UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

(UTN)

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (FECYT)

CARRERA: PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y LAS HUMANIDADES

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, MODALIDAD DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

Los juegos digitales para potenciar la creatividad narrativa en estudiantes de educación media

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de las Artes

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

Autor: Ushiña Quimbila Lilian Ivanoba

Director (a): PhD. Jaramillo Mediavilla Lorena Guisela

Ibarra - junio - 2026

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Ushiña Quimbila Lilian Ivanoba

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Los juegos digitales para potenciar la creatividad narrativa en estudiantes de educación media
AUTOR (ES):	Ushiña Quimbila Lilian Ivanoba
FECHA: DD/MM/AA	23-06-2026
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	■ **PREGRADO** ☐ **POSGRADO**
TITULO POR EL QUE OPTA:	**Lic. en Pedagogía de las Artes**
DIRECTOR/ ASESOR	PhD. Jaramillo Mediavilla Lorena Guisela MSc. López Chamorro Santiago Patricio

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 23 días, del mes de junio de 2026

EL AUTOR:



……

Lilian Ivanoba Ushiña Quimbila

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 23 de junio de 2026

PhD. Jaramillo Mediavilla Lorena Guisela

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:
Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Unidad Académica de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



(f) ……
PhD. Jaramillo Mediavilla Lorena Guisela

C.C.: 1002240784

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité calificador del trabajo de integración curricular **"Los juegos digitales para potenciar la creatividad narrativa en estudiantes de educación media"** elaborado por Lilian Ivanoba Ushiña Quimbila, previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de las Artes, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
LORENA GUISELA JARAMILLO MEDIAVILLA

(f):……..
PhD. Jaramillo Mediavilla Lorena Guisela

(Directora)

C.C.:1002240784

Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
SANTIAGO PATRICIO LOPEZ CHAMORRO

(f):……..
MSc. López Chamorro Santiago Patricio

(Asesor)

C.C.: 1002103750

DEDICATORIA

Dedico este trabajo primeramente a Dios, por ser mi guía, mi fortaleza y la luz que ilumino mi camino en cada etapa de este proceso. A mi familia por el amor incondicional, paciencia y apoyo constante que me brindaron; pero sobre todo a mi madre y hermano por ser los pilares fundamentales de mi vida, por su ejemplo, sacrificio y confianza, que me inspiraron a no rendirme ante las dificultades. De igual forma agradezco a mis amigos y docentes, por acompañarme con su cariño, sabiduría y motivación. Este logro representa el fruto de la fe, el esfuerzo y la perseverancia, sino también el inicio de nuevos sueños y metas por cumplir.

Lilian

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a la Universidad Técnica del Norte por haberme abierto las puertas y brindado una formación integral, no solo en el ámbito académico sino también en el humano, guiándome con principios y valores que marcaron mi desarrollo profesional. Extiendo mi gratitud a la institución donde realicé mis prácticas preprofesionales, la Unidad Educativa “Rafael Suárez Meneses” por la oportunidad de poner en práctica mis conocimientos, por su apoyo constante y por contribuir a mi aprendizaje con experiencias significativas. De igual manera, agradezco a todos los docentes, tutores y compañeros que fueron parte de este proceso, por compartir sus enseñanzas, su tiempo y su amistad, haciendo de esta etapa una experiencia inolvidable.

Lilian

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar las percepciones de los estudiantes sobre el aporte de los juegos digitales narrativos en el desarrollo de la creatividad narrativa en estudiantes de Básica Media considerando la necesidad de incorporar estrategias innovadoras que fortalezcan las habilidades expresivas y creativas dentro del proceso educativo. El estudio se fundamenta en enfoques teóricos relacionados con la creatividad, el aprendizaje basado en juegos y las narrativas digitales los cuales orientan la integración pedagógica de la tecnología en el aula. La metodología se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con un nivel descriptivo- propositivo y un método inductivo, empleando la técnica de la entrevista mediante una guía semiestructurada aplicada a un grupo de estudiantes, lo que permitió comprender sus experiencias, percepciones y formas de expresión narrativa. Los resultados evidenciaron que los juegos digitales narrativos incrementan la motivación de los estudiantes y favorecen la creación de historias, personajes y situaciones narrativas además de potenciar la imaginación, la expresión de ideas y la capacidad de resolver conflictos dentro de las narrativas. A partir de estos hallazgos se diseñó una guía pedagógica basada en juegos digitales narrativos orientada a fortalecer la creatividad narrativa mediante actividades estructuradas que promueven la participación activa y la producción de textos creativos. Se concluye que estas herramientas constituyen un recurso pedagógico pertinente que promueve el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Palabras clave: Creatividad, Aprendizaje, juegos digitales, narrativa, educación, escritura

ABSTRACT

This research aimed to analyze students' perceptions of the contribution of narrative digital games to the development of narrative creativity in middle school students, considering the need to incorporate innovative strategies that strengthen expressive and creative skills within the educational process. The study is based on theoretical approaches related to creativity, game-based learning, and digital narratives, which guide the pedagogical integration of technology in the classroom. The methodology was developed using a qualitative approach with a descriptive-prepositive level and an inductive method, employing the interview technique with a semi-structured guide applied to a group of students. This allowed for an understanding of their experiences, perceptions, and forms of narrative expression. The results showed that narrative digital games increase student motivation and promote the creation of stories, characters, and narrative situations, as well as enhance imagination, the expression of ideas, and the ability to resolve conflicts within narratives. Based on these findings, a pedagogical guide was designed using narrative digital games to strengthen narrative creativity through structured activities that promote active participation and the production of creative texts. It is concluded that these tools constitute a relevant pedagogical resource that promotes meaningful learning in students.

Keywords: Creativity, Learning, Digital games, Narrative, Education, Writing

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 1
Objetivo general 4
Objetivos específicos 4
CAPITULO I: MARCO TEÓRICO 5
1. Creatividad narrativa 5
1.1. Definición y alcance 5
1.1.1 Principales teorías sobre la creatividad 6
1.1.2 Dimensiones de la creatividad narrativa 6
1.2 Juegos digitales narrativos 7
1.2.1 Concepto y características esenciales 7
1.2.2 Tipologías de juegos narrativos 7
1.2.3 Ejemplos representativos en el aula de educación media 9
1.2.4 Aportes pedagógicos de los juegos narrativos 10
1.2.5 Motivación y compromiso estudiantil 10
1.2.6 Desarrollo de habilidades de escritura y expresión creativa 11
1.2.7 Trabajo colaborativo y retroalimentación 11
1.2.8 Fundamentos teóricos para el diseño de actividades creativas 11
1.2.9 Investigaciones sobre creatividad narrativa en educación básica 14
1.2.10 Experiencias de juegos digitales con enfoque narrativo 15
1.2.11 Síntesis de hallazgos y vacíos de investigación 16
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA 17
2.1 Tipo, nivel, diseño y enfoque de la investigación 17
2.1.1 Tipo de investigación 17
2.1.2 Nivel de la investigación 17
2.1.3 Diseño de la investigación 17
2.1.4 Enfoque de la investigación 18
2.2 Población de estudio 18
2.3 Procedimiento 18
CAPÍTULO III: INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 20
CAPÍTULO IV: PROPUESTA 25
4.1 Introducción 25
4.2 Objetivos 25

4.2.1 Objetivo general 25
4.2.2 Objetivos específicos 25
4.2.3 Contenidos de la guía 26
4.3 Organización 27
Conclusiones 31
Recomendaciones 32
Referencias 33
Anexos 36

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tipos de juegos 8
Tabla 2 Operacionalización de la variable 1 38
Tabla 3 Operacionalización de la variable 2 39
Tabla 4 Matriz de consistencia 40

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 Portada de la guía pedagógica 28
Figura 2 Contenido teórico 29
Figura 3 Ejemplo de la unidad didáctica 29
Figura 4 Desarrollo de contenidos y proceso creativo 30
Figura 5 Actividad propuesta 30
Figura 6 Recurso digital utilizado 31
Figura 7 Espacio de reflexión y autoevaluación 31

INTRODUCCIÓN

La presente investigación que trata sobre los juegos digitales narrativos como intervención educativa se vuelve relevante en el contexto de la investigación sobre el desarrollo de la creatividad narrativa por parte de los estudiantes de básica media. En una era donde lo digital es parte cotidiano de la vida de los estudiantes, estos recursos presentan nuevas oportunidades para involucrarse con el lenguaje, la historia y el significado. Al estar basado en experiencias en las que los estudiantes participan en la producción de las historias, el objetivo es examinar cómo estos juegos pueden afectar su nivel expresivo, simbólico y creativo.

Según, Nadeem et al. (2023), en su artículo "*Efecto del aprendizaje basado en juegos digitales en la participación y la motivación de los estudiantes",* traducido al español. Se basa en una metodología cuantitativa para analizar cómo el aprendizaje basado en juegos digitales influye en la motivación y el compromiso en estudiantes en edad escolar, demuestra que los juegos digitales son más efectivos que las clases magistrales para el aprendizaje y la motivación. Los resultados confirman que los juegos de alta calidad son motivadores en el aprendizaje (pp. 2-3). Se concluye, aunque los juegos digitales mejoran el aprendizaje, no pueden reemplazar a los docentes y deben usarse adecuadamente.

Por otra parte, Li et al. (2024), en su escrito "*The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment*". Utilizaron una metodología mixta basado en la teoría del conductista, con un cuestionario distribuido a una cierta cantidad de estudiantes universitarios y se realiza un análisis para explorar el impacto de los juegos. Entre sus resultados muestran que los juegos digitales incrementan la motivación de los estudiantes para aprender y el compromiso de aprendizaje en el entorno digital (pp. 17- 18).

Se concluye que, los juegos educativos digitales fomentan la motivación estudiantil al aumentar el compromiso, con un entorno digital escolar que amplifica su eficacia, destacando la necesidad de integrar estas herramientas en la educación para optimizar el aprendizaje.

Por otro lado, Vázquez y Merchán (2023), plantea en su texto "*Aprendizaje Artístico como Método Innovador para el Desarrollo de la Creatividad"*. La metodología que han empleado es un estudio cuasi- experimental utilizando una prueba CREA como patrón para medir la creatividad. El resultado arrojo incrementos notables en los niveles de pensamiento creativo y rendimientos académicos (p.20). Se concluyo que las técnicas artísticas estimulan la creatividad, favoreciendo la mejora del pensamiento creativo y divergente, con resultados significativos en el ámbito educativo y una alta aceptación por parte de los docentes.

En este sentido, Blumberg et al. (2024), señala en su texto "*Estado actual de la cuestión: el aprendizaje de los niños en el contexto digital juegos*" traducido al español. Se utilizo una metodología de revisión documental que se centra en estudios recientes sobre videojuegos y

aprendizaje infantil, se analizó el impacto de los juegos en el desarrollo cognitivo y académico de niños con distintos estilos de aprendizaje. Los resultados, muestran que los videojuegos bien diseñados pueden mejorar habilidades como la memoria, atención y lectura (p.39. Se concluye que los videojuegos pueden igualar o superar métodos tradicionales de enseñanza, especialmente en niños con dificultades.

Dado que, Affendi et al. (2023), menciona en su artículo "*Educación mediática a través de juegos digitales*". La metodología utilizada es una revisión temática, sobre los procedimientos de diseño de los juegos educativos y su impacto real en el aprendizaje de los niños. Los resultados de los análisis lo llevan a rescatar tres tipos de diseños posibles, que va centrado en el aprendiz, actividad de aprendizaje y un tercero en el modelo pedagógico (p.2). Finalmente, añaden que los juegos educativos digitales bien diseñados pueden promover positivamente tanto en el aprendizaje como en los resultados.

Debido al entorno educativo actual, los estudiantes de básica media enfrentan un desafío en su creatividad narrativa. Los métodos pedagógicos, como repetición de tareas y actividades, produce la disminución de motivación y el deseo de escribir. Esta desconexión entre las prácticas de enseñanza y los deseos de los estudiantes que dependen cada vez más de modelos digitales e interactivos continua. Aunque la tecnología ha avanzado y existe acceso a una amplia gama de recursos digitales muchos sistemas educativos aun no cuentan con herramientas lúdicas que faciliten vías creativas para liberar una narrativa.

A la luz de estas circunstancias, es necesario introducir una nueva dirección en la enseñanza a través de métodos que sean interesantes y atractivos para los estudiantes. Las historias en los juegos educativos serios permiten el desarrollo de la creatividad, la fluidez verbal, la escritura de historias, la narrativa y todas las formas en que se pueda fomentar un aprendizaje profundo. Sin embargo, esto no se ha tomado en consideración, en parte debido a obstáculos como la falta de capacitación docente en herramientas digitales o la resistencia al cambio de metodología. En tales circunstancias, es necesario explorar cómo estos juegos pueden emplearse para enriquecer la creatividad narrativa en los estudiantes y así, transformar las experiencias de aprendizaje en algo más centrado en el estudiante y diverso. De esta manera, la pregunta central que guía este estudio es: ¿Cómo perciben los estudiantes de básica media el aporte de los juegos digitales narrativos en el desarrollo de su creatividad narrativa?

La presente investigación se centra en como el uso de los juegos digitales narrativas pueden fomentar la creatividad en los estudiantes de básica media. La creatividad narrativa es un aspecto importante para el desarrollo de los estudiantes porque les permite pensar libremente, expresar sus propios pensamientos y mejorar su expresión escrita. Sin embargo, en el contexto escolar en general, y particularmente en las escuelas primarias, esta habilidad no siempre se fomenta positivamente, ya que la enseñanza tradicional incluye solo ejercicios técnicos, sin involucrar ni motivar al alumno.

Ante esta situación, los juegos representan una herramienta innovadora para que los estudiantes se interesen por escribir y contar historias, esto les permitirá a los estudiantes que puedan aprender de forma divertida y cercana a su mundo, desarrollando su creatividad de

manera sencilla mientras juegan. Son interactivos y dinámicos al permitir experiencias educativas que mejor se adaptan al interés del estudiante, promoviendo la libre exploración de ideas y la autoexpresión. De ninguna manera esta propuesta pretende sustituir las metodologías de enseñanza existentes; Sin embargo, es una propuesta destinada a complementar y proporcionarles recursos accesibles que convertirán el aprendizaje en un proceso más atractivo, significativo y situado.

Esta investigación puede ser beneficiosa ya que los estudiantes pueden sentirse motivados para escribir y producir historias con el fin de aprender en un entorno agradable, donde puedan imaginar, expresarse y mejorar sus habilidades creativas. No pensarán en escribir como algo intimidante o monótono, sino como una forma de compartir sus pensamientos y divertirse con ello. También puede facilitar el desarrollo de su confianza, participación y amor por el aprendizaje, con beneficios consecuentes para el desarrollo personal y social.

Objetivo general:

Proponer una guía pedagógica basada en los juegos digitales narrativos para fortalecer la creatividad narrativa en estudiantes de básica media.

Objetivos específicos:

1. Describir como los estudiantes de básica media expresan su creatividad narrativa a partir del uso de juegos digitales narrativos.

2. Analizar las percepciones de los estudiantes sobre el aporte de los juegos digitales narrativos en la construcción de historias, personajes y situaciones narrativas.

3. Diseñar una guía pedagógica basada en los juegos digitales narrativos para fortalecer la creatividad narrativa de los estudiantes de básica media.

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

Se comprende como la habilidad de elaborar narraciones originales a través de la articulación de ideas, vivencias y componentes imaginativos que generan estructuras con sentido y coherentes, este procedimiento supone la integración de la expresión emocional, la organización simbólica y el pensamiento divergente lo que posibilita crear relatos que comunican puntos de vista, conflictos y significados variados. La creatividad narrativa, desde una perspectiva actual no solo se vincula con la creación de historias, sino también con la reelaboración de realidades y la generación de significados inéditos mediante el uso del lenguaje y la narración. Investigaciones recientes indican que esta clase de creatividad se cultiva a través del examen de diversas alternativas narrativas y la incorporación de recursos expresivos que mejoran la experiencia creativa (Zhao et al., 2022).

1. Creatividad narrativa

La creatividad puede interpretarse como un comportamiento que surge de forma espontánea que implica un enfoque individual y no es monótono; además, se halla en un constante cambio y búsqueda de nuevas ideas fusionando conceptos ya existentes, pero es importante considerar que es un término sumamente complejo que puede cubrir diversas áreas. El fomento de la creatividad en un individuo no solo impulsa la obtención de competencias que mejoren la solución de problemas, sino que también promueve algunas habilidades sociales como la interacción con los demás (González y Molero, 2022).

1.1. Definición y alcance

La creatividad narrativa en el ámbito educativo se convierte en una herramienta relevante no solo para el aprendizaje de contenidos, sino también para el desarrollo de la identidad, la empatía y el pensamiento simbólico. En este sentido, Galarza et al. (2024), sostienen que la narración digital tiene una fuerte base social, ya que funciona como un espacio donde los estudiantes pueden crear y compartir contenidos variados, aprovechando las herramientas interactivas de la web.

Esto implica que los niños, jóvenes o cualquier persona con creatividad no tienen que escribir sus historias en papel, sino mediante medios digitales y utilizando los elementos, como sonido, música, imágenes, voces grabadas, etc. Cuando se suman estas piezas, se tiene una tecnología rica, emocional, reflexiva e imaginativa para contar historias mejores, más expresivas, más completas y, en última instancia, más atractivas. Una de las ventajas es que permite la participación en espacios digitales de acceso abierto, flexibles y gratuitos. Estos son los espacios que fomentan una nueva forma de pensar, donde tanto los aportes individuales como colectivos contribuyen al desarrollo de un cuerpo colectivo de historias y narrativas.

1.1.1 Principales teorías sobre la creatividad

A lo largo de los años, se han propuesto numerosas teorías para explicar las bases de la creatividad. Esto incluyó factores como la fluidez, la flexibilidad y la originalidad del pensamiento divergente (Guilford, 1950), quien fue un pionero del análisis factorial de la psicometría. Estas características desempeñan un papel clave en la evaluación y el desarrollo de la creatividad en el aula. Howard Gardner (2001) también propuso el enfoque en su teoría de las inteligencias múltiples, en la cual valoro que la inteligencia la lingüística y la inteligencia visual o espacial juegan un papel integral en la narración creativa.

En las últimas décadas, las perspectivas más modernas sobre pedagogía y psicología positiva ven la creatividad como una competencia transversal que puede ser mejorada a través de entornos enriquecidos, tareas desafiantes y experiencias de vida auténticas. El docente es un agente constructivista central, donde se crean entornos de aprendizaje que desafían el potencial de los estudiantes para explorar, ser curiosos y expresar libremente. De esta manera, la creatividad no es un ámbito limitado para unos pocos, sino que es una capacidad que puede desarrollarse a través de la práctica reflexiva y situada.

Siguiendo este enfoque, en este estudio también incluye el uso de diversas nociones pedagógicas modernas, incluyendo la pedagogía creativa y la psicología positiva. Estas tendencias demuestran la importancia del juego, la emoción y la experiencia comprometida en el aprendizaje. Coinciden en que la creatividad con la narración puede mejorar en un ambiente estimulante, dinámico y emocionalmente seguro en el que los estudiantes son libres de compartir, descomponer, dar significado y vincular su aprendizaje con su mundo interno y cultural.

1.1.2 Dimensiones de la creatividad narrativa

La creatividad narrativa se define por el diseño estructural de la historia, la interconexión de sus partes, el desarrollo de los personajes, el lenguaje figurado y el grado en el que los modos expresivos (por ejemplo, imágenes, sonidos, movimiento) se aplican a la experiencia de la historia. Las dimensiones de estos se amplían mediante la narración digital a través de la fusión de elementos multimedia en una narrativa monolítica.

La interacción dentro de los entornos de aprendizaje digital se presenta en tres dimensiones significativas, cada una vital para el desarrollo integral del estudiante. La interacción entre el estudiante y el profesor genera diálogo y motivación para el aprendizaje. La interacción entre estudiantes fomenta el trabajo en equipo cooperativo entre compañeros y el intercambio de ideas. Luego, tenemos la interacción estudiante contenido, que brinda nuevamente una oportunidad para que los estudiantes aprovechen sus experiencias previas mientras aprenden cosas nuevas. También mejora sus habilidades de comunicación al pensar de manera crítica mientras organizan sus pensamientos, hacen preguntas, forman opiniones y desarrollan narrativas durante las conversaciones con otros.

Según Moreira (2021), esta forma narrativa fomenta la investigación personal y colectiva que permite al estudiante percibirse a sí mismo como un sujeto que desarrolla su creatividad. La creación de contenido se vuelve más fácil y la experiencia de aprendizaje se vuelve muy personal gracias a una combinación de elementos visuales, auditivos y textuales. Además, fomenta la creatividad y el uso de la imaginación al plantear problemas que deben resolverse con una respuesta imaginativa, junto con juegos e improvisación; sin mencionar la resolución de problemas y la cooperación, así como la estrategia y el liderazgo, además de colocar a los estudiantes como autoridades que deben tomar decisiones, gestionar recursos y asistir a otros personajes. La inversión emocional en la narración digital es uno de los aspectos clave que la convierte en un método de enseñanza efectivo.

1.2 Juegos digitales narrativos

Este tipo de propuesta, ha surgido como un posible catalizador para la adquisición y el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias, con énfasis en la trama, los personajes y el progreso de la argumentación. Esta premisa se basa en la teoría del aprendizaje situado, que establece que el conocimiento se obtiene de forma más eficaz cuando está contextualizado y es auténtico (Alvarado et al., 2025).

1.2.1 Concepto y características esenciales

Los juegos de computadora narrativos han encontrado su camino en el ámbito del aprendizaje basado en juegos. Son un evento de cruce que fusiona dos cosas: algo sobre la diversión de la estructura en los juegos y la autenticidad de la narración. Se trata no solo de jugar, sino de vivir una historia y tomar decisiones dentro de un mundo interactivo, convirtiéndose en el protagonista de la historia.

Proporcionan la posibilidad de simular diferentes situaciones relacionadas con la escuela, la familia y fuera de la familia en las cuales los niños, junto con sus compañeros, maestros y miembros de la familia, pueden ser participantes creativos que proponen soluciones y aprenden a manejar la tolerancia incluso en el fracaso. Más que entretenimiento, esta es una forma efectiva de moldear las habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas en los niños.

1.2.2 Tipologías de juegos narrativos

Los juegos de historia digital se han desarrollado extensamente en los últimos años, facilitando múltiples líneas de interacción y aprendizaje. Según su alcance, organización y participación del usuario, se pueden dividir en varios tipos. Cada uno de estos tipos tiene un propósito educativo diferente, por lo que los maestros podrán elegir la herramienta que más se ajuste a sus objetivos pedagógicos. Existen diferentes categorías de juegos narrativos en términos de su propósito, diseño o interactividad, y algunos de ellos relevantes para el uso de juegos en la educación son:

Tabla 1
Tipos de juegos

Título	Concepto	Ejemplos
Juegos Serios (Serious Games)	Videojuegos diseñados con fines educativos explícitos, usados para capacitación y cambio de comportamiento en educación, salud y negocios.	Kahoot!
Juegos de rol narrativos (Role-Playing Games - RPG)	Los jugadores asumen roles dentro de una historia; sus decisiones afectan la narrativa. Fomentan empatía, toma de decisiones y reflexión sobre dilemas sociales en un entorno seguro.	
Plataformas de creación de historias	Herramientas digitales como Scratch, Twine o Genially que permiten a los estudiantes crear contenido narrativo con texto, imágenes, audio o video, fortaleciendo habilidades creativas y tecnológicas.	Storybird, Twine, Scratch, Book Creator y Genially
Juegos de simulación con narrativa integrada	Juegos con situaciones reales o ficticias que permiten al estudiante interactuar con el entorno narrativo. Promueven el aprendizaje experiencial y habilidades blandas como liderazgo y trabajo en equipo.	Minecraft Education,
Juegos de lenguaje y narrativa en entornos gamificados	Juegos o aplicaciones como Duolingo que, aunque no se centran exclusivamente en la narrativa, integran misiones y personajes para desarrollar habilidades lingüísticas y narrativas.	Duolingo

Esto ha hecho que los juegos digitales se vinculan con la atención, la percepción y la memoria. También ayudan a reforzar la memoria a corto plazo, la memoria de trabajo, que nos permite almacenar y manipular información recién adquirida, y la memoria episódica, responsable de recordar momentos y lugares. Es un resultado muy positivo que surge de la interacción entre los juegos digitales y la creatividad.

Estos juegos tienen espacios claros y respetuosos con las reglas, que, sin embargo, son lo suficientemente flexibles como para dejar que la imaginación se sumerja en ellos. También incluyen factores que incentivan, como misiones, personajes, desafíos: cosas que superan algunos de los problemas comunes en el curso de escritura creativa en la adolescencia temprana, como el miedo de empezar y la falta de ideas. Cuando la escritura se integra con la narrativa de un juego o cuando los estudiantes tienen la habilidad de crear su propio contenido dentro de esos juegos, la escritura deja de ser una actividad aislada y aburrida para

convertirse en una tarea disfrutable, liberada y con propósito. De esta manera, se libera la obligación de comunicar y nace un amor por jugar y expresarse con palabras.

Los juegos digitales son escasos en que, de hecho, entre los académicos, hay consenso en que también son potentes estimuladores de habilidades: si se utilizan de una manera integrada al currículo, permiten al estudiante no aprender contenidos, sino desarrollar su propia creatividad y expresar sus ideas a través de una historia que tenga sentido. En esta línea, Como señalan Maričić y Lavicza (2024), destacan que los juegos con tramas ratificadas, si tienen un buen diseño, logran que el alumno se conecte emocionalmente con lo que aprende. Este despierta un interés real en temas que suelen parecer difíciles o aburridos. Así, usar juegos digitales en el aula no es simplemente "usar tecnología", sino que se trata de reinventar la enseñanza, para que se vuelva más relevante, con propósito y atractiva para los estudiantes.

1.2.3 Ejemplos representativos en el aula de educación media

La inclusión de juegos narrativos digitales en el aula de la escuela secundaria ha logrado experiencias de aula impactantes que estimulan la creación de narrativas, el análisis crítico y el compromiso activo de los estudiantes. En esta era de narración digital en la educación, que sirve como un método de enseñanza innovador, tanto estudiantes como docentes pueden contar historias mediante el uso de una variedad de elementos multimedia, ha cobrado popularidad. Esto no solo implica el uso de herramientas tecnológicas, sino que también está cambiando la forma en que se crea y presenta el conocimiento al incluir voz, imagen, texto, música, vídeo y animación. La aplicación en instituciones educativas también responde a la necesidad de llegar a nuevas generaciones de estudiantes, que han crecido en un entorno tecnológico y ya no pueden ser enseñados con el método tradicional. Por eso, herramientas como Genially, Padlet, Canva, entre otras, se han convertido en los principales aliados de los profesores en diversas áreas del conocimiento, ya que hacen posible la producción de obras narrativas que combinan información, creatividad y reflexión.

El uso de estas plataformas es una oportunidad para promover competencias comunicativas, creativas y cognitivas. Cuando un aprendiz compone una historia digital, no solo selecciona ideas/conceptos, sino que también elige imágenes, graba sonidos, elabora secuencias visuales o adapta el mensaje a diferentes medios. Esta indagación estimula el pensamiento crítico, el trabajo en grupo y las competencias digitales, todos fundamentales en el mundo basado en el cerebro de hoy. Según Meza y Alfaro (2023), la narración digital también contribuye a mejorar la expresión oral y escrita, la comprensión lectora, y se despierta el interés por un aprendizaje activo y personalizado. Además, estas herramientas son particularmente útiles para la diversidad en el aula. Estudios recientes, como el de Maldonado et al. (2024), muestran cómo la narración digital mejora la inclusividad de la educación, especialmente entre niños con necesidades educativas especiales. Cuando los estudiantes pueden trabajar con imágenes, vídeos y grabaciones, no solo con texto escrito, se hace posible una participación más equitativa. Esta flexibilidad permite que las narrativas digitales se implementen en diferentes niveles y entornos educativos.

1.2.4 Aportes pedagógicos de los juegos narrativos

El juego es una actividad esencial porque favorece el desarrollo completo de los niños, ayudándoles a conocerse a sí mismos y al entorno que les rodea. La falta de juego en la etapa infantil puede provocar dificultades relacionadas con un escaso nivel de autonomía e independencia, falta de madurez, problemas emocionales, carencia de capacidades sociales, poca creatividad e imaginación, rasgos personales como ser tímido, pasivo o retraído, desarrollo de un carácter difícil y acumulación diaria de estrés y tensiones (Góez et al., 2022).

En este contexto, se hace referencia a los recursos lúdicos como instrumentos pedagógicos que posibilitan que los alumnos aprendan de manera activa, participativa y amena la materia de historia. Dichos recursos pueden abarcar dramatizaciones, juegos de roles, empleo de tecnologías digitales, entre otros. Su uso educativo facilita que los estudiantes participen dinámicamente en el proceso de aprendizaje, estimulando su creatividad, curiosidad y capacidad crítica. Se pretende que los alumnos desarrollen la empatía, el pensamiento crítico y la reflexión a través de su funcionalidad educativa, al mismo tiempo que se robustece su identidad cultural y su sentimiento de pertenencia (Zapata et al., 2024).

1.2.5 Motivación y compromiso estudiantil

Las herramientas digitales con narrativas interactivas incorporadas son una forma de apoyar el aprendizaje activo y significativo, en el cual los estudiantes ya no son meramente receptores, sino participantes en la producción de contenidos educativos. A través de la historia, los estudiantes no solo aprenden a comunicarse y utilizar la tecnología, sino que también se convierten en creadores y escritores de su propio aprendizaje, contribuyendo a los tipos de historias que el mundo puede escuchar en lugar de solo leer. Ochoa y Díaz (2021) definen que "la innovación debería considerarse como un proceso que modifica e interviene en las actividades educativas" (p. 4).

Una ventaja adicional reside en la motivación y el compromiso del estudiante, ya que los estudiantes están involucrados en la creación de historias con contenido digital, experimentan un mayor control sobre su propio aprendizaje. Esta participación los motiva a pensar, reflexionar y resolver problemas porque tienen que organizar, estructurar y presentar sus ideas de forma significativa, coherente y hasta atractiva. Al respecto, Tse et al. (2021) sostienen que este proceso implica "no solo generar ideas, investigar, así como desarrollar argumentos y guiones, sino también cómo reunir, analizar e integrar multimedia en el texto para la historia digital" (p.2). Los estudiantes se involucran emocionalmente con el contenido al compartir experiencias o crear cuentos alegóricos. Esta conexión emocional enriquece la memoria, mejora la retención y allana el camino para el aprendizaje a largo plazo. Además, presente sus historias en plataformas digitales les da a los estudiantes la sensación de ser escuchados y valorados, lo que a su vez refuerza su autoestima y su apego a la experiencia escolar.

1.2.6 Desarrollo de habilidades de escritura y expresión creativa

Los juegos digitales basados en la cultura incorporan una clave potencial para desencadenar la producción escrita en un contexto lúdico, real y significativo. Al diseñar personajes, dar forma a tramas y construir mundos imaginarios, los estudiantes perfeccionan sus habilidades para articular conceptos complejos de manera clara y con entusiasmo.

Este tipo de ejercicio no solo beneficia la ortografía, la sintaxis o la cohesión del texto, sino que también facilita el juego con diversos estilos, registros y géneros discursivos. La interacción textual, fotográfica, sonora y animada de los juegos narrativos permite que los estudiantes se expresen de múltiples maneras, lo cual es una ventaja en entornos inclusivos con diversas formas de aprendizaje. Según Guaita et al. (2024) “estas plataformas brindan a los estudiantes la posibilidad de crear narraciones donde lo verbal y lo visual se encuentran, lo que ayuda a lograr una experiencia de aprendizaje más completa, reflexiva y auténtica” (p.11). Además, la producción y edición de una narrativa desarrolla habilidades transversales de pensamiento ordenado, capacidad de síntesis y resolución creativa de problemas, dentro del dominio de la comunicación.

1.2.7 Trabajo colaborativo y retroalimentación

Los juegos narrativos en el aula fomentan la colaboración real entre los estudiantes. Varias de dichas plataformas también apoyan la colaboración grupal, donde todos los participantes tienen roles creativos en la producción de la narrativa, por ejemplo, un guionista, un dibujante, un constructor o un editor. Una división del trabajo que también habla de la responsabilidad compartida y un sentido de pertenencia al conjunto.

Además, las historias recopiladas para un grupo se enriquecen, se profundizan a medida que se comparten diferentes aspectos de pensamiento, la perspectiva y la vida lo que aumenta las actitudes de juicio, empatía del corazón y aceptación practicando la negociación de significados y conflictos, así como expresando y solicitando retroalimentación sobre contenido y la forma de las historias.

Según, Alonso et al. (2024) señalan que "la narración de cuentos digitales colaborativas en el aula fomenta la construcción colectiva del conocimiento, refuerza el sentimiento de pertenencia a una comunidad, el aprendizaje entre pares y la creatividad compartida" (parr.7). Esta construcción social del aprendizaje es crucial para la adquisición de competencias comunicativas, socioculturales y emocionales que actualmente son muy valoradas en el ámbito educativo.

1.2.8 Fundamentos teóricos para el diseño de actividades creativas

En este apartado se expone aportes sobre el sustento teórico para la planificación e implementación de actividades creativas que favorecen el aprendizaje significativo e innovador que promueven la exploración, participación activa, resolución de conflictos y pensamiento crítico. Desde esta perspectiva las actividades no se lo hacen más dinámico el

proceso de enseñanza aprendizaje, también favorecen los procesos cognitivos y habilidades socioemocionales lo que resulta una ventaja para el desarrollo integral.

1.2.8.1 Modelo CREATIVE: componentes y principios

El modelo CREATIVE ofrece una visión holística de la creatividad en el contexto educativo, específicamente con respecto a cómo los entornos de aprendizaje pueden adaptarse para fomentar el pensamiento independiente, la motivación intrínseca y la autoexpresión con propósito. El modelo incorpora la apertura a nuevas ideas, el error como parte natural de la creatividad, el fomento de la curiosidad y la experimentación, la libertad de los estudiantes y la conciencia de las emociones en el proceso de aprendizaje (Navarro y Zhou, 2024).

No requiere que las historias se ajusten a un formato típico, sino que debe realzar los talentos de los estudiantes y sacar a relucir sus lados personales, culturales y estéticos. Estamos empoderando a los estudiantes para que cuenten sus propias historias en un entorno que les permite formularse basándose en sus intereses, preocupaciones y contextos sin temor a ser juzgados o corregidos de inmediato.

Si uno se refiere desde este enfoque al rol del maestro, entonces se habla del maestro mediando entre ser la guía, la compañía y el incentivo de iniciativas, y proporcionando herramientas y espacios de apoyo, sin presentar modelos muy rígidos. Las tareas creativas ideadas sobre la base de este modelo deben involucrar los múltiples lenguajes de expresión (verbal, visual, auditivo, kinestésico) y atender a los diferentes estilos de aprendizaje en el aula.

1.2.8.2 Teoría del Flow y su aplicación en el juego

Mihaly un psicólogo húngaro desarrolló este concepto, llamado flujo, para describir el estado profundo de concentración en el que una persona se involucra tanto en una actividad que nada más parece importar. Los mantienen motivados, enfocados y disfrutando de lo que están haciendo en un entorno educativo. A través de la sensación de control, aumenta la satisfacción de los alumnos y, por lo tanto, su aprendizaje, debido a un mayor grado de compromiso emocional con el contenido en el que están trabajando.

Proporcionarán a los estudiantes la oportunidad de avanzar a su propio ritmo, tomar decisiones y experimentar con ideas para aprender rápidamente de los resultados, ingredientes necesarios para mantener su atención e interés. Es un enfoque centrado en el estudiante comprende que cada persona aprende a su propio ritmo y de su propia manera. Permite una instrucción diferenciada a través de varios materiales de aprendizaje (visuales, auditivos, interactivos) que pueden adaptarse a la comprensión en diferentes niveles. Esto fomentará una educación más completa y estimulante, cuando el aprendizaje ya no se sienta como una carga, sino más bien como una aventura que despierte entusiasmo y deseo de nuevos conocimientos.

Los entornos de aprendizaje creados basándose en los principios de flujo mejoran la motivación, fomentan el compromiso y contribuyen a mejores resultados educativos (Oliveira et al., 2021). Cuando esta teoría se aplica al diseño de historias, las estrategias sugeridas son: elegir el nivel de dificultad, luego impulsar desafíos incrementales, definir claramente el objetivo y permitir que el estudiante sea el jefe del progreso de su propia historia. Este tipo de aprendizaje, divertido y desafiante, crea una actitud favorable hacia el trabajo escolar, particularmente en estudiantes que generalmente están menos involucrados o tienen problemas de atención en aulas tradicionales.

1.2.8.3 Constructivismo y aprendizaje situado

Es el conocimiento que se construye activamente a partir de la experiencia. En este sentido, los foros, blogs, plataformas colaborativas y juegos interactivos a través de los medios digitales ofrecen un aprendizaje compartido y significativo. Varias teorías del aprendizaje reconocen la capacidad de los juegos digitales para motivar, involucrar y guiar a los estudiantes, por lo que el rol positivo de los juegos digitales en la educación es consistente.

Es una teoría del aprendizaje basada en la idea de que las personas aprenden a través de la experiencia, la reflexión sobre esas experiencias y la interacción social, en lugar de a través de la enseñanza tradicional. Basada en las ideas de Jean Piaget, esta perspectiva sostiene que los niños llegan a dominar habilidades cognitivas al pasar por encuentros en el mundo, con otras personas y al reflexionar sobre sus propias acciones. Entonces, la información no se transmite; en realidad, se construye a partir de la experiencia.

Desde este punto de vista, el aprendizaje basado en juegos es naturalmente compatible con las ideas del constructivismo. Los juegos no solo ofrecen desafíos, reglas y dinámicas, sino también entornos en los que los estudiantes construyen sus propias estrategias toman decisiones, cometen errores y vuelven a intentarlo en un ambiente seguro y motivador, impulsando la confianza, y la creatividad.

Además, los juegos estimulan las interacciones con otros participantes, condicionando el aprendizaje con diálogo, cooperación y la resolución de problemas de manera conjunta. Cuando un estudiante juega un juego educativo, está aprendiendo contenido y desarrollando sus habilidades sociales, emocionales y cognitivas de una manera divertida e interactiva. De esta manera, el juego deja de ser simplemente un recurso de entretenimiento para convertirse en un potente instrumento de enseñanza que se adapta a las necesidades específicas de los estudiantes. Hoy en día, aprender es hacer, es comunicar, es explorar y, sobre todo, sentirse protagonista de nuestro propio proceso de aprendizaje.

1.2.8.4 Marco tecnológico y competencias docentes (TPACK)

Además, el modelo TPACK (Conocimiento Pedagógico del Contenido Tecnológico) de Mishra y Koehler proporciona una estructura y una visión más amplia y profunda de cómo la tecnología debe integrarse en el aula. Este modelo plantea que, al crear experiencias de aprendizaje para los estudiantes, los profesores deben considerar tres formas de

conocimiento: qué enseñan, cómo van a enseñarlo y en qué tecnología van a enseñarlo. La tecnología en este contexto no debería ser un complemento, sino una herramienta elegida de acuerdo con los resultados de aprendizaje y las características de los estudiantes.

Por fin, el modelo del ciclo de aprendizaje de Kolb (desarrollado junto con su modelo de aprendizaje activo y experiencial) se aplica ampliamente, siguiendo el uso de tecnologías digitales. El uso de plataformas o herramientas, como simuladores, laboratorios virtuales, realidad aumentada o juegos educativos, permite a los estudiantes convertirse en aprendices activos, explorando, experimentando y reflexionando desde una experiencia personal. Además, también se debe una actitud crítica hacia el uso de las tecnologías, como una forma de medir el impacto de las tecnologías en la inclusión, la equidad, la privacidad y la identidad digital de los estudiantes debe ser evaluado.

1.2.9 Investigaciones sobre creatividad narrativa en educación básica

En los últimos años, el estudio de los juegos digitales basados en narrativas como medio educativo ha crecido rápidamente. Su efectividad en la promoción de la creatividad, el pensamiento crítico, la construcción narrativa y la motivación estudiantil ha sido confirmada por diferentes estudios de investigación internacionales, lo que lo convierte en un enfoque innovador en comparación con los métodos de enseñanza convencionales.

Investigaciones como la de Jackson et al. (2022) realizaron un estudio comparativo en aulas de educación secundaria para averiguar la influencia de los juegos digitales sobre narrativa en las habilidades de escritura. Encontraron cambios estadísticamente significativos en la organización de ideas, coherencia discursiva y riqueza léxica (p. 45). Esto significa que es posible utilizar estos servicios en la enseñanza de habilidades lingüísticas.

En un escenario latinoamericano diferente, Hurtado et al. (2023) utilizaron narraciones digitales con niños en una escuela rural de preescolar en Perú dentro de una intervención educativa sobre el uso de herramientas digitales para estimular la expresión y el aprendizaje. Los hallazgos fueron que "el nivel creativo de los estudiantes ha aumentado significativamente después de las actividades de cuentos digitales, especialmente en los dominios de originalidad, fluidez y flexibilidad de pensamiento" (p. 42).

Esta muestra evidencia de que los juegos digitales de narración se convierten en un activo importante de la pedagogía en la era del modernismo. No solo mejoran como enseñamos, como escribí en mis dos publicaciones anteriores, sino que también están abriendo nuevos caminos para un aprendizaje verdaderamente individual y significativo, para igualar las habilidades requeridas por la nueva era digital. Contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes ya la innovación educativa de la tecnología narrativa en las escuelas adaptadas a la demanda de los estudiantes.

Pero, aunque se han logrado avances, todavía existe una disparidad educativa. Hay una mayor cantidad de investigación al respecto en los grados inferiores, particularmente en las áreas de comprensión lectora y lenguaje expresivo. Sin embargo, en el nivel de educación

media, es necesario desarrollar el uso educativo de los juegos digitales narrativos en los planos de estudios oficiales de manera sostenible y determinar sus efectos en las demás dimensiones (empatía, pensamiento crítico, resolución de conflictos).

1.2.10 Experiencias de juegos digitales con enfoque narrativo

En los últimos años, la narración digital se ha convertido en una herramienta pedagógica importante que contribuye a transformar la praxis educativa, particularmente en el contexto rural, donde persisten desafíos tecnológicos, pedagógicos y de acceso. Debido a este carácter integrado (texto, imagen, sonido y video), esta herramienta posibilita la creación de experiencias de aprendizaje más cercanas a las realidades y emociones de los estudiantes, ya que estimulan no solo la comprensión del contenido, sino la realización de la creatividad y la expresión personal. Como Meza y Alfaro (2023) afirman:

Se podría argumentar que la idea narrativa no era original, que a lo largo de toda la historia la humanidad había tenido que recurrir a la narración en tiempos de antigüedad. Ya en relación con la narración digital, está claro que los medios digitales promueven nuevas modalidades de relatar la historia (p. 221).

Entre los antecedentes más recientes, vale la pena mencionar el trabajo de Savi et al. (2021) quienes desarrollaron una narrativa de videojuegos interactiva sobre la conservación del agua para su uso en comunidades rurales de Brasil. "Incluir componentes narrativos en el juego permitió a los participantes comprender mejor los contenidos científicos y se encontró que aumentaba la implicación emocional del estudiante" (p. 101), proporcionando más pruebas de que la historia no es solo un modo de entretenimiento, sino también un método efectivo para aprender temas complejos, si se coloca y contextualizan de la manera correcta.

En Bolivia, Guardía y Ávila (2023) observan un proyecto de narración digital en comunidades remotas que fueron afectadas por incendios forestales. En el transcurso de este proceso, los jóvenes no solo compartieron sus experiencias, sino que desarrollaron ideas sobre cómo desarrollar y mejorar sus vecindarios. "Los relatos concebidos por los estudiantes trascendieron las limitaciones de las actividades narrativas, convirtiéndose en espacios para la reflexión colectiva, donde los miembros no solo relataron lo que les había sucedido, sino que también sugirieron otras alternativas para mejorar su comunidad" (p. 150).

Uno de los ejemplos destacados por Rahim et al. (2023) en Kelantan, Malasia, son las escuelas rurales como apoyo en la enseñanza del inglés como segunda lengua. Los autores sugirieron que este enfoque "ayudó a aumentar la participación de los estudiantes en clase, les dio confianza para hablar en público y mejoró su motivación para el estudio de la lengua extranjera" (p.8). La experiencia demuestra que, si se diseña cuidadosamente, la narrativa digital puede resultar en entornos de aprendizaje más motivadores y significativos.

Estas experiencias revelan que cuando la narración digital está bien afinada, puede servir como un nuevo aliado educativo para las escuelas rurales, apoyando aún más la creatividad,

el lenguaje y el compromiso de los estudiantes. Además, permite incorporar el contexto sociocultural del estudiante en la práctica educativa, haciendo que el aprendizaje sea más significativo.

1.2.11 Síntesis de hallazgos y vacíos de investigación

Los hallazgos en diferentes países muestran que los juegos narrativos digitales son una herramienta de enseñanza innovadora con numerosas ventajas, especialmente en lo que respeta al desarrollo de las habilidades narrativas. Tales recursos facilitan a los estudiantes explorar y experimentar de una manera atractiva y emocionalmente estimulante a través de una combinación de tecnología, mecánicas de juego y narrativa. Sirven como una forma de apoyar a los maestros en la diferenciación de la instrucción y en responder a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Se ha demostrado que los juegos de narración de historias no solo son altamente ventajosos en el aula, sino que también se utilizan como apoyo en el desarrollo de las habilidades de escritura creativa, resolución de problemas, trabajo en equipo y comprensión emocional de los estudiantes. Estos trabajos han incentivado la motivación para leer, la generación de estructuras para presentar ideas y el aprendizaje de temas complejos al analizarlos contra experiencias reales. Además, contribuye a la inclusión entre los estudiantes al ofrecerles una diversidad de formas de expresión que se adaptan a diferentes formas de aprendizajes o necesidades específicas que fomentan la confianza en sí mismos y la importancia cultural en las instituciones educativas.

Sin embargo, hay advertencias importantes respecto a estos estudios la mayoría han tenido una duración corta que no se han investigado el aprendizaje a largo plazo o el crecimiento personal de los estudiantes. Tampoco se ha documentado bien la efectividad en contextos rurales o con baja conectividad tecnológica. Además, no se sabe cómo podría reconocerse el papel de los maestros en estos procesos especialmente en la educación tecnológica y la narración digital por los docentes.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1 Tipo, nivel, diseño y enfoque de la investigación

Este apartado expone el marco metodológico del presente estudio, orientando de manera estructurada su desarrollo. Estos elementos determinan el tipo de investigación, los objetivos que se esperan alcanzar, la manera en que se va a organizar el proceso de recolección y análisis de datos y el enfoque con el que se va a estudiar el fenómeno. Definir estos elementos asegura la alineación entre los objetivos propuestos, las técnicas utilizadas y los resultados esperados, garantizando rigor científico y validez en las conclusiones.

2.1.1 Tipo de investigación

El estudio desarrollado se enmarca en un enfoque de investigación cualitativa la cual permite comprender e interpretar cómo los estudiantes perciben el aporte de los juegos digitales en la creatividad narrativa de los estudiantes. Esta metodología permite acercarse a los alumnos que atribuyen en los significados de sus producciones narrativas, la interacción con los recursos digitales y la forma en como dan vida a las diferentes historias que narran. También, como lo afirma Galarza et al. (2024), que la narrativa digital no es solo contar historias, sino que es una experiencia sociocultural en donde los estudiantes exploran sus ideas, emociones, fortalece su identidad y comparte conocimientos de manera colaborativa.

2.1.2 Nivel de la investigación

La investigación fue de nivel descriptivo- propositivo, este tipo de estudio describe las formas en que los estudiantes se involucran con actividades de narrativa digital educativa, considerando aspectos como, la fluidez, la originalidad, y la estructura de las historias. Desde este enfoque de busca comprender las dinámicas que se generan en el aula al incorporar estas herramientas en el desarrollo de la creatividad narrativa. El enfoque propositivo del estudio se basa en la intención de generar un aporte reflexivo que amplíe la comprensión y sirvan de base para futuras investigaciones o decisiones educativas fundamentadas. Finalmente, por el periodo en el que se realizó la investigación es considerado transversal, se entiende puesto que la información se recopiló en un momento específico del tiempo (Salas et al., 2019).

2.1.3 Diseño de la investigación

El estudio fue de tipo no experimental, por lo que este diseño no interfirió ni manipuló el entorno de aprendizaje. Así, este diseño se enfoca en experimentar los eventos en su propio entorno de manera natural a medida que surgen, sin interferencias, factores alterantes o experiencias fabricadas. De esta manera, el investigador no es un actor en el proceso, sino que observa cómo se desarrolla la realidad (Ponce et al., 2022).

También indicaron que este diseño ofrece la posibilidad de observar fenómenos sociales y educativos desde la perspectiva de los propios participantes. Como se puede inferir, este aspecto en sí mismo, la ausencia de diferencias entre los elementos representa la

característica no experimental y a través de ella, investigar el fenómeno en condiciones naturales, como en la práctica educativa diaria.

2.1.4 Enfoque de la investigación

El enfoque que se aplicó fue cualitativo, dado que se ajusta a la cuestión de investigar procesos educativos complejos desde una postura interpretativa y flexible. La recolección de datos se realizó mediante entrevistas semiestructuradas lo que permite recaudar información rica en significados, experiencias y percepciones relacionadas con la creatividad narrativa y los juegos digitales. Además, facilita identificar cómo el entorno digital estimula el pensamiento creativo y crítico, cómo los alumnos toman sus propias decisiones al construir sus relatos, y de qué manera estos juegos se convierten en entornos de aprendizaje colaborativo. Este enfoque no se basa en datos numéricos, sino en el análisis del lenguaje, los discursos y las experiencias. Según Ponce et al. (2022), la investigación cualitativa es apropiada cuando se desea interpretar realidades complejas desde el punto de vista de los actores sociales; en este caso los estudiantes del subnivel de Básica Media.

2.2 Población de estudio

La población de este estudio estuvo conformada por estudiantes de Educación General Básica de la unidad educativa “Rafael Suarez Meneses”. Aunque en el título de la investigación se utiliza el término “educación media” este se mantiene por haber sido previamente aprobado, es importante aclarar que el estudio se desarrolló con estudiantes del subnivel de básica media que comprende a niñas y niños de entre 9 y 12 años de edad. En esta fase los alumnos desarrollan de manera más evidente su creatividad, imaginación y su habilidad para expresar ideas y crear narraciones sencillas a partir de sus experiencias personales, la elección de este grupo se debe a que se encuentran en un punto crucial de su proceso educativo, donde empiezan a estructurar sus ideas con mayor claridad y a construir historias. Asimismo, muchos estudiantes tienen contacto frecuente con juegos y entornos digitales en la vida cotidiana, lo que puede influir y dar forma a como imaginan y cuentan sus propias historias.

2.3 Procedimiento

Para llevar a cabo la investigación se trabajó con una muestra intencional de cinco estudiantes de Educación General básica, seleccionados por accesibilidad y disposición para participar en la entrevista. La elección de esta muestra respondió al enfoque cualitativo de la investigación el cual permitió recoger experiencias, opiniones y percepciones relacionadas con el uso de juegos digitales narrativos y su relación con la creatividad. Los estudiantes de este nivel participaron en el desarrollo de la investigación. La información recolectada mediante la aplicación de una entrevista semiestructurada que consistía en cinco preguntas abiertas elaboradas a partir de las variables de estudio: (uso de juegos digitales narrativos) como variable independiente y (creatividad narrativa) como variable dependiente. Las

preguntas se organizaron en categorías relacionadas con experiencias e imaginación en juegos digitales; comprensión narrativa y creatividad en los juegos; imaginación y expresión; y resolución creativa en la escritura; con el propósito de explorar las percepciones de los estudiantes sobre la influencia de los juegos digitales en la creación de historias.

Antes de la aplicación de la entrevista, el instrumento fue revisado con el fin de verificar la claridad y comprensión de las preguntas asegurando que el lenguaje utilizado fuera adecuado para estudiantes de básica media que las preguntas estuvieran relacionadas con los objetivos de la investigación. La entrevista fue aplicada de manera directa a los alumnos participantes a quienes previamente se les explico el propósito de la investigación y el uso académico de la información recopilada, promoviendo un ambiente de confianza para que pudieran expresar libremente su ideas y experiencias. A través de sus respuestas fue posible identificar sus ideas y experiencias relacionadas con los juegos digitales, así como su capacidad para imaginar personajes, situaciones o relatos. Las respuestas adquiridas durante las entrevistas fueron registradas y posteriormente revisadas para identificar ideas principales relacionadas con la creatividad narrativa. Finalmente, la información recolectada fue utilizada para el análisis del estudio y desarrollo de una guía pedagógica fundamentada en juegos digitales narrativos con el propósito de mejorar la creatividad narrativa entre los alumnos.

CAPÍTULO III: INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El presente apartado tiene como finalidad interpretar los resultados que se han obtenido a partir de la entrevista a los estudiantes de educación media, a partir de sus respuestas se busca comprender como perciben la influencia de los juegos digitales en el desarrollo de su creatividad narrativa, especialmente en la construcción de historias, personajes y situaciones. Este análisis se estructura de acuerdo a las categorías establecidas previamente lo que permite identificar ideas relevantes y relacionarlas con los planteamientos teóricos que sustentan la investigación. De esta manera no solo se describen las respuestas de los participantes, sino que también se interpretan sus significados con el propósito de aportar al cumplimiento de los objetivos propuestos en el estudio.

Variable dependiente: creatividad narrativa

Categoría: Comprensión narrativa y creatividad en los juegos

¿Qué elementos narrativos (personajes, escenarios, conflictos, finales alternativos) de los juegos digitales te parecen más inspiradores para desarrollar tus propias ideas o relatos? Texto de una sola línea.

Los resultados obtenidos muestran que el personaje es el componente más mencionado por los participantes. Los estudiantes 1, 2 y 5 lo identifican como la principal fuente de inspiración para la creación de nuevas historias. Esto evidencia que los alumnos se vinculan particularmente con los personajes principales o protagonistas del juego. Por otro lado, el estudiante 2 menciona que los escenarios también fomentan su imaginación, mientas que el estudiante 3, en cambio resalta tanto los escenarios como los conflictos como elementos que permiten imaginar situaciones narrativas más complejas. El estudiante 4 en cambio muestra preferencia por los relatos de fantasía y personajes que no existen lo cual demuestra que prefiere la fantasía y lo irreal como fuente de inspiración.

Estos resultados pueden interpretarse a partir de lo planteado por Guilford (1950), quien sostiene que la creatividad se relaciona con el pensamiento divergente es decir la capacidad de generar múltiples ideas, alternativas o soluciones frente a una misma situación. En este sentido los elementos narrativos presentes en los juegos digitales como personajes, escenarios y conflictos actúan como estímulos que favorecen la generación de nuevas ideas en los estudiantes.

De manera similar, Moreira (2021) señala que la narración digital permite a los estudiantes desarrollar su imaginación y creatividad mediante la interacción con diversos elementos visuales, auditivos y textuales. Estos recursos ayudan con la construcción de historias propias y promuevan una participación activa en el proceso creativo

Con base en estos resultados, se concluye que los juegos digitales no solo cumplen un papel de entretenimiento, sino que también pueden convertirse en herramientas pedagógicas para el desarrollo de la creatividad narrativa. Los personajes, escenarios y conflictos sirven como

referencias para que los estudiantes creen sus propias historias. En este sentido, agregar juegos digitales narrativos en el aula puede realmente apoyar la imaginación, la expresión escrita y la capacidad de estructurar historias. De esta manera el uso pedagógico de los juegos digitales puede convertirse en una estrategia innovadora para estimular la creatividad narrativa en estudiantes de básica media.

¿Cómo influyen las historias de los juegos en la forma en que comprendes o construyes tus propias narraciones en clase?

Las respuestas muestran que los juegos digitales tienen un impacto evidente en la manera en que se estructuran sus historias. El estudiante 1 señala que emite a los personajes que le atraen, lo cual muestra un proceso de asimilación de modelos narrativos del juego en sus propios relatos. Los estudiantes 2 y 5 señalan que los juegos les ayudan comprender las secuencias narrativas fundamentales como el planteamiento, el conflicto y la solución lo cual favorece una mejor organización de los textos escritos en clase. Por su parte el estudiante 3 indica que los juegos le han enseñado a incorporar metas, dificultades y un ritmo narrativo adecuado lo que refleja un aprendizaje más estructurado sobre la construcción de historias. De igual manera el estudiante 4 indica que las tramas de los juegos influyen en su forma de narrar ya que funciona como guías que le permite planificar y desarrollar narraciones coherentes y dinámicas.

Estos resultados pueden interpretarse a partir de lo planteado por Guaita et al. (2024), quienes señalan que las narrativas digitales permiten integrar diversos recursos visuales y textuales que facilitan la creación y organización de historias en contextos educativos. Desde esta perspectiva las historias presentes en los juegos digitales pueden servir como referentes narrativos que orientan la forma en que los estudiantes comprenden la estructura de los relatos y se desarrollan sus propias producciones narrativas.

Asimismo, Maričić y Lavicza (2024), destacan que las experiencias de aprendizaje basadas en dinámicas de juego favorecen que la participación activa de los estudiantes y estimulan procesos de construcción de conocimiento. En este sentido la interacción con las historias de los juegos puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor la secuencia de los conocimientos narrativos y a aplicar estos elementos en la creación de sus propias historias.

A partir de estos hallazgos se puede observar que los juegos digitales no solo cumplen una función de entretenimiento, sino que también pueden convertirse en recursos pedagógicos que favorecen la comprensión de las estructuras narrativas y el desarrollo de la creatividad narrativa en el contexto educativo.

Categoría: Imaginación y expresión

¿Cómo expresas tus ideas o emociones después de jugar un videojuego educativo con historia? (Por ejemplo, escribiendo, dibujando, actuando o conversando sobre lo vivido

De acuerdo con las respuestas obtenidas los estudiantes manifestaron diferentes formas de expresar sus ideas y emociones. Los estudiantes 1, 4 y 5, señalaron que el dibujo es el principal medio de expresión que emplean la mayoría de los participantes después de jugar. Por su parte el estudiante 2 indico que combina la escritura, el dibujo y la narración oral para expresar lo que experimento durante el juego. En cambio, el estudiante 3 manifestó que prefiere escribir y hablar con otras personas sobre lo ocurrido en la historia del juego.

Estos resultados evidencian que los estudiantes utilizan diversos lenguajes expresivos para comunicar sus experiencias. Este hallazgo puede interpretarse a partir de la teoría de las inteligencias múltiples propuesta por Gardner (2001). Según este autor las personas poseen diferentes formas de manifestar sus ideas y aprendizajes entre ellas la inteligencia lingüística, visual o artística. En este sentido las formas de expresión mencionadas por los estudiantes como dibujar, escribir o conversar reflejan la diversidad de estrategias mediante los alumnos comunican y representan sus experiencias de aprendizaje.

De manera complementaria, Zhao et al. (2022), señalan que las experiencias narrativas presentes en entornos digitales favorecen la creatividad de los estudiantes ya que les permiten interpretar situaciones, expresar emociones y construir significados a partir de lo vivido. Desde esta perspectiva la interacción con historias presentes en los videojuegos educativos puede motivar a los estudiantes a diferentes formas de expresión creativa de sus ideas y emociones.

En este sentido los resultados siguieren que los juegos digitales educativos no solo generan experiencias de entretenimiento, sino que también pueden favorecer procesos de expresión creativa permitiendo a los estudiantes comunicar ideas, emociones y significados mediante diversos lenguajes como el dibujo, la escritura o la comunicación oral.

Categoría: Resolución creativa en la escritura

¿Consideras que los juegos digitales te ayudan a encontrar nuevas formas de resolver situaciones o conflictos en tus escritos narrativos? ¿Podrías dar un ejemplo?

Las respuestas de los cinco participantes señalan que los juegos digitales tienen un impacto en cómo resuelven los conflictos en sus narrativas. El estudiante 1 menciona que el juego Mario Bros, lo cual sugiere que toma como referencia las formas de solución presentes en este tipo de juegos, aunque no especifica con detalle como las aplica en sus historias. El estudiante 2 propone opciones pacificas a partir de sus experiencias en videojuegos e ilustra como su exposición a los juegos influye en su forma de abordar la resolución de conflictos en la narrativa. De manera similar, estudiante 3 describe como los juegos les permiten encontrar soluciones únicas, como fomentar el dialogo entre personas para entre personas para abordar los desafíos presentados en la historia. Por su parte el estudiante 4 indica que los juegos le proporcionan nuevas ideas para solucionar conflictos, lo cual expande su repertorio de expresión. Por último, pero no menos importante, el estudiante 5 afirma que la colaboración entre personajes observada en los juegos se incorpora posteriormente en sus propias historias. En conjunto estas respuestas muestran que los juegos funcionan como

referentes narrativos que permiten a los estudiantes explorar diversas formas de resolver conflictos dentro de las historias que producen.

Estos resultados pueden interpretarse a partir de lo planteado por Maldonado et al. (2024), quienes señalan que las narrativas digitales favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas y expresivas ya que permiten a los estudiantes interactuar con historias, personajes y situaciones que estimulan la construcción de nuevos significados a través del lenguaje y la imaginación. Desde esta perspectiva los juegos digitales ofrecen escenarios narrativos donde los estudiantes observan diferentes formas de afrontar dificultades lo que cual puede influir posteriormente en la manera en que elaboran y resuelven los conflictos dentro de sus propias narraciones.

De igual manera, Hurtado et al. (2023), destacan que el uso de recursos de narrativa digital en contextos educativos contribuye al desarrollo de la competencia narrativa ya que los estudiantes participan activamente en la creación, interpretación y transformación de historias. En este sentido las experiencias de juego permiten que los estudiantes comprendan que las historias puedan desarrollarse a partir de diferentes decisiones, estrategias o acciones de los personajes lo cual amplia sus posibilidades de imaginar soluciones diversas cuando elaboran sus propios relatos.

A partir de estos hallazgos se puede observar que los juegos digitales no solo influyen en la motivación o el interés de los estudiantes por escribir, sino que también aportan ideas y modelos narrativos que enriquecen la manera en que se construye y resuelven los conflictos dentro de las historias. La interacción con estos entornos digitales permite que los estudiantes experimenten distintas alternativas de acción como el dialogo, la cooperación o la búsqueda de soluciones creativas, elementos, elementos que posteriormente trasladan a sus producciones escritas. De esta manera los juegos digitales pueden convertirse en recursos pedagógicos que estimulan la imaginación, el pensamiento creativo y la capacidad de plantear múltiples formas de resolver situaciones narrativas dentro del proceso educativo.

Variable Independiente: Uso de juegos digitales narrativos

Categoría: Experiencias e imaginación en juegos digitales

¿De qué manera los juegos digitales estimulan tu imaginación o te ayudan a crear nuevas historias o personajes?

Las respuestas de los participantes evidencian que los entornos digitales universos narrativos. El estudiante 1 señala que su proceso creativo se activa a través del dibujo de personajes lo que refleja una apropiación de los elementos visuales del juego como punto de partida para la producción artística. En el caso de los estudiantes 2 y 5, los escenarios y protagonistas de los juegos funcionan como referentes que inspiran a la elaboración de relatos propios lo cual indica una transferencia de contenidos desde el entorno virtual hacia

la creación narrativa. Por su parte el estudiante 3 destaca que la toma de decisiones dentro del juego le permite desarrollar nuevas ideas y configurar personajes evidenciando el papel de la interactividad como detonante del pensamiento creativo. Finalmente, el estudiante 4 manifiesta que el juego le permite imaginar con libertad a partir de sus propios pensamientos lo que sugiere una relación más autónoma y reflexiva con el proceso imaginativo. En conjunto estas respuestas muestran que los juegos no solo presentan contenidos, sino que generan experiencias que impulsan a la producción de ideas, la exploración de posibilidades y la construcción de nuevas representaciones narrativas.

Estos resultados se pueden interpretar a partir de los planteados por Galarza et al. (2024), quienes señalan que la narrativa digital constituye un medio que integra elementos visuales. Simbólicas e interactivas favoreciendo la creación de significados y la reinterpretación de experiencias. Desde este enfoque los videojuegos proporcionan contextos dinámicos que permiten a los participantes explorar distintas realidades de organizar los elementos observados para generar nuevas narrativas.

De igual manera, González y Molero (2022), sostienen que la creatividad implica la capacidad de transformar experiencias previas en nuevas formas de pensamiento y expresión. En este sentido la interacción con entornos digitales permite que los estudiantes no solo repitan lo que observan en los videojuegos, sino que puedan adaptarlos según sus propias ideas, combinarlo con sus experiencias personales y darle un nuevo significado dentro de sus historias. De esta manera los estudiantes desarrollan producciones originales que reflejan un pensamiento más elaborado en el cual organizan, modifican y recrean los elementos que han experimentado durante el juego para integrarlos en sus propias narraciones.

A partir de estos hallazgos se puede observar que los juegos digitales actúan como espacios de estimulación imaginativa en los que la interacción , la exploración y la toma de decisiones favorecen la construcción de ideas propias, lejos de limitarse a la recepción de contenidos los participantes reinterpretan las experiencias vividas en el juego y las transforman en nuevas respuestas narrativas lo que evidencia el potencial de estos entornos como recursos que fortalecen la imaginación, la producción simbólica y el desarrollo de la creatividad narrativa.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1 Introducción

El desarrollo de la creatividad narrativa en los estudiantes de Educación General Básica Media es un aspecto fundamental para fortalecer su capacidad de expresión, imaginación y comunicación. En este sentido, la presente Guía Pedagógica ha sido diseñada para los estudiantes, con el fin de que puedan aprender a crear historias de manera divertida, significativa y acorde a su edad, utilizando juegos digitales narrativos como principal recurso de aprendizaje.

Con esta guía, los estudiantes participarán en actividades que les permitan concebir personajes, desarrollar escenarios, expresar emociones y abordar conflictos a través de la narración de historias. Los juegos digitales se presentan como una herramienta relevante para su contexto, incorporando imágenes, sonidos y elecciones que ayudan a despertar la creatividad y promueven la creación de sus propias narrativas. Así, el estudiante se involucra en un juego, pero piensa críticamente, crea y comparte sus ideas.

La propuesta está organizada en cinco unidades, cada una pensada para ser comprendida y utilizada por los estudiantes de básica media. En ellos se presentan explicaciones sencillas y actividades lúdicas que promueven la creatividad narrativa, el aprendizaje activo y la participación constante. Asimismo, se incluyen espacio de autoevaluación que permiten al estudiante reflexionar sobre lo que ha creado, reconociendo sus avances y aprendizajes.

Más que una guía de actividades, esta propuesta busca motivar a los estudiantes a descubrir que todos pueden contar historias y expresar su imaginación a través del juego. Al integrar los juegos digitales narrativos en el proceso educativo, se favorece un aprendizaje dinámico y significativo que responde a los intereses y necesidades de los estudiantes, fortaleciendo su creatividad y su gusto por aprender.

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivo general

Presentar una guía pedagógica basada en juegos digitales narrativos como estrategia didáctica para fortalecer la creatividad narrativa en estudiantes de básica media

4.2.2 Objetivos específicos

Diseñar unidades didácticas basadas en juegos digitales narrativos que permiten el desarrollo progresivo de la creatividad narrativa en los estudiantes

Promover la creación de personajes, escenarios y tramas narrativas mediante actividades lúdicas que favorezcan la expresión de ideas y emociones

Aplicar la guía pedagógica a través de estrategias metodológicas activas que fomenten la participación, la producción de historias propias y la evaluación

4.2.3 Contenidos de la guía

La guía pedagógica basada en juegos digitales narrativos se estructura en cinco unidades didácticas organizadas de manera progresiva para facilitar el desarrollo de la creatividad narrativa en los estudiantes de básica media. Cada unidad integra contenidos conceptuales y actitudes mediante experiencias lúdicas donde la interacción con juegos digitales potencia el aprendizaje practico. En cuanto a los contenidos conceptuales se abordan los elementos fundamentales de la narración tales como el personaje, escenario, tiempo, conflicto y desenlace, así como la estructura básica de la historia. Estos contenidos permiten que el estudiante comprenda como se construye una narración y reconozca sus componentes dentro de los entornos digitales.

En cuanto a las actividades practicas los estudiantes aprenden a crear personajes, construir historias, resolver conflictos y expresar sus ideas a partir de los juegos digitales. Asimismo, se fomenta la resolución creativa de conflictos, permitiendo que el estudiante tome decisiones, explore distintas alternativas y construya diversos desenlaces en sus historias. También se promueve que los estudiantes participen activamente en las actividades y el respeto por las producciones propias y de los compañeros.

Las actividades propuestas en la guía incluyen la exploración de narrativas digitales, la creación de personajes, la construcción de historias propias y la socialización de las producciones. Estas actividades permiten que el estudiante no solo interactúe con el entorno digital, sino que también reflexione, imagine. Exprese sus ideas y produzca contenido narrativo significativo.

Finalmente, la implementación de la guía se desarrolla mediante una secuencia metodológica organizada en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre. En el inicio se motiva al estudiante y se introduce el juego digital en el desarrollo se realizan las actividades narrativas y la interacción con el recurso; y en el cierre se promueve la reflexión, socialización y evaluación del aprendizaje. La evaluación se plantea como un proceso formativo y continuo a lo largo de todas las unidades considerando criterios como la creatividad, la coherencia narrativa, la expresión de ideas y la participación, consolidándose en la unidad final mediante actividades de carácter reflexivo en las que el estudiante analiza su proceso, reconoce sus avances y valora sus producciones.

La propuesta pedagógica está organizada en cinco unidades didácticas que tienen como objetivo fortalecer la creatividad narrativa a través del uso de recursos digitales y actividades de tipo creativo. La primera unidad, Descubriendo nuestra creatividad para contar historias, tiene como objetivo incentivar la imaginación y la elaboración de relatos sencillos a partir de las ideas y experiencias de los estudiantes. La segunda unidad, Los juegos digitales como herramientas para la construcción de historias, intentan relacionar los elementos presentes en los entornos digitales con la construcción de narrativas. En la tercera unidad, Manos a la

obra creando mi mundo, se promueve la creación de escenarios y ambientes narrativos que favorezcan la expresión creativa de ideas. La cuarta unidad, Qué siente mi héroe, está enfocada en la expresión de emociones y sentimientos mediante personajes y situaciones narrativas. Y por último tenemos la quinta unidad, Reflexiono y mejoro el proceso creativo, está dirigida al análisis y reflexión sobre los aprendizajes alcanzados mediante actividades interactivas desarrolladas en plataformas digitales como Quizizz y Educaplay.

Las actividades planteadas dentro de la guía incluyen ejercicios de creación de personajes, construcción de historias, representación de emociones y resolución de situaciones narrativas, utilizando recursos digitales como canva, Gemini, Quizizz y Educaplay. Como resultado esperado, se pretende que los estudiantes desarrollen relatos creativos, personajes y reflexiones relacionadas con las actividades realizadas. La evaluación se plantea desde un enfoque cualitativo, considerando la participación, la reflexión y el proceso creativo evidenciado durante el desarrollo de las actividades propuestas.

A continuación, se presentan capturas de pantalla de la guía pedagógica elaborada en canva donde se evidencia su estructura, contenido y actividades propuestas.

4.3 Organización



Figura 1

Portada de la guía pedagógica

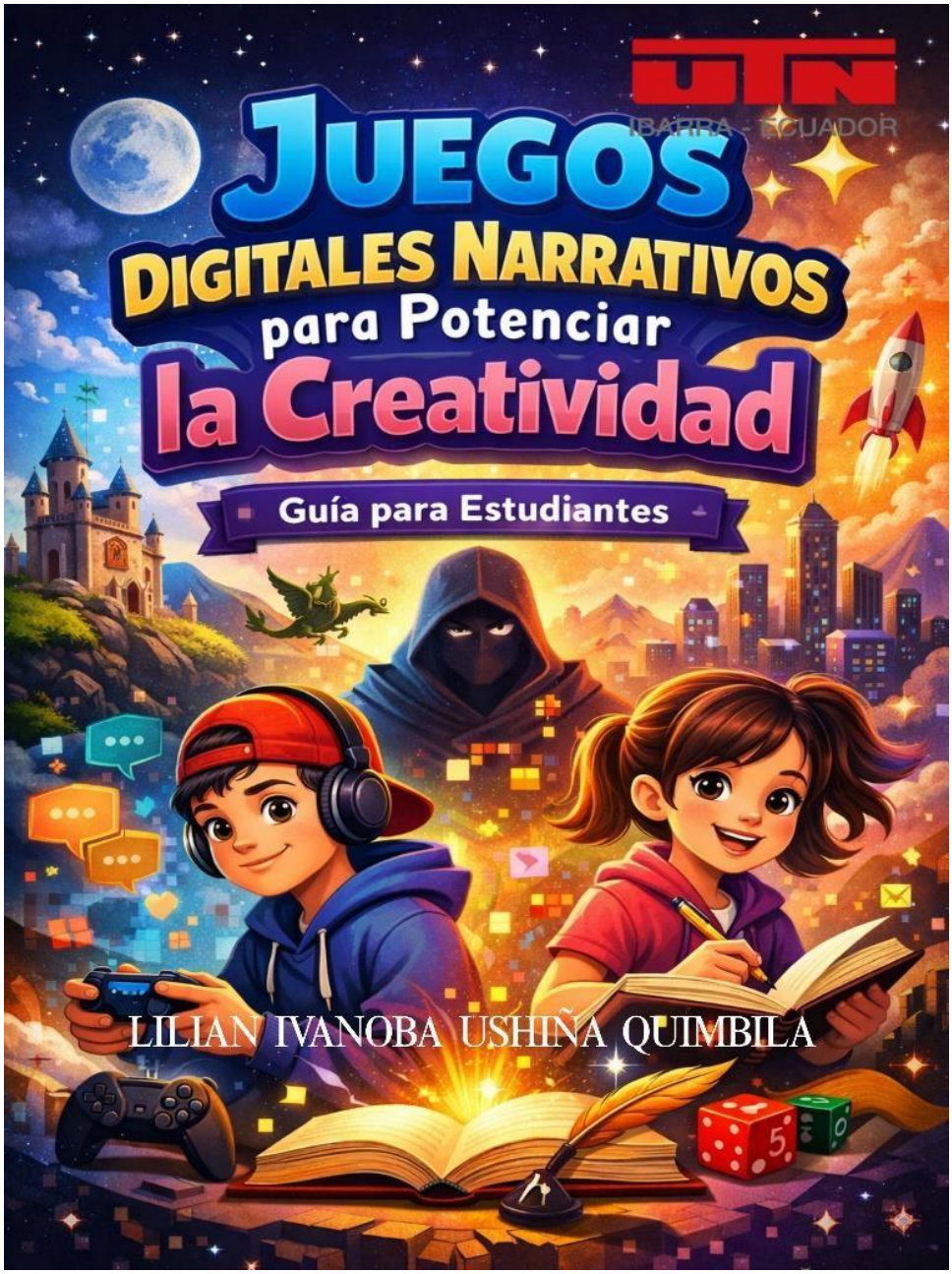


Figura 2

Contenido teórico



Figura 3

Ejemplo de la unidad didáctica

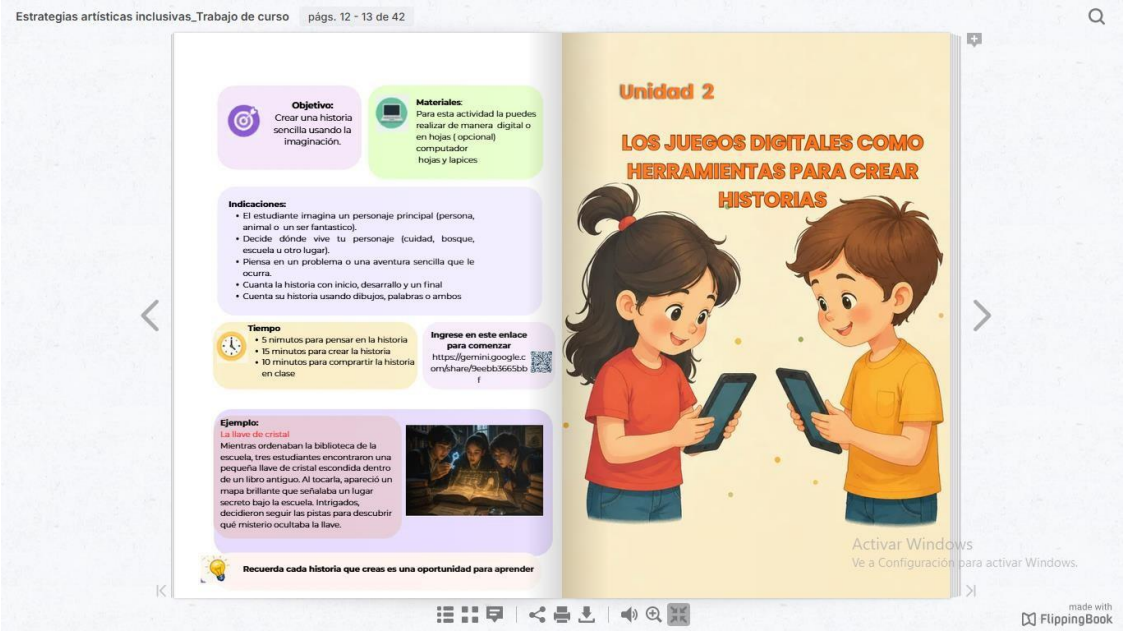


Figura 4

Desarrollo de contenidos y proceso creativo

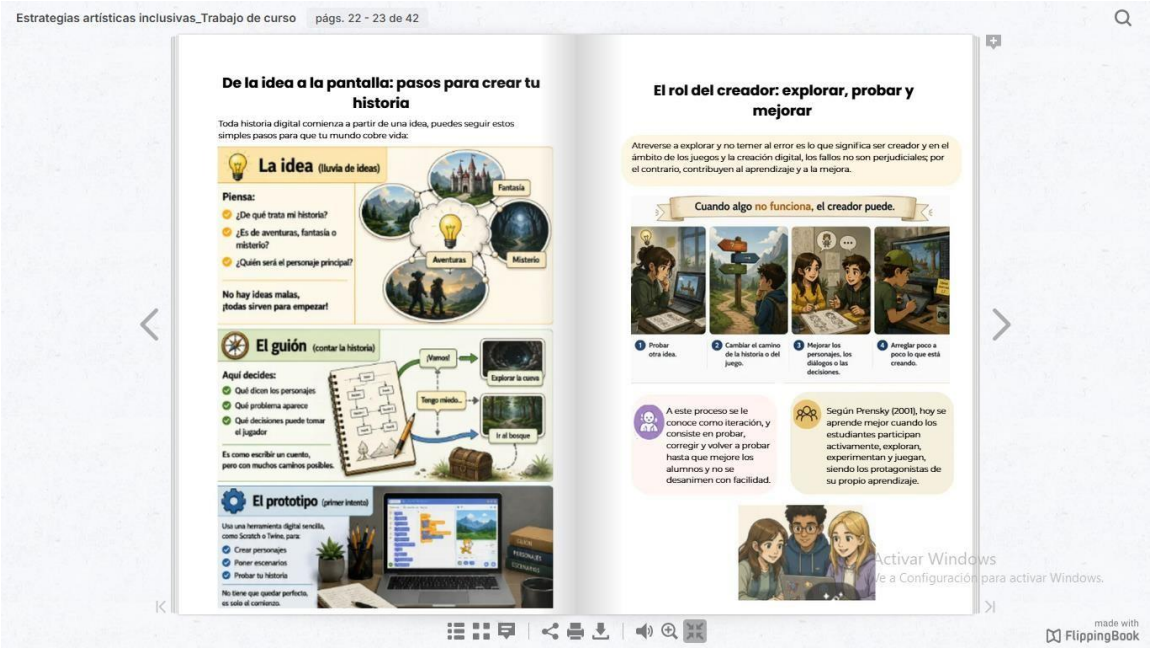


Figura 5

Actividad propuesta



Figura 6

Recurso digital utilizado

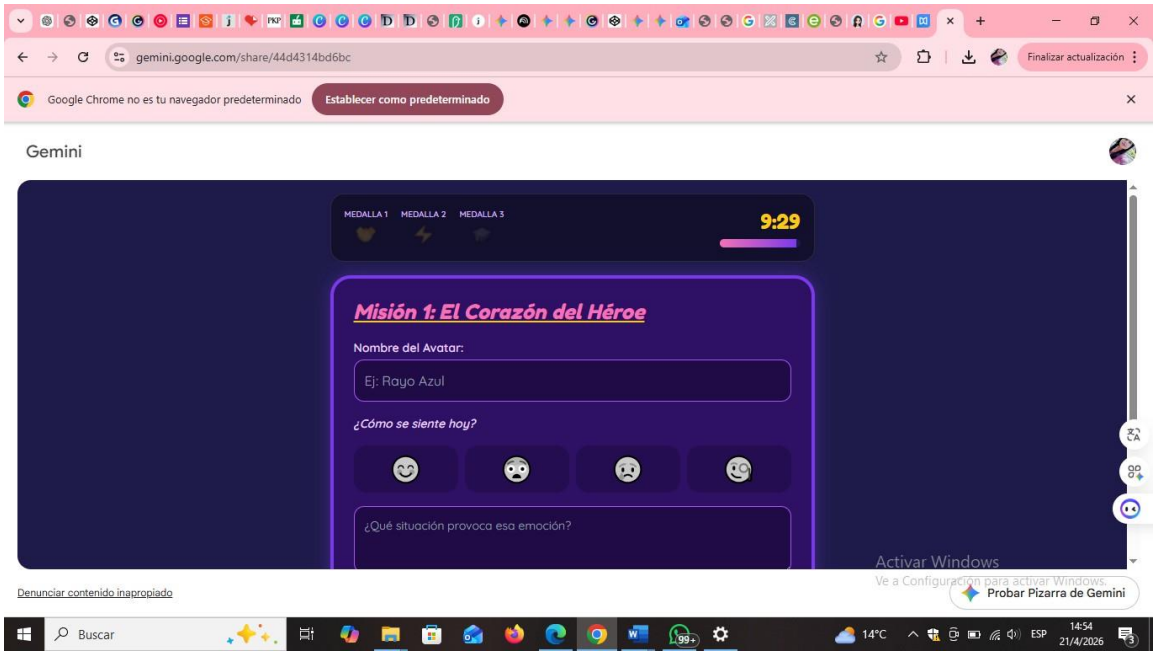
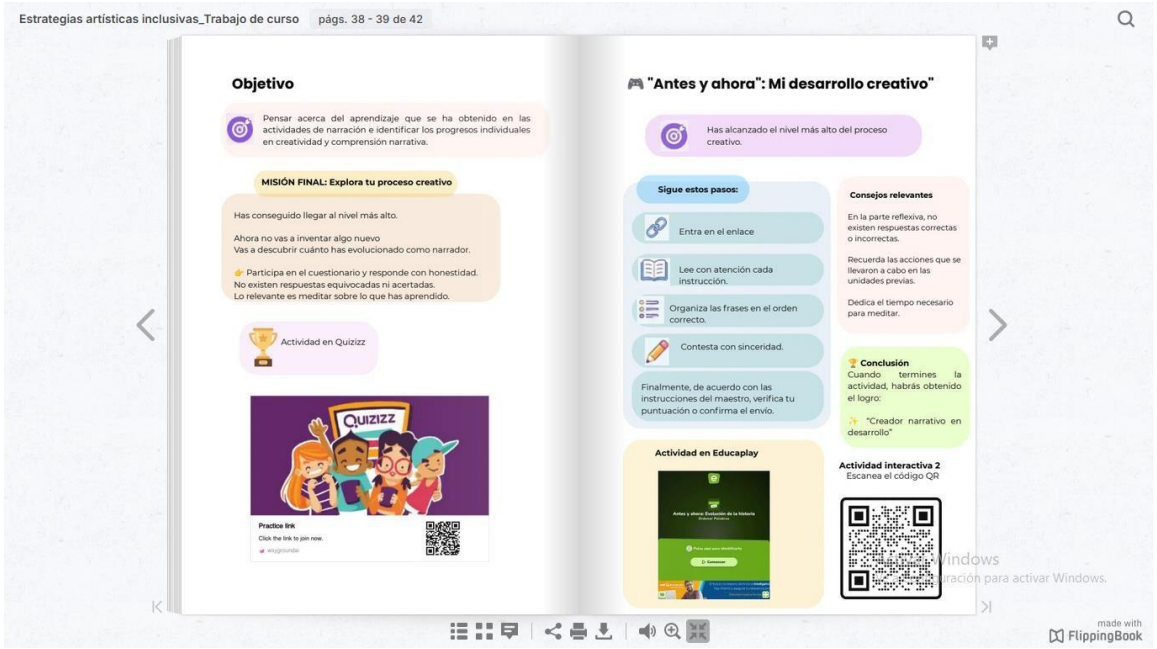


Figura 7

Espacio de reflexión y autoevaluación



Link de la propuesta

https://online.flippingbook.com/view/309233603/

Conclusiones

Los alumnos sostienen que los juegos digitales aumentan el interés y la motivación en cuanto a la creación de narrativas, lo cual propicia que el proceso de escritura deje de ser una actividad monótona y convencional para transformarse en una experiencia activa fundamentada en la indagación, el tomar decisiones y la expresión creativa.

Los participantes perciben a los juegos digitales narrativos como un recurso que favorece la estructuración de relatos, permitiendo que los alumnos comprendan de manera más clara elementos como el inicio, desarrollo y resolución de historias. Esto demuestra su uso contribuye directamente al fortalecimiento de la creatividad narrativa desde una perspectiva practica y contextualizada.

Los estudiantes pueden desarrollar procesos de pensamiento divergente y creativo al interactuar continuamente con personajes, escenarios y conflictos dentro de los juegos digitales pues estos reinterpretan dichas experiencias para crear sus propias narrativas. Esto evidencia que los entornos digitales no solamente tienen un impacto en la imaginación, sino que además enriquecen las oportunidades de expresión y comunicación en el campo de la educación.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes integrar de manera planificada los juegos digitales narrativos dentro de sus estrategias didácticas vinculándolos con actividades de escritura creativa con el fin de aprovechar su potencial como recurso motivador y facilitador del aprendizaje significativo.

Para garantizar una implementación apropiada de recursos tecnológicos que mejoren el aprendizaje significativo y creativo, es fundamental que las unidades educativas fomenten procesos de formación para los docentes en el uso de herramientas digitales y métodos fundamentados en el juego.

Se recomienda fomentar la producción de narrativas propias en los estudiantes a partir del uso de juegos digitales, promoviendo actividades donde puedan crear, modificar o reinterpretar historias con el fin de fortalecer su creatividad, imaginación y capacidad de expresión dentro del contexto educativo.

Referencias

Affendi, S., Azmah, U., y Din, R. (2023). Media Education through Digital Games: A Review on Design and Factors Influencing Learning Performance. *Educ. Sci, 13*(2), 1-20. https://doi.org/10.3390/educsci13020102

Alonso, C., Landolo, G., Filosofi, F., Tardivo, A., Sosa, N., y Pasqualotto, A. (2024). Tangible digital collaborative storytelling in adolescents with intellectual disability and neurodevelopmental disorders. *J Appl Res Intellect Disabil, 37*(1), 1-20. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/37752789/

Alvarado, G., Sánchez, P., y Pacheco, S. (2025). La influencia de los videojuegos narrativos en la adquisición de competencias lingüísticas y literarias. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO, 4*(9), 158-174. https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(4).oct.2025.158-174

Blumberg, F., Flynn, R., Homer, B., Bailey, J., Eng, C., y Green, C. (2024). Current state of play: Children's learning in the context of digital games. *J Child Media, 18*(2), 293-299. https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2335725

Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples* . Fondo de Cultura Económica.

Galarza, A., Valencia, J., Tanguila, M., y Zambrano , A. (2024). Narrativas digitales: una experiencia con estudiantes de Educación General Básica. *25*(24), 36-47. https://doi.org/10.70141/mamakuna.23.1042

Góez, S., Guarín, S., Salcedo, W., y Aponte, A. (2022). Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Rastros Rostros, 24*(2), 1-16. https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07

González, A., y Molero, M. (2022). Creatividad y variables relacionadas según la etapa educativa: revisión sistemática. *ALTERIDAD.Revista de Educación, 17*(2), 146-261. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86422022000200246

Guaita, E., Solís, L., Mejía, N., Altamirano, E., y Guanín, C. (2024). La Narrativa Digital en el Aula. *REINCISOL: Revista de Investigación Científica y Social, 3*(6), 6325-6338. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9903917

Guardía , M., y Ávila , E. (2023). Digital storytelling en investigación e intervención: relato de experiencias en comunidades rurales en Bolivia. *APORTES, 1*(34), 143-156. https://ojs.upsa.edu.bo/index.php/aportes/article/view/417/387

Guilford, J. (1950). Creatividad. *American Psychologist, 5*(9), 444–454. https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0063487

Hurtado, A., Núñez, R., y Alejandro, O. (2023). El Digital Storytelling como herramienta y estrategia educativa en versión 2D y 3D para el desarrollo de la competencia narrativa en la educación infantil. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación, 23*(67), 187-217. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8923052

Jackson, L., O'Mara, J., Moss, J., y Jackson, A. (2022). Analysing digital educational games with the Games as Action, Games as Text framework. *Computers & Education, 18*(3). https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104500

Li, Y., Chen, D., y Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLoS ONE, 9*(1). https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350

Maldonado, G., Quezada, C., Toapanta, M., Pesantez, V., Moreira, K., y Chulli, J. (2024). El Impacto de la Narrativa Digital en el Desarrollo del Lenguaje Oral y Escrito en Niños de Educación básica con Necesidades Educativas Especiales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8*(4), 10114-10133. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13155

Maričić , M., y Lavicza , Z. (2024). Enhancing student engagement through emerging technology integration in STEAM learning environments. *Education and Information Technologies, 29,* 23361–23389. https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-024-12710-2

Meza, R., y Alfaro, C. (2023). Narrativas digitales: una estrategia pedagógica para desarrollar competencias comunicativas. *Entretextos, 18*(34), 219–235. https://doi.org/10.5281/zenodo.10472729

Moreira, J. (2021). Narrativas digitales como didáctica educativa. *Polo del conocimiento, 6*(3), 846-859. https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2409

Nadeem, M., Oroszlanyova, M., y Farag, W. (2023). Effect of Digital Game- Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers, 12*(9). https://doi.org/10.3390/computers12090177

Navarro, I., y Zhou, C. (2024). Estrategias para fomentar la creatividad en la formación de maestros. *Aula: Revista de Pedagogía de la Universidad de Salamanca*(30), 117-131. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9603993

Ochoa, O., y Díaz, N. (2021). Implementación de una narrativa digital para facilitar el aprendizaje de fracciones en la escuela primaria. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación, 11*(3), 533-544. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2027-83062021000200533

Oliveira, W., Pastushenko, O., Rodrigues, L., Toda, A., Palomino, P., y Hamari, J. (2021). *Does gamification affect flow experience? A systematic literature review.* Human-Computer Interaction. https://www.researchgate.net/publication/352558858_Does_gamification_affect_flow_experience_A_systematic_literature_review

Ponce, O., Gómez, J., y Pagán, N. (2022). Qualitative research in education: revisiting its theories, practices and developments in a scientific-political era. *IJERI International Journal of Educational Research and Innovation, 18*(22), 278-295. https://www.researchgate.net/publication/366512179_Qualitative_research_in_education_revisiting_its_theories_practices_and_developments_in_a_scientific-political_era

Rahim, M., Ibrahim, M., Rahman, A., Yaacob, N., y Hashim, S. (2023). Emotional and Behavioural Problems among Preschool Children in Northeast Peninsular Malaysia:

Parent Report Version. *Healthcare, 11*(13).https://www.mdpi.com/2227-9032/11/13/1828

Salas, R., Salas, J., y Salas, R. (2019). Análisis de la percepción de los estudiantes sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo por medio de la ciencia de datos. *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior, 10*(1), 96-124. https://www.researchgate.net/publication/334198802_Analisis_de_la_percepcion_de_los_estudiantes_sobre_el_uso_de_las_tecnologias_de_la_informacion_y_la_comunicacion_en_el_proceso_educativo_por_medio_de_la_ciencia_de_datos

Savi, R., Fabbri, C., y Martínez, M. (2021). Mission: Water – A narrative game for environmental education in rural schools. Journal of Educational. *Technology & Society*.

Tse, T., Chan, S., y Chu, S. (2021). Quality assessment for digital stories by young authors. *Data and Information Management, 5*(2), 174-183. https://doi.org/10.2478/dim-2020-0039

Vázquez, S., y Merchán, X. (2023). Aprendizaje Artístico como Método Innovador para el Desarrollo de la Creatividad. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(6), 2635-2661. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.8878

Zapata, P., Jumbo, L., Ponce, L., y Andrango, B. (2024). Recursos Lúdicos que Estimulan una Narrativa en la Enseñanza de la historia. *Revista Social Fronteriza, 4*(4), 1-13. https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(4)383

Zhao, Y., Qin, C., Shu, D., y Liu, D. (2022). Effects of short-term aerobic exercise on creativity. *Thinking Skills and Creativity, 44*(22), 1-10. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101033

Anexos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGIA (FECYT)
CARRERA DE PEDAGOGIA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES

Esta entrevista busca explorar la comprensión, experiencias y percepciones sobre el uso de juegos digitales como herramientas para desarrollar la creatividad narrativa en estudiantes de educación media. Tu participación permitirá conocer como los juegos digitales pueden influir en la imaginación, la expresión y la creación de historias, aportando información valiosa para proponer nuevas metodologías de aprendizaje. La participación es completamente voluntaria y todas las respuestas se mantendrán confidenciales. Te pedimos que respondas con sinceridad y libertad, compartiendo tus experiencias relacionadas con el tema.

Muchas gracias por tomarte el tiempo de responder con tanta honestidad.

Variable independiente: Uso de juegos digitales narrativos
Categoría 1 Experiencias e imaginación en juegos digitales
1. ¿De qué manera los juegos digitales estimulan tu imaginación o te ayudan a crear nuevas historias o personajes?
Variable dependiente: creatividad narrativa
Categoría 2: Comprensión narrativa y creatividad en los juegos
2. ¿Qué elementos narrativos (personajes, escenarios, conflictos, finales alternativos) de los juegos digitales te parecen más inspiradores para desarrollar tus propias ideas o relatos?
3. ¿Cómo influyen las historias de los juegos en la forma en que comprendes o construyes tus propias narraciones en clase?
Categoría 3: Imaginación y expresión
4. ¿Cómo expresas tus ideas o emociones después de jugar un videojuego educativo con historia? (Por ejemplo, escribiendo, dibujando, actuando o conversando sobre lo vivido).
Categoría 4: Resolución creativa en la escritura

5. ¿Consideras que los juegos digitales te ayudan a encontrar nuevas formas de resolver situaciones o conflictos en tus escritos narrativos? ¿Podrías dar un ejemplo?

Tabla 2

Operacionalización de la variable 1

Variable	Categoría	Subcategoría	Indicador cualitativo	Pregunta de entrevista
Uso de juegos digitales narrativos	Experiencias e imaginación en juegos digitales	Imaginación creativa	Capacidad para imaginar personajes e historias	¿De qué manera los juegos digitales estimulan tu imaginación o te ayudan a crear nuevas historias o personajes

Tabla 3

Operacionalización de la variable 2

Variable	Categoría	Subcategoría	Indicador cualitativo	Pregunta de entrevista
Creatividad narrativa	Comprensión narrativa y creatividad en los juegos	Construcción narrativa	Capacidad para identificar elementos narrativos en los juegos digitales	¿Qué elementos narrativos (personajes, escenarios, conflictos, finales alternativos) de los juegos digitales te parecen más inspiradores para desarrollar tus propias ideas o relatos?
		Comprensión de historias	Relación entre historias digitales y creación narrativa	¿Cómo influyen las historias de los juegos en la forma en que comprendes o construyas tus propias narraciones en clase?
	Imaginación y expresión	Expresión emocional y creativa	Formas de expresar emociones e ideas después de jugar	¿Cómo expresas tus ideas o emociones después de jugar un videojuego educativo con historia?
	Resolución creativa en la escritura	Resolución narrativa	Capacidad resolver conflictos narrativos de manera creativa	¿Consideras que los juegos digitales te ayudan a encontrar nuevas formas de resolver situaciones o conflictos en tus escritos narrativos?

Tabla 4

Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y Dimensiones	Metodología
Problema General: ¿Cómo perciben los estudiantes de básica media el aporte de los juegos digitales narrativos en el desarrollo de su creatividad narrativa? **Problemas específicos:** ¿Como expresan los estudiantes de básica media su creatividad narrativa a partir del uso de juegos digitales narrativos en la construcción de historias, personajes y situaciones? ¿Cuáles son las percepciones de los estudiantes sobre el aporte de los juegos digitales narrativos en la construcción de historias, personajes y situaciones narrativas?	Proponer una guía pedagógica basada en los juegos digitales narrativos para fortalecer la creatividad narrativa en estudiantes de básica media. **Objetivos específicos:** 1. Describir como los estudiantes de básica media expresan su creatividad narrativa a partir del uso de juegos digitales narrativos 2. Analizar las percepciones de los estudiantes sobre el aporte de los juegos digitales narrativos en la construcción de historias, personajes y situaciones narrativas. 3. Diseñar una guía pedagógica basada en	No aplica	Uso de Juegos digitales narrativos Creatividad narrativa • Interacción, narrativa y motivación	**Diseño:** No experimental **Nivel:** Descriptivo-propositivo **Método:** Inductivo **Enfoque:** Cualitativo **Población:** Estudiantes de educación media (5) **Muestra:** Muestra intencional **Técnica:** Guía de entrevista **s**emiestructurada

¿Qué elementos deben considerarse en el diseño de una guía pedagógica basada en juegos digitales narrativos para fortalecer la creatividad narrativa en estudiantes de básica media	los juegos digitales narrativos para fortalecer la creatividad narrativa de los estudiantes de básica media.	• Originalidad, coherencia y expresión • Comprensión narrativa, imaginación y expresión y resolución creativa.