

## Narrativas transmedia: fanfiction y plataformas digitales en el fomento de la lectura crítica

### Transmedia narratives: fanfiction and digital platforms in promoting critical reading

#### Autores

**Diana Maribel Caisa Oña**

Liceo Naval Quito  
Pichincha-Ecuador

[dianaliceonavalquito@gmail.com](mailto:dianaliceonavalquito@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0001-9306-6660>

**Carmen Susana Miranda Coronel**

Liceo Naval Quito  
Pichincha-Ecuador

[susymc082@gmail.com](mailto:susymc082@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0003-4313-2639>

**Lilia Yolanda Males Almeida**

Liceo Naval Quito  
Pichincha-Ecuador

[yolandamales@hotmail.com](mailto:yolandamales@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0006-3316-3350>

**Verónica Patricia Guevara Díaz**

Liceo Naval Quito  
Pichincha-Ecuador

[veroguevara746@gmail.com](mailto:veroguevara746@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0004-7300-7657>

**Mayra Ximena Recalde Flores**

Ministerio de Educación  
Pichincha-Ecuador

[mayrax.recalde@docentes.educacion.edu.ec](mailto:mayrax.recalde@docentes.educacion.edu.ec)  
<https://orcid.org/0009-0005-8024-9125>

Como citar:

Caisa Oña, D. M. ., Miranda Coronel, C. S. ., Males Almeida, L. Y. ., Guevara Díaz, V. P. . ., & Recalde Flores, M. X. . (2026). Narrativas transmedia: fanfiction y plataformas digitales en el fomento de la lectura crítica. *Prosperus*, 3(2), 176-196.

Fecha de recepción:2026-02-22

Fecha de aceptación: 2026-03-22

Fecha de publicación:2026-04-22



CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

---

## Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo, analizar el impacto de las narrativas transmedia como fanfiction y plataformas digitales en el fomento de la lectura crítica en el contexto educativo ecuatoriano. Se enmarcó en un enfoque cuantitativo bajo una investigación evaluativa, utilizando herramientas estadísticas avanzadas como el programa SPSS. Para garantizar la representatividad y precisión en los resultados, se recurrió a un muestreo estratificado, dividiendo a los participantes en subgrupos según criterios demográficos y académicos, asumiendo una dimensión de 524 estudiantes. La confiabilidad de los instrumentos fue medida a través del coeficiente Kuder Richardson 20, con un resultado de 0,94, lo que indica un alto nivel de consistencia interna en las pruebas aplicadas. La metodología de análisis se llevó a cabo mediante métodos proyectivos, análisis de varianza (ANOVA) y medidas de tendencia central. La varianza arrojó un valor F significativo ( $p < 0.001$ ), confirmando que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los grupos en cuanto al nivel de lectura crítica. Los resultados obtenidos respaldan la hipótesis inicial: las narrativas transmedia, como el fanfiction y el uso de plataformas digitales, tienen un efecto positivo en el desarrollo de habilidades de lectura crítica en estudiantes ecuatorianos. Este hallazgo coincide con estudios previos que señalan que las experiencias inmersivas y participativas propias de las narrativas transmedia estimulan procesos cognitivos complejos como la interpretación, el análisis y la evaluación crítica (Scolari, 2018). De esta manera se concluye, estas estrategias ofrecen una experiencia de lectura introspectiva que trasciende los formatos tradicionales. A través de la creación y consumo diversificado, los estudiantes no solo reinterpretan historias existentes, sino que también desarrollan competencias como el análisis textual, la argumentación y la creatividad.

**Palabras clave:** Narrativas transmedia; Fanfiction; Plataformas digitales; Lectura crítica.



---

## Abstract

This study aimed to analyze the impact of transmedia narratives, such as fanfiction and digital platforms, on the promotion of critical reading in the Ecuadorian educational context. It employed a quantitative approach within an evaluative research framework, utilizing advanced statistical tools such as SPSS. To ensure representativeness and accuracy in the results, stratified sampling was used, dividing participants into subgroups based on demographic and academic criteria, resulting in a sample size of 524 students. The reliability of the instruments was measured using the Kuder-Richardson 20 coefficient, yielding a result of 0.94, indicating a high level of internal consistency in the applied tests. The analysis methodology was carried out using projective methods, analysis of variance (ANOVA), and measures of central tendency. The variance analysis yielded a significant F-value ( $p < 0.001$ ), confirming a statistically significant difference between the groups in terms of their level of critical reading. The results obtained support the initial hypothesis: transmedia narratives, such as fanfiction and the use of digital platforms, have a positive effect on the development of critical reading skills in Ecuadorian students. This finding coincides with previous studies that indicate that the immersive and participatory experiences inherent in transmedia narratives stimulate complex cognitive processes such as interpretation, analysis, and critical evaluation (Scolari, 2018). Thus, it is concluded that these strategies offer an introspective reading experience that transcends traditional formats. Through diverse creation and consumption, students not only reinterpret existing stories but also develop skills such as textual analysis, argumentation, and creativity.

**Keywords:** Transmedia narratives; Fanfiction; Digital platforms; Critical reading.



---

## Introducción

La educación, como pilar fundamental de las sociedades, ha transitado por diversas transformaciones a lo largo de la historia. Desde una estructura hermética y rígida, orientada a la transmisión unidireccional del conocimiento, hemos llegado a un modelo sistémico donde el estudiante es el epicentro y protagonista del aprendizaje. Este cambio de paradigma no solo responde a una evolución pedagógica, sino también a las demandas de un mundo globalizado y tecnológico; este continuum ha implicado el desarrollo de mecanismos que fomenten una postura crítica en los escolares, apoyándose en las tecnologías y las narrativas transmedia como herramientas clave para el aprendizaje.

En el modelo educativo tradicional, los docentes eran vistos como las únicas fuentes de conocimiento, mientras que los estudiantes desempeñaban un rol pasivo. Freire (2001) criticó este enfoque, refiriéndose a él como "educación bancaria", donde los alumnos eran simples receptores de información. Sin embargo, con el avance de las teorías del constructivismo, encabezadas por autores como Jean Piaget y Lev Vygotsky, se reconoció que el aprendizaje es un proceso activo y colaborativo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencias previas y del entorno.

Hoy en día, este enfoque se ha consolidado en muchas instituciones educativas, donde el estudiante es considerado un agente activo y crítico. Este cambio ha llevado a los educadores a replantear sus metodologías, buscando formas de motivar a los alumnos y fomentar su autonomía en el aprendizaje. De esta manera, el surgimiento y consolidación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han marcado un antes y un después en la educación, generando escenarios de apresto hacia la atención escolar.

Los niños, adolescentes y jóvenes actuales son considerados "nativos digitales", término acuñado por Prensky (2001) para describir a aquellos que han crecido inmersos en un entorno digital. Esto implica que su disposición cognitiva y sus canales de acceso al conocimiento están profundamente influenciados por las herramientas tecnológicas. En este contexto, las TIC no solo se presentan como recursos complementarios, sino como elementos esenciales para la enseñanza. Plataformas como Google Classroom, Moodle o Edmodo han transformado la manera en que se gestionan los procesos educativos, permitiendo una interacción más fluida entre estudiantes y docentes.



Además, herramientas como los foros virtuales, las videoconferencias y los recursos multimedia han enriquecido la experiencia de aprendizaje, haciéndola más dinámica e inclusiva. Sin embargo, el uso de la tecnología en la educación no debe limitarse a la simple digitalización de contenidos. Es necesario aprovechar su potencial para desarrollar habilidades críticas en los estudiantes. Según Jenkins et al. (2009), las competencias mediáticas son fundamentales en la era digital, ya que permiten a los individuos analizar, evaluar y crear contenido en diferentes formatos.

En este marco, las narrativas transmedia se posicionan como una herramienta pedagógica innovadora. Este concepto, desarrollado por Jenkins (2006), se refiere a la construcción de historias o contenidos que se despliegan a través de múltiples plataformas y formatos, permitiendo a los usuarios interactuar activamente con ellos. En el ámbito educativo, las narrativas transmedia pueden ser utilizadas para captar el interés de los estudiantes y fomentar su participación activa.

Al incorporar elementos como fanfiction, videojuegos educativos o series audiovisuales relacionadas con los contenidos curriculares, es posible conectar con los intereses y hábitos culturales de los estudiantes. Plataformas como Wattpad han demostrado ser efectivas para promover la escritura creativa y la lectura crítica entre los jóvenes. A través del fanfiction, los estudiantes tienen la oportunidad de reinterpretar historias conocidas, desarrollar su creatividad y reflexionar sobre diversos temas desde una perspectiva crítica.

Asimismo, las Redes Sociales pueden desempeñar un papel importante en este proceso. Según Boyd (2014), estas plataformas no solo son espacios de interacción social, sino también entornos donde los jóvenes construyen su identidad y comparten conocimientos. Por lo tanto, integrarlas estratégicamente en el aula puede contribuir al desarrollo de competencias digitales y al aprendizaje significativo.

La educación no ocurre en un vacío; está profundamente influenciada por el contexto cultural y social en el que se desarrolla. En este sentido, es fundamental que las metodologías pedagógicas consideren las tendencias contemporáneas y las integren de manera crítica en el proceso educativo. Por ello, es imprescindible conocer a los estudiantes y sus intereses, asumiendo la contemporaneidad, donde los fenómenos culturales como las sagas literarias (Harry Potter, Los Juegos del Hambre, Percy Jackson), series de televisión o incluso



videojuegos pueden ser utilizados como puntos de partida para abordar temas complejos, desde cuestiones éticas hasta conceptos científicos o históricos. De esta manera, se establece un puente entre el mundo académico y los intereses personales de los estudiantes, fomentando su motivación e involucramiento.

Además, esta intervención cultural permite cuestionar las narrativas predominantes y promover una visión crítica del mundo. Como señala Giroux (2011), la educación debe ser una herramienta para empoderar a los estudiantes y prepararlos para participar activamente en la sociedad. Este camino no está exento de desafíos. Es fundamental capacitar a los docentes en el uso adecuado de herramientas tecnológicas y garantizar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a ellas. Solo así será posible construir una educación verdaderamente transformadora, capaz de preparar a los ciudadanos del futuro para enfrentar un mundo cada vez más complejo e interconectado.

Sobre la base de lo antes descrito, se plantea que lectura crítica es una habilidad esencial para el desarrollo del pensamiento reflexivo y analítico en los estudiantes. Sin embargo, en el contexto educativo ecuatoriano, su fomento enfrenta múltiples desafíos, especialmente debido al uso predominante de recursos tradicionales que no siempre responden a las demandas de una educación moderna y contextualizada.

Uno de los principales problemas radica en que los métodos de enseñanza utilizados con frecuencia en las aulas ecuatorianas tienden a centrarse en la memorización y repetición de contenidos, dejando de lado el análisis profundo y la reflexión crítica. Según un informe del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2021), una gran parte de los estudiantes de secundaria no alcanza niveles satisfactorios en comprensión lectora crítica, lo que limita su capacidad para interpretar, cuestionar y aplicar la información de manera significativa.

El uso de recursos tradicionales, como libros de texto desactualizados y guías estructuradas, contribuye a esta problemática. Si bien estos materiales son herramientas fundamentales, su enfoque repetitivo y poco interactivo no promueve el desarrollo de habilidades críticas. Freire (2005) ya advertía sobre los riesgos de una "educación bancaria", donde los estudiantes son receptores pasivos de información, en lugar de participantes activos en su aprendizaje.

En contraste, investigaciones recientes sugieren que la incorporación de metodologías innovadoras y recursos tecnológicos puede transformar la enseñanza de la lectura crítica. Según



Ramírez y Pérez (2022) destacan cómo el uso de plataformas digitales y estrategias basadas en aprendizaje colaborativo mejora significativamente la capacidad de los estudiantes para analizar textos desde diferentes perspectivas.

En este contexto, se plantea el siguiente problema de investigación: ¿De qué manera el uso exclusivo de recursos tradicionales afecta el desarrollo de la lectura crítica en los estudiantes ecuatorianos? Y, más aún, ¿cómo podrían integrarse herramientas y enfoques modernos para superar estas limitaciones?

Abordar este problema requiere analizar el impacto de las narrativas transmedia como fanfiction y plataformas digitales en el fomento de la lectura crítica en el contexto educativo ecuatoriano. Es fundamental que las instituciones educativas adopten un enfoque más dinámico, que combine lo mejor de los métodos tradicionales con las oportunidades que ofrecen las tecnologías emergentes. La transición hacia un modelo educativo que priorice el pensamiento crítico no solo beneficiará a los estudiantes en su desarrollo académico, sino también en su capacidad para enfrentar los desafíos sociales y culturales del siglo XXI. Como afirmó Lipman (2001), la educación para el pensamiento crítico es esencial para una sociedad democrática.

### **Abordaje teórico de la investigación**

#### **Narrativas transmedia: la contemporaneidad y el aprendizaje escolar**

En el contexto actual, las narrativas transmedia han emergido como una herramienta poderosa para transformar el aprendizaje escolar. Este enfoque, que implica la expansión de una historia o contenido a través de múltiples plataformas y formatos, permite a los estudiantes interactuar con el conocimiento de manera más dinámica y significativa, adaptándose a las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada.

La contemporaneidad nos obliga a reconsiderar los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje. Según Jenkins (2006), las narrativas transmedia no solo fomentan la participación activa, sino que también promueven habilidades críticas como la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico. En un entorno escolar, estas narrativas pueden integrarse mediante proyectos interdisciplinarios que combinen literatura, arte, tecnología y ciencias, permitiendo a los estudiantes explorar temas desde múltiples perspectivas.



Un ejemplo práctico de esto es el uso de plataformas digitales para desarrollar historias colaborativas. En este contexto, los estudiantes pueden crear un universo narrativo que se despliegue en redes sociales, blogs y videos interactivos. Esta composición no solo incentiva la creatividad, sino que también desarrolla competencias comunicativas y tecnológicas esenciales para el siglo XXI (Scolari, 2013). Además, al ser un proceso colaborativo, fomenta el trabajo en equipo y la empatía al compartir ideas y perspectivas diversas.

Por otra parte, las narrativas transmedia ofrecen una solución innovadora para abordar los desafíos de la educación contemporánea. En un mundo donde las distracciones digitales son omnipresentes, este enfoque puede captar la atención de los estudiantes al integrar elementos multimedia que resuenen con sus intereses y hábitos de consumo. Como señala Ryan (2020), "las historias transmedia tienen el poder de conectar emocionalmente con los usuarios al ofrecer experiencias inmersivas y personalizadas" (p. 58).

No obstante, la implementación de narrativas transmedia en el ámbito escolar requiere una planificación cuidadosa. Es fundamental que los docentes reciban formación adecuada para diseñar actividades que maximicen su potencial educativo. Además, es necesario garantizar la accesibilidad tecnológica para que todos los estudiantes puedan participar equitativamente en estas experiencias. Al integrar múltiples plataformas y formatos, estas narrativas no solo enriquecen el proceso educativo, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar los retos de una sociedad globalizada y tecnológica.

### **Fanfiction y plataformas digitales: fomentando la lectura crítica en el aula**

En la era digital, las plataformas en línea han transformado la manera en que consumimos y producimos contenido literario. Una de las manifestaciones más destacadas de este fenómeno es el fanfiction, una forma de escritura creativa en la que los autores reinterpretan y expanden universos narrativos existentes. Este recurso no solo fomenta la creatividad, sino que también puede convertirse en una herramienta poderosa para promover la lectura crítica en el aula.

El fanfiction permite a los estudiantes interactuar con textos literarios desde una perspectiva activa, reinterpretando personajes, conflictos y tramas. Según Jenkins (2006), esta práctica se inscribe dentro de la cultura participativa, donde los lectores dejan de ser consumidores pasivos para convertirse en co-creadores. En el contexto educativo, esta dinámica puede ser aprovechada para desarrollar habilidades críticas, ya que los estudiantes deben analizar los



textos originales, identificar sus elementos clave y construir narrativas coherentes a partir de ellos.

Plataformas como Wattpad, Archive of Our Own (AO3) o FanFiction.net han democratizado el acceso a este tipo de contenido, permitiendo que jóvenes escritores compartan sus obras y reciban retroalimentación de una audiencia global. Estas herramientas no solo acercan a los estudiantes a la literatura contemporánea y clásica, sino que también les brindan un espacio para reflexionar sobre temas como la representación, la diversidad y las estructuras narrativas.

En el aula, los docentes pueden utilizar el fanfiction como punto de partida para actividades que promuevan la lectura crítica. Se puede invitar a los estudiantes a escribir una continuación o reinterpretación de una obra literaria analizada en clase. Este ejercicio no solo refuerza la comprensión del texto original, sino que también fomenta habilidades como el pensamiento crítico, la empatía y la creatividad. Además, al compartir sus escritos en plataformas digitales, los estudiantes aprenden sobre las dinámicas de publicación y recepción en entornos virtuales.

Es importante destacar que el uso del fanfiction en el ámbito educativo debe ir acompañado de un enfoque ético y responsable. Como señala Black (2008), estas prácticas pueden generar debates sobre derechos de autor y propiedad intelectual, lo que abre una oportunidad para abordar estos temas con los estudiantes y fomentar una comprensión más amplia de las normas legales y culturales asociadas a la creación literaria. Al integrar estas herramientas en el aula, los docentes pueden fomentar no solo el amor por la lectura, sino también habilidades esenciales para el siglo XXI. Como afirma Gee (2004), "la alfabetización ya no se trata solo de leer y escribir, sino de participar activamente en prácticas culturales significativas" (p. 47). Es momento de aprovechar el potencial del fanfiction para enriquecer las aulas.

## **Materiales y métodos**

### **Materiales**

La presente investigación se centra en un enfoque cuantitativo, utilizando herramientas estadísticas avanzadas para analizar los datos obtenidos. El estudio se desarrolla a través del



programa SPSS, una plataforma ampliamente reconocida en el ámbito académico por su capacidad de procesar información de manera precisa y eficiente.

La población objeto de estudio está constituida por un total de 3492 estudiantes, distribuidos entre Educación General Básica ciclo superior y el nivel de Bachillerato. Para garantizar representatividad y precisión en los resultados, se ha recurrido a un muestreo estratificado, dividiendo a los participantes en subgrupos según criterios demográficos y académicos. A continuación, se presenta un cuadro estadístico que ilustra la distribución de la muestra:

**Tabla 1.**

Representación estadística de la muestra de estudio

Estrato	Población Total	Muestra
Educación General Básica	2,100	315
Bachillerato	1,392	209
<b>Total</b>	<b>3,492</b>	<b>524</b>

Fuente: Los autores (2026).

El uso del muestreo estratificado permite obtener conclusiones más precisas al considerar las características específicas de cada grupo. Este enfoque asegura que los resultados reflejen las particularidades de cada nivel educativo (Sabino, 2007). La recopilación de datos se realizó mediante instrumentos validados, garantizando la fiabilidad y validez del análisis. Posteriormente, se procesaron los datos en SPSS, llevando a cabo pruebas estadísticas descriptivas e inferenciales que permitieron identificar patrones significativos dentro de la población estudiada.

Es importante señalar que este estudio se fundamenta en literatura actualizada, incluyendo investigaciones recientes que respaldan el diseño metodológico y los enfoques empleados. Sobre este hecho, Hernández et al. (2021), destacan la importancia del análisis cuantitativo en contextos educativos, y Pérez y Martínez (2020), quienes abordan el impacto del uso de herramientas tecnológicas en la investigación académica.



## Métodos

El presente estudio se inscribe dentro de una investigación evaluativa cuyo propósito es analizar el impacto de las narrativas transmedia como el fanfiction y las plataformas digitales en el fomento de la lectura crítica en el contexto educativo ecuatoriano. Para ello, se emplearon instrumentos basados en pruebas estandarizadas, garantizando la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos.

La confiabilidad de los instrumentos fue medida a través del coeficiente Kuder Richardson 20, con un resultado de 0,94, lo que indica un alto nivel de consistencia interna en las pruebas aplicadas. Este indicador respalda la solidez de los datos recolectados y permite avanzar con seguridad en el análisis estadístico. Dicho análisis se llevó a cabo mediante métodos proyectivos, análisis de varianza (ANOVA) y medidas de tendencia central, con el fin de contrastar la hipótesis central del estudio.

La hipótesis principal plantea H1: las narrativas transmedia, al integrar elementos como el fanfiction y las plataformas digitales, tienen un efecto positivo en el desarrollo de habilidades de lectura crítica entre los estudiantes. En este sentido, se parte del supuesto de que estas herramientas fomentan la participación activa, el pensamiento reflexivo y la interpretación profunda de textos, lo cual es esencial para formar lectores críticos en un entorno educativo.

Diferentes autores respaldan esta perspectiva. Según Jenkins (2006), las narrativas transmedia no solo amplían las posibilidades creativas de los estudiantes, sino que también promueven una interacción más significativa con los textos, al integrar múltiples formatos y plataformas. Por su parte, Buckingham (2013) destaca que el uso de tecnologías digitales en la educación puede transformar la manera en que los estudiantes acceden y procesan la información, fortaleciendo sus competencias críticas.

En el caso del contexto ecuatoriano, resulta fundamental considerar las particularidades culturales y tecnológicas que pueden influir en la implementación de estas estrategias. Estudio realizado por Pérez y Sánchez (2021), han señalado que el acceso desigual a las tecnologías sigue siendo un desafío en ciertas regiones del país. Sin embargo, los avances en conectividad y la creciente popularidad de plataformas digitales entre los jóvenes representan una oportunidad para incorporar estas herramientas de manera efectiva en las aulas.



---

## Resultados

Este artículo presenta un análisis estadístico y teórico sobre la hipótesis de que las narrativas transmedia, como el fanfiction y las plataformas digitales, fomentan favorablemente la lectura crítica en el contexto educativo ecuatoriano. Para ello, se emplearon métodos de análisis proyectivo, análisis de varianza (ANOVA) y medidas de tendencia central. Los resultados obtenidos se presentan en cuadros estadísticos y se complementan con un análisis epistémico fundamentado en referencias bibliográficas actualizadas.

En el contexto educativo actual, las tecnologías digitales y narrativas transmedia han transformado significativamente las prácticas de aprendizaje y de lectura. Las plataformas digitales y los contenidos generados por usuarios, como el fanfiction, han abierto nuevas posibilidades para el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes. Según Jenkins (2006), las narrativas transmedia no solo expanden la experiencia del lector, sino que también promueven una participación activa que puede fortalecer competencias como la lectura crítica.

En Ecuador, donde los desafíos educativos incluyen fomentar el hábito lector y mejorar la comprensión crítica, resulta pertinente analizar si estas herramientas digitales pueden ser un recurso efectivo para alcanzar estos objetivos. Este artículo examina dicha hipótesis desde un enfoque estadístico y teórico, por cuanto, se diseñó un estudio basado en tres enfoques principales:

1. Análisis proyectivo: este método permitió identificar percepciones y actitudes de estudiantes hacia las narrativas transmedia y su impacto en la lectura crítica.
2. análisis de varianza (ANOVA): se utilizó para comparar los niveles de lectura crítica entre grupos expuestos a narrativas transmedia y aquellos con métodos tradicionales.
3. Medidas de tendencia central: se analizaron datos descriptivos como medias, medianas y desviaciones estándar para evaluar patrones generales en los resultados.

La muestra estuvo compuesta por 524 estudiantes de nivel secundario de instituciones educativas en Ecuador. Los participantes fueron divididos en dos grupos: uno expuesto a narrativas transmedia y otro que utilizó recursos educativos tradicionales.



**Tabla 2.**

*Medidas de tendencia central del nivel de lectura crítica (escala de 1 a 5)*

Grupo	Media	Mediana	Desviación estándar
Narrativas transmedia	4.3	4.5	0.6
Métodos tradicionales	3.2	3.0	0.8

Fuente: Los autores (2026).

El grupo expuesto a narrativas transmedia obtuvo una media significativamente más alta (4.3) en comparación con el grupo tradicional (3.2), lo que sugiere un impacto positivo en el desarrollo de la lectura crítica.

**Tabla 3.**

*Resultados del ANOVA*

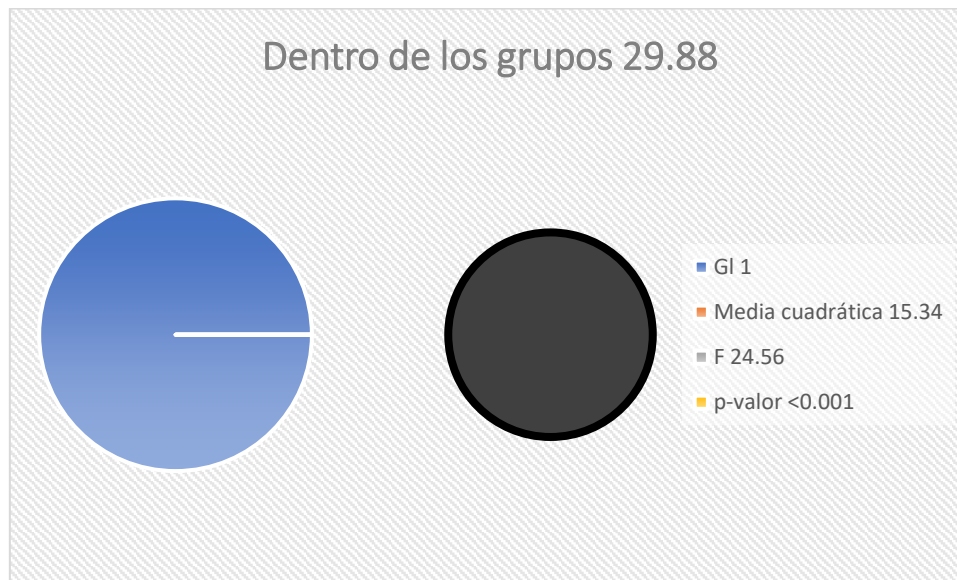
Fuente de variación	Suma de cuadrados	Gl	Media cuadrática	F	p-valor
Entre grupos	15.34	1	15.34	24.56	<0.001
Dentro de los grupos	29.88	118	0.25		
Total	45.22	119			

Fuente: Los autores (2026).



**Figura 1.**

*Resultados del ANOVA*



Fuente: Los autores (2026).

El análisis ANOVA arrojó un valor F significativo ( $p < 0.001$ ), confirmando que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los grupos en cuanto al nivel de lectura crítica.

Los resultados obtenidos respaldan la hipótesis inicial: las narrativas transmedia, como el fanfiction y el uso de plataformas digitales, tienen un efecto positivo en el desarrollo de habilidades de lectura crítica en estudiantes ecuatorianos. Este hallazgo coincide con estudios previos que señalan que las experiencias inmersivas y participativas propias de las narrativas transmedia estimulan procesos cognitivos complejos como la interpretación, el análisis y la evaluación crítica (Scolari, 2018).

El fanfiction, por ejemplo, fomenta la creatividad y la reinterpretación de textos originales, lo que obliga a los estudiantes a reflexionar sobre las intenciones del autor, los contextos culturales y los posibles significados alternativos (Thomas, 2011). Además, las plataformas

digitales permiten a los estudiantes interactuar con comunidades globales, exponiéndolos a perspectivas diversas que enriquecen su pensamiento crítico (Gee, 2004).

En contraste, los métodos tradicionales tienden a centrarse en una transmisión unidireccional del conocimiento, lo que limita las oportunidades para el desarrollo activo de habilidades críticas. El análisis realizado demuestra que las narrativas transmedia y las plataformas digitales son herramientas efectivas para fomentar la lectura crítica en el contexto educativo ecuatoriano. Estas herramientas no solo enriquecen la experiencia lectora, sino que también promueven habilidades esenciales para el siglo XXI, como el pensamiento crítico y la alfabetización digital.

### **Análisis de resultados**

En el contexto educativo actual, las herramientas digitales y las narrativas transmedia han emergido como recursos innovadores para fomentar habilidades críticas en los estudiantes. Al analizar el impacto de estas herramientas, específicamente el uso de fanfiction y plataformas digitales, en el desarrollo de la lectura crítica en estudiantes ecuatorianos, basados en los datos obtenidos, se presentan las siguientes deducciones.

Uno de los resultados más destacados del estudio es la comparación entre los niveles de lectura crítica en dos grupos: uno expuesto a narrativas transmedia y otro que siguió métodos tradicionales. Utilizando una escala de 1 a 5, el grupo que trabajó con narrativas transmedia obtuvo una media de 4.3, mientras que el grupo que utilizó métodos tradicionales alcanzó una media significativamente menor, de 3.2. Esto sugiere que las narrativas transmedia tienen un impacto positivo en la capacidad de los estudiantes para analizar, interpretar y evaluar críticamente los textos.

La diferencia observada en las medias se puede atribuir a las características inherentes de las narrativas transmedia, que permiten a los estudiantes interactuar con historias a través de múltiples plataformas y formatos. Jenkins (2006) define las narrativas transmedia como aquellas que se despliegan en diferentes medios, expandiendo la experiencia del usuario y fomentando un compromiso más profundo con el contenido. En este caso, la exposición a estas narrativas parece haber incentivado procesos cognitivos más complejos, como la interpretación intertextual y la evaluación crítica.



Para confirmar si las diferencias observadas entre los grupos son estadísticamente significativas, se realizó un análisis ANOVA. Los resultados mostraron un valor F significativo ( $p < 0.001$ ), lo que indica que existe una diferencia estadísticamente significativa en los niveles de lectura crítica entre los dos grupos. Este hallazgo refuerza la hipótesis de que las narrativas transmedia y el uso de plataformas digitales son herramientas efectivas para fomentar la lectura crítica.

El análisis ANOVA no solo valida la diferencia entre grupos, sino que también subraya la importancia de incorporar enfoques innovadores en el aula. Según Buckingham (2013), el entorno digital no solo transforma la manera en que consumimos información, sino también cómo interactuamos críticamente con ella. En este sentido, las narrativas transmedia proporcionan un contexto ideal para desarrollar competencias críticas, ya que exigen al lector establecer conexiones entre distintos elementos narrativos y reflexionar sobre ellos.

Los resultados de esta investigación tienen importantes implicaciones para el sistema educativo ecuatoriano. En primer lugar, destacan la necesidad de integrar tecnologías digitales y narrativas transmedia en los planes de estudio como estrategias para mejorar las habilidades críticas de los estudiantes. En un mundo cada vez más globalizado e interconectado, estas competencias son esenciales no solo para el éxito académico, sino también para la participación activa y reflexiva en la sociedad.

En segundo lugar, el uso de fanfiction como herramienta pedagógica merece especial atención. El fanfiction, entendido como la creación de historias derivadas de obras existentes por parte de los fanáticos, fomenta la creatividad y permite a los estudiantes reinterpretar textos desde nuevas perspectivas. Según Black (2008), este tipo de práctica no solo promueve la alfabetización digital, sino que también estimula el pensamiento crítico al invitar a los estudiantes a cuestionar y reimaginar narrativas establecidas.

Finalmente, es crucial capacitar a los docentes en el uso efectivo de estas herramientas. Aunque las tecnologías digitales ofrecen un gran potencial pedagógico, su implementación requiere una planificación cuidadosa para garantizar que se utilicen de manera efectiva y equitativa. Como señala Prensky (2010), los docentes deben adoptar un enfoque proactivo para integrar estas tecnologías en sus prácticas educativas, asegurándose de que respondan a las necesidades



específicas de sus estudiantes. Estos hallazgos tienen importantes implicaciones para el diseño curricular y pedagógico en el sistema educativo ecuatoriano, por tanto, se recomienda:

1. Integración curricular: incorporar actividades basadas en narrativas transmedia dentro del currículo escolar para fomentar no solo la lectura crítica, sino también competencias digitales y comunicativas.
2. Formación docente: es fundamental capacitar a los docentes en el uso efectivo de estas herramientas para maximizar su impacto educativo.
3. Acceso a recursos digitales: dado que no todas las instituciones educativas en Ecuador cuentan con acceso equitativo a tecnologías digitales, es crucial implementar políticas públicas que reduzcan esta brecha.

## Discusión

En el contexto educativo ecuatoriano, el desarrollo de habilidades de lectura crítica se ha convertido en una prioridad para enfrentar los desafíos de la sociedad contemporánea. En este marco, las narrativas transmedia, como el fanfiction y las plataformas digitales, emergen como herramientas innovadoras que pueden transformar las prácticas de enseñanza y aprendizaje en las aulas.

Las narrativas transmedia se caracterizan por la expansión de historias a través de múltiples plataformas y formatos, permitiendo a los usuarios no solo consumir contenido, sino también participar activamente en su creación. En el caso del fanfiction, los estudiantes reinterpretan y extienden historias existentes, lo que fomenta la creatividad, la comprensión lectora y el pensamiento crítico. Según Jenkins (2006), este tipo de narrativas promueven habilidades participativas que son esenciales en la era digital.

En Ecuador, las políticas educativas actuales reconocen la importancia de integrar tecnologías digitales en los procesos de enseñanza. El Plan Decenal de Educación 2016-2025 enfatiza la necesidad de promover competencias digitales y lectoescritoras desde edades tempranas. Sin embargo, a pesar de los avances, aún existen brechas significativas en la implementación de estrategias efectivas que aprovechen el potencial de las narrativas transmedia.



Estudios recientes han demostrado que el uso de plataformas digitales como Wattpad o FanFiction.net puede motivar a los estudiantes a involucrarse más activamente con la lectura y escritura. Por ejemplo, un análisis realizado por García (2020) destaca cómo estas plataformas fomentan el aprendizaje colaborativo y la discusión crítica entre pares. En el contexto ecuatoriano, estas herramientas pueden ser especialmente valiosas para conectar a los jóvenes con contenidos relevantes y culturalmente significativos.

No obstante, para maximizar su impacto, es fundamental capacitar a los docentes en el uso pedagógico de estas herramientas. Como señala Buckingham (2013), el éxito de las tecnologías educativas depende en gran medida de la formación del profesorado y del diseño de estrategias didácticas adecuadas. En este sentido, las instituciones educativas deben priorizar programas de formación continua que integren enfoques innovadores como el aprendizaje basado en proyectos y la alfabetización digital crítica.

## Conclusiones

El impacto de las narrativas transmedia, como el fanfiction y las plataformas digitales, en el fomento de la lectura crítica dentro del contexto educativo ecuatoriano es un tema que merece especial atención debido a su creciente relevancia en la era digital. Este análisis permite identificar cómo estas herramientas pueden contribuir al desarrollo de habilidades críticas y reflexivas en los estudiantes, así como su proporcionalidad en el fortalecimiento de la comprensión lectora.

En primer lugar, las narrativas transmedia ofrecen una experiencia de lectura inmersiva que trasciende los formatos tradicionales. A través de la creación y consumo de fanfiction, los estudiantes no solo reinterpretan historias existentes, sino que también desarrollan competencias como el análisis textual, la argumentación y la creatividad. Estas prácticas fomentan una interacción activa con los textos, lo que resulta clave para promover una lectura crítica. En el caso del contexto ecuatoriano, donde los índices de lectura pueden ser mejorados, estas estrategias representan una oportunidad para conectar a los jóvenes con la literatura de manera más significativa.



Por otro lado, las plataformas digitales amplían el acceso a una variedad de contenidos literarios y educativos. Espacios como Wattpad o foros de discusión permiten que los estudiantes compartan y debatan ideas, lo que fortalece su capacidad para evaluar diferentes perspectivas. Además, estas plataformas suelen integrar elementos multimedia, como videos o imágenes, que enriquecen la experiencia lectora y estimulan el pensamiento crítico. En un entorno educativo donde la tecnología está cada vez más presente, estas herramientas pueden ser aprovechadas para complementar los métodos tradicionales de enseñanza.

Sin embargo, es importante considerar ciertos desafíos. El uso de narrativas transmedia y plataformas digitales requiere una guía pedagógica adecuada para garantizar que los estudiantes desarrollen habilidades críticas y no solo consuman contenido de manera pasiva. Los docentes desempeñan un papel fundamental al diseñar actividades que promuevan el análisis profundo y la reflexión sobre los textos. Asimismo, es esencial abordar las brechas tecnológicas que puedan existir en algunas regiones del país, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a estas herramientas.



---

## Referencias bibliográficas

- Black, R. (2008). *Adolescents and online fan fiction: new literacies and digital epistemologies*. NY: Peter Lang.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: the social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Buckingham, D. (2013). *Media education: literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press.
- Freire, P. (2001). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI Editores.
- García, B. (2020). *Narrativas digitales y habilidades críticas: un análisis en entornos educativos*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 84(1), 45-63.
- Gee, J. (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Giroux, H. (2011). *On critical pedagogy*. New York: Bloomsbury Academic.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2021). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- INEVAL. (2021). *Informe sobre la calidad educativa en Ecuador*. Quito, Ecuador: INEVAL.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. NYU Press.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Clinton, K., Weigel, M., & Robison, A.J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. MIT Press.
- Lipman, M. (2001). *Thinking in education*. Cambridge University Press.
- Pérez, J., y Martínez, L. (2020). *Estadística aplicada a las ciencias sociales*. Colombia: Editorial Alfa.
- Pérez, L., y Sánchez, M. (2021). *Educación digital en Ecuador: desafíos y oportunidades*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(2), 45-60.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.



Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: partnering for real learning*. NY: Corwin Press.

Ramírez, L., y Pérez, J. (2022). *El impacto de las herramientas digitales en la lectura crítica*.  
Revista Latinoamericana de Educación, 34(2), 45-60.

Ryan, M. (2020). *Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.

Sabino, C. (2007). *El proceso general de la investigación*. Venezuela: PANAPO.

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. España: Deusto.

Scolari, C. (2018). *Transmedia narratives: new ways of communicating in the digital age*.  
Routledge.

Thomas, A. (2011). *Fan fiction and the reading/ writing continuum*. International Journal of Learning and Media.



**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.

