexto, la narrativa transmedia se presenta como una estrategia innovadora que permite a los estudiantes acceder a contenidos digitales diversos, explorar múltiples perspectivas de una historia y desarrollar competencias digitales esenciales para su formación académica y personal. La incorporación de TIC en el aula, a través de plataformas interactivas y entornos de aprendizaje digital, fortalece la motivación estudiantil y optimiza la enseñanza de la literatura.

2.3.5 *Habilidades Socioemocionales*

2.3.5 Impacto de las habilidades socioemocionales en el rendimiento académico de los estudiantes

La regulación emocional y la resolución de conflictos, tienen un efecto muy significativo en el rendimiento académico, en las habilidades socioemocionales, como la empatía, la autorreflexión. Es notable ver que la empatía fomenta relaciones sociales saludables y un ambiente de aprendizaje positivo, mientras que la autorreflexión desarrolla responsabilidad y autocontrol. El control emocional ayuda a manejar el estrés y la ansiedad, mejorando la concentración y el proceso de aprendizaje. La resolución de conflictos fomenta el respeto y la colaboración en el aula. Integrar el desarrollo de habilidades socioemocionales en el currículo escolar es crucial, ya que no solo mejora el rendimiento académico, sino que también reduce problemas de conducta y prepara a los estudiantes para una vida de éxito académico y personal (de Minzi et al., 2016).

Un constructo multidimensional complejo, influye en la manera en que los individuos comprenden y responden a las emociones de los demás, por la regulación emocional, lo que permite gestionar sus propias reacciones emocionales de manera efectiva (Thompson et al., 2019), para mantener relaciones interpersonales saludables y para el desarrollo de un entorno de aprendizaje positivo. Los alumnos que poseen un buen control pueden manejar con mayor eficacia el estrés y la ansiedad, lo que les facilita enfocarse más en sus estudios y participar activamente en el aula.

La cooperación y la ayuda mutua, que son esenciales para el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo, es porque estas habilidades promueven una mayor motivación altruista y comportamientos prosociales (Tousignant et al., 2017). Por último, mejora el bienestar emocional de los estudiantes, por la capacidad de regular las emociones, también les lleva a tener un impacto significativo en su rendimiento académico, facilitando una experiencia educativa más enriquecedora y efectiva.

2.3.5 Mecanismos neurológicos subyacentes al desarrollo de la empatía y la regulación emocional

La empatía, la capacidad de percibir y compartir los estados emocionales de los demás, es involucrada por procesos neurales complejos, está asociada con la activación de regiones cerebrales específicas, incluyendo la ínsula anterior, la corteza cingulada anterior/dorsal-anterior media y el giro frontal inferior (Franklin-Gillette & Shamay-Tsoory, 2021; Tousignant et al., 2017). Por otro lado, la regulación emocional está influenciada por la interacción de procesos cognitivos y emocionales, con correlatos neurales distintos como la corteza prefrontal ventromedial y la ínsula anterior (Tousignant et al., 2017). Estos

mecanismos neurológicos subyacen al desarrollo de la empatía y la regulación emocional, moldeando las habilidades socioemocionales de los individuos.

2.3.5 Habilidades socioemocionales en los programas de formación

Para mejorar el rendimiento y fomentar interacciones sociales positivas, es necesario integrar las habilidades socioemocionales en los programas de formación laboral. De acuerdo al estudio, todos enfatizan la relevancia de incluir habilidades socioemocionales y cognitivas, como la empatía y la regulación emocional, en los currículos de formación para lograr resultados deseables (Johari & Jha, 2021). La necesidad de incluir estas habilidades en los programas de formación es importante, por el impacto de las emociones positivas y la empatía en las habilidades sociales apropiadas (Oros & Fontana Nalesso, 2015). Al abordar estas habilidades, los programas de formación pueden promover la competencia social, la resolución cooperativa de conflictos y el comportamiento prosocial en el lugar de trabajo.

2.3.5 Diferencias culturales en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños

Para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños, la diferencia cultural juega un papel muy importante. Las conexiones positivas del rendimiento académico y sus habilidades socioemocionales en China destacan, por lo que enfatizan la importancia del desarrollo socioemocional en los estudiantes Chinos (Huang & Zeng, 2023). Además, el estudio de la empatía en niños argentinos sugiere que las emociones positivas y la empatía facilitan el desempeño de comportamientos socialmente hábiles, siendo las emociones positivas más influyentes en comparación con la empatía (Oros & Fontana

Nalesso, 2015). Estos hallazgos subrayan la influencia de los contextos culturales en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños.

El impacto de las habilidades socioemocionales en el rendimiento académico, los mecanismos neurológicos subyacentes a la empatía y la regulación emocional, la integración de habilidades socioemocionales en los programas de formación laboral y las diferencias culturales en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños están respaldados por las investigaciones relacionadas.

2.3.6 Estrategia Transmedia

2.3.6 Componentes Clave de una Estrategia Transmedia Exitosa

Optimizar la gestión y la estrategia productiva, es crucial en un mercado caracterizado por recortes presupuestarios y competencia intensa, por lo que las estrategias transmedia son fundamentales para el éxito de las empresas en el contexto actual, caracterizado por la digitalización y la saturación de contenidos. Estas estrategias no se limitan a la expansión de la narrativa a través de múltiples plataformas, sino que también. Según Larrondo Ureta (2020), la eficacia de estas estrategias depende crucialmente de la capacidad de las empresas para establecer y mantener relaciones significativas con las audiencias, adaptándose a sus necesidades y comportamientos cambiantes.

Zeiser (2015), Señala que la incorporación de elementos narrativos y de marketing posibilita que la audiencia consuma contenido y también participen activamente en su difusión y desarrollo. También, fomenta una mayor lealtad y compromiso de la audiencia, transformándola de un receptor pasivo a un participante activo en el proceso creativo, a través de un enfoque colaborativo, porque no solo amplía el alcance del contenido. El éxito

de una narrativa transmedia radica en su habilidad para captar de manera efectiva a la audiencia en una era donde el contenido es abundante pero la atención es limitada.

2.3.6 Diferencias Entre la Narración Transmedia y la Narración Tradicional

La narración en producciones audiovisuales y otros medios, y va más allá de la industria del entretenimiento para aplicarse también al patrimonio cultural, tomando en cuenta que la narración transmedia es una estrategia utilizada para mejorar (Bourdaa, 2018). La narración transmedia implica contar historias interconectadas a través de diferentes plataformas y medios, ofreciendo a las audiencias una multitud de puntos de contacto para una experiencia narrativa única de la narración tradicional, (Coles, 2023).

2.3.6 Consideraciones Éticas en la Implementación de la Estrategia Transmedia

La definición de la ética formulada por Charles Sanders Peirce mejora la perspectiva de los dilemas éticos en el ámbito de la transmedialidad plantea cuestiones éticas específicas. (Gambarato & Nani, 2016). Las consideraciones éticas en los proyectos de desarrollo tecnológico, creando una distancia entre los desarrolladores de tecnología y la ética, ya que los procesos actuales de gobernanza ética no integran efectivamente, esto impacta la innovación en beneficio de individuos y la sociedad (Kurt & Duquenoy, 2014).

2.3.6 Mejorando el Compromiso de la Audiencia y la Lealtad a la Marca a través de la Estrategia Transmedia

La narración transmedia fomenta la participación y el involucramiento de las audiencias, ofreciendo características que conectan con las audiencias y mejoran el compromiso (Mut Camacho & Miquel Segarra, 2019). La marca y el marketing transmedia ofrecen oportunidades para las empresas y las audiencias, transformando la relación tradicional entre una marca y el repertorio emocional de su consumidor en un todo

compuesto por más mundos narrativos (Giovagnoli, 2018). Además, la narración transmedia puede ser una forma relevante e innovadora de promover la imagen y los valores que las empresas desean transmitir a sus clientes, proporcionando una experiencia única y atractiva para la audiencia (Carvalho et al., 2018).

2.3.7 *Don Quijote de la Mancha*

2.3.7 Temas Clave en Don Quijote de la Mancha:

La novela retrata la falibilidad de los votos y los intentos del protagonista de superarlos o ignorarlos, como se observa en el malentendido sistemático de las promesas y la antipatía del protagonista hacia la prueba ocular (Hicks-Bartlett, 2019). La problemática suposición de Don Quijote de que su código caballeresco es uno que todos los demás deben obedecer se explora, destacando la etiología de la violencia asociada con la demanda de pruebas visuales y la exigencia de compromisos de fe (Hicks-Bartlett, 2019).

La novela también transmite la relación intrínseca entre la realidad y la ficción, particularmente a través de la convergencia de la comida y las conversaciones, así como la comida y la literatura, para transmitir uno de los temas centrales de la novela (Gelardo-Rodríguez, 2023). Además, la obra reflexiona sobre el buen o mal gobierno, explorando temas como la libertad y la compasión, que caracterizan la complejidad moral al final de la novela (Gerber, 2023). La incorporación de elementos míticos y legendarios crea efectos ambiguos y contradictorios, una mezcla de lo cómico, lo absurdo y lo grotesco, como se ve en el episodio de la "Cueva de Montesinos" (Sobrino, 2019).

2.3.7 Reflejo del Contexto Cultural e Histórico de España:

La novela es reconocida como una "invención crítica" sofisticada que expresa la cultura humanista española de los siglos XVI y XVII, reflejando la polémica entre "poetas"

y "cronistas" y la búsqueda de una "historia moderna" (Marson, 2019). La conmemoración del tricentenario de la publicación de "Don Quijote de la Mancha" en 1905 se exploró desde un punto de vista nacionalista, político y cultural, arrojando luz sobre cómo nacionalidades históricas como Galicia recibieron y asimilaron la propuesta (Pérez-Magallón, 2020). Además, las conmemoraciones de la publicación de "Don Quijote de la Mancha" y la muerte del autor se convirtieron en símbolos de España y del mundo hispano, contribuyendo a la construcción de una identidad española basada en el idioma y la cultura, y una comunidad internacional étnica llamada "la raza" (Luzón, 2020).

2.3.7 Impacto en el Desarrollo de la Novela como Forma Literaria:

La presencia perdurable de la novela en la cultura contemporánea se destaca, particularmente a través del mash-up quijotesco, que desafía la política de exclusión del canon y ofrece un enfoque satírico a los valores culturales y sociales contemporáneos (Borham-Puyal, 2020). Además, la novela ha inspirado el diseño de juegos, como se ve en la creación de "La Mancha," un juego de cartas narrativo basado en "Don Quijote," que permite a los jugadores interactuar y reformular momentos de la novela a través de la narración guiada utilizando citas de libros que influyeron en Cervantes (Totten, 2020).

2.3.7 Interpretaciones Críticas del Personaje de Don Quijote:

El personaje de Don Quijote ha sido objeto de parodia y sátira, como se evidencia en el mash-up quijotesco, que ofrece una parodia cervantina no solo del género Z, sino también de obras académicas, y proporciona un enfoque satírico a los valores culturales y sociales contemporáneos (Borham-Puyal, 2020). El despliegue de romances caballerescos por parte de Don Quijote para mapear la realidad externa enfatiza el papel de la literatura en el proceso de mapeo cognitivo, destacando el impacto negativo del deseo de un mapa cognitivo

inmutable y totalizador en la capacidad de uno para navegar exitosamente en el mundo (Goddard, 2014).

2.3.8 Impacto de las TIC en la Educación

2.3.8 Impacto de las TIC en la Calidad de la Educación Básica:

El uso de las TIC ha demostrado tener una influencia positiva en los resultados de aprendizaje de los estudiantes en la educación básica. Diversos estudios han señalado que la integración de tecnologías digitales en el proceso educativo no solo facilita la comprensión de conceptos complejos, sino que también aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes. Por ejemplo, un estudio sobre la enseñanza de Oscilaciones y Ondas utilizando material didáctico informatizado reveló una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes que participaron en actividades de aprendizaje mediadas por TIC, en comparación con aquellos que utilizaron métodos tradicionales (Ruiz Macías, 2019) (Ruiz Macías, 2019).

Este estudio subraya cómo el uso de herramientas tecnológicas puede hacer que los contenidos abstractos sean más accesibles y comprensibles para los estudiantes, permitiéndoles interactuar de manera más dinámica y visual con la materia. Además, la incorporación de TIC en el aula fomenta un entorno de aprendizaje más interactivo y colaborativo, donde los estudiantes pueden explorar y experimentar con los conceptos en tiempo real, recibir retroalimentación inmediata y trabajar en proyectos grupales que integren diversas competencias digitales. En conjunto, estas ventajas no solo potencian el rendimiento académico, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado.

2.3.8 Influencia de las TIC en la Participación y Motivación de los Estudiantes:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han demostrado tener un impacto significativo en la participación y motivación de los estudiantes en la educación básica. La integración de las TIC en el entorno educativo transforma la interacción de los estudiantes con el contenido, los maestros y sus compañeros, creando un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo. Un estudio realizado por Ruiz Macías (2019) sobre la enseñanza de Oscilaciones y Ondas utilizando material didáctico informatizado mostró una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes que usaron TIC en comparación con métodos tradicionales. Este aumento en el rendimiento académico indica el impacto positivo de las TIC en el compromiso y la motivación de los estudiantes.

En este sentido, las TIC ofrecen múltiples formas de interacción que van más allá del aula tradicional. Plataformas educativas, aplicaciones interactivas y recursos digitales permiten a los estudiantes explorar el material de estudio de manera autónoma y a su propio ritmo, aumentando su motivación intrínseca. Además, las TIC facilitan la colaboración y la comunicación entre estudiantes, promoviendo el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo (Padín, 2023).

Por tanto, las herramientas digitales permiten a los estudiantes trabajar juntos en proyectos, compartir recursos y recibir retroalimentación inmediata, mejorando su participación activa en el proceso educativo. Las TIC también responden a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales, proporcionando apoyo adicional a quienes lo necesitan y desafíos a los estudiantes más avanzados, manteniendo así el interés y la motivación de todos (Gualpa & Sepúlveda, 2025).

2.3.8 Desafíos y Beneficios de Integrar las TIC en el Currículo:

Integrar las TIC en el currículo de educación básica presenta tanto desafíos como beneficios. Las TIC pueden mejorar significativamente los resultados de aprendizaje al ofrecer recursos educativos diversos, interactivos y actualizados. Sin embargo, existen desafíos importantes relacionados con el acceso digital y la infraestructura, ya que muchas escuelas carecen de los recursos tecnológicos necesarios como computadoras y acceso a internet de alta velocidad. Además, se requiere un cambio en las metodologías de enseñanza para integrar efectivamente la tecnología en el aula (Argandoña et al., 2024).

Esto implica que los educadores adopten nuevas estrategias pedagógicas y enfoques innovadores que promuevan la colaboración y el pensamiento crítico. El desarrollo de habilidades de alfabetización digital es esencial tanto para educadores como para estudiantes. Los maestros necesitan capacitación continua para mantenerse actualizados con las nuevas tecnologías, y los estudiantes deben desarrollar competencias digitales para usar la tecnología de manera segura y eficaz. A pesar de estos desafíos, los beneficios potenciales de las TIC en la educación son enormes (Franky & Chiappe, 2018).

2.3.8 Papel de los Maestros en la Implementación de las TIC en la Educación Básica:

La implementación efectiva de las TIC en la educación básica depende en gran medida del papel de los maestros. Los maestros juegan un rol crucial en facilitar el aprendizaje mediado por TIC, adaptando las metodologías de enseñanza para incorporar las TIC y desarrollando habilidades de alfabetización digital entre los estudiantes. Además, el estudio enfatiza la necesidad de contar con un cuerpo docente más experimentado y calificado para garantizar una formación académica de alta calidad (Machado & de Macedo, 2013).

2.3.9 *Comic*

Los cómics, como medio de narrativa gráfica, juegan un papel crucial en la educación y la cultura popular, influenciando no solo el entretenimiento, sino también la formación educativa y social de los lectores. La investigación ha demostrado que la lectura de cómics puede despertar nuevas formas de pensar y provocar reflexiones sociales, llevando a los lectores a reinterpretar su papel en la sociedad y a introjectar conocimientos presentes en los textos e imágenes de estos medios (Dos Santos & Neves, 2022). Además, los cómics tienen el potencial de transmitir conocimientos factuales e influir en las creencias, actitudes y comportamientos de los lectores a través del compromiso narrativo, creando un mayor nivel de compromiso y motivación que los materiales basados únicamente en texto (Alemany-Pagès et al., 2022).

En el ámbito de la cultura popular, los cómics ocupan un lugar esencial, variando en formas, géneros y modos, desde entretenimiento serial para niños hasta obras complejas de arte (Domsch et al., 2021). Estratégicamente, los cómics han sido creados para diversificar líneas editoriales, reflejando la creciente diversidad racial y cultural. Esto se manifiesta en cómo los cómics han tratado la diversidad de creadores y personajes, interactuando con la etnicidad y otras formas culturales de diversos países (Ayaka & Hague, 2014; Granitz & Chen, 2023).

Desde la perspectiva del storytelling y la estructura narrativa, los cómics combinan el contexto sociocultural más amplio con relatos individuales al yuxtaponer palabras e imágenes, lo que permite a los sujetos explorar identidades liminales e investigar cuestiones complejas que desafían la representación convencional (Sohini, 2021). Los cómics ofrecen acceso directo a la conciencia y los pensamientos de los personajes a través de una variedad

de estrategias narrativas y no narrativas de representación subjetiva, lo que puede conducir a estructuras de subjetividad ocasionalmente complejas (Thon, 2021).

En cuanto a la representación de personajes diversos y cuestiones sociales, los editores de cómics han respondido a la creciente diversidad racial creando superhéroes multiculturales para diversificar sus líneas editoriales, centrándose en los elementos formales del medio para representar el multiculturalismo (Ayaka & Hague, 2014; Granitz & Chen, 2023). Los cómics también funcionan como una herramienta motivacional de lectura, especialmente útiles para ayudar a los estudiantes a aprender sobre Historia y Ciencias, atrayendo a más estudiantes a visitar la biblioteca escolar después de clases, facilitando las habilidades de comprensión lectora y fomentando el interés de los estudiantes en la lectura voluntaria (Lo et al., 2022).

Los cómics tienen un impacto profundo en los lectores, la cultura popular, la narrativa y la representación de personajes diversos y cuestiones sociales. Sirven como un medio que no solo entretiene, sino que también educa e influye en las creencias y actitudes, haciéndolos una herramienta valiosa para interactuar con una amplia gama de audiencias y abordar importantes cuestiones sociales.

2.3.10 Podcast

El podcast, como formato de contenido educativo, ofrece múltiples beneficios y plantea ciertas consideraciones éticas en su producción y distribución. Esta sección explora los efectos psicológicos de los podcasts, su impacto en la participación y retención de la audiencia, los avances tecnológicos clave en la producción y distribución de podcasts, y las consideraciones éticas en la creación de contenido de podcast.

Beneficios de los Podcasts como Contenido Educativo:

Los podcasts presentan una manera innovadora de entregar contenido educativo, proporcionando flexibilidad y accesibilidad para los aprendices, lo cual facilita la construcción de habilidades socioculturales y comunicativas. Estos medios ofrecen autenticidad, relevancia y movilidad en el aprendizaje, y se ha demostrado que aumentan la motivación, la transparencia y las tasas de éxito de los estudiantes en la educación superior (Basenko & Baskakova, 2021; Schefer-Wenzl & Miladinovic, 2023).

Impacto en la Participación y Retención de la Audiencia:

Los podcasts tienen el potencial de aumentar la comunicación, humanizar los servicios y fomentar la empatía dentro de la comunidad, lo que resulta en un mayor compromiso de usuarios ocasionales y digitales. Atienden las necesidades de los usuarios de compañía, contenido de forma libre e interacciones de escucha interactivas, mejorando así el compromiso del usuario con el contenido (Bromiel et al., 2022; Li et al., 2024).

Avances Tecnológicos Clave en la Producción y Distribución de Podcasts:

La industria del podcast ha obtenido un reconocimiento global significativo y una dimensión profesional debido a la aparición de nuevas plataformas de distribución y redes de podcasts, que ofrecen diversos niveles de producción y temáticos (Pérez-Alaejos et al., 2022). La disponibilidad, variabilidad y actualizaciones periódicas de los podcasts, junto con su movilidad y multifuncionalidad, contribuyen a sus avances tecnológicos en producción y distribución (Basenko & Baskakova, 2021).

Consideraciones Éticas en la Podcasting:

La emergencia del podcasting como modelo de negocio ha llevado a la creación de nuevos productos y servicios exclusivamente para el entorno del podcast, planteando

cuestiones éticas sobre la creación y distribución de contenido (Moreno Cazalla, 2019). Los productores independientes de podcasts se auto regulan su contenido, considerando dilemas éticos y editoriales, y abogan por la creación de pautas informales o un código de práctica voluntario para el podcasting (Tennant, 2023).

Los podcasts ofrecen numerosos beneficios como contenido educativo, efectivamente enganchan a las audiencias, han visto avances tecnológicos en producción y distribución, y plantean consideraciones éticas en la creación y distribución de contenido.

2.3.11 Grupo de Facebook

El uso de grupos de Facebook para la colaboración académica ofrece varios beneficios, enfrenta desafíos y requiere consideraciones específicas en términos de privacidad y seguridad. Esta sección aborda cómo los grupos de Facebook pueden facilitar el intercambio de conocimientos y la creación de redes dentro de las comunidades académicas, y discute las consideraciones de privacidad y seguridad asociadas con su uso para fines académicos.

Beneficios de Usar Grupos de Facebook para la Colaboración Académica:

Los grupos de Facebook facilitan la comunicación entre los estudiantes, fomentan un clima social positivo, crean diálogo y comparten material de aprendizaje entre los miembros del grupo (Davidovitch & Belichenko, 2018).

Estos grupos pueden mejorar la calidad del curso y los logros académicos de los estudiantes, ya que permiten una comunicación rápida y fácil con educadores y compañeros, incrementando el compromiso estudiantil, las relaciones entre pares y el sentido de pertenencia dentro de las comunidades académicas (Davidovitch & Belichenko, 2018; Hiele et al., 2019; Miron & Ravid, 2015; Sheeran & Cummings, 2018; Thai et al., 2019).

Facilitación del Intercambio de Conocimientos y la Creación de Redes dentro de las Comunidades Académicas:

Los grupos de Facebook facilitan el aprendizaje académico debido a su facilidad de uso y utilidad, lo que conduce a correlaciones positivas con el rendimiento académico. Proporcionan una plataforma para que los estudiantes compartan información, ideas y actividades de clase, promoviendo la colaboración y el aprendizaje (Hiele et al., 2019; Orioque, 2021).

La colaboración grupal de los estudiantes utilizando Facebook influye positivamente en la percepción de efectividad, satisfacción e intención de continuar utilizando Facebook para actividades de colaboración y aprendizaje (Hiele et al., 2019).

Facebook puede ser una herramienta pedagógica valiosa que mejora el aprendizaje estudiantil y apoya el desarrollo de habilidades cruciales (Voivonta & Avraamidou, 2018).

Consideraciones de Privacidad y Seguridad:

El uso limitado educativo de Facebook está relacionado con tecnología, distracción, contenido, falta de apoyo docente y preocupaciones de seguridad y privacidad (Alhazmi et al., 2021).

Las actitudes de los estudiantes hacia el uso educativo de un grupo de Facebook mejoraron después de la experiencia, pero se destacaron preocupaciones sobre la seguridad y la privacidad (Chen, 2018).

Desafíos y Limitaciones:

Los estudiantes pueden no estar preparados o equipados para el estilo de aprendizaje colaborativo previsto por los educadores y pueden ver a Facebook como su dominio

personal, lo que lleva a desafíos en apropiar los beneficios del aprendizaje colaborativo de Facebook en contextos educativos formales (Donlan, 2014).

El uso de grupos de Facebook para fines académicos puede enfrentar desafíos relacionados con las percepciones de los estudiantes sobre la invasión de la privacidad, la falta de participación profunda y las expectativas indulgentes para la participación (O'Bannon et al., 2014).

Los grupos de Facebook ofrecen muchos beneficios para colaborar, intercambiar conocimientos y crear redes en las comunidades académicas. Sin embargo, los desafíos y limitaciones, como las preocupaciones de privacidad y seguridad, así como la preparación de los estudiantes para el aprendizaje colaborativo, deben considerarse cuidadosamente al usar grupos de Facebook para fines académicos.

2.3.12 Plataformas digitales

Las plataformas digitales se han convertido en herramientas auxiliares cruciales que ofrecen una infraestructura donde los proveedores de servicios y los usuarios se encuentran, facilitando una escalabilidad potencialmente ilimitada (Fecher et al., 2024). Estas plataformas están especialmente diseñadas para estimular la colaboración entre los participantes, organizadas frecuentemente en torno a principios cooperativos, donde los participantes son a la vez propietarios y administradores (Wegner et al., 2023). Permiten a los académicos colaborar en proyectos específicos, compartir y trabajar conjuntamente en escritos académicos, y participar en aprendizaje colaborativo que atraviesa diferentes disciplinas e instituciones (Barton & McCulloch, 2018; Sheymardanov et al., 2024).

A pesar de las ventajas, la utilización de estas plataformas para la colaboración académica presenta desafíos significativos. La comercialización de la infraestructura digital

para la comunicación académica suscita preocupaciones, destacando la necesidad de considerar cuidadosamente el impacto de la "plataformización" en el ámbito académico (Fecher et al., 2024). Los retos incluyen riesgos asociados al aprendizaje público, las presiones del estar siempre disponible y los diferentes sistemas de valores sobre la publicación en distintos foros (McCulloch et al., 2017). Además, las experiencias de colaboración entre instituciones académicas y empresas de salud digital exigen relaciones sólidas, mecanismos de colaboración flexibles y un buen ajuste cultural, dependiendo estos modelos de colaboración de factores contextuales (Ford et al., 2021).

También son importantes las consideraciones éticas en el uso de plataformas digitales. Incluyen amenazas potenciales a los valores y la identidad de los académicos, así como tensiones entre los valores de los medios sociales y las formas de creación de conocimiento que son valoradas en el ámbito académico (Barton & McCulloch, 2018). Es crucial fomentar la inclusión estratégica de los medios sociales de maneras que promuevan un enfoque crítico para evaluar su adopción, implementación y uso efectivo en conectividad y colaboración (Armfield et al., 2015).

Finalmente, las plataformas digitales impactan significativamente en la calidad de la colaboración académica al ofrecer oportunidades para una mayor colaboración, participación y transparencia. Estos aspectos permiten a los investigadores abordar preguntas de investigación cada vez más complejas. Sin embargo, los desafíos en el proceso de adopción y las posibles desventajas de un paisaje de investigación académica más digitalizado deben ser considerados cuidadosamente (Friesike & Fecher, 2016). La efectividad de las plataformas de colaboración digital a menudo está limitada por cómo los participantes interactúan con el conocimiento aportado por otros, subrayando la importancia de la interacción con el contenido creado por otros (Bulgurcu et al., 2024).

CAPÍTULO III

Diseño Metodológico

3.1 Enfoque de la Investigación

Se realizó esta investigación con un enfoque mixto (cuantitativo – cualitativo), de acuerdo con (Cualtrics XM, 2024) señala que la investigación cuantitativa es un método de investigación que utiliza herramientas de análisis matemático y estadístico para describir, explicar y predecir fenómenos mediante datos numéricos y el método cualitativo se centra en la exploración profunda de fenómenos sociales y humanos, con el objetivo de comprender las experiencias, percepciones y significados construidos por los individuos en su contexto. Por tanto, permitió analizar tantos datos numéricos como percepciones cualitativas de los estudiantes.

3.2 Tipo de investigación

3.2.1 *Por el Objetivo*

Propositiva: El objetivo de este trabajo fue proponer el uso de la narrativa transmedia con objetos de aprendizaje para fortalecer las habilidades socioemocionales en la materia de Lengua y Literatura.

Esta investigación se clasifica como propositiva, por lo que se identificó un problema específico, por ello la necesidad de fortalecer el desarrollo de habilidades socioemocionales de los alumnos. Por tal razón, se propuso el uso de la narrativa transmedia para lograr los objetivos planteados en este trabajo.

3.2.2 *Por el Lugar*

De campo, de acuerdo a León (2021) la investigación de campo es una técnica investigativa que se utiliza para obtener datos directamente de la fuente de estudio en su contexto natural, el investigador observa y recopila datos sobre un fenómeno o un grupo de individuos en su entorno natural. Este trabajo se considera de campo porque la información se obtuvo mediante encuestas a alumnos del Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo para los Miós. Además, la propuesta de usar la narrativa transmedia con elementos de aprendizaje en Lengua y Literatura, también se aplicaría en esta escuela.

3.3 *Diseño de la Investigación*

El diseño de esta investigación es no experimental, dado que implica observar y analizar el fenómeno de estudio tal como ocurre en su contexto natural, sin intervenir ni alterar las condiciones (Yin, R. K., 2021). Cabe resaltar que, en este caso, se recopilará información acerca del actual uso de herramientas de narrativa transmedia y de su impacto en las habilidades socioemocionales de los estudiantes. La ventaja es que el diseño transversal de la investigación permite recolectar todos esos datos en un momento concreto, proporcionando una fotografía del estado actual del fenómeno y, a partir de ahí, inferencias sobre su naturaleza, alcance y lo que significa para el desarrollo de los estudiantes.

Este diseño permitirá observar y describir el desarrollo socioemocional y la comprensión literaria de los estudiantes sin manipular variables, centrado en la aplicación del programa educativo transmedia en el área de Lengua y Literatura.

3.4 *Nivel de Investigación*

La investigación se enmarca dentro del tipo propositivo, a partir del diagnóstico realizado, se plantea un modelo educativo basado en la narrativa transmedia, orientado a

fortalecer las habilidades socioemocionales de los estudiantes en el aprendizaje de la literatura. Sin embargo, este modelo se presenta en un nivel teórico y no se implementa en la práctica dentro del contexto de estudio, por lo que no se busca demostrar su efectividad a través de un análisis empírico. Como señalan Álvarez-Gayou (2011) y Martínez (2020), los estudios propositivos tienen como finalidad diseñar soluciones a problemas específicos, fundamentadas en la evidencia teórica y en un análisis sistemático del contexto.

Además, es de tipo descriptivo según (Stewart, 2024) la investigación descriptiva es un enfoque sistemático utilizado por los investigadores para recopilar, analizar y presentar datos sobre fenómenos de la vida real con el fin de describirlos en su contexto natural. Por ello, se empleó para describir y analizar los resultados sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales en alumnos de octavo grado del Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo Para Los Míos.

También, se basó en los datos obtenidos mediante la encuesta y observación, en la propuesta incluye elementos de interactivos de aprendizaje centrados en el tema, lo que facilitará medir en los próximos años la aceptación y el efecto de la narrativa transmedia, por ende, este tipo de investigación ayuda a recolectar, examinar e interpretar datos de una población, vinculándolos con un posible fenómeno y produciendo conclusiones significativas.

3.5 Población y Muestra

3.5.1 Población

Según el autor (Heidi Oviedo, Adalberto Arias, 2024) La población es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los

nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros". En este sentido, la población se refiere a todos los elementos que tienen las características y condiciones del estudio. En este contexto, el término población abarca a todos los componentes que cumplen con las características y criterios establecidos para la investigación. Siguiendo esta definición de López, la población para el presente estudio estuvo formada por 42 alumnos de octavo grado de Educación Básica del Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo Para Los Míos, en la localidad de Riobamba.

Población	Número	M	F	%
Estudiantes de 8vo de EGB	42	28	14	100%
TOTAL	42	28	14	100%

Tabla 1 Población
Fuente: Encuesta Aplicado

3.5.2 Muestra

Según (Explorable, 2024) El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados. También para (Ortega, 2023) El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo en la cual el investigador selecciona muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar. Este estudio se llevó a cabo con toda la población, por lo que los alumnos recibían clases de la materia por la investigadora de este trabajo.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.6.1 *Técnicas de recolección de datos*

Encuesta: es una técnica y son utilizadas para tener información sobre muchas personas y pueden incluir opción múltiple o preguntas abiertas (como información

demográfica, salud, conocimiento, opiniones, creencias, actitudes o habilidades). (Research Integrity, 2024). En esta situación, permitió recopilar información sobre como los alumnos del Centro de Paoyo Pedagógico Tiempo Para Los Míos perciben y utilizan la narrativa transmedia. La encuesta se aplico a 42 alumnos de octavo grado.

Observación: es una técnica de recolección de datos que permite analizar directamente el comportamiento de los sujetos en su entorno natural. En el estudio, se aplicó la observación estructurada para registrar de manera sistemática aspectos socioemocionales clave de los estudiantes en el aula.

3.6.2 *Recolección de Datos*

Cuestionario: Se aplicó a 42 alumnos compuesta por 5 sesiones, siendo un total de 10 preguntas, distribuidas de la siguiente forma:

- **Entendimeitno Literario (2-3 preguntas):** Mide cuanto comprenden los alumnos la obra, sus personajes y el trama antes de usar la narrativa transmedia.
- **Evaluación Crítica y Evaluación (2 preguntas):** Mide su habilidad para descifrar valores, mensajes y sentimientos en la historia.
- **Competecias Socioemocionales (2 preguntas):** Examina su impatía, conexión con los personajes y edintificación de sentimientos.
- **Impulso e Interes por la lectura (2 preguntas):** Meidante el enfoque convencional se determina su entusiasmo y compromiso con la lectura.
- **Competencias en herramientas transmedia (1-2 preguntas):** Al aplicar la estrategia se puede medir que tanto conocen las herramientas digitales.

Instrumento: Ficha de Observación

La ficha de observación fue el instrumento utilizado para registrar las conductas y actitudes de los estudiantes en el aula en relación con:

- **Interacción con la literatura:** Nivel de participación en la lectura, interpretación y análisis de textos.
- **Expresión de emociones y empatía:** Capacidad de los estudiantes para identificar y expresar emociones en relación con los textos literarios.
- **Participación en debates y actividades grupales:** Grado de involucramiento en discusiones y trabajos colaborativos.
- **Uso de herramientas tecnológicas:** Presencia o ausencia del uso de recursos digitales en la enseñanza de la literatura.

3.7 Método para el manejo e Interpretación de información.

El manejo y análisis de la información en una investigación no es simplemente un proceso mecánico de organizar datos, sino una forma de darles sentido dentro del contexto de estudio. En esta investigación, se ha utilizado Microsoft Excel 2021 como una herramienta clave para la organización, sistematización y análisis de la información obtenida mediante encuestas y observaciones. Su versatilidad permite trabajar con datos cuantitativos y cualitativos, facilitando la interpretación de tendencias y patrones que emergen de la experiencia de los estudiantes.

El propósito de este método no solo es recopilar datos, sino convertirlos en conocimiento útil que aporte a la discusión sobre el impacto de la narrativa transmedia en el desarrollo de habilidades socioemocionales . Por ello, se han aplicado técnicas estadísticas descriptivas, con gráficos e indicadores que ayudan a visualizar de manera clara los

resultados. Asimismo, se han analizado respuestas cualitativas, otorgándoles un valor interpretativo para captar las percepciones, emociones y experiencias de los estudiantes frente al uso de la transmedia en su aprendizaje de Lengua y Literatura .

3.8 Validación y Resultados

3.8.1 *Análisis de fiabilidad*

La confiabilidad del instrumento de medida no solo depende de los cálculos estadísticos, sino también de un proceso de validación cualitativa realizado por expertos en el área. Para garantizar la precisión y coherencia del cuestionario utilizado en este estudio, se llevó a cabo una validación por juicio de expertos. En este proceso, especialistas con experiencia en educación, narrativa transmedia y desarrollo de habilidades socioemocionales evalúan la pertinencia, claridad y relevancia de cada ítem.

Este procedimiento fue fundamental para reforzar la validez del contenido del instrumento, asegurando que las preguntas de la encuesta y los criterios de la ficha de observación estuvieran alineadas con los objetivos de la investigación. Según Hernández Sampieri et al. (2022), la validación por expertos desempeña un papel clave en los estudios educativos, ya que permite identificar posibles sesgos, ambigüedades o incoherencias entre los ítems y el constructo medido.

En este contexto, los especialistas analizaron cada pregunta bajo tres criterios principales:

Claridad: Que el lenguaje utilizado fuera comprensible para los estudiantes de octavo.

Relevancia: Que cada ítem contribuirá de manera significativa a la evaluación del impacto de la narrativa transmedia en el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Coherencia: Que existe una conexión lógica entre las preguntas y las dimensiones de análisis establecidas en la investigación.

Tras el análisis, se implementaron los ajustes sugeridos por los expertos, lo que permitió optimizar tanto la estructura como la redacción del cuestionario. En este sentido, la encuesta no solo midió el desarrollo de la empatía, la autorregulación emocional y la interacción social, sino que también aseguró que las respuestas reflejaran con precisión la experiencia de los estudiantes con la narrativa transmedia en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Para llevar a cabo el proceso de validación y asegurar la fiabilidad del instrumento, en esta situación se llevó a cabo un análisis de fiabilidad utilizando el programa Microsoft Excel 2021 para obtener los resultados de las encuestas y ficha de observación.

CAPÍTULO IV

Resultados y Discusión

4.1 Resultados de la encuesta sobre Habilidades Socioemocionales

Los resultados se obtuvieron a través de encuestas digitales, usando Google Forms, son respondidas por 42 estudiantes. A continuación, se presenta el análisis de las encuestas.

1. ¿Qué entiendes por habilidades socioemocionales?

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Habilidades para aprender conceptos importantes	4	9.52%
Capacidad para entender y manejar las emociones propias y ajenas	7	16.67%
Técnicas de memorización de datos	8	19.05%
Métodos para desarrollar la imaginación	23	54.76%
TOTAL	42	100%

Tabla 2 Entendimiento de las habilidades socioemocionales

Fuente: Encuesta Google Forms y calculo en Microsoft Exel 2021, Elaborado por Gloria Págalo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El 54.76% asocia con “Métodos para desarrollar la imaginación” con habilidades socioemocionales. Por otro lado, solo el 16.67% de ellos elige la opción correcta y menciona que habilidades socioemocionales son “Capacidad para entender y manejar las emociones propias y ajenas”. El 19.05% consideran la definición como “Técnicas de memorización de datos”. Finalmente, el 9.52%, relaciona con “Habilidades para aprender conceptos importantes”.

El análisis es esencial para diseñar estrategias educativas efectivas, como la narrativa transmedia, favorece al aprendizaje significativo y mejora gestión emocional, por lo que es

importante enseñar a los estudiantes el valor de sus habilidades socioemocionales para su crecimiento personal y académico.

2. ¿Cómo valoras tu habilidad para solucionar conflictos con tus compañeros?

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Muy buena	18	42.86%
Buena	8	19.05%
Regular	14	33.33%
Mala	2	4.76%
Total	42	100%

Tabla 3 Valor de habilidades

Fuente: Encuesta Google Forms y calculo en Microsoft Exel 2021, Elaborado por Gloria Págaló

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Un 42.86% de los encuestados valoran su habilidad para solucionar conflictos con sus compañeros como "Muy buena", mientras que un 19.05% califica su habilidad como "Buena", pero un 33.33% de los encuestados evalúa su habilidad como "Regular". Por último, el 4.76% consideró como "Mala".

La narrativa transmedia, impulsa el desarrollo de competencias socioemocionales vinculadas a la resolución de conflictos, los resultados resaltan la importancia de adoptar este enfoque pedagógico. Incorporar contextos narrativos interactivos podría facilitar a los alumnos la práctica y el perfeccionamiento de estas habilidades en un ambiente seguro y colaborativo, favoreciendo así relaciones interpersonales más sanas y efectivas.

3. ¿Cuándo experimentas sentimientos en los personajes de las obras literarias?

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre	16	38.10%
A veces	14	33.33%
Rara vez	7	16.67%
Nunca	5	11.90%
Total	42	100%

Tabla 4 Emociones sobre personajes

Fuente: Encuesta Google Forms y calculo en Microsoft Exel 2021, Elaborado por Gloria Págalo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En este contexto, el 38.10% de los participantes en la encuesta sostienen que "Siempre" experimentan emociones, mientras que un 33.33% indica que "A veces" logra sentir emociones en los personajes. También, el 16.67% señala que "Rara vez" siente emociones. Al final, un 11.90% menciona que "Nunca" experimenta emociones en los personajes.

La narrativa transmedia, al combinar diferentes plataformas con formatos interactivos, podría representar un método innovador para potenciar la empatía y el entendimiento emocional, facilitando que los alumnos se involucren más con los personajes y las historias, por estos resultados es importante utilizar técnicas que ayuden a los alumnos a conectar con emoción a los textos literarios.

4. ¿Qué recursos tecnológicos empleas en tus clases de Lengua y Literatura?

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Ninguno	36	85.71%
Libros Digitales	3	7.14%
Videos Educativos	2	4.76%
Todos los Anteriores	1	2.38%
Total	42	100%

Tabla 5 El uso de herramienta digital

Fuente: Encuesta Google Forms y calculo en Microsoft Exel 2021, Elaborado por Gloria Págalo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Se evidencia que el 85.71% de los participantes en la encuesta no emplean ningún recurso digital en sus clases de Lengua y Literatura. Por otro lado, el 7.14% hace uso de libros en formato digital. El 4.76% indica que hace uso de video transmedia. Finalmente, solo el 2.38% utiliza una mezcla de todas estas herramientas.

El relato transmedia podría representar una alternativa efectiva para mejorar esta circunstancia, brindando experiencias interactivas que promuevan la interpretación de los textos literarios, el desarrollo de habilidades emocionales y sociales, y a la vez, fortalezcan la alfabetización digital de los estudiantes, por ende la necesidad de aplicar estrategias de enseñanzas que utilicen herramientas digitales en las clases de Lengua y Literatura.

5. ¿Te resulta sencillo manifestar tus sentimientos al redactar un escrito literario?

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Sí, siempre	5	11.90%
A veces	18	42.86%
Rara vez	17	40.48%
Nunca	2	4.76%
Total	42	100%

Tabla 6 Expresiones de los sentimientos

Fuente: Encuesta Google Forms y calculo en Microsoft Exel 2021, Elaborado por Gloria Págalo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El 11.90% de los participantes en la encuesta considera que "Sí, siempre", mientras que el 42.86% señala que "A veces". Asimismo, el 40.48% manifiesta que "Rara vez". Finalmente, el 4.76% indica que "Nunca" consigue manifestar sentimientos, lo que refleja una desconexión importante con el aspecto emocional de la escritura.

La narrativa transmedia, puede ayudar a los alumnos en establecer una conexión emocional con los textos y descubrir formas más eficaces de expresar sus pensamientos y sentimientos. Por ello, los resultados obtenidos destacan la importancia de usar estrategias pedagógicas que promuevan la expresión de emociones en la escritura, para mejorar el desarrollo de habilidades socioemocionales.

6. ¿Cómo calificas tu interés por las historias o narraciones literarias?

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Muy alto	33	78.57%
Alto	7	16.67%
Bajo	1	2.38%
Muy bajo	1	2.38%
Total	42	100%

Tabla 7 Interés por las historias

Fuente: Encuesta Google Forms y calculo en Microsoft Exel 2021, Elaborado por Gloria Págalo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El 78.57% de los participantes en la encuesta tiene un interés "Muy alto" hacia las historias o relatos literarios, en cambio, el 16.67% clasifica su interés como "Alto". Por otro lado, solo el 2.38% califica su interés "Bajo", y el 2.38% como "Muy bajo", lo que muestra una mínima desconexión con las historias literarias.

Se evidencia que este enfoque podría incrementar aún más la motivación de los alumnos, al proporcionarles vivencias interactivas que fomenten una mayor participación y disfrute en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Estos resultados señalan que la mayoría de los alumnos ya poseen una postura positiva hacia las narrativas literarias, para aprovechar la narrativa transmedia.

7. ¿Estas participando de manera activa en los debates literario en el aula?

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Siempre	6	14.29%
A veces	5	11.90%
Rara vez	24	57.14%
Nunca	7	16.67%
Total	42	100%

Tabla 8 Activo en debates literarios

Fuente: Encuesta Google Forms y calculo en Microsoft Exel 2021, Elaborado por Gloria Págalo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En esta parte se puede ver que solo un 14.29% de los estudiantes "Siempre" participa activamente en todos los debates literarios que realizan dentro del aula, el 11.90% se involucra "En ocasiones". Por otro lado, el 57.14% indica "En pocas ocasiones" participa en las discusiones, mientras que un 16.67% señala que "Nunca" participa.

En este sentido, el contexto enfatiza la necesidad de utilizar la narrativa transmedia, por lo que fomenta el compromiso activo y el trabajo en equipo mediante el uso de diferentes plataformas interactivas los estudiantes, ya que podran involucrarse más en debates literarios, conectando historias con sus propias experiencias y emociones.

8. ¿Consideras que las emociones son relevantes al adquirir conocimientos de Literatura?

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Sí, son esenciales	34	80.95%
Son algo importantes	4	9.52%
No son muy importantes	3	7.14%
No tienen relevancia	1	2.38%
Total	42	100%

Tabla 9 Sentimientos en el aprendizaje

Fuente: Encuesta Google Forms y calculo en Microsoft Exel 2021, Elaborado por Gloria Págalo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El 80.95% considera que los sentimientos son esenciales para aprender Literatura, mientras que un 9.52% cree que los sentimientos son "algo importantes", también, un 7.14% indica que "No son muy importantes", y un 2.38% considera que "No tienen relevancia", esto muestra que una pequeña parte de los alumnos no relaciona directamente los sentimientos con el aprendizaje en esta materia.

Al utilizar herramientas interactivas y narrativas, los profesores pueden generar experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y significativas, asistiendo a los alumnos a comprender y valorar el rol de las emociones en la literatura y en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Esta evidencia resalta la necesidad de incorporar la narrativa transmedia, que fortalezcan la conexión emocional de los estudiantes con los textos literarios.

9. ¿Te encuentras a gusto colaborando en tareas de Lengua y Literatura?

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Sí, siempre	9	21.43%
A veces	17	40.48%
Rara vez	13	30.95%
Nunca	3	7.14%
Total	42	100%

Tabla 10 Colaboración en tareas

Fuente: Encuesta Google Forms y calculo en Microsoft Exel 2021, Elaborado por Gloria Págalo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

La información muestra que el 21.43% de los participantes en la encuesta expresa que "Sí, siempre" se siente cómodo colaborando en actividades de Lengua y Literatura, mientras que el 40.48% señala que "En ocasiones" sienten a gusto, también, el 30.95% señala que "Rara vez" sienten a gusto, por último el 7.14% señala que "Nunca" sienten a gusto al realizar estas tareas.

Por tanto, el enfoque planteado ayuda a desarrollar las habilidades socioemocionales y también motiva a los estudiantes a involucrarse de manera activa en actividades de grupo, mejorando su percepción del valor de la colaboración. Estos indicios resaltan la relevancia de implementar la narrativa transmedia que promueva un ambiente de colaboración más dinámico y eficaz.

10. ¿Qué tan útil crees que es el método clásico de enseñanza para estudiar Literatura?

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Muy efectivo	1	2.38%
Algo efectivo	9	21.43%
Poco efectivo	21	50.00%
Nada efectivo	11	26.19%
Total	42	100%

Tabla 11 Utilidad del método clásico

Fuente: Encuesta Google Forms y calculo en Microsoft Exel 2021, Elaborado por Gloria Págalo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados muestran que solo el 2.38% de los encuestados considera que el método clásico de enseñanza es "Muy efectivo" para estudiar Literatura. El 21.43% observa la estrategia como "Algo efectivo", también el 50% lo mide como "Poco efectivo", y el 26.19% lo califica como "Nada efectivo".

Por lo cual, los resultados resaltan la necesidad de implementar, para que la narrativa transmedia faciliten una perspectiva más dinámica, interactiva y pertinente para los alumnos. Esta técnica no solo posee la capacidad de atraer la atención de los alumnos, sino también de fomentar un aprendizaje relevante, estimulante y contextual en el contexto actual.

4.2 Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados señalan un panorama inicial sobre su comprensión de la obra, su desarrollo de habilidades socioemocionales y su conocimiento sobre narrativa transmedia.

En comprensión literaria, el 65% tuvo problemas para recordar la trama y los personajes, mientras que solo un 20% identificó correctamente elementos narrativos. Esto sugiere la necesidad de métodos que fomenten una lectura más reflexiva. Esto permitió que los estudiantes se involucraran de manera activa en el estudio de los personajes y sus motivaciones (Mendoza y López, 2021) afirma, que la enseñanza de la literatura requiere estrategias innovadoras que faciliten la comprensión profunda del texto.

El 70% de los estudiantes no logró relacionar los valores y mensajes de la obra con situaciones actuales, lo que resalta la importancia de estrategias que desarrollen el pensamiento crítico. Según (García y Ramírez, 2022), la literatura no solo debe ser leída, sino también contextualizada y analizada desde una perspectiva crítica, lo que permite a los estudiantes identificar los valores y conflictos presentes en la narrativa y relacionarlos con su entorno.

En desarrollo socioemocional, el 60% de los alumnos tuvo dificultades para interpretar los sentimientos de los personajes, esto indica que los métodos tradicionales han sido poco efectivo para fortalecer su empatía. También, el 68% consideró la obra difícil de entender, lo que afectó su motivación para leer, esto indica que se requiere estrategias más atractiva.

Por ultimo, existe desconocimiento sobre narrativa transmedia en un 75%, lo que nos asegura la necesidad de integrar la narrativa transmedia en la enseñanza. (Rodríguez,

2023) afirma que la enseñanza de la literatura a través de narrativas interactivas puede mejorar y desarrollar sus habilidades socioemocionales de manera significativa en los alumnos.

4.3 Análisis e Interpretación de Resultados de la Observación

Durante las sesiones de observación, se evidencia un cambio progresivo en la interacción de los estudiantes con la literatura y su entorno de aprendizaje. Al inicio del estudio, la mayoría de los participantes mostraron una actitud pasiva frente a los textos literarios, limitándose a la lectura superficial sin establecer conexiones emocionales o reflexivas con los personajes. Sin embargo, con la implementación de la narrativa transmedia, el aula se transformó en un espacio de diálogo y participación activa. Los estudiantes comenzaron a expresar con mayor confianza sus opiniones sobre las historias, relacionándolas con experiencias personales y demostrando una comprensión más profunda de los valores y emociones presentes.

Uno de los aspectos más notables fue el impacto en la capacidad de los estudiantes para identificar y gestionar sus emociones a través de la literatura. En varias sesiones, se observará cómo los alumnos analizan los conflictos de los personajes desde una perspectiva empática, cuestionándose sobre sus reacciones y posibles soluciones a los dilemas planteados en las historias. En particular, un grupo de estudiantes mostró una notable evolución en la forma de comunicarse con sus compañeros, pasando de interacciones limitadas y mecánicas a diálogos más fluidos y reflexivos, donde compartían sus sentimientos y puntos de vista con mayor seguridad y respeto.

La participación en actividades basadas en cómics y podcasts no solo aumentó la motivación de los estudiantes, sino que también les permitió desarrollar habilidades de

autorregulación emocional. En repetidas ocasiones, se observará cómo los alumnos eran capaces de reconocer situaciones de tensión en los relatos y analizar alternativas para la resolución de conflictos, trasladando esta habilidad a su convivencia diaria. Un caso particular resaltó cuando, tras la discusión de un episodio conflictivo en una historia transmedia, un estudiante expresó que había comprendido la importancia de escuchar antes de reaccionar, aplicando este aprendizaje en su dinámica con sus compañeros.

El uso de plataformas interactivas permitió a los estudiantes desarrollar mayor autonomía en su aprendizaje, promoviendo la autoexploración y el interés por la literatura. La combinación de formatos como cómics, podcasts y foros digitales facilitó una experiencia de aprendizaje inmersiva, mejorando la comprensión del contenido literario.

Finalmente, la observación permitió identificar un incremento en la cohesión grupal y el sentido de comunidad dentro del aula. A medida que avanzaba el estudio, los estudiantes comenzaron a colaborar de manera más espontánea, compartiendo ideas y construyendo narrativas conjuntas en diversos formatos transmedia. Este fenómeno no solo enriqueció su experiencia de aprendizaje, sino que también reforzó sus habilidades sociales y su capacidad para trabajar en equipo. La literatura dejó de ser un ejercicio solitario para convertirse en una experiencia colectiva, donde la construcción de significado se dio a través del intercambio y la colaboración entre pares.

4.3.1 Discusión de los Resultados

Desde una perspectiva teórica, los hallazgos del presente estudio se alinean con el modelo de aprendizaje significativo de Ausubel (2000), en el cual se enfatiza que la conexión entre el nuevo conocimiento y las estructuras cognitivas previas del estudiante facilita una asimilación más efectiva de los contenidos. En este sentido, la narrativa

transmedia se convierte en un mecanismo que potencia la interactividad y el aprendizaje experiencial, permitiendo a los estudiantes involucrarse emocionalmente con las historias y reflexionar sobre los valores transmitidos en la literatura.

En comparación con estudios previos, como el realizado por Buckingham (2019), se confirma que el uso de tecnologías digitales en la enseñanza de la literatura contribuye a una mayor motivación e interés (*engagement*) de los estudiantes. Además, la investigación de Jenkins (2006) sobre narrativas transmedia sostiene que estas permiten la construcción de conocimiento de manera fragmentada y distribuida en múltiples plataformas, lo que concuerda con los resultados obtenidos en esta investigación, donde los estudiantes demostraron un incremento en su interés por la lectura y la interpretación crítica de textos literarios.

En cuanto al desarrollo socioemocional, los datos cualitativos sugieren que los estudiantes que participaron activamente en actividades transmedia experimentaron un fortalecimiento de su empatía y habilidades de comunicación. Esto se alinea con los planteamientos de Goleman (1995), quien sostiene que el desarrollo de la inteligencia emocional en el ámbito educativo permite a los estudiantes gestionar mejor sus emociones y establecer relaciones interpersonales más saludables.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación se enmarca en un diseño no experimental, dado que no se manipulan variables ni se aplica la intervención en un entorno controlado. En su lugar, se realiza un análisis descriptivo de la situación actual, permitiendo identificar la relación entre la enseñanza de la literatura y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes. No obstante, se reconoce que futuras investigaciones podrían beneficiarse de un diseño experimental o cuasi experimental que evalúe la

implementación de la estrategia transmedia en un contexto real, con un mayor número de participantes y un seguimiento longitudinal que permita medir su impacto sostenido en el desarrollo académico y socioemocional de los estudiantes.

En resumen, los resultados de esta investigación aportan evidencia empírica sobre la eficacia de la narrativa transmedia como una estrategia didáctica innovadora. Se confirma que su implementación en el aula no solo mejora la comprensión de textos literarios, sino que también fortalece competencias socioemocionales esenciales en los estudiantes. Estos hallazgos resaltan la necesidad de una integración sistemática de las TIC en los currículos escolares, promoviendo metodologías activas y participativas que respondan a las demandas de la actualidad.

CAPÍTULO V

Marco Propositivo

5.1 Tema propuesto

Desarrollo de habilidades socioemocionales en la materia de Lengua y Literatura.

5.2 Presentación

La presente propuesta responde a la necesidad de fortalecer el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes de octavo grado de Educación Básica mediante el uso de la narrativa transmedia en la enseñanza de Lengua y Literatura. Esta estrategia busca no solo mejorar la comprensión literaria, sino también promover una educación integral que prepare a los estudiantes para afrontar los retos emocionales y sociales que demanda la sociedad contemporánea.

Desde un enfoque educativo, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en Ecuador enfatiza el desarrollo de competencias integrales en los estudiantes, promoviendo metodologías que fomenten el aprendizaje significativo, colaborativo y centrado en el estudiante (Ministerio de Educación, 2021). En este sentido, la propuesta se alinea con los principios de la LOEI al integrar la tecnología y la transmedia como recursos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las habilidades socioemocionales son fundamentales para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, ya que les ayudan a comprender y aplicar estos conocimientos en su vida profesional y social. Los recursos de aprendizaje incluyen diseño de una página web con contenidos interactivos, diseñados de manera sencilla e independiente, lo que ha permitido obtener buenos resultados en alumnos de distintos niveles.

Además, la necesidad de fortalecer estas habilidades ha impulsado la creación de un recurso innovador y atractivo que integre tecnología actual. El objetivo es que sea útil tanto para docentes como para estudiantes, facilitando la enseñanza y promoviendo el desarrollo de competencias de manera efectiva y motivadora.

En este contexto, el desarrollo de la narrativa transmedia presenta como un recurso educativo revolucionario incluyendo varios componentes interactivos en el contenido de la obra, para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y así fortalecer las habilidades socioemocionales en los estudiantes. También se pretende ofrecer a los docentes un recurso innovador y actualizado que les sirva como guía completa para desarrollar habilidades socioemocionales y despertar el interés de los alumnos dentro de ciertas asignaturas.

5.3 Objetivos

5.3.1 *Objetivo General*

Desarrollar videolección de Don Quijote de la Mancha para la materia de Lengua y Literatura, como pilotaje, que permita desarrollar las habilidades socioemocionales de los estudiantes de octavo año de Educación Básica.

5.3.2 *Objetivos específicos*

- Crear materiales de aprendizaje para la asignatura de Lengua y Literatura.
- Destacar la importancia de fortalecer las habilidades socioemocionales en los estudiantes de octavo grado.
- Apoyar el crecimiento personal de los alumnos, tanto a nivel individual como en grupo.

5.4 Fundamentación

Según (Scolari, 2021), esta estrategia mejora la participación del estudiante, promueve el razonamiento crítico y facilita la comprensión del texto. Esto indica que la enseñanza tradicional de la literatura enfrenta retos en la comprensión e interés de los estudiantes, especialmente en obras literarias. La ausencia de técnicas innovadoras ha provocado desánimo y problemas para interpretar personajes, valores y su relación con la realidad actual. Por lo tanto, la narrativa transmedia se presenta como una respuesta eficaz, que permita explorar la literatura mediante formatos interactivos como videos, redes sociales simuladas y foros.

Según, (Jenkins, 2020) indica que este método promueve la participación activa del alumno, mejorando sus capacidades de comunicación y colaboración. Incorporar la narrativa transmedia fortalece las habilidades socioemocionales, dado que posibilita que los alumnos se identifiquen con los personajes y entiendan sus sentimientos de manera más detallada, al relacionarse con la trama a través de la narrativa transmedia, fomentan la empatía y la reflexión acerca de valores y conflictos humanos.

Finalmente, (Pratten, 2019) sostiene que este enfoque modifica la educación al vincular la literatura con el ambiente del alumno, promoviendo más activo y relevantes. Por ello, implementar la narrativa transmedia satisface las demandas de la era digital. Su incorporación en el salón de clases incrementa la motivación, fortalece la autonomía y mejora la alfabetización digital. Por ello, es clave que los docentes adopten estas estrategias para mejorar la enseñanza en el siglo XXI.

5.5 Descripción detallada del piloto experimental

En esta sección se expondrá lo relacionado con el contexto del trabajo llevado a cabo en el desarrollo e implementación de la narrativa transmedia para la materia de Lengua y Literatura de los alumnos de octavo grado de Educación Básica.

5.5.1 Descripción de la plataforma

La implementación de "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo" se apoya en una plataforma educativa digital que integra diversas herramientas interactivas. La plataforma central para publicar es google.sites, complementada con plataformas que ofrece la Inteligencia Artificial (IA) para la narrativa transmedia.

Las herramientas de Inteligencia Artificial (IA) online que se utilizó para realizar este trabajo, de desarrollo de la narrativa transmedia para la asignatura de Lengua y Literatura es, InVideo IA, Comic IA, Leonardo IA, Word Wall y Genially, las características que ofrece hacen que forme parte de este trabajo; por ser una plataforma de fácil manejo y gratis en su uso. La aplicación permite:

5.5.1 Organización Actividades y recursos

1. **Google Sites:** Permite crear y alojar sitios web, es una herramienta gratuita. Además, es un espacio donde los alumnos comparten actividades personales desde la perspectiva de los personajes secundarios.

5.5.1 Conectividad sincrónico y asincrónico

2. **Videos Interactivos:** Presentan los momentos clave de la historia desde diferentes perspectivas, creados en InVideo

3. **Videos adicionales:** Enlazados al canal de YouTube, presentan videos relacionados al tema.
4. **Juego con desafíos:** Realizados en Comic y Genially, presentan juegos interactivos.
5. **Quiz:** Se realizo en Word Wall, presenta una actividad dinámica.
6. **Podcasts:** Se realizo en Genially, presenta videos relacionados al tema a manera de resumen

5.5.1 Herramientas de desarrollo de narrativa transmedia

Para crear la narrativa transmedia "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo" con el objetivo de potenciar las habilidades emocionales de los alumnos de octavo grado de educación básica, se ha decidido emplear las siguientes herramientas, maximizando los beneficios que cada una proporciona:

1. **InVideo IA:** Permite crear videos de forma rápida y sencilla, porque es una herramienta basada en inteligencia artificial.
2. **Comic IA:** Permite generar cómics y narrativas visuales, es una plataforma que utiliza inteligencia artificial.
3. **Leonardo IA:** Plataforma que genera contenido visual, su fortaleza es en diseños artísticos y conceptuales.
4. **Word Wall:** Permite crear actividades y juegos didácticos porque es una herramienta interactiva enfocada en la educación.
5. **Genially:** Plataforma de creación de contenido interactivo y multimedia, ideal para presentaciones y proyectos educativos.

Estos instrumentos ofrecen un enorme beneficio en términos de ahorro de tiempo, accesibilidad, interactividad y personalización para los docentes en el ámbito educativo, mediante la implementación de narrativas transmedia atractivas y eficientes, potenciando las capacidades socioemocionales de los estudiantes.

5.6 Plan de implementación

5.6.1 Fase de diseño y preparación:

1. Elección de contenidos:

- Se adjunta la historia a un formato fácil de entender, sin perder su esencia original.

2. Creación de recursos:

- Videos con imágenes y relatos dramatizados.
- Personajes interactivos que cuentan hechos importantes e incluyen actividades para reflexionar.
- Juegos en los que los alumnos participan como personajes secundarios.

5.6.1 Implementación piloto:

- **Día 1:** Explicación acerca de la gestión de la plataforma
- **Semana 1-3:** Consideración acerca de los 7 capítulos "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo".
- **Semana 4-5:** Explorar los COMIC, Realizar los juegos y desafíos.
- **Semana 6-7:** Unir al grupo de Facebook, revisar a los Protagonistas, Podcasts y Recursos adicionales.

5.6.1 Revisión y Optimización:

- **Análisis de los resultados:** Se contrastaron las pruebas iniciales y finales para medir el impacto del desarrollo de habilidades socioemocionales.
- **Valoración de profesores y alumnos:** Se recolectó los comentarios para modificar el proyecto antes de su completa ejecución.

5.7 Propuestas de mejora

En el punto 5.1 de este capítulo, se resaltó el problema constante de la ausencia de una narrativa transmedia para el fomento de las habilidades socioemocionales de los alumnos de octavo año de educación básica en la materia de Lengua y Literatura. Por lo tanto, es crucial desarrollar narrativas transmedia utilizando plataformas digitales que faciliten el almacenamiento, el diseño y la difusión.

Los recursos para la realización de esta investigación son bastante escasos, lo que ha complicado la creación integral de los contenidos para la narrativa transmedia de Lengua y Literatura. Para fortalecer las habilidades socioemocionales de los alumnos, aprovechando su asistencia a la escuela y utilizando las plataformas y herramientas mencionadas anteriormente, se recomienda elaborar relatos en transmedia, porque es una alternativa factible y apropiada.

Crear una narrativa transmedia a través de instrumentos digitales y técnicas innovadores, que se adapten a las tendencias y necesidades particulares del entorno educativo es muy recomendable. Por ello, la propuesta busca despertar el interés de los alumnos y potenciar sus capacidades socioemocionales, ya que las clases se harán de forma interactiva y dinámica, además tendrán acceso al contenido en cualquier momento, lo que permitirá que la plataforma ofrezca acceso constante desde cualquier sitio.

La implementación de esta propuesta generará un efecto beneficioso en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales de los alumnos de octavo grado de educación básica. Cuando se proporcionan narrativas en video, los alumnos tendrán la posibilidad de examinar y consolidar las historias vinculadas al tema fuera del salón de clases, lo que facilitará el desarrollo de las capacidades socioemocionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que la accesibilidad será 24/7 lo que brindará una retroalimentación inmediata a los docentes y alumnos.

Para la ejecución de la narrativa transmedia, se basó en la metodología de **Diseño Instruccional ADDIE**, lo que ayudó a organizar el proceso de forma estructurada. Esto aseguró que los contenidos digitales fueran efectivos para el desarrollo de las habilidades socioemocionales. De acuerdo a (Chacón, 2024) ADDIE se compone de cinco fases importantes: **Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación**, las cuales se aplicaron en esta propuesta de pilotaje.

Fases de la Metodología Aplicada

1. **Análisis:** Se exploró sus gustos en formatos digitales e interacciones en plataformas, sus dificultades para comprender las obras literarias, especialmente al interpretar personajes y emociones, con el fin de mejorar el aprendizaje, para ello se llevó a cabo encuestas y observación directa a los profesores y alumnos acerca del método tradicional y el uso de la narrativa transmedia.
2. **Estructura:** Para potenciar las habilidades socioemocionales en los alumnos, se seleccionó y se organizó los elementos transmedia, entre ellos:
 - La obra en videos dinámicos.
 - Los personajes, en narraciones, podcasts y juegos.

3. **Desarrollo:** Se crearon los recursos transmedia y las plataformas digitales en línea, asegurando accesibilidad y sencillez de manejo. Además, se elaboraron actividades interactivas utilizando gamificación y narración digital de historias.
4. **Implementación:** La narrativa transmedia se implementó de manera online para el acceso de los interesados, combinando recursos digitales con el análisis literario.
5. **Evaluación:** Se identificó las fortalezas y áreas de mejora en el uso de la narrativa transmedia, luego de analizar los datos obtenidos durante la implementación.

Se notó una mayor participación en los debates literarios y en el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía y la colaboración, al usar la narrativa transmedia que es una metodología ADDIE que ayudó a los estudiantes a comprender mejor la obra, aumentar su motivación y fortalecer las habilidades socioemocionales.

Además, esta propuesta promoverá un cambio relevante en la institución, al incorporar de forma eficiente las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza, estableciendo a la escuela como un líder en innovación pedagógica. En el futuro, esta propuesta podrá expandirse a otras disciplinas, extendiendo la utilización de la narrativa transmedia a diversas materias.

5.7.1 Fase de Diseño de ensayo de narrativa transmedia

El diseño de prueba piloto e implementación de la narrativa transmedia del tema "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo", se basó en las herramientas tecnológicas mencionadas anteriormente, con el propósito de almacenar y difundir a la web, lo cual es factible tanto para los miembros de institución educativa como para aquellos que no lo son.

5.7.1 Configuración de las herramientas tecnológicas

En esta sección se llevó a cabo la configuración de estas plataformas; google.sites, InVideo IA, Comic IA, Leonardo IA, Word Wall y Genially, las cuales se constituyeron el piloto de este estudio. En las plataformas citadas, se adaptó el acceso utilizando el correo electrónico personal.

5.7.1 Desarrollo de la narrativa transmedia

A continuación, se detallan los procedimientos realizados en el desarrollo y puesta en marcha la narrativa transmedia. En este camino, se explotaron todas las ventajas que brindan cada recurso tecnológico.

5.7.1.2.1 Desarrollo de narrativa transmedia con InVideo

En esta herramienta que se encuentra en línea, se creó la narrativa transmedia, como se puede ver en el gráfico de esta sección.

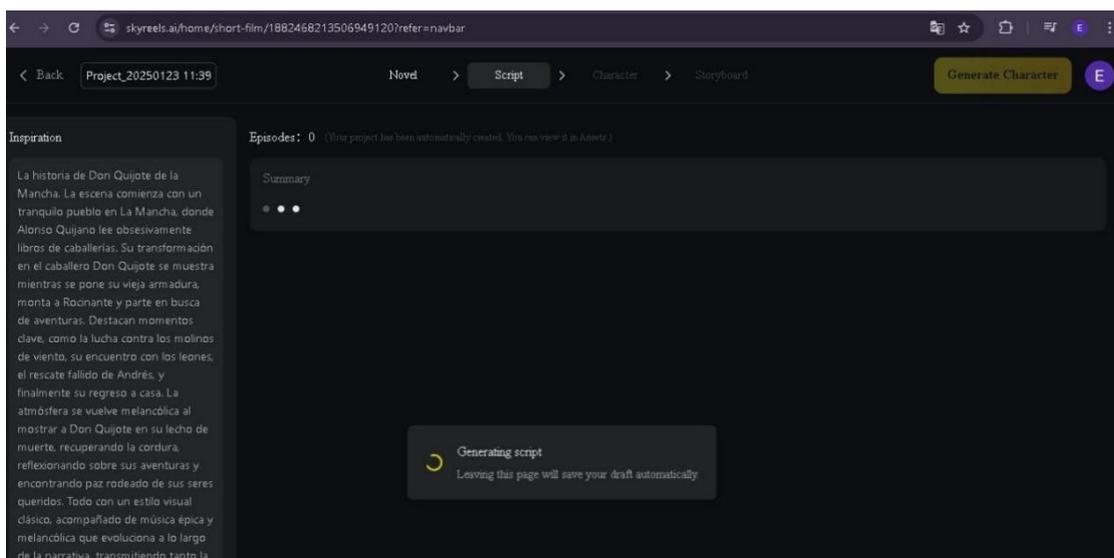


Figura 1. Desarrollo de narrativa transmedia en InVideo IA
Fuente: Elaboración Propia

5.7.1.2.2 Desarrollo de la narrativa transmedia con Comic IA

En esta plataforma se realizó los personajes que se encuentra en sitio web y en narrativa transmedia, son dinámico que llaman la atención a los estudiantes.



Figura 2. Desarrollo de personajes
Fuente: Elaboración Propia

5.7.1.2.3 Desarrollo de la narrativa transmedia con Leonardo IA

Esta plataforma se mejoró la presentación de los personajes que se encuentra en sitio web y en narrativa transmedia, son más dinámico que llaman la atención a los estudiantes.



Figura 3. Desarrollo de personajes en Leonardo IA
Fuente: Elaboración Propia

5.7.1.2.4 Desarrollo de la narrativa transmedia con Word Wall

En esta sesión permite personalizar el quiz relacionado al tema, brindando así contenido interactivo y dinámico para los estudiantes.



Figura 4. Desarrollo de Quiz en WordWall
Fuente: Elaboración Propia

5.7.1.2.5 Desarrollo de la narrativa transmedia con Genially

En esta parte permite personalizar las narrativas transmedia, brindando así contenido interactivo y dinámico para los estudiantes.

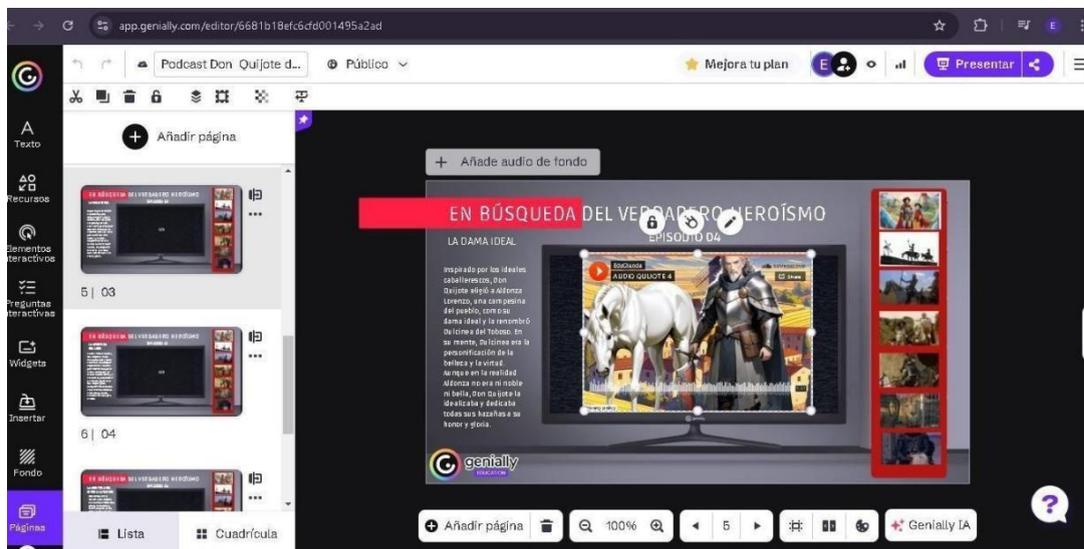


Figura 5. Desarrollo de narrativa transmedia y Podcasts en Genially
Fuente: Elaboración Propia

5.7.1.2.6 Hospedaje y divulgación de la narrativa transmedia

Se empleó google.sites para guardar y difundir los detalles del tema y el contenido de la narrativa transmedia "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo", perteneciente a la materia de Lengua y Literatura. Esta plataforma ofrece la posibilidad de visualizar en línea y descargar el video, su servicio es gratuito y seguro.

Para ello se crearon páginas web empleando las plantillas proporcionadas por la herramienta. Cada uno contiene información vinculada a la investigación generada por ocho páginas web.



Figura 6. Desarrollo de Sitio Web en gogole.sites
Fuente: Elaboración Propia

Página de inicial de Narrativa Transmedia

En esta interfaz, se hallan ocho menús verticales que contienen enlaces a las páginas creadas. Además, posee una sección con la descripción del tema. Por otro lado, se encuentra el botón "VIDEO", que dirige a una narrativa transmedia donde se puede visualizar en línea

o descargar. Además, hay un código QR que facilita la obtención de un enlace para ingresar a la plataforma, o también se puede compartir el enlace.



Figura 7. Narrativa Transmedia
Fuente: Elaboración Propia

Página de Literatura

En esta sección se presenta información acompañada de un gráfico que ilustra los siete capítulos de "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo", además está el Epílogo: Aporte de Don Quijote.



Figura 8. Literatura
Fuente: Elaboración Propia

Página de Cómic

En esta parte se encuentran el cómic relacionado al tema de “La Búsqueda del Verdadero Heroísmo”.

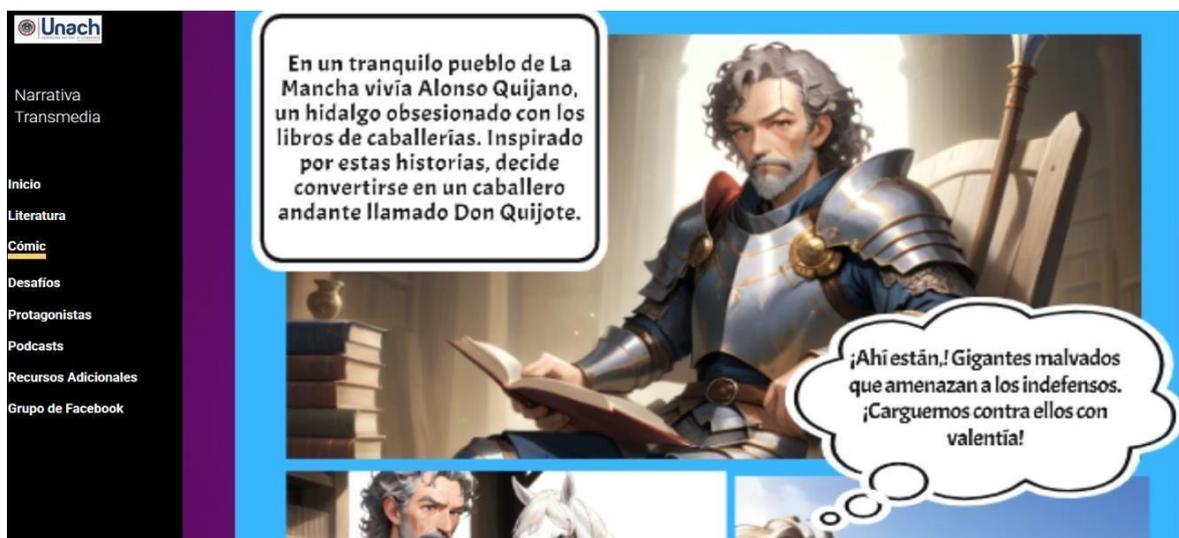


Figura 9. Cómic
Fuente: Elaboración Propia

Página de Desafío

En esta sesión se presentan los retos vinculados al tema de "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo", los alumnos tienen la posibilidad de interactuar con la plataforma y resolver el reto presente en la misma.



Figura 10. Desafíos
Fuente: Elaboración Propia

Página de Protagonistas

En esta parte a manera de resumen la información en texto y video sobre el protagonista de la historia



Figura 11. Protagonistas
Fuente: Elaboración Propia

Página de Podcasts

En esta parte se encuentra los siete episodios como Podcasts la historia de “La Búsqueda del Verdadero Heroísmo”.



Figura 12. Podcasts
Fuente: Elaboración Propia

Página de Recursos Adicionales

En esta sesión podemos observar las tres narrativa transmedia a manera de resumen del Don Quijote de la Mancha, los mismos se encuentran en canal de YouTube.



Figura 13. Recursos Adicionales

Fuente: Elaboración Propia

Página de Grupo de Facebook

En esta sección se ubican el código QR y un Botón "Ingresar", al pulsar este último se redirigirá a la página de Facebook para visualizar los contenidos y formar parte del grupo, el usuario necesita registrar su usuario y contraseña. Además, al escanear el código QR se puede acceder a través de un enlace que ofrece el código QR y se puede distribuir el enlace.



Figura 14. Grupo de Facebook

Fuente: Elaboración Propia

Este sitio web permite a los estudiantes acceder a narrativas transmedia en cualquier momento, ayudándolos a desarrollar sus habilidades socioemocionales.

5.7.2 Fase de Resultados de la prueba de desarrollo e implementación de la narrativa transmedia

El experimento de aplicación de la narrativa transmedia en la materia de Lengua y Literatura se realizó con alumnos de octavo grado del Centro de Apoyo Pedagógico "Tiempo para los Míos", situado en Riobamba, Ecuador. La comprensión literaria, el desarrollo de las habilidades socioemocionales y el estímulo para el aprendizaje, se medirá mediante la prueba piloto donde se aplicará la narrativa transmedia.

Resultados Positivos

1. Optimización del entendimiento Literaria:

- a. Un entendimiento más detallado y nítido de los textos literarios estudiados, el 95% han expresado los alumnos en comparación con los métodos tradicionales.
- b. Permitió una mejor interpretación de las obras literarias, mediante mapas interactivos y análisis reflexivo que ayudaron a reconocer las emociones de los personajes de la obra.

2. Mayor Motivación:

- a. El 98% de los estudiantes manifestó sentirse "extremadamente motivado" al trabajar con una narrativa transmedia. Las herramientas interactivas les mantuvo motivado a lo largo de todo el proceso.
- b. Las observaciones de los alumnos señalaron que la narrativa transmedia fue "divertida" y "emocionante", lo que logró que percibieran el aprendizaje como una vivencia dinámica y no monótona.

3. Fortalezas Socioemocionales:

- a. Empatía:** Influencias de manera positiva en sus relaciones interpersonales dentro como fuera del aula, manifiestan el 80% haber mejorado su entendimiento de las emociones de los personajes al relacionarse con la narrativa transmedia,
- b. Trabajo colaborativo:** La participación en tareas de grupo mejoró la habilidad de resolver conflictos en un 85% de los alumnos.
- c. Solución de inconvenientes:** El 70% señaló que los dilemas éticos de los personajes les facilitaron la reflexión acerca de problemas reales en sus propias vidas.

4. Participación y Accesibilidad:

- a.** El 100% de los estudiantes evaluaron que las herramientas digitales empleadas son "muy fácilmente accesibles". La plataforma utilizada, es google.sites, facilitará la participación incluso para aquellos con menos experiencia en el campo tecnológico.
- b.** No se reportaron problemas técnicos relevantes, lo que garantiza la factibilidad del modelo en diferentes entornos educativos.

5. Valoración Docente y Académica:

- a.** La implementación de la narrativa transmedia optimizó los rendimientos académicos y creó un mayor dinamismo en el salón de clases, manifestaron los profesores.
- b.** Esta metodología puso fin a la rutina de las clases tradicionales, le volvió más relevantes que les relaciona con su realidad, dieron a conocer los alumnos.

Efectos Notados

1. Cambios en interés de la Literatura

- a. Es evidente que el 90% participaron de manera activa en las discusiones y actividades, esto es una muestra que los estudiantes tienen un aumento significativo en su interés por las obras literarias.

2. Aprovechamiento de la Institución:

- a. Modelo replicable en las demás instituciones educativas, por lo que la prueba piloto inspiró confianza en los docentes al integrar la narrativa transmedia en la materia.
- b. Las mejoras en la motivación y aprendizaje de los alumnos, se notó por la percepción positivas de los padres.

3. Comentarios para la Actualización de contenidos:

- a. Se detectó la necesidad de expandir los elementos transmedia para incorporar otros géneros literarios a distintos grados.
- b. La creación de contenido narrativo propio mediante herramientas tecnológicas fue en base a la propuesta de algunos estudiantes.

La combinación de creatividad e interacción, fomenta un aprendizaje más profundo, esto se puede evidenciar mediante la prueba piloto donde mostró que la narrativa transmedia puede mejorar la enseñanza y fortalecer las habilidades socioemocionales. Para una solución innovadora que respondió a las necesidades actuales se enfocó en lo mencionado, esto nos ayudó a posesionar a la institución como líder en la educación con TICs.

En los apartados anteriormente mencionados se muestra la narrativa transmedia denominada "La Búsqueda del Verdadero Heroísmo" a través de la plataforma google.sites. Se utiliza el siguiente enlace para ingresar a la plataforma: <https://sites.google.com/view/narrativatransmedia-donquijote/inicio?authuser=0>. Los resultados visibles muestran que la prueba piloto fue un éxito.

Conclusiones

El análisis de los datos obtenidos a través de encuestas y observaciones ha evidenciado que los estudiantes presentan dificultades en la identificación y expresión de emociones dentro del proceso de aprendizaje literario. Aunque muestran interés por la literatura, la falta de estrategias didácticas innovadoras limita el desarrollo de competencias clave como la empatía, la autorreflexión y la resolución de conflictos. Asimismo, se identificó una baja participación en actividades de debate y análisis crítico, lo que sugiere la necesidad de implementar metodologías que estimulen la interacción y el pensamiento crítico en el aula. Estos hallazgos reafirman la importancia de integrar enfoques educativos que favorezcan el desarrollo socioemocional a través de experiencias de aprendizaje significativas.

La revisión de la literatura ha permitido establecer que la narrativa transmedia que plantea Henry Jenkins es una herramienta pedagógica con un alto potencial para fortalecer el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes. Al combinar múltiples plataformas y formatos narrativos, esta metodología favorece la inmersión en los contenidos, promoviendo una comprensión más profunda y una mayor conexión emocional con los textos literarios. Además, estudios previos han demostrado que la integración de estrategias transmedia en la educación contribuye a mejorar la motivación, la participación activa y la capacidad de análisis crítico de los estudiantes, elementos clave para la formación integral en el ámbito educativo.

Como parte de la propuesta educativa, se diseñó un modelo conceptual para la implementación de una página web interactiva que permita a los estudiantes explorar y participar en experiencias narrativas transmedia en la asignatura de Lengua y Literatura.

Esta plataforma está concebida como un recurso complementario al aprendizaje tradicional, ofreciendo actividades inmersivas que potencien la empatía, la regulación emocional y la interacción social. Si bien la propuesta no ha sido implementada en la práctica, su diseño responde a las necesidades identificadas en el diagnóstico y se fundamenta en principios teóricos sólidos que validan su pertinencia y aplicabilidad en contextos educativos.

Recomendaciones

Se recomienda actualizar a los docentes en el uso de tecnologías educativas y estrategias transmedia para que puedan diseñar e implementar actividades interactivas que fomenten el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades socioemocionales. La formación en herramientas digitales y narración transmedia permitirá ampliar la aplicabilidad de estas metodologías en distintas materias, beneficiando a un mayor número de estudiantes.

Del mismo modo, es esencial conocer la percepción de los estudiantes sobre la narrativa transmedia en videolecciones mediante encuestas y fichas de observación. Este proceso permitirá detectar áreas de mejora y adaptar los contenidos a diferentes géneros literarios y contextos culturales, fomentando la inclusión y el interés de todos los estudiantes. Asimismo, se recomienda la creación de recursos personalizados que respondan a las necesidades particulares de cada grupo.

Considerando las dificultades en la identificación y expresión de emociones en el aprendizaje literario, se recomienda incorporar metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el role-playing y la creación de narrativas digitales colaborativas. Estas estrategias facilitarán la construcción de experiencias significativas que potencien la empatía, la autorreflexión y la resolución de conflictos en los estudiantes.

Dado que la propuesta de la página web se diseñó como un recurso complementario, se recomienda su implementación en un entorno piloto antes de su aplicación a gran escala. Esta fase permitirá evaluar su efectividad en la enseñanza de la literatura y el desarrollo socioemocional, realizando mejoras en su estructura y contenido con base en la retroalimentación de estudiantes y docentes.

Referencias Bibliográficas

- Acosta Salazar, N., Sánchez Villa, L. M., & Tello Córdoba, C. A. (2018). *Caraterización de Narrativas Transmedia de uso social en el contexto social latinoamericano*.
- Alemaný-Pagès, M., Tavares, R., Azul, A. M., & Ramalho-Santos, J. (2022). A healthy liver will always deliver: Development of a NAFLD awareness comic. *Health Promotion International*, 37(6). <https://doi.org/10.1093/heapro/daac165>
- Alhazmi, A. K., Al-Hammadi, F., Kaed, E., & Imtiaz, A. (2021). Exploring the Limitations Involved in Students' Academic Use of Facebook. *Lecture Notes in Electrical Engineering*, 782, 137–149. https://doi.org/10.1007/978-981-16-4118-3_13
- Alonso Mendoza, L. C., & Vargas Martínez, G. Y. (2020). El papel del litigio estratégico como herramienta jurídica para la prevención del asesinato de lideresas sociales en el departamento del cauca. *No Objeto Asociado*.
- Argandoña, R. A. G., Vásquez, R. M. H., & Zuñiga, C. R. B. (2024). Tecnologías de Información y Comunicación en la Educación Superior: avances y perspectivas. *Sello Editorial CITSA*, 1–58.
- Armfield, D. M., Kennedy, K., & Duin, A. H. (2015). Extended abstract: The roles of networked learning, collaboration, and connectedness in the classroom. *IEEE International Professional Communication Conference, 2015-January*. <https://doi.org/10.1109/IPCC.2014.7020369>
- Ayaka, C., & Hague, I. (2014). Representing multiculturalism in comics and graphic novels. In *Representing Multiculturalism in Comics and Graphic Novels*. <https://doi.org/10.4324/9781315775340>

- Barton, D., & McCulloch, S. (2018). Negotiating tensions around new forms of academic writing. *Discourse, Context and Media*, 24, 8–15.
<https://doi.org/10.1016/j.dcm.2018.01.006>
- Basenko, G., & Baskakova, V. (2021). Podcasts in the teaching media space. *E3S Web of Conferences*, 273. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202127312122>
- Borham-Puyal, M. (2020). The resilience of the quixotic myth: Don quixote Z, or mashing-up the classic; [La resiliencia del mito quijotesco: Don Quijote Z o el mash-up del clásico]. *Anales Cervantinos*, 52, 35 – 55.
<https://doi.org/10.3989/ANACERVANTINOS.2020.002>
- Borja, V. J., Jiménez-Borja, M., & Borja-Álvarez, T. (2023). Child and Adolescent Protection Systems in Ecuador. In *The Oxford Handbook of Child Protection Systems*.
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780197503546.013.44>
- Bourdaa, M. (2018). France: Telling tales of cultural heritage using transmedia storytelling. In *Global Convergence Cultures: Transmedia Earth*.
<https://doi.org/10.4324/9781315188478>
- Bromiel, E., Gonzalez, L., & Khatri, C. (2022). PODCASTING FOR LIBRARY OUTREACH, COMMUNITY BUILDING, AND EMPATHY: Podcasting’s unique ability to build awareness through conversations can introduce new services, topics, and empathy to your community. *Computers in Libraries*, 42(6), 4 – 7.
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85136232590&partnerID=40&md5=2cdb789b803bf9000b53866389f5ccd7>
- Bulgurcu, B., Van Osch, W., & Kane, G. C. (2024). Are Enterprise Social Platforms All Talk? *MIT Sloan Management Review*, 65(3), 12–13.

<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0->

[85191991404&partnerID=40&md5=7556f0bef39feb391be83ccda449e212](https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85191991404&partnerID=40&md5=7556f0bef39feb391be83ccda449e212)

- Carvalho, M. N., Santos, A. R., & Barbosa, N. F. D. C. (2018). The use of Transmedia Storytelling to promote the image of a design and creativity company; [O recurso ao Transmedia Storytelling para promoção da imagem de uma Empresa de design e criatividade]. *Estudos Em Comunicacao*, 2(27), 17 – 32. <https://doi.org/10.20287/ec.n27.v2.a02>
- Cedeño Sandoya, W. A., Ibarra Mustelier, L. M., Galarza Bravo, F. A., Verdesoto Galeas, J. D. R., & Gómez Villalba, D. A. (2022). Habilidades socioemocionales y su incidencia en las relaciones interpersonales entre estudiantes. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(4), 466–474.
- Chen, M.-M. (2018). Students' perceptions of the educational usage of a Facebook group. *Journal of Teaching in Travel and Tourism*, 18(4), 332–348. <https://doi.org/10.1080/15313220.2018.1434448>
- Coles, J. N. (2023). Potential applications of transmedia storytelling for fostering SDG awareness and action. In *Effective Digital Marketing for Improving Society Behavior Toward DEI and SDGs*. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-8984-0.ch006>
- Davidovitch, N., & Belichenko, M. (2018). Using facebook in higher education: Exploring effects on social climate, achievements, and satisfaction. *International Journal of Higher Education*, 7(1), 51–58. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v7n1p51>
- de Minzi, M. C. R., Lemos, V. N., & Oros, L. B. (2016). Empathy in children: Theory and assessment. In *Psychology and Neurobiology of Empathy* (pp. 149–170).

<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0->

[85020739152&partnerID=40&md5=d5575bc380144eff368f159e12a956c2](https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85020739152&partnerID=40&md5=d5575bc380144eff368f159e12a956c2)

Domsch, S., Hassler-Forest, D., & Vanderbeke, D. (2021). Handbook of Comics and Graphic Narratives. In *Handbook of Comics and Graphic Narratives*.
<https://doi.org/10.1515/9783110446968>

Donlan, L. (2014). Exploring the views of students on the use of Facebook in university teaching and learning. *Journal of Further and Higher Education*, 38(4), 572–588.
<https://doi.org/10.1080/0309877X.2012.726973>

Dos Santos, A. P., & Neves, A. R. C. (2022). Comics, culture, and society contributions from sequential narratives for reader training. *Revista Digital de Biblioteconomia e Ciencia Da Informacao*, 20. <https://doi.org/10.20396/RDBCI.V20I00.8667789>

Fecher, B., Kunz, R., Sokolovska, N., & Wrzesinski, M. (2024). Platformisation of Science: Conceptual Foundations. *LIBER Quarterly*, 34(1), 1–18.
<https://doi.org/10.53377/lq.16693>

Figuerola, M. M., Morán Chiquito, D. M., Espinoza Piguave, E. U., Cabrera Montecé, D. S., & Gordillo, O. S. (2018). Human capabilities empowerment: The Children’s Centers of Good Living in Ecuador; [El potenciamiento de las capacidades humanas: Los Centros Infantiles del Buen Vivir en el Ecuador]. *Espacios*, 39(32).
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85051469580&partnerID=40&md5=328604bf03660ff07839a711f6db74f6>

Ford, K. L., Leiferman, J., Sobral, B., Bennett, J. K., Moore, S. L., & Bull, S. (2021). “It depends:” a qualitative study on digital health academic-industry collaboration. *MHealth*, 7. <https://doi.org/10.21037/mhealth-20-140>

- Franklin-Gillette, S., & Shamay-Tsoory, S. G. (2021). An interbrain approach for understanding empathy: The contribution of empathy to interpersonal emotion regulation. In *The Neural Basis of Mentalizing* (pp. 567–578). <https://doi.org/10.1007/978-3-030-51890-5.ch29>
- Franky, A. P., & Chiappe, A. (2018). ICT and home-educating families: A qualitative multiple case study; [Famílias que educam em casa com TIC: Um estudo qualitativo de múltiplos casos]; [Famílias que educan en casa con TIC: Un estudio cualitativo de múltiples casos]. *Ensaio*, 26(101), 1324 – 1346. <https://doi.org/10.1590/S0104-40362018002601507>
- Friesike, S., & Fecher, B. (2016). Collaboration, participation and transparency: The promise of digitizing academic research. In *Research Handbook on Digital Transformations* (pp. 121–134). <https://doi.org/10.4337/9781784717766.00013>
- Gambarato, R. R., & Nani, A. (2016). Blurring Boundaries, Transmedia Storytelling and the Ethics of C. S. Peirce. *Palgrave Studies in Screenwriting*, 147 – 175. https://doi.org/10.1057/978-1-137-54493-3_7
- Gelardo-Rodríguez, T. (2023). ON REALITY AND FICTION IN DON QUIXOTE'S AFTER-DINNERS. A STUDY OF CHAPTER XI: «DE LO QUE LE SUCEDIÓ A DON QUIJOTE CON UNOS CABREROS»; [REALIDAD Y FICCIÓN EN LAS SOBREMESAS DE DON QUIJOTE. UN ESTUDIO DEL CAPÍTULO XI, QUE NARRA «DE LO QUE LE SUCEDIÓ A DON QUIJOTE (EN LA SOBREMESA) CON UNOS CABREROS»]. *Revista de Filología de La Universidad de La Laguna*, 47, 165 – 173. <https://doi.org/10.25145/j.refiull.2023.47.08>

- Gerber, C. (2023). Freedom and Good Government in an Episode of Don Quijote: Ricote and the Ger-man Pilgrims; [LIBERTAD Y BUEN GOBIERNO EN UN EPISODIO DEL QUIJOTE: RICOTE Y LOS PEREGRINOS ALEMANES]. *Studi Ispanici*, 48, 53 – 64. <https://doi.org/10.19272/202302801004>
- Giovagnoli, M. (2018). TRANSMEDIA BRANDING AND MARKETING: Concepts and Practices. In *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. <https://doi.org/10.4324/9781351054904-28>
- Goddard, J. E. (2014). Plotting One’s Position in Don Quijote: Literature and the Process of Cognitive Mapping. *Geocriticism and Spatial Literary Studies*, 31 – 46. https://doi.org/10.1057/9781137449375_3
- González, R. E. A., Añez, J. C. D. J. A., & Arvelo, P. M. M. (2021). Violation of the rights of children and adolescents due to their migratory status in ecuador; [De los derechos de los niños niñas y adolescentes por su condición migratoria en ecuador]. *Universidad y Sociedad*, 13(S2), 84 – 89. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85116088589&partnerID=40&md5=2bba47531d33ac4d4aa50a15598d28c2>
- González-Granados, J. E. (2022). Design thinking as an agent of transformation in training processes; [Pensamiento de diseño como agente de transformación en los procesos formativos]. *Kepes*, 19(26), 633 – 672. <https://doi.org/10.17151/kepes.2022.19.26.20>
- Gordillo, E., & de los Ríos, I. (2017). Development of competencies for the socio-productive inclusion of vulnerable young persons: The case of paces foundation in Cuenca (Ecuador). In *Rural Communities in the Global Economy: Beyond The Classical Rural Economy Paradigms*. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85029629996&partnerID=40&md5=f4cbb03ca34664f4e153c2614084b976>

- Granitz, N., & Chen, S. (2023). It's not all black and white: A text analysis of racially diverse versus legacy superheroes in Marvel and DC Comics. *Journal of Cultural Marketing Strategy*, 8(1), 6–21. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85180243574&partnerID=40&md5=716d5ecadcde6c527807139f9ad67eb7>
- Gualpa, V. D. P. G., & Sepúlveda, M. B. (2025). Impacto de la neuroeducación a través de las TIC en el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de básica superior. *Revista InveCom/ISSN En Línea: 2739-0063*, 5(1), 1–8.
- Hernández Carrillo, S. J. (2023). Construcción del sujeto matemático: sinergia en la enseñanza de las matemáticas. *RIDE. Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 14(27).
- Hicks-Bartlett, A. (2019). “Confesar o morir”: Faith and ocular proof in the silk merchant episode (I. 4) of El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha. *Hispanic Review*, 87(4), 411 – 433. <https://doi.org/10.1353/hir.2019.0029>
- Hiele, T. M., Widjaja, A. E., Chen, J. V., & Hariguna, T. (2019). Investigating students' collaborative work to continue to use the social networking site. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 8(1.5 Special Issue), 375–386. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2019/6181.52019>
- Huang, C., & Zeng, X. (2023). Social and emotional development of disadvantaged students and its relationship with academic performance: evidence from China. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1170656>
- Javier, C. C. R., del Carmen, V. C. P., & Alejandro, M. P. I. (2023). Impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el Rendimiento

- Académico: Una Revisión Sistemática de la Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 10297–10316.
- Johari, S., & Jha, K. N. (2021). Learning Curve Models for Construction Workers. *Journal of Management in Engineering*, 37(5). [https://doi.org/10.1061/\(ASCE\)ME.1943-5479.0000941](https://doi.org/10.1061/(ASCE)ME.1943-5479.0000941)
- Kurt, A., & Duquenoy, P. (2014). Governance in technology development. In *Human Rights and Ethics: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (Vol. 3). <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-6433-3.ch081>
- Larrondo Ureta, A. (2020). Scope and Difficulties of the Transmedia Practice. A Case Study on the Spanish PSM System. *Journalism Practice*, 14(8), 991–1007. <https://doi.org/10.1080/17512786.2019.1679036>
- Li, Y., Mahmud, W. A. W., Hashim, H., Zhang, L., & Wu, A. (2024). Motivations for Using Podcasts: A Systematic Literature Review. *Information, Medium, and Society*, 22(2), 41 – 60. <https://doi.org/10.18848/2691-1507/CGP/v22i02/41-60>
- Lizcano Chapeta, C. J. V. A. G. F. C. B. L. A. C. V. D. X. (2022). DOGMATIC LEGAL STUDY OF INTEGRAL PROTECTION OF CHILDREN: LEADING ROLE OF SOCIAL CHANGE. *Universidad y Sociedad*.
- Lo, P., Lyu, Y.-P., Chen, J. C.-C., Lu, J.-L., & Stark, A. J. (2022). Measuring the educational value of comic books from the school librarians' perspective: A region-wide quantitative study in Taiwan. *Journal of Librarianship and Information Science*, 54(1), 16–33. <https://doi.org/10.1177/0961000620983430>
- López, R. M. (2019). *Sloodle. Conexión de entornos de aprendizaje*. Editorial UOC.

- Luzón, J. M. (2020). The genius of la raza. Cervantes' commemorations in the early 20th Century: National and transnational forces; [Le génie de la raza. Les commémorations cervantines au début du XXe siècle, du national au transnational]; [El genio de la raza: Las conmemoraciones cervantinas a comienzos del siglo XX, entre lo nacional y lo transnacional]. *Melanges de La Casa de Velazquez*, 50(2), 69 – 70. <https://doi.org/10.4000/mcv.13723>
- Machado, R., & de Macedo, J. (2013). Calidad de la educación superior en administración: La evaluación de los graduados de la universidad en región de PR; [Qualidade do ensino superior em administração: Avaliação dos egressos de uma universidade pública na região do PR]. *Espacios*, 34(3). <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84881652952&partnerID=40&md5=925925832de16f96970325dd355f7dc8>
- Márquez, I., Masanet, M.-J., Lanzeni, D., & Pires, F. (2020). Adolescents que construeixen la seva imatge digital a les xarxes socials: aprenentatges informals, competències transmèdia i perfils professionals. *BiD*, 45. <https://doi.org/10.1344/BID2020.45.9>
- Marson, I. A. (2019). Imagination, history and politics: Dialogues and disputes between poets and chroniclers in don quijote de la mancha; [Imaginação, história e política: Diálogos e duelos entre poetas e cronistas no don quijote de la mancha]. *Revista de Historia (Brazil)*, 178. <https://doi.org/10.11606/ISSN.2316-9141.RH.2019.145722>
- Masanet, M.-J., Guerrero-Pico, M., & Establés, M.-J. (2019). From digital native to digital apprentice. A case study of the transmedia skills and informal learning strategies of adolescents in Spain. *Learning, Media and Technology*, 44(4), 400 – 413. <https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1641513>

- McCulloch, S., Tusting, K., & Hamilton, M. (2017). The role of networked learning in academics' writing. *Research in Learning Technology*, 25. <https://doi.org/10.25304/rlt.v25.1958>
- Miron, E., & Ravid, G. (2015). Facebook groups as an academic teaching aid: Case study and recommendations for educators. *Educational Technology and Society*, 18(4), 371–384. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84948148832&partnerID=40&md5=6757478bcd92c36e0dfb8cefb1b1bbc9>
- Moreno Cazalla, L. (2019). Podium Podcast, when Podcasting has Spanish accent. *Prisma Social*.
- Mut Camacho, M., & Miquel Segarra, S. (2019). The transmedia storytelling applied to corporate communication. *Revista de Comunicación*, 18(2), 225–244. <https://doi.org/10.26441/RC18.2.2019-A11>
- Neira, J. I. M., Domínguez, M. T., & Lobo, M. D. O. (2023). Scientific communication after the COVID-19 crisis: TikTok publishing strategies on the transmedia board; [Comunicación científica tras la crisis del COVID-19: estrategias de publicación en TikTok en el tablero transmedia]. *Revista Latina de Comunicación Social*, 2023(81), 109 – 132. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2023-1841>
- O'Bannon, B. W., Britt, V. G., & Beard, J. L. (2014). The writing on the wall: Using a Facebook group to promote student achievement. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 23(1), 29–54. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84899472320&partnerID=40&md5=304ade409b99aec13406d6e06836c8d4>

- Orioque, J. A. (2021). Student use of Facebook groups as a support for academic learning. *International Journal of Applied Science and Engineering*, 18(4(Special Issue)), 1–8. [https://doi.org/10.6703/IJASE.202106_18\(4\).001](https://doi.org/10.6703/IJASE.202106_18(4).001)
- Oros, L. B., & Fontana Nalesso, A. C. (2015). Socially skillful children: How much influence do positive emotions and empathy have?; [Niños socialmente hábiles: ¿Cuánto influyen la empatía y las emociones positivas?]. *Interdisciplinaria*, 32(1), 109 – 125. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84942582342&partnerID=40&md5=c67d2ab6faa8c170d8ba2e9424bd5358>
- Padín, R. R. (2023). *Aprendizaje cooperativo a través de las TIC*. Aula Magna Proyecto clave McGraw Hill.
- Peña-Acuña, B., & Jaramillo, F. A. (2024). Instagram y Youtube, Cultura Visual y Educación Universitaria.: Una Revisión Sistemática. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, 16(2), 53–66.
- Peñalva, S., & Marta-Lazo, C. (2023). ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA, UNA COMPETENCIA FUNDAMENTAL PARA COMBATIR EL FENÓMENO DE LAS NOTICIAS FALSAS. REVISIÓN CRÍTICA DEL CONCEPTO DESDE LAS PROPUESTAS TEÓRICAS DE LA COMUNICACIÓN Y LA EDUCACIÓN (1971-2021). *Alfabetización Mediática Crítica: Desafíos Para El Siglo XXI: Critical Media Literacy: Challenges for the 21st Century. Literacia Mediática Crítica: Desafíos Para o Século XXI*.
- Pérez-Alaejos, M.-D.-L.-P.-M., Terol-Bolinches, R., & Barrios-Rubio, A. (2022). Podcast production and marketing strategies on the main platforms in Europe, North America, and Latin America. Situation and perspectives; [Estrategias de producción y

- comercialización del podcast en las principales plataformas de Europa, Norteamérica y Latinoamérica. Situación y perspectivas]. *Profesional de La Informacion*, 31(5).
<https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.22>
- Pérez-Magallón, J. (2020). Galleguismo y quijotismo: A propósito del tricentenario del Quijote. *Anales Cervantinos*, 52, 119 – 143.
<https://doi.org/10.3989/ANACERVANTINOS.2020.005>
- Ruiz Macías, E. D. J. E. F. M. F. H. (2019). Validation of a computerized didactic material for the teaching of Oscillations and Waves based on the student's learning style. *Espacios*.
- Schefer-Wenzl, S., & Miladinovic, I. (2023). Using a Podcast to Foster Success Among Computer Science Students. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 767 LNNS, 475 – 483. https://doi.org/10.1007/978-3-031-41637-8_38
- Scolari, C. A. (2019). Transmedia literacy and participatory cultures. A research agenda. In *Media Education in Latin America*. <https://doi.org/10.4324/9780429244469-18>
- Sheeran, N., & Cummings, D. J. (2018). An examination of the relationship between Facebook groups attached to university courses and student engagement. *Higher Education*, 76(6), 937–955. <https://doi.org/10.1007/s10734-018-0253-2>
- Sheymardanov, S., Galimov, A., Kayumova, L., & Atnagulov, A. (2024). Digital Platform for Educational Research Coordination. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 812, 205–212. https://doi.org/10.1007/978-981-99-8031-4_19
- Sobrino, P. O.-D.-U. (2019). The mythical world of the “Cueva de Montesinos” in the music for Roberto Gerhard’s Don Quixote; [El mundo mítico de la “Cueva de Montesinos”

- en la música para Don Quixote de Roberto Gerhard]. *Anales Cervantinos*, 51, 125 – 146. <https://doi.org/10.3989/anacervantinos.2019.006>
- Sohini, K. (2021). Queerness. In *Handbook of Comics and Graphic Narratives* (pp. 231–246). <https://doi.org/10.1515/9783110446968-012>
- Tennant, L. (2023). Podcasting and ethics: Independent podcast production in New Zealand. *Convergence*, 29(4), 854 – 870. <https://doi.org/10.1177/13548565231187725>
- Thai, M., Sheeran, N., & Cummings, D. J. (2019). We're all in this together: The impact of Facebook groups on social connectedness and other outcomes in higher education. *Internet and Higher Education*, 40, 44–49. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2018.10.001>
- Thompson, N. M., Uusberg, A., Gross, J. J., & Chakrabarti, B. (2019). Empathy and emotion regulation: An integrative account. In *Progress in Brain Research* (Vol. 247, pp. 273–304). <https://doi.org/10.1016/bs.pbr.2019.03.024>
- Thon, J. N. (2021). Comics Narratology. In *Handbook of Comics and Graphic Narratives* (pp. 99–120). <https://doi.org/10.1515/9783110446968-005>
- Totten, C. W. (2020). The making of la Mancha. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3402942.3409617>
- Tousignant, B., Eugène, F., & Jackson, P. L. (2017). A developmental perspective on the neural bases of human empathy. *Infant Behavior and Development*, 48, 5–12. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2015.11.006>

- Voivonta, T., & Avraamidou, L. (2018). Facebook: a potentially valuable educational tool? *Educational Media International*, 55(1), 34–48. <https://doi.org/10.1080/09523987.2018.1439708>
- Wegner, D., da Silveira, A. B., Marconatto, D., & Mitrega, M. (2023). A systematic review of collaborative digital platforms: structuring the domain and research agenda. *Review of Managerial Science*. <https://doi.org/10.1007/s11846-023-00695-0>
- Zeiser, A. (2015). Transmedia Marketing: From Film and TV to Games and Digital Media. In *Transmedia Marketing: From Film and TV to Games and Digital Media*. <https://doi.org/10.4324/9781315880112>
- Atlas.ti. (2024). *¿Qué es la investigación con métodos mixtos?* Recuperado el 16 de 01 de 2025, de <https://atlasti.com/es/guias/guia-investigacion-cualitativa-parte-1/investigacion-con-metodos-mixtos>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Diseño de investigación: cualitativa, cuantitativa*. Recuperado el 13 de 01 de 2025
- Cualtrics XM. (31 de 12 de 2024). *Investigación cuantitativa*. Obtenido de <https://www.qualtrics.com/es/gestion-de-la-experiencia/investigacion/investigacion-cuantitativa/>
- Explorable. (2024). *Muestreo no probabilístico*. Obtenido de <https://explorable.com/es/muestreo-no-probabilistico>
- Heidi Oviedo, Adalberto Arias. (2024). *Metodología de investigación*. Recuperado el 14 de 01 de 2025, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000400009

Mugira, A. (2024). *Tipos de investigación y sus características*. Obtenido de https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-investigacion-de-mercados/#investigacion_cuantitativa

Ojeda, P. C. (2020). *Acta Académica*. Recuperado el 13 de 08 de 2024, de <https://www.aacademica.org/cporfirio/18>

Ortega, C. (2023). *Muestreo no probabilístico*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-no-probabilistico/>

Yin, R. K. (2021). *Investigación y aplicaciones diseño y métodos*. Recuperado el 12 de 01 de 2025, de <https://journals.sagepub.com/doi/10.2190/DUGG-P24E-52WK-6CDG>

Apéndice

Apéndice A. Cuestionario

Encuesta realizada en Google Forms, Sin el uso de la narrativa transmedia:

<https://docs.google.com/forms/d/1xvCMYkVKofj0wiodFVuiE4F4zi3HP09KTcBtuOhqqP>

A/edit



Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo para los Mios

B I U  

Encuestas PRE-TEST (Sin el uso de narrativa transmedia)

¿Qué entiendes por habilidades socioemocionales? *

- Habilidades para aprender conceptos matemáticos.
- Competencias para comprender y gestionar emociones propias y de los demás.
- Técnicas de memorización de datos.
- Métodos para desarrollar la imaginación.

¿Qué tan útil crees que es el método clásico de enseñanza para estudiar Literatura? *

- Muy efectivo
- Algo efectivo
- Poco efectivo
- Nada efectivo

¿Cómo valoras tu habilidad para solucionar conflictos con tus compañeros? *

- Muy buena
- Buena
- Regular
- Mala

¿Con qué frecuencia sientes emociones en los personajes de los textos literarios? *

- Siempre
- A veces
- Nunca
- Rara vez

...

¿Qué herramientas digitales usas en tus clases de Lenguaje y Literatura? *

- Ninguna
- Libros digitales
- Videos educativos
- Todas las anteriores

¿Te resulta fácil expresar tus emociones al escribir un texto literario? *

- Sí, siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

¿Cómo calificas tu interés por las historias o narraciones literarias? *

- Muy alto
- Alto
- Bajo
- Muy bajo

¿Participas activamente en las discusiones literarias en clase? *

- Siempre
- A veces
- Nunca
- Rara vez

¿Crees que las emociones son importantes al aprender Literatura? *

- Sí, son esenciales
- Son algo importantes
- No son muy importantes
- No tienen relevancia

¿Te encuentras a gusto colaborando en tareas de Lenguaje y Literatura? *

- Sí, siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

Apéndice B. Cuestionario

Encuesta realizada en Google Forms, con el uso el uso de la narrativa transmedia:

<https://docs.google.com/forms/d/1hnAgEh67zuqlCJFcn5Qbm4asljtFPvQR94MaFwKzCGE/edit?pli=1>



Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo para los Mios

B *I* U  

Discusión de los Resultados de la encuesta POST TEST (Con el uso de narrativa transmedia)

¿Cómo te sentiste al usar herramientas digitales para explorar una narrativa literaria? *

Muy interesado

Algo interesado

Poco interesado

Nada interesado

¿Qué descubiste sobre las emociones de los personajes al interactuar con la narrativa transmedia? *

Nada nuevo

Algunos detalles

Mucho más que con métodos tradicionales

Todo fue más claro e interesante

...

*

¿Cómo valoras tu capacidad para trabajar en equipo después de trabajar con narrativa transmedia?

- Mejoró significativamente
- Mejoró un poco
- No cambió
- Empeoró

¿Qué tan motivado te sentiste al trabajar con narrativa transmedia?

*

- Muy motivado
- Algo motivado
- Poco motivado
- Nada motivado

¿Cómo influyó la narrativa transmedia en tu comprensión de los textos literarios?

*

- Fue mucho más clara y profunda
- Fue algo mejor
- Fue igual que con métodos tradicionales
- No tuvo impacto

¿Cómo describirías la experiencia de crear contenido transmedia en clase?

*

- Muy divertida y enriquecedora
- Algo interesante
- Poco interesante
- Difícil y aburrida

¿Qué tan bien funcionó la narrativa transmedia para entender las emociones en los textos literarios? *

- Muy efectivo
- Algo efectivo
- Poco efectivo
- Nada efectivo

¿Qué habilidad socioemocional crees que desarrollaste más al usar narrativa transmedia? *

- Empatía
- Trabajo en equipo
- Resolución de conflictos
- Todas las anteriores

¿Qué tan accesibles te parecieron las herramientas digitales utilizadas en narrativa transmedia? *

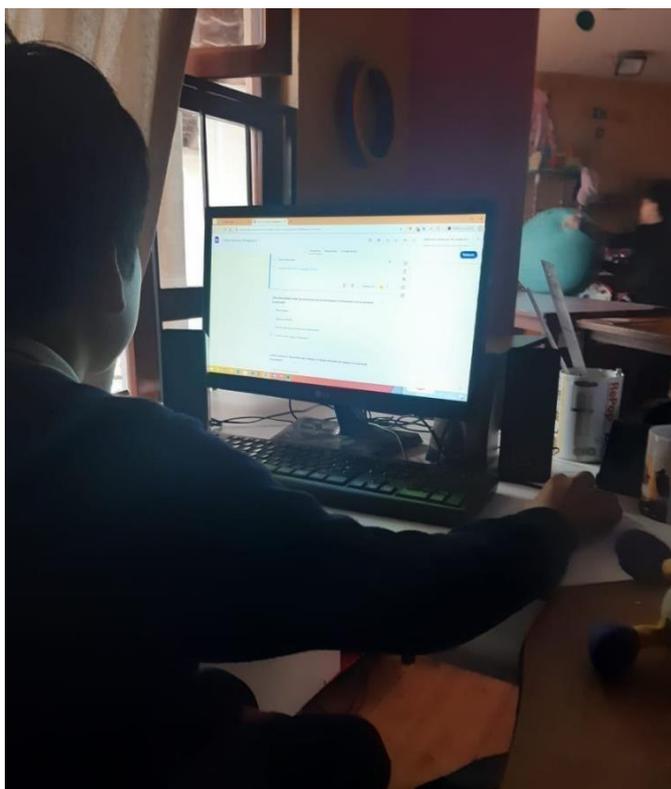
- Muy accesibles
- Algo accesibles
- Poco accesibles
- Nada accesibles

¿Recomendarías el uso de narrativa transmedia para otras asignaturas? *

- Sí, en cualquier asignatura
- Solo en Lenguaje y Literatura
- En asignaturas relacionadas con creatividad
- No, no lo recomendaría

Apéndice C. Socialización para la Encuesta

Apéndice D. Desarrollando las encuestas PRE y POST



Apéndice E. Observación



Apéndice F. Ficha de observación

Fecha	Observación
<p>14 de diciembre del 2024.</p>	<p>En el aula los alumnos asisten con sus útiles escolares como son; cuadernos, esferos, lápices y otros materiales escolares, tiene una computadora sin programas de narrativas transmedia para la materia.</p> <p>Además, se observó en los alumnos que, antes de usar la narrativa transmedia, la mayoría de los 42 alumnos tenían poco interés en leer Don Quijote de la Mancha con el método tradicional. En clase, participaban poco, les costaba identificar las emociones de los personajes y casi no existían preguntas sobre la obra. Pero cuando se incorporó la narrativa transmedia sus actitudes cambiaron notablemente. Se mostraron más motivados, se notó la participación con mayor entusiasmo en el análisis de la historia, sus expresiones emocionalmente fueron mejor y su comprensión sobre los personajes fue excelente. Finalmente, se pudo ver que mejoraron en el trabajo en equipo, el uso de la narrativa transmedia fortaleció las habilidades socioemocionales.</p>

Apéndice G. Validación de encuesta por expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
Maestría en Educación
Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS

TEMA:	Narrativa Transmedia para Desarrollar Habilidades Socioemocionales de los alumnos de Educación Básica” en la Asignatura de Lengua y Literatura
AUTOR:	Gloria Pagalo
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	<p>Objetivo General Implementar una estrategia de narrativa transmedia para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de octavo año de Educación Básica del Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo para los Mios, de la ciudad de Riobamba . Ecuador con la obra literaria Don Quijote de la Mancha de la asignatura de Lengua y Literatura .</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investigar los fundamentos teóricos relacionados con la narrativa transmedia y el desarrollo de habilidades socioemocionales. - Diseñar una estrategia didáctica basada en narrativa transmedia en la enseñanza de la obra literaria Don Quijote de la Mancha de la asignatura Lengua y Literatura para los estudiantes de octavo grado de Educación Básica. - Evaluar la efectividad de la estrategia transmedia en el desarrollo de habilidades socioemocionales con la obra literaria Don Quijote de la Mancha en el área de la Lengua y Literatura.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muybuena 61-80%	Excelente 81- 100%
CLARIDAD	Está formulado con lengua apropiado					
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de la asignatura (tema)					
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de los objetivos					
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos					
COHERENCIA	Entre el contenido y lo que se pretende medir					
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del instrumento					

OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					
--------------------	---	--	--	--	--	--

III. OPINION DE APLICACIÓN

Aplicable (x)	Aplicable después de corregir ()	No aplicable ()
PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 90%		

IV. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Validado por: Ing. Christiam Núñez Mgs.		Firma:
Cargo: Docente UNACH	Fecha: 27 de julio de 2024	
C.I. 0603964982	Telf. 0995098642	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
Maestría en Educación
Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS INFORMATIVOS

TEMA:	Narrativa Transmedia para Desarrollar Habilidades Socioemocionales de los alumnos de Educación Básica” en la Asignatura de Lengua y Literatura
AUTOR:	Gloria Pagalo
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	<p>Objetivo General Implementar una estrategia de narrativa transmedia para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de octavo año de Educación Básica del Centro de Apoyo Pedagógico Tiempo para los Mios, de la ciudad de Riobamba . Ecuador con la obra literaria Don Quijote de la Mancha de la asignatura de Lengua y Literatura .</p> <p>Objetivos Específicos - Investigar los fundamentos teóricos relacionados con la narrativa transmedia y el desarrollo de habilidades socioemocionales.</p> <p>- Diseñar una estrategia didáctica basada en narrativa transmedia en la enseñanza de la obra literaria Don Quijote de la Mancha de la asignatura Lengua y Literatura para los estudiantes de octavo grado de Educación Básica.</p> <p>- Evaluar la efectividad de la estrategia transmedia en el desarrollo de habilidades socioemocionales con la obra literaria Don Quijote de la Mancha en el área de la Lengua y Literatura</p>

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
CLARIDAD	Está formulado con lengua apropiado					
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de la asignatura (tema)					
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de los objetivos					
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos					
COHERENCIA	Entre el contenido y lo que se pretende medir					
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del instrumento					
OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					

III. OPINION DE APLICACIÓN

Aplicable (x)	Aplicable después de corregir ()	No aplicable ()
PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 90%		

IV. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Validado por: Ing. Geonathan Peñafiel Mgs		Firma:
Cargo: Docente UNACH	Fecha: 27 de julio de 2024	
C.I. 06022661109	Telf. 0995223606	

CENTRO DE APOYO PEDAGÓGICO "TIEMPO PARA LOS MÍOS"
FICHA DE OBSERVACIÓN

MATERIA: Legua y Literatura

GRADO: Octavo Grado de Educación Básica

PROFESOR: Anita Yarobi

FECHA: 14-12-2024

OBRA LITERARIA: Don Quijote de la Mancha

OBJETIVO: Valorar el progreso de las habilidades socioemocionales en los alumnos mediante el estudio y reflexión acerca de Don Quijote de la Mancha, promoviendo empatía, la capacidad de decisión, la solución de disputas y la autorregulación emocional utilizando una estrategia transmedia.

Indicadores de Observación:

Categoría	Indicador	Escala de Evaluación
Empatía	Demuestra comprensión y respeto por los distintos puntos de vista de los personajes y compañeros.	[x] Siempre [] A veces [] Nunca
Toma de decisiones	Propone soluciones o alternativas éticas ante los dilemas de la historia.	[x] Siempre [] A veces [] Nunca
Habilidades comunicativas	Expresa sus ideas con claridad y asertividad en las discusiones sobre la obra.	[x] Siempre [] A veces [] Nunca
Trabajo en equipo	Coopera con sus compañeros en actividades grupales relacionadas con la obra.	[x] Siempre [] A veces [] Nunca
Manejo de conflictos	Resuelve de manera pacífica y respetuosa los desacuerdos surgidos en debates literarios.	[x] Siempre [] A veces [] Nunca

Observaciones del Docente:

En el aula los alumnos asisten con sus útiles escolares como son; cuadernos, esferos, lápices y otros materiales escolares, tiene una computadora sin programas de narrativas transmedia para la materia.

Además, se observó en los alumnos que, antes de usar la narrativa transmedia, la mayoría de los 42 alumnos tenían poco interés en leer Don Quijote de la Mancha con el método tradicional. En clase, participaban poco, les costaba identificar las emociones de los personajes y casi no existían preguntas sobre la obra. Pero cuando se incorporó la narrativa transmedia sus actitudes cambiaron notablemente. Se mostraron más motivados, se notó la participación con mayor entusiasmo en el análisis de la historia, sus expresiones emocionalmente fueron mejor y su comprensión sobre los personajes fue excelente

Conclusión y Recomendaciones:

Finalmente, se pudo ver que mejoraron en el trabajo en equipo, empatía, toma de decisiones, la comunicación efectiva entre los estudiantes. Por tanto, el uso de la narrativa transmedia fortaleció las habilidades socioemocionales.

Firma del Docente: Anita Yarobi

CENTRO DE APOYO PEDAGÓGICO "TIEMPO PARA LOS MÍOS"**RÚBRICA DE VALIDACIÓN PARA EXPERTOS****ASIGNATURA:** Lengua y Literatura**CURSO:** Octavo Año de Educación Básica**DOCENTE:** Mgs. Geonatan Peñafiel**FECHA:** 02 de febrero de 2025**OBRA LITERARIA:** *Don Quijote de la Mancha***Objetivo:**

Validar la pertinencia, claridad y aplicabilidad del instrumento de observación en el contexto educativo.

Criterios de Evaluación:

Criterio	Descripción	Valoración (1-5)	Observaciones del Evaluador
Relevancia	Evalúa de manera adecuada las habilidades socioemocionales de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	Se evidencia que el instrumento cubre de manera adecuada la evaluación de las habilidades socioemocionales.
Claridad	Los indicadores y categorías son comprensibles y bien definidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	La redacción es clara y precisa.
Coherencia	La relación entre los indicadores y las categorías es lógica y consistente.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5	La coherencia es adecuada, pero sería recomendable hacer énfasis en cómo se vinculan los indicadores con el desempeño esperado de los estudiantes.
Aplicabilidad	El instrumento puede ser aplicado de manera efectiva en el aula.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5	Su aplicabilidad es factible.

Conclusión del Evaluador

El siguiente recurso muestra una estructura que satisface los parámetros de evaluación neto. No obstante, se recomienda fortalecer un diálogo con una mejor explicación de los conceptos que se requiera, para luego medir su eficacia en la enseñanza-aprendizaje.

Firma del Evaluador: Geonathan Peñafiel**Fecha:** 02 de febrero de 2025

CENTRO DE APOYO PEDAGÓGICO "TIEMPO PARA LOS MÍOS"

RÚBRICA DE VALIDACIÓN PARA EXPERTOS

ASIGNATURA: Lengua y Literatura

CURSO: Octavo Año de Educación Básica

DOCENTE: Mgs. David Isin Vilema

FECHA: 02 de febrero de 2025

OBRA LITERARIA: *Don Quijote de la Mancha*

Objetivo:

Validar la pertinencia, claridad y aplicabilidad del instrumento de observación en el contexto educativo.

Criterios de Evaluación:

Criterio	Descripción	Valoración (1-5)	Observaciones del Evaluador
Relevancia	Evalúa de manera adecuada las habilidades socioemocionales de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5	El instrumento es pertinente y refleja los aspectos esenciales de la evaluación socioemocional.
Claridad	Los indicadores y categorías son comprensibles y bien definidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	Los indicadores presentan claridad, pero se recomienda incorporar.
Coherencia	La relación entre los indicadores y las categorías es lógica y consistente.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5	Existe una coherencia adecuada entre los elementos del instrumento.
Aplicabilidad	El instrumento puede ser aplicado de manera efectiva en el aula.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5	Su implementación es viable.

Conclusión del Evaluador:

En este instrumento se muestra una estructura estable que cumple con los propósitos planteados para medir las habilidades socioemocionales de los alumnos. Sin embargo, es aconsejable hacer pequeño indicador que ajuste y sea neto en medir su uso en los escenarios reales con el fin de garantizar su efectividad.

Firma del Evaluador: David Isin

Fecha: 02 de febrero de 2025

Apéndice H. Plan de Clases

Temas	Objetivo	Duración	Contenidos	Metodología	Evaluación	Materiales
Introducción de la narrativa transmedia y don quijote de la mancha	Identificar los elementos de la narrativa transmedia a los estudiantes	2 horas	Definición y características de la narrativa transmedia	Metodología 30 min discusión en grupo sobre la narrativa Practica 60min Análisis sobre la obra Revisión 30 min Reflexión grupal y retroalimentación de las escenas de la obra	Participación y colaboración en clase.	Recursos multimedia Video Comic Videojuegos
Análisis de la narrativa de don quijote de la mancha	Analizar de los elementos narrativos y los personajes.	2 horas	Presentación de la obra de don quijote de la mancha	Metodología 30 min Discusión en grupo sobre el tema Practica 60min Análisis de los capítulos Revisión 30 min Presentación del cuento y retroalimentación	Análisis y presentación de los capítulos	Video Internet computadora
Contenido de la historia de Don Quijote	Analizar la transmediación de don quijote sus capítulos y los comic	2 horas	Análisis de sus capítulos y el comic	Metodología 30 min explicación de cada capítulo Practica 60min Actividades de análisis de la historia Revisión 30 min Presentación de la historia y del comic	Participación en la en las actividades 20%	Comic. Recursos digitales. plataforma