

Narrativa Transmedia: Profundizando destrezas en la materia de Educación Cultural y Artística pospandemia COVID-19 / *Transmedia Storytelling: Improving skills in the subject of cultural and artistic education post pandemic COVID-19*

JOHNSON CRISTOPHER OLAYA ROJAS

Investigador independiente / critopher_olaya96@hotmail.es

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-8435-8295>

RESUMEN: El trabajo de investigación presenta los resultados que permiten una propuesta metodológica para el uso de narrativa transmedia como herramienta de aprendizaje para fortalecer el conocimiento de la materia de educación cultural y artística en estudiantes de nivel básico superior, lo que involucra una nueva forma para impartir clases y aumentar aprendizaje en una época pospandemia.

Sumado la creación del currículo priorizado 2021, donde los docentes tuvieron que desarrollar destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes; dichas destrezas requieren de un ambiente digital. En ese sentido, el desarrollo de una guía metodológica permitiría a todos los docentes producir contenidos usando las ventajas que ofrecen las Tics; la investigación aporta para determinar cómo y de qué manera el uso de la narrativa transmedia permitió un aporte significativo en la educación dentro del área de Educación Cultural y Artística (ECA), a partir del conocimiento y uso de las destrezas tecnológicas que fueron indispensables para obtener un desarrollo como alternativa válida de ejecución.

Los resultados permiten establecer lineamientos con el propósito de generar contenidos realizados por los estudiantes y presentados fuera del aula de clase, motivando a una participación activa de estos durante las clases de ECA. Al mismo tiempo la investigación aporta al desarrollo de nuevas investigaciones que permitan identificar estrategias que sirven a los docentes para aplicar en otras áreas del conocimiento, realizando las adaptaciones correspondientes.

PALABRAS CLAVE: Narrativa Transmedia, herramientas tecnológicas, herramientas de aprendizaje, aprendizaje, Educación Cultural y Artística

ABSTRACT: The research work presents the results that allow a methodological proposal for the use of transmedia narrative as a learning tool to strengthen the knowledge of the subject of cultural and artistic education in students of higher basic level, which involved a new way to teach classes and increase learning in a post-pandemic era.

In addition to the creation of the prioritized curriculum 2021, where teachers had to develop skills with performance criteria in students; these skills require a digital environment. In this sense, the development of a methodological guide would allow all teachers to produce content using the advantages offered by ICTs, the research contributes to determine how and in what way the use of transmedia narrative allowed

a significant contribution in education within the area of ECA, from the knowledge and use of technological skills that were essential to obtain a development as a valid alternative of execution.

The results allow establishing guidelines with the purpose of generating contents made by the students and presented outside the classroom, motivating an active participation of the students during the ECA classes. At the same time, the research contributes to the development of new research to identify strategies that teachers can apply in other areas of knowledge, making the corresponding adaptations.

KEYWORDS: Transmedia Narrative, technological tools, learning tools, learning, Cultural and Artistic Education

RECIBIDO: 17 de abril de 2023 / **APROBADO:** 29 de junio de 2023

1. INTRODUCCIÓN

El retorno de las clases presenciales en el Ecuador ha presentado ciertas falencias, sobre todo respecto a los cambios en los entornos en las distintas instituciones, los cuales se han visto afectados desde la pandemia de COVID-19, principalmente la educación, ya que los estudiantes volverían a convivir entre ellos en un aula y con la presencia de un profesor; sin embargo, este cambio conllevó el “arrastre” de emociones dentro de la comunidad de los adolescentes, especialmente la felicidad surgida por el reencuentro con compañeros y un fuerte deseo de socialización (Castillo & Pico, 2021).

Se debe tener en cuenta que cada individuo se vio afectado de diferentes maneras, debido a las distintas particularidades que presentan en su diario vivir, tanto en los ámbitos económicos, geográficos y sociales que se evidenciaron durante el “confinamiento”, ya que se interrumpió el desarrollo de la vida cotidiana de cada uno de los ciudadanos (niños, adultos y ancianos), sobre todo los niños, quienes se vieron sumamente afectados en sus ambientes durante la virtualidad.

Dentro de las materias que vieron su currículo cambiado se encuentra ECA o también conocida informalmente como la “Clase de Arte”, pues en 2021 el Ministerio de Educación desarrolló el currículo priorizado en desarrollar Destrezas con Criterio de Desempeño (DCD), debido al cambio digital dentro de la educación, y donde ciertos docentes tuvieron dificultad en adaptar los contenidos sin la ayuda de una guía que les indicara las ventajas que ofrecen las TICS¹.

Finalmente, las distintas herramientas que se mencionan dentro de la investigación no solo permiten que el docente pueda aplicarlas en el Área de ECA, también permiten que el propio docente pueda aplicarlas en otras áreas; de esta manera se logra que el estudiante produzca su propio contenido en base a lo captado durante la clase, y que sus propios compañeros puedan adquirir el conocimiento desde otro punto de vista.

¹ Tecnologías de la información y comunicación.

1.1 El Ministerio de Educación y la COVID-19

La obligación de transformar el sistema de educación presencial a virtual, por la imposición del confinamiento para la población tanto a docentes como a estudiantes debido a la pandemia por COVID-19, modificó la enseñanza tradicional para adaptarse a las tendencias actuales, las cuales proponían actividades más didácticas, lúdicas, de participación y colaboración (Castro & Hidalgo, 2021) .

El uso de herramientas digitales, junto a la creación constante de contenido dentro de la educación, demostró que varios docentes no estaban preparados para aplicarlas en las Destrezas con Criterio de Desempeño (DCD) donde las ideas, pensamientos, sentimientos y expresiones del arte visual, se basan en la creación y fabricación.

De acuerdo con el Ministerio de Educación de Ecuador (2021) el intercambio de opiniones e impresiones por parte de quienes intervienen, son acciones que se desarrollan para la elaboración de destrezas (p. 40). Dentro de la sección se menciona el uso de plataformas digitales como YouTube, donde se pueden visualizar trabajos grabados que pueden ser utilizados como recursos educativos dentro de clase. Sobre todo, se menciona la construcción de diarios personales, donde se coloque o disponga de imágenes, objetos, recortes de prensa, fotografías, grabaciones sonoras, videos o textos significativos que representen el desarrollo del estudiante (p. 41); asemejándose bastante a la realización de un diario artístico², por lo que se aproxima a una actividad desarrollada durante una clase de ECA.

Otro aspecto que menciona el Ministerio de Educación del Ecuador (2021) lleva a la creación o desarrollo de un portafolio “digital” que contenga producciones artísticas creadas por los estudiantes y comentarios de sus compañeros que se convierten en crítica constructiva, debido a esto la implementación de las redes sociales y plataformas similares que consten con un diseño dirigido a la presentación de un portafolio. El inicio de las creaciones artísticas comienza por el desarrollo de un boceto —el cual depende de su área—, donde la idea inicial se va desarrollando hasta completarla. “Los dibujos preliminares son un método de explorar ideas, una forma de trasladar el mundo exterior y dar forma concreta a ideas abstractas” (Dabner, 2008).

² El diario artístico o diario del artista, es una forma de expresión en la que se realizan anotaciones y dibujos, para recoger ideas que surgen durante el momento en el que nacen las emociones, no consta con guías, su espontaneidad es parte del propio diario.

Esta exploración es sobre todo importante para que se produzcan resultados a través de adquirir conocimientos; según Siemens (2004) se da el resultado que ocurre entre la experiencia que tiene un aprendiz frente a la interacción que se obtiene con el mundo que lo rodea. (p. 2)

2. DESARROLLO

Dentro del estudio se buscó recopilar toda información escrita que conlleve a la presentación de aplicaciones en otras materias y cómo estas influenciaron en el aprendizaje de la materia desde su cambio al entorno virtual, donde aparecieron casos similares dentro del continente y del país como precedente del tema.

Dicha investigación tomó como población a los estudiantes de 12 a 16 años que cursaron el subnivel de básica superior en el suburbio de Guayaquil, quienes están más familiarizados con el uso de la tecnología y redes, pero desconocen de más herramientas para su aplicación en un ambiente educativo. La institución seleccionada para este estudio fue la Escuela de Educación Básica Particular “STABILE” durante el periodo 2022-2023, que contaba con 195 estudiantes, y se realizó una encuesta aplicada a un total de 133 estudiantes, que supera la muestra de 130 estudiantes, la cual representa el 95 % del nivel de confianza y un margen de error del 5 %.

Además, se realizaron entrevistas a entidades de la institución como a profesores derivados a la materia de ECA anteriormente, a la subdirectora y directora administrativa, donde se conocieron los puntos de vista tanto como la implementación de nuevas metodologías educativas en base a lo aprendido durante los periodos lectivos anteriores y el motivo de la derivación de docentes de otras áreas al área de ECA, así como las dificultades que vencieron y los conocimientos que adquirieron durante el puesto que ocuparon.

Mientras que las encuestas fueron realizadas en Google Forms, para que su distribución fuera más sencilla para los estudiantes y evitar que llegaran a perderse en su formato físico; no solo se les pidió a los estudiantes realizarla, sino también a los docentes del subnivel de básica superior. Estas encuestas permitieron saber cuál era el conocimiento de estudiantes y docentes sobre herramientas usadas dentro del salón de clase y sobre la Narrativa Transmedia; las preguntas mencionaron distintas plataformas y metodologías que iban de la mano con la aplicación de la Narrativa Transmedia, entre estas las redes sociales y plataformas web usadas en la presentación de trabajos artísticos a manera profesional.

2.1 Narrativa Transmedia y su uso

El joven estudiante no se limita a consumir mundos narrativos o literarios en su formato principal —libros—, su inclinación va hacia los mundos transmediales (Rosendo, 2016), donde el escrito es solo una parte de la historia que se conoce, ampliando las historias y formando algo más contemporáneo.

Sin embargo, su implementación no aparecería en alguna historia, sino en la composición transmedia realizada por Stuart Smith en 1975, mediante la composición de sonidos, melodías, armonías y ritmos que complementarían de manera armónica una pieza musical (Sauer, 2009). Mientras que en la comunicación llegaría en 1991 con *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* de Marsha Kinder (Gosciola, 2012), donde menciona que su hijo —infante— había creado una historia propia después de haber visto la serie de televisión y una película. Lo cual primero denominaría intertextualidad transmedia, para luego definirlo como “supersistema de entretenimiento” (Kinder, 1993).

Ciertamente, la educación cambió tras la llegada e implementación de las Tics con contenidos audiovisuales. Según García & Bravo (2019), la revolución digital y la narrativa transmedia cambian de gran manera los canales de comunicación de “mono” a “multi”, pasando a distintos medios y plataformas de comunicación.

Asimismo, se debe de tener en cuenta que ciertos aspectos de enseñanza no se pueden captar con solo enviar la revisión de un libro, sino que deben de ser reforzados a través de la activa participación de los alumnos, y donde los docentes solo participen como asesores con la finalidad de realizar un seguimiento y diseñar el aprendizaje.

2.1.1 Aplicación en la Educación

El aprendizaje transmedia no cuenta como modelo ni mucho menos como fórmula para un desempeño efectivo en lo académico (Amador, 2015), se trata de reconocer de manera simultánea el conocimiento junto a la expansión del relato, donde los procesos de aprendizaje permitan formular una explicación con más de una sola opinión.

Debido a esto, Marín (2007) menciona que los cuentos fomentan el entendimiento y razonamiento, además de la lógica y la memoria, donde la secuencia lineal del libro se potencia con el planteamiento, nudo y desenlace, sobre todo si contiene una estructura, personajes y una parte lingüística fácil de reconocer.

Por esta razón, Charria (2017) presenta la aplicación de la narrativa transmedia en la educación mediante la lectura de un libro titulado *Malba Tahan - El hombre que calculaba*, dirigido a los alumnos de Octavo Grado de la ciudad de Bogotá, en el cual buscó poner en papel la interactividad junto a los aprendizajes logrados con la intervención de la narrativa transmedia.

Los estudiantes recibieron guías mediadas por registros audiovisuales, lo que permitió rehacer a un personaje o reformular una situación. Posteriormente, dichos registros fueron expuestos en sus respectivos soportes (música, videos, comics, obra teatral, blog, juegos y otros).

Sin embargo, Amador (2018) menciona que su aplicación dentro del campo educativo sigue siendo objeto de investigación central en pedagogías críticas y en los llamados estudios culturales latinoamericanos (p. 79); en otras palabras, no se tienen los ejemplos o indicaciones de su aplicación.

2.1.2 Del entretenimiento al aprendizaje

Cuando se habla de aprendizaje, se menciona “la exposición del maestro” realizada en un lugar —el aula—, donde el motivo es el salir para realizar un trabajo de campo (Ortiz, 2018). En otras palabras, el conocimiento no solo debe ser adquirido en un lugar específico, sino que puede realizarse en otros lugares sin la necesidad de una presencia física, por ejemplo, los medios digitales como redes sociales, canales de video —YouTube—, sitios webs, salas de chats, blogs, entre otros. “Volviendo de esta manera a los espectadores en sujetos activos dentro del proceso de creación de historias debido a la característica de la interactividad presente en las plataformas de comunicación actuales” (Jenkins, 2003).

Entre las producciones transmedia existen algunas enfocadas en la educación como: *Inanimate Alice* (Hernández, 2014), Gamificación Transmedia (Pérez & Almela, 2018), Filosofía con Transmedia (Alonso & Murga, 2018), Aprendizaje basado en la Producción Participativa de Contenidos Digitales (Amador, 2018).

2.2 Plataformas para ECA

Según (Charria, 2017), durante 2014 se llevó a cabo una investigación en la Universidad Javeriana donde participaron cuatro medios —literatura, comic, videojuego

y juego de rol— desde un texto literario fuente, donde se desarrolla la resolución de problemas con características conectadas a una inteligencia colectiva (p. 25).

Posteriormente en 2017 se menciona la existencia de trabajos en Colombia dentro de la carrera de Comunicación Social —Universidad EAFIT— y la carrera de Diseño— Universidad Pontificia Bolivariana—, donde se buscó una manera de incentivar la lectura de los estudiantes, logrando realizar productos de la *Odisea*, entre los que destacan web series, producciones audiovisuales, Book Tráiler, Animaciones, Juegos de Mesa y E-book.

De entre los productos mencionados con anterioridad, existen algunas formas de poder aplicar durante las clases, un ejemplo son las redes sociales o mensajerías (Facebook y WhatsApp) que permiten informar a los estudiantes sobre actividades que se realizaran en clase o resolver cualquier duda que se tiene después de clase. Para la clase enfocada en este artículo que es ECA se toma en consideración las siguientes plataformas:

2.2.1 Syncsketch

Se toma en consideración la plataforma online Syncsketch, la cual es utilizada para corrección de trabajos artísticos sin la necesidad de la presencialidad. Gracias a sus características facilita el desarrollo y corrección de trabajos artísticos, mediante correcciones con pinceles y textos adicionales para una mejor retroalimentación.

2.2.2 Aggie.io

Aggie.io es otra plataforma online creada por Magma, en la que se permiten trabajos colaborativos, en pocas palabras, pueden participar en un mismo trabajo. La plataforma crea salas privadas en las que el “Host” de la sala permite la participación de personas con las que desea trabajar.

2.2.3 Instagram y ArtStation, Galerías

Para la presentación de trabajos visuales como pinturas, fotografías, cómics, videos y demás existen varias redes que le permiten a su usuario compartir sus trabajos para recibir la retroalimentación adecuada por parte de compañeros de clase y profesores. La creación de una red entre los actores de un aula de clase, que no solo permite compartir las actividades solo para la clase a la que se dispone, sino también a la institución.

2.2.4 Anchor o Plataformas de Transmisión

Dentro de la materia de ECA se menciona la realización de podcasts, las plataformas o sitios que brindan ese servicio son las que realizan transmisiones en vivo y las que emulan a las radios. Anchor es un ejemplo de radio, donde con solo el teléfono inteligente se puede realizar el podcast desde la comodidad del hogar sin tener que recurrir a un lugar específico, solo debe contar con un buen internet para su participación.

Del mismo modo, las transmisiones en vivo que pueden hacer uso de programas de chat que permiten comunicarse desde lugares lejanos como Discord y usando plataformas como Twitch, Picarto, Facebook, Instagram, Tiktok y YouTube. Estas plataformas cuentan con un chat propio para la interacción con la o las personas que observan el chat, algo parecido a Zoom o Teams para los docentes, pero con mucho más alcance.

2.2.5 Canva

El PowerPoint es una de las herramientas mayormente usada para la presentación de trabajos, sin embargo, ha aparecido algo similar, pero con un almacenamiento en la nube; Canva, una plataforma que permite no solo crear presentaciones tipo PowerPoint, sino infografías, mapas mentales, gamificaciones y videopresentaciones, en distintos formatos y todos guardados en una sola nube.

2.2.6 Flipgrid o Flip

Presentación de videos o realización mediante un video. Flip es la opción más conveniente para observar y dar retroalimentación a los alumnos. Flip o flipgrid es una plataforma educativa con aspecto de red social en la que el docente puede generar un aula y temas para que los estudiantes realicen en casa, además de lograr interactuar entre ellos; sin embargo, para su participación los estudiantes deben contar con un correo institucional, en caso de no tener dicho correo, se recomendaría usar el de alguno de sus representantes, pero reemplazando el nombre de su representante por el del estudiante.

2.3 Educación 4.0

Se ha hablado de las teorías del aprendizaje; EDU³ 1.0 “Conductismo”, donde lo que dice el maestro enseña y el aprendizaje es repetitivo e igualitario; EDU 2.0 “Cognitivismo”, donde la experiencia del estudiante es a brillar e interpretar; EDU

³ Abreviatura de Educación extraída del video Educación 4.0 de Diego Apolo.

3.0 “Contemporáneas”, donde el estudiante construye su conocimiento y se parte de la mención en la que una persona cuenta con una comprensión del mundo; EDU 4.0 “Emergentes”, donde el conectivismo se trabaja desde el aprovechamiento de plataformas digitales y redes sociales, además de la invitación a aprender haciendo mediante el enactivismo. (Apolo, 2022)

2.4 El estudio

Durante el estudio se busca recopilar información que conlleve a su aplicación en otras materias y cómo estas influenciaron en el aprendizaje. La población a la que se enfocó fue a estudiantes de 12 a 16 años que cursan el subnivel de básica superior en el suburbio de Guayaquil, quienes están más familiarizados con el uso de la tecnología y redes, pero desconocen de más herramientas para su aplicación en un ambiente educativo. La institución seleccionada para este estudio fue la Escuela de Educación Básica Particular “STABILE” durante el periodo 2022-2023, que contaba con 195 estudiantes, de la cual se realizó una encuesta aplicada a un total de 133 estudiantes, que supera la muestra de 130 estudiantes, la cual representa el 95 % del nivel de confianza y un margen de error del 5 %.

Además, se realizaron entrevistas a entidades de la institución como a profesores derivados a la materia de ECA anteriormente, a la subdirectora y directora administrativa, donde se conoció los puntos de vista tanto como la implementación de nuevas metodologías educativas en base a lo aprendido durante los periodos lectivos anteriores y el motivo de la derivación de docentes de otras áreas a la área de ECA, así como las dificultades que sobrepasaron y los conocimientos que adquirieron durante el puesto que sostuvieron.

Mientras que las encuestas fueron realizadas en Google Forms, para que su distribución fuera más sencilla para los estudiantes y evitar que las encuestas llegaran a perderse en su formato físico, no solo se le pidió a los estudiantes realizarlas, sino también a los docentes del subnivel de básica superior; estas encuestas permitieron saber cuál era el conocimiento de estudiantes y docentes sobre herramientas usadas dentro del salón de clase y sobre la Narrativa Transmedia, donde las preguntas mencionaron distintas plataformas y metodologías que iban de la mano con la aplicación de la Narrativa Transmedia, entre estas las redes sociales y plataformas web usadas en la presentación de trabajos artísticos a manera profesional.

2.5 Resultados

El Gráfico 1 presenta la percepción de los estudiantes respecto a cómo se diferencia el ambiente virtual frente al presencial, después de 2 años de confinamiento. Como se aprecia, los estudiantes sí reflejan que sienten la diferencia entre los ambientes educativos.

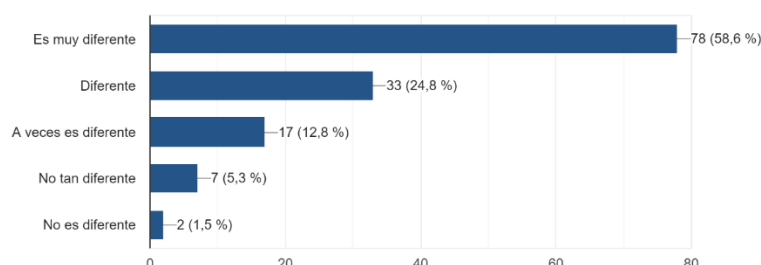


Gráfico 1. Diferencias entre la enseñanza virtual y presencial

(Fuente: Elaboración propia, 2023)

Mientras que el Gráfico 2 tiende a enfocarse en la destreza ECA 4.1.8 sobre el desarrollo de un portafolio digital en clase, lo que demuestra que los estudiantes tienen conocimientos respecto a la realización de dicha actividad, y que profundizar en ella permitiría a los estudiantes conocer más acerca de estas herramientas, lo que mejoraría su aprendizaje.

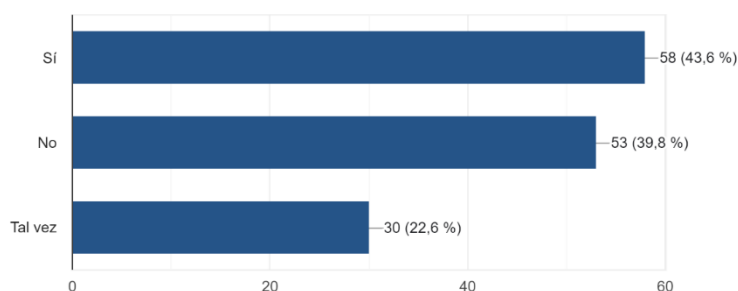


Gráfico 2. Uso de portafolio digital en ECA

(Fuente: Elaboración propia, 2023)

Por otra parte, el Gráfico 3 demuestra que los estudiantes tienen un concepto generalizado sobre las redes sociales y otras plataformas, pues en su gran mayoría agregaron “Otros”, además de conocer las 3 más usadas, Instagram, Blogs y Facebook. Retomando los “Otros”, estos son considerados como plataformas de presentación o realización de un portafolio o simplemente no conocen las plataformas mencionadas, por lo que agregan respuestas que mantengan relación.

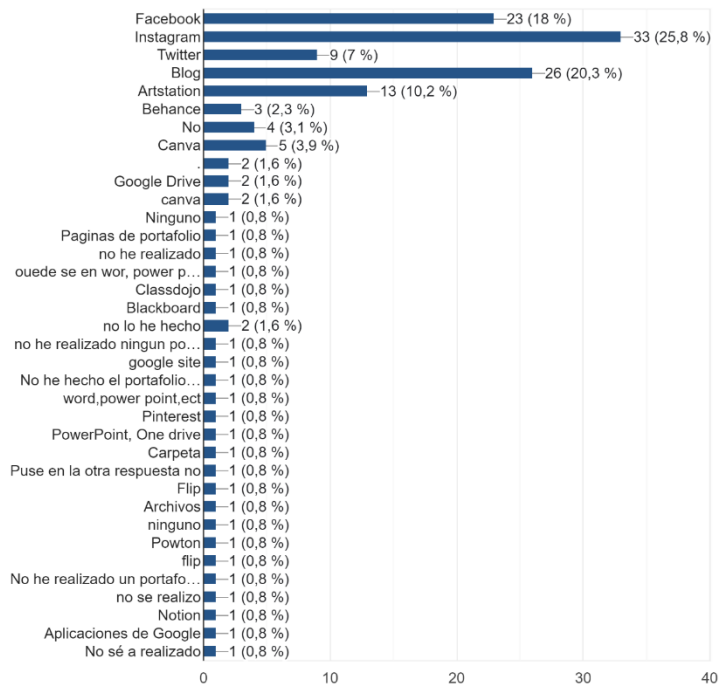


Gráfico 3. Formas de uso para el portafolio digital
(Fuente: Elaboración propia, 2023)

Es decir, que la aplicación de las Tics junto a las redes sociales permitiría un mayor interés en los estudiantes, como lo demuestra el Gráfico 4, donde se observa que muestran un gran nivel de interés por su implementación en el aula de clase; de este modo los estudiantes aprenderían haciendo mediante la aplicación de manera educativa en los conocimientos que ya tienen con anterioridad.

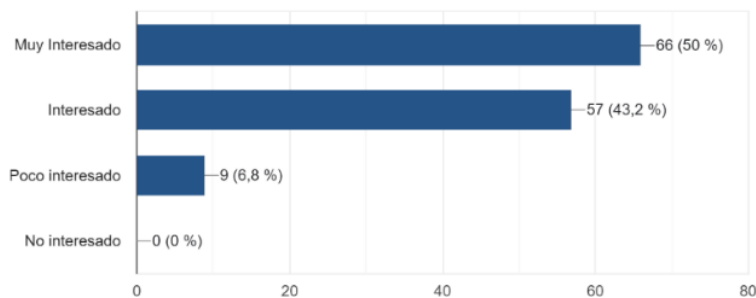


Gráfico 4. Uso de Tics para el desarrollo del aprendizaje
(Fuente: Elaboración propia, 2023)

Finalmente, el Gráfico 5 nos menciona la frecuencia con la que los estudiantes observan el uso de Tics dentro de clase, donde se puede observar que los porcentajes más altos se encuentran en un uso frecuente y poco frecuente; teniendo en cuenta estos parámetros se debería de trabajar más actividades en relación con las destrezas adaptadas a las Tics.

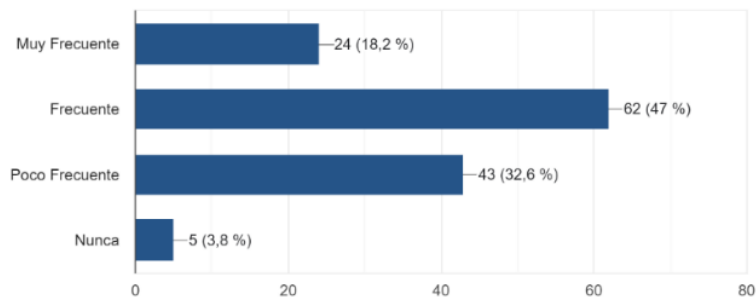


Gráfico 5. Frecuencia de la aplicación de Tics en clase
(Fuente: Elaboración propia, 2023)

3. CONCLUSIONES

Estar en constante conocimiento y aprender haciendo son las bases para que la narrativa transmedia sea aplicada, esto debido a la presentación de múltiples medios y contenidos los cuales son consumidos de manera simultánea y convirtiendo a los estudiantes en prosumidores.

Por lo tanto, la muestra de interés del 50,4 % de los estudiantes por la aplicación de las Tics, podría ayudar a mejorar el aprendizaje dentro de la materia de ECA, donde se destaca el contenido artístico desarrollado por los estudiantes y compartido a sus compañeros e institución.

Además, las Tics mencionadas durante la investigación están al alcance de todos los estudiantes, debido a que son de uso gratuito, y al alcance del teléfono inteligente, lo que motivaría a los estudiantes a realizar las actividades durante la clase de ECA.

4. RECOMENDACIONES

El primer paso para una creación de contenidos tanto para el docente como el estudiante es la escritura de una estructura, la cual permitirá desarrollar paso a paso cada tema mediante el uso de las Tics antes mencionadas, logrando que el contenido no solo se observe, también se genere y esté a disposición de todo el mundo.

Por tanto, hay que mencionar y explicar el uso de las aplicaciones que están al alcance de la mano de los estudiantes y representantes, las cuales no gastarán ni un centavo, además de fortalecer las DCD del currículo priorizado del MINEDUC, donde los docentes deben consumir información y aprender mientras se hace uso de las herramientas, y tener la explicación preparada para los estudiantes.

Para concluir, el enactivismo y el conectivismo serían las metodologías principales que usar para una mejor aplicación de las clases en esta época digital artística en los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, E., & Murga, V. A. (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis secundario de Argentina. *Comunicación y Sociedad*, (33), 203-222.
- Amador Baquiro, J. C. (2018). Interactive education through transmedia narratives: Possibilities at school. *Magis*, 10(21), 77-94. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eint>
- Amador, J. C. (2015). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Revista Educación y Ciudad*, (25), 11-24. <https://doi.org/10.36737/01230425.v.n25.2013.50>
- Apolo, D. (2022, November 11). *EDUCACIÓN 4.0: EMOCIONAR PARA ENSEÑAR Y APRENDER*. TEDxUTPL. Retrieved from <https://youtu.be/sMggnTeFYr4>
- Castillo, B., & Pico, E. (2021). *VIVENCIAS DE LOS ADOLESCENTES EN EL RETORNO A CLASES PRESENCIALES POST COVID-19*. Ambato.
- Castro, N., & Hidalgo, P. (2021). Educación Transmedia: Confinamiento, Aprendizaje y Nuevas Plataformas. *Revista Enfoques de la Comunicación*, 5.
- Charria Castaño, L. (2017). La Experiencia Transmedia, la Interactividad y los Aprendizajes en clase de matemáticas. In *Universidad Distrital Francisco José de Caldas*. Bogotá. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Dabner, D. (2008). *Diseño Gráfico: Fundamentos y Prácticas*. Barcelona: Blume.
- García Rivera, G., & Bravo Gaviro, A. (2019). Narrativa transmedia y textos tradicionales para la educación literaria. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 23(23), 161. <https://doi.org/10.18172/con.3388>
- Gosciola, V. (2012). *Narrativas transmedia: Entre teorías y prácticas*. Universidad del Rosario.
- Hernández. (2014). Narrativas transmediáticas en entornos digitales: la novela hipermedia *Inanimate Alice* y sus aplicaciones docentes. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*. https://doi.org/https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43916

- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. Retrieved from Technology Review website: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Kinder, M. (1993). Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. University of California.
- Marín Rodríguez, M. (2007). El valor del cuento en la construcción de conceptos matemáticos. *Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 27-38.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Currículo priorizado-Educación General Básica Subnivel Superior*. Quito.
- Ortiz Morales, E. F. (2018). Narrativas transmedia en el aula de clase: reconocimiento, disputa y construcción permanente. *Revista Educación y Ciudad*, 35, 179-188. <https://doi.org/10.36737/01230425.v0.n35.2018.1973>
- Pérez-Manzano, A., & Almela-Baeza, J. (2018). Gamification and transmedia for scientific promotion and for encouraging scientific careers in adolescents. *Comunicar*, 26(55), 93-103. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-09>
- Rosendo Sánchez, N. (2016). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. *ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 14, 49-70. <https://doi.org/https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>.
- Sauer, T. (2009). Notations 21Continuing Global Research/Innovative Music Notation. Retrieved from Notations21 website: <http://notations21.wordpress.com/interview-with-stuart-saunders-smith-and-sylvia-smith/>.
- Siemens, G. (2004). *A learning theory for the digital age* [en línea]. Retrieved from <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>