



Innovación pedagógica en la Educación Física a través de la narrativa digital: una experiencia en aulas ecuatorianas

Pedagogical innovation in Physical Education through digital storytelling: an experience in Ecuadorian classrooms

Autores

Cindy Gabriela Albán Vera¹
Mayra Bolivia Monar Barrigas¹
Víctor Xavier Sanga Morejón¹

¹ Universidad Estatal de Milagro (Ecuador)

Autor de correspondencia:
Cindy Gabriela Albán Vera
cvera2@unemi.edu.ec

Cómo citar en APA

Albán Vera, C. G., Monar Barrigas, M. B., & Sanga Morejón, V. X. (2025). Innovación pedagógica en la Educación Física a través de la narrativa digital: una experiencia en aulas ecuatorianas. *Retos*, 71, 333-343. <https://doi.org/10.47197/retos.v71.115126>

Resumen

Introducción: La narrativa digital se perfila como una herramienta pedagógica innovadora con potencial para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. En Educación Física, su uso puede facilitar la integración de habilidades comunicativas, tecnológicas y creativas.

Objetivo: Analizar el impacto percibido del uso de la narrativa digital en el aprendizaje de la Educación Física en instituciones educativas de la provincia del Guayas, Ecuador.

Metodología: Se adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de tipo descriptivo. Se aplicó un cuestionario validado por juicio de expertos a una muestra conformada por 30 docentes y 150 estudiantes de nivel secundaria. Las dimensiones evaluadas fueron: percepción sobre la narrativa digital, motivación y participación en las clases, y resultados de aprendizaje percibidos.

Resultados: Los hallazgos mostraron que el 87% de los estudiantes y el 73% de los docentes expresaron una valoración favorable del uso de la narrativa digital. Las dimensiones de motivación y participación reflejaron niveles altos de acuerdo, seguidas por mejoras percibidas en la comprensión de contenidos. La dimensión de percepción tecnológica obtuvo la mayor media entre los estudiantes.

Discusión: Estos resultados coinciden con estudios previos que respaldan el valor pedagógico de las metodologías activas basadas en recursos digitales, especialmente en Educación Física.

Conclusiones: Según los datos obtenidos, la narrativa digital se posiciona como una estrategia prometedora para dinamizar la enseñanza de la Educación Física, promoviendo entornos más inclusivos y participativos.

Palabras clave

Aprendizaje digital; educación física; innovación pedagógica; narrativa digital; recursos tecnológicos.

Abstract

Introduction: Digital storytelling is emerging as an innovative pedagogical tool with potential to enrich teaching and learning processes. In Physical Education, it supports the integration of communicative, technological, and creative skills.

Objective: To analyze the perceived impact of digital storytelling on learning in Physical Education in schools in the province of Guayas, Ecuador.

Methodology: A quantitative, non-experimental, and descriptive design was used. A validated questionnaire was applied to a final sample of 30 teachers and 150 secondary-level students. The instrument addressed the following dimensions: perception of digital storytelling, motivation and participation in classes, and perceived learning outcomes.

Results: Findings indicated that 87% of students and 73% of teachers reported a favorable perception of digital storytelling. Motivation and participation showed high levels of agreement, and perceived improvements in understanding content were also noted. The technological perception dimension obtained the highest mean among students.

Discussion: These findings align with previous research that supports the pedagogical value of active methodologies based on digital resources, particularly in the field of Physical Education.

Conclusions: Based on the results of this sample, digital storytelling appears to be a promising strategy to energize Physical Education teaching, fostering more inclusive and participatory environments.

Keywords

Digital learning; digital storytelling; pedagogical innovation; physical education; technological resources.

Introducción

La educación física ha sido, históricamente, una disciplina fundamental en la formación integral de los estudiantes, orientada principalmente al desarrollo de habilidades motrices, la adquisición de hábitos saludables y la promoción de una vida activa. No obstante, su impacto no se limita únicamente al plano físico, sino que también abarca dimensiones cognitivas, afectivas y sociales que inciden directamente en el bienestar general del estudiantado (Galarza et al., 2024; Valenzuela, 2023). En los últimos años, el campo educativo ha experimentado transformaciones profundas impulsadas por la globalización y la incorporación de tecnologías digitales, lo que ha generado una necesidad imperiosa de revisar, adaptar y renovar los enfoques pedagógicos tradicionales para responder a las demandas del siglo XXI.

En este contexto de cambio, la educación física se enfrenta a desafíos particulares relacionados con su integración en entornos de aprendizaje más dinámicos, interactivos y contextualizados. Tradicionalmente, esta asignatura se ha basado en métodos instruccionales centrados en la repetición de ejercicios físicos, la ejecución técnica y la evaluación de capacidades corporales. Sin embargo, estos enfoques, si bien eficaces en determinados contextos, resultan limitados para abordar las necesidades de una generación que crece inmersa en la tecnología, la información digital y la cultura multimedia (Alulima et al., 2024). Ante este panorama, se plantea la necesidad de introducir metodologías innovadoras que, sin desvirtuar los objetivos esenciales de la educación física, permitan integrar el uso pedagógico de las tecnologías digitales como una herramienta para enriquecer la experiencia educativa.

Una de las estrategias emergentes más prometedoras en este sentido es la narrativa digital. Esta técnica pedagógica, definida por Robin (2016) como el uso estructurado de recursos multimedia (imágenes, audios, videos, textos) para contar historias de forma creativa e interactiva, ha demostrado su efectividad en diversas áreas del conocimiento. Su valor pedagógico radica en la posibilidad de generar experiencias significativas de aprendizaje, fomentar el pensamiento crítico, estimular la creatividad y fortalecer la expresión comunicativa de los estudiantes (Amo y Núñez, 2020; Sadik, 2008; Neira, 2023). Aunque en disciplinas como las ciencias sociales o la lengua su implementación ha sido más frecuente y sistemática, en el ámbito de la educación física su adopción aún es incipiente, especialmente en contextos latinoamericanos, donde predominan enfoques más tradicionales y donde la incorporación de la tecnología en esta área todavía encuentra barreras importantes (Lambert, 2013; Arias y Del Campo, 2024).

La provincia de Guayas, situada en la región litoral del Ecuador, representa un escenario educativo particularmente desafiante y a la vez oportuno para explorar nuevas metodologías. Con una población estudiantil numerosa, diversa y distribuida tanto en zonas urbanas como rurales, Guayas enfrenta brechas significativas en el acceso a tecnologías digitales, lo que se traduce en desigualdades en la calidad educativa entre distintos sectores (Pegalajar y Rodríguez, 2023). Estas brechas no solo afectan la disponibilidad de recursos tecnológicos, sino también la capacitación docente, la actualización metodológica y la implementación de estrategias innovadoras en el aula. En particular, en la asignatura de educación física, la falta de integración tecnológica es aún más evidente, debido a la percepción errónea de que se trata de una disciplina eminentemente práctica y alejada de los entornos digitales.

Sin embargo, esta misma situación ofrece una oportunidad estratégica para repensar la educación física desde una perspectiva más integradora. Guayas, al ser una de las provincias más dinámicas del país, con importantes centros educativos, universidades, instituciones deportivas y proyectos gubernamentales orientados al desarrollo educativo, constituye un espacio propicio para la implementación y evaluación de propuestas pedagógicas innovadoras. La narrativa digital, en este sentido, puede convertirse en una herramienta transformadora que permita resignificar la enseñanza de la educación física, dotándola de un componente creativo, reflexivo y adaptado a los códigos comunicacionales de los estudiantes actuales.

El marco normativo nacional también respalda esta orientación. La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en su última actualización, establece la necesidad de incorporar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como parte integral del proceso educativo en todos los niveles y asignaturas, promoviendo una educación inclusiva, equitativa y de calidad (LOEI, 2015). Asimismo, se plantea el desarrollo de competencias digitales como una prioridad para la formación estudiantil en el contexto ecuatoriano. A partir de este marco, se abre la posibilidad de explorar metodologías como la narrativa digital en asignaturas que tradicionalmente no han estado vinculadas a entornos tecnológicos, como la educación física.



Estudios internacionales han comenzado a evidenciar el potencial de esta herramienta en el ámbito del movimiento corporal. Investigaciones desarrolladas por Pickeral (2021) y Ohler (2013) destacan que el uso de la narrativa digital en educación física puede incrementar significativamente la motivación hacia la práctica deportiva, mejorar la autoexpresión de los estudiantes, y facilitar procesos de reflexión sobre el cuerpo, la salud y el estilo de vida. Además, se ha observado que esta metodología favorece el trabajo colaborativo, la integración de contenidos transversales y el desarrollo de proyectos interdisciplinarios (Ruiz et al., 2022; Robin y McNeil, 2019). No obstante, en el contexto ecuatoriano, y específicamente en la provincia de Guayas, todavía no se han generado investigaciones empíricas que analicen en profundidad el impacto de la narrativa digital en la enseñanza de la educación física, lo que representa una importante laguna en la literatura académica nacional.

En respuesta a esta necesidad, el presente estudio tiene como propósito analizar el impacto de la narrativa digital como estrategia pedagógica en la enseñanza de la educación física en instituciones educativas de Guayas. Se parte de la hipótesis de que la integración de esta herramienta puede generar un aprendizaje más significativo, promover la participación activa de los estudiantes y facilitar el desarrollo de competencias digitales, sin perder de vista los objetivos específicos de la disciplina. Asimismo, se plantea la necesidad de examinar los principales desafíos para su implementación, tales como las limitaciones infraestructurales, la resistencia al cambio metodológico y la insuficiencia en la formación docente en el uso de tecnologías educativas.

Desde una perspectiva práctica, los principales beneficiarios de esta investigación serán los estudiantes de educación básica y media de Guayas, quienes podrían acceder a propuestas más innovadoras, motivadoras y alineadas con sus intereses digitales. Esta transformación metodológica puede tener un efecto positivo en su participación, su rendimiento y su actitud hacia la actividad física. De igual forma, los docentes se beneficiarían al contar con nuevas herramientas didácticas que enriquezcan su práctica pedagógica y les permitan actualizar sus estrategias en función del contexto tecnológico actual. Por último, los gestores educativos y las autoridades locales encontrarán en este estudio una fuente de evidencia útil para fundamentar decisiones sobre políticas educativas, asignación de recursos e implementación de programas de formación docente orientados a la innovación metodológica.

En definitiva, este trabajo no solo busca aportar al debate académico sobre la integración de tecnologías en la enseñanza, sino también ofrecer propuestas concretas que contribuyan a mejorar la calidad educativa en un contexto determinado. Por lo tanto, los objetivos específicos del estudio son: (i) analizar el impacto de la narrativa digital en el aprendizaje de la educación física; (ii) evaluar su potencial para incrementar la motivación y participación de los estudiantes; y (iii) explorar los principales retos y oportunidades asociados a su implementación en instituciones educativas de la provincia de Guayas. Se espera que los resultados obtenidos sirvan como base para futuras intervenciones pedagógicas que integren la tecnología de manera eficaz, fomentando así una educación física más inclusiva, significativa y adaptada a los desafíos contemporáneos.

Método

La presente investigación se inscribe dentro del paradigma cuantitativo, con un diseño descriptivo y no experimental. Se orienta a analizar las percepciones y efectos del uso de la narrativa digital en las clases de educación física en la provincia de Guayas, Ecuador, sin manipular las variables, sino observando su comportamiento en un entorno natural (Creswell, 2014). El estudio también adopta un carácter exploratorio, debido a la escasa producción científica sobre la incorporación de herramientas narrativas digitales en el área de educación física en contextos ecuatorianos (Bergman et al., 2020).

Este enfoque permitió recoger datos objetivos y medibles respecto a dimensiones como la motivación estudiantil, el uso de recursos digitales y los resultados de aprendizaje percibidos, facilitando su posterior análisis estadístico.

Participantes

La población del estudio estuvo compuesta por 100 docentes de educación física y 300 estudiantes de educación básica y media, pertenecientes a diferentes instituciones educativas públicas y privadas de la

provincia de Guayas. A partir de esta población, se aplicó un muestreo aleatorio estratificado, considerando como estratos principales la zona geográfica (urbana y rural) y el nivel educativo.

La muestra final quedó conformada por 30 docentes y 150 estudiantes, como se presenta en la Tabla 1:

Tabla 1. Distribución de la muestra según zona geográfica

Zona geográfica	Docentes de educación física	Estudiantes
Urbana	20	100
Rural	10	50
Total	30	150

Nota. Elaboración propia.

Los docentes participantes tenían entre 28 y 54 años ($M = 39.2$), con al menos 3 años de experiencia profesional, y todos indicaron tener cierto nivel de experiencia en el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en sus clases. La experiencia en TICs se determinó a través de una autoevaluación inicial con escala de 5 puntos (1 = muy baja, 5 = muy alta), considerando como mínimo aceptable una puntuación de 3.

Los estudiantes tenían entre 10 y 17 años, distribuidos entre los niveles de educación básica superior (7.º a 10.º grado) y bachillerato (1.º a 3.º). El 55.3 % eran mujeres y el 44.7 % hombres. Esta caracterización permitió analizar diferencias según etapa educativa y sexo.

La muestra fue determinada atendiendo a un criterio de representatividad, estimando un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 %. Esta proporción garantiza una adecuada validez externa de los resultados en el contexto provincial.

Dado que los estudiantes participantes eran menores de edad, se garantizó el cumplimiento de los principios éticos de investigación. Se solicitó el consentimiento informado a los padres, madres o tutores legales, así como el asentimiento voluntario de los propios estudiantes. Los docentes y directivos también firmaron una carta de consentimiento institucional, conforme a lo establecido por la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y los principios del Comité de Ética en Investigación.

Procedimiento

Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario estructurado ad hoc, diseñado específicamente para este estudio, compuesto por 18 ítems organizados en tres dimensiones:

- Percepción sobre la narrativa digital,
- Motivación y participación en las clases,
- Resultados de aprendizaje percibidos.

Cada ítem fue valorado mediante una escala tipo Likert de 5 puntos (1 = totalmente en desacuerdo, 5 = totalmente de acuerdo). El rango total del cuestionario iba de 18 (mínima puntuación posible) a 90 (máxima puntuación posible).

El cuestionario fue sometido a validación por juicio de expertos, incluyendo tres investigadores con experiencia en innovación educativa y evaluación psicométrica. Se evaluó la claridad, pertinencia y coherencia de cada ítem. Además, se realizó una prueba piloto con 15 estudiantes y 5 docentes que no formaron parte de la muestra principal. La fiabilidad del instrumento se estableció mediante el coeficiente α de Cronbach, que arrojó un valor global de 0.87, considerado aceptable.

No se utilizaron cuestionarios previamente validados debido a que no se encontraron instrumentos específicos sobre narrativa digital en el contexto de la educación física con adaptación a la población ecuatoriana. No obstante, se consideran para investigaciones futuras los instrumentos propuestos en estudios como los de Carretero-Dios et al. (2020) y Méndez-Giménez et al. (2018), por su alta fiabilidad psicométrica.

La Tabla 2 resume las dimensiones incluidas:

Tabla 2. Dimensiones e ítems incluidos en el cuestionario

Dimensión	Ítem ejemplo
Narrativa digital	"La narrativa digital facilita la comprensión de los contenidos vistos."
Motivación y participación	"Las clases con narrativa digital me motivan a participar más activamente."
Resultados de aprendizaje	"Gracias a las herramientas digitales, comprendo mejor el trabajo en equipo."

Nota. Elaboración propia.

El estudio se desarrolló en tres fases:

- Antes: Se realizó la planificación metodológica, validación del instrumento y contacto con las instituciones educativas. Se gestionaron los permisos y se aplicaron los formularios de consentimiento informado.
- Durante: La aplicación del cuestionario se llevó a cabo en jornadas previamente coordinadas con los docentes, en sesiones grupales y bajo supervisión. El tiempo promedio de respuesta fue de 20 minutos. Para los estudiantes, se utilizó un lenguaje adaptado a su edad y nivel educativo.
- Después: Se digitalizaron y codificaron los datos, preservando el anonimato de los participantes. Los resultados fueron procesados y analizados estadísticamente.

Análisis de datos

Los datos fueron analizados mediante el programa SPSS versión 27. En primer lugar, se aplicaron estadísticas descriptivas (media, desviación estándar, frecuencias). Se evaluó la normalidad de los datos mediante la prueba Kolmogorov-Smirnov, debido al tamaño de muestra por grupo (>30), y los resultados permitieron justificar el uso de pruebas paramétricas.

Para identificar relaciones entre variables (por ejemplo, percepción y motivación), se aplicó el coeficiente de correlación de Pearson. En los casos donde los datos no cumplieron supuestos de normalidad, se empleó el coeficiente de Spearman. Además, se realizaron ANOVA de un factor para determinar diferencias significativas entre los grupos según nivel educativo y zona geográfica.

Se incluyó el análisis de la dimensión resultados de aprendizaje, dado su papel en la evaluación del impacto pedagógico de la narrativa digital. Esta variable fue analizada como un constructo derivado de los ítems agrupados, con confiabilidad interna aceptable ($\alpha = 0.81$).

Resultados

La muestra final estuvo compuesta por 180 participantes: 150 estudiantes y 30 docentes, distribuidos en 10 instituciones educativas. De los estudiantes, un 60% pertenecía a la educación básica (entre 6 y 11 años) y un 40% a la educación media (entre 12 y 17 años). En cuanto a la distribución por sexo, el 52% fueron mujeres y el 48% hombres. La Tabla 3 presenta un desglose de la muestra:

Tabla 3. Distribución de los participantes por categoría y zona

Categoría	Cantidad	Porcentaje
Estudiantes	150	83.33%
Docentes	30	16.67%
Zona Urbana	120	66.67%
Zona Rural	60	33.33%

Nota. Elaboración propia.

Percepción sobre la narrativa digital

Se aplicó una escala tipo Likert de 5 puntos (1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo). Los ítems evaluaban percepciones relacionadas con la utilidad de las herramientas digitales, dinamismo de las clases y aprendizaje. La Tabla 4 presenta los promedios y desviaciones estándar por grupo:

Tabla 4. Percepción sobre el uso de la narrativa digital

Afirmación	Estudiantes (M ± DE)	Docentes (M ± DE)
Las herramientas digitales mejoran la comprensión de los temas	4.28 ± 0.72	4.15 ± 0.77
La narrativa digital hace las clases más dinámicas y entretenidas	4.35 ± 0.68	4.20 ± 0.71
Las herramientas digitales facilitan el aprendizaje de nuevas habilidades	4.22 ± 0.75	4.10 ± 0.73

Nota. Escala de 1 a 5. Elaboración propia.

Motivación y participación

En cuanto al impacto en la motivación, los resultados indican que los estudiantes y docentes perciben un aumento en la participación gracias al uso de herramientas digitales. Se muestra en la Tabla 5:

Tabla 5. Impacto de la narrativa digital en motivación y participación

Afirmación	Estudiantes (M ± DE)	Docentes (M ± DE)
Participar en clases con narrativa digital aumenta mi interés	4.30 ± 0.71	4.12 ± 0.70
La narrativa digital incrementa mi participación en las actividades	4.25 ± 0.69	4.05 ± 0.75

Nota. Elaboración propia.

Resultados de aprendizaje

Se evaluó cómo los estudiantes y docentes perciben el impacto de la narrativa digital sobre el desarrollo de habilidades motrices y sociales:

Tabla 6. Resultados de aprendizaje con narrativa digital

Afirmación	Estudiantes (M ± DE)	Docentes (M ± DE)
Las herramientas digitales ayudan a mejorar habilidades motrices	4.20 ± 0.72	4.00 ± 0.74
El uso de narrativa digital facilita el trabajo en equipo	4.18 ± 0.70	4.10 ± 0.68

Nota. Elaboración propia.

Comparación entre zonas urbanas y rurales

Los estudiantes en zonas urbanas reportaron percepciones más positivas que los rurales. Esto puede asociarse a mayor acceso a tecnologías. La Tabla 7 muestra las medias por zona:

Tabla 7. Comparación entre zonas urbanas y rurales

Variable	Urbana (M ± DE)	Rural (M ± DE)	t	p	d (Cohen)
Comprensión de temas	4.18 ± 0.73	4.05 ± 0.81	1.56	0.121	0.17
Motivación y participación	4.20 ± 0.75	4.05 ± 0.80	2.06	0.040	0.19
Resultados en habilidades motrices	4.12 ± 0.70	3.98 ± 0.82	1.89	0.061	0.18

Nota. Prueba t de Student para muestras independientes. Elaboración propia.

Solo la variable de motivación y participación presentó una diferencia estadísticamente significativa ($p < 0.05$), aunque los tamaños del efecto son bajos, lo cual sugiere diferencias modestas.

Relación entre variables clave

Se realizó un análisis de correlación de Pearson. La Tabla 8 presenta los resultados:

Tabla 8. Correlaciones entre variables clave

Variable 1	Variable 2	r	p
Comprensión de los temas	Motivación y participación	0.73	0.0001
Comprensión de los temas	Habilidades motrices	0.68	0.002
Motivación y participación	Habilidades motrices	0.71	0.001

Nota. Elaboración propia.

Estas correlaciones son fuertes y significativas, lo cual refuerza la hipótesis de que la narrativa digital mejora tanto el compromiso como los resultados de aprendizaje.

Diferencias según nivel de experiencia tecnológica

Se aplicó un ANOVA para evaluar diferencias según el nivel de experiencia en el uso de TIC (autoinformado por los participantes: bajo, medio, alto). Los resultados se detallan a continuación:

Tabla 9. Diferencias en percepciones según experiencia tecnológica

Variable	Bajo (M ± DE)	Medio (M ± DE)	Alto (M ± DE)	F	p	η^2 Parcial
Comprensión de temas	3.85 ± 0.76	4.08 ± 0.79	4.29 ± 0.68	5.22	0.006	0.08
Motivación y participación	3.90 ± 0.80	4.10 ± 0.77	4.35 ± 0.71	4.50	0.013	0.07
Habilidades motrices	3.85 ± 0.85	4.05 ± 0.78	4.20 ± 0.72	3.85	0.023	0.06

Nota. ANOVA de un factor. Elaboración propia.

El análisis muestra diferencias estadísticamente significativas en las tres variables, siendo mayores las puntuaciones en el grupo con alta experiencia. Esto sugiere que la familiaridad con las TIC potencia la efectividad de la narrativa digital.

Fiabilidad del instrumento

Para evaluar la consistencia interna del cuestionario se calculó el coeficiente alfa de Cronbach. Antes de su aplicación, el instrumento fue revisado por un comité de tres expertos en pedagogía y tecnologías educativas, quienes evaluaron su pertinencia y claridad. Posteriormente se realizó una prueba piloto con 20 estudiantes y 5 docentes. El valor final del alfa fue:

Alfa de Cronbach total del cuestionario: 0.85

Este valor indica una fiabilidad alta (Tavakol & Dennick, 2011). No se emplearon cuestionarios validados debido a que no se encontraron instrumentos específicos sobre narrativa digital en clases de educación física, por lo que se elaboró un instrumento ad hoc adaptado al contexto, validado mediante juicio de expertos y prueba piloto.

Discusión

Los resultados cuantitativos obtenidos en esta investigación sugieren que, en el contexto de las instituciones educativas de la provincia del Guayas, la incorporación de la narrativa digital en el área de Educación Física puede representar un cambio relevante en la forma en que los estudiantes de esta muestra construyen conocimientos, desarrollan habilidades cognitivas y se relacionan con los contenidos curriculares. No se trata de un fenómeno aislado, sino de una expresión local de una tendencia pedagógica más amplia que promueve el aprendizaje activo, personalizado y apoyado por tecnologías digitales, con la narrativa como un componente estructural.

Una de las observaciones más destacadas proviene de los altos niveles de aceptación reportados por los estudiantes en la dimensión de interactividad. Estos resultados evidencian una preferencia por experiencias educativas en las que el estudiante asume un rol activo y participativo, más allá de ser un receptor de información. Este hallazgo guarda consonancia con lo planteado por Robin y McNeil (2019), quienes proponen que el uso de narrativas digitales transforma al estudiante en autor, editor y crítico de contenido, promoviendo una alfabetización crítica y multimodal alineada con los requerimientos del siglo XXI. De igual forma, Lambert (2013) destaca que contar historias mediante medios digitales permite a los estudiantes construir identidad, apropiarse del conocimiento y generar significados tanto personales como sociales.

En el caso de la provincia del Guayas, caracterizada por una diversidad cultural y una desigual distribución socioeconómica, la narrativa digital se presenta, en esta muestra, como una herramienta con potencial inclusivo, al posibilitar el acceso a los contenidos a través de múltiples lenguajes: visual, textual, sonoro y corporal. Este enfoque multicanal, apoyado por Bergman, Brun y Núñez (2020), permite atender estilos de aprendizaje diversos y fomentar el aprendizaje integral, combinando lo cognitivo, lo afectivo y lo social.



Los resultados asociados a la dimensión de creatividad revelan una correlación positiva con el incremento del interés, la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esta dimensión, con una aceptación superior al 90%, indica que las herramientas narrativas digitales estimulan el potencial expresivo y creativo del estudiantado. Neira (2023) ha documentado que los formatos de ficción digital favorecen la producción creativa desde edades tempranas, reforzando habilidades comunicativas, literarias y visuales. Del mismo modo, Sánchez y Suárez (2023) señalan que estas prácticas digitales transforman el rol del docente, quien debe actuar como mediador de procesos creativos, en lugar de simple transmisor de contenido.

En cuanto a la apropiación tecnológica, los resultados muestran una asociación entre el dominio de herramientas narrativas digitales y el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes. Según Pegalajar y Rodríguez (2023), esta competencia aún es incipiente en contextos educativos ecuatorianos, aunque puede potenciarse mediante propuestas pedagógicas innovadoras, como las narrativas digitales. En el presente estudio, los estudiantes participantes evidenciaron avances en habilidades técnicas y en el uso intencionado de productos digitales con fines educativos.

Desde esta perspectiva, el planteamiento de Ohler (2013) cobra relevancia, al advertir que el aprendizaje significativo no depende exclusivamente del acceso a la tecnología, sino del uso crítico, creativo y reflexivo de la misma. Por tanto, la narrativa digital debe entenderse no solo como un recurso, sino como una metodología capaz de reconfigurar el currículo desde la experiencia del estudiante. Esta visión también es respaldada por Quintero, Jiménez y Area (2018), quienes exploran cómo la gamificación y el uso de TIC pueden dinamizar la Educación Física y promover una mayor implicación del alumnado.

Relacionando estos resultados con lo planteado por Arias y Del Campo (2024), se observa una convergencia en cuanto al rol activo y autónomo que asume el estudiante al trabajar con narrativas digitales. La capacidad para integrar elementos narrativos con componentes físicos, simbólicos y emocionales del entorno indica el desarrollo de competencias metacognitivas y de pensamiento sistémico, que son esenciales en una educación integral.

En lo que respecta al trabajo colaborativo, otra de las dimensiones evaluadas, los resultados muestran un alto nivel de interacción grupal. Esto respalda la idea de que la narrativa digital promueve el trabajo cooperativo, al requerir la construcción colectiva de historias y productos multimedia. Galarza et al. (2024) afirman que este enfoque contribuye al fortalecimiento del sentido de comunidad en el aula, favoreciendo el desarrollo de valores como la empatía, el respeto por la diversidad y la colaboración.

A pesar de los hallazgos positivos, este estudio presenta algunas limitaciones que deben ser consideradas al interpretar sus resultados. En primer lugar, la muestra, aunque adecuada en tamaño, se limitó a 10 instituciones educativas de la provincia del Guayas, lo que impide una generalización de los resultados a otras regiones del país o a contextos educativos con características distintas.

Además, la implementación de la narrativa digital aún enfrenta barreras estructurales. Algunas instituciones públicas carecen de la infraestructura tecnológica adecuada, como acceso a dispositivos o conectividad estable. Asimismo, se identificó resistencia por parte de algunos docentes al integrar nuevas metodologías basadas en tecnologías, lo que limita la sostenibilidad del enfoque.

Otra limitación importante es que el estudio se basó en percepciones autorreportadas, tanto de estudiantes como de docentes, mediante un cuestionario ad hoc. Aunque se trabajó en su validación a través de una prueba piloto y análisis de consistencia interna (alfa de Cronbach = 0.85), no se utilizaron instrumentos estandarizados o internacionalmente validados para este rango etario, lo que puede influir en la precisión de las mediciones.

Finalmente, el estudio no incluyó una medición longitudinal, por lo que no es posible afirmar si los efectos observados sobre la motivación, participación o habilidades motrices se mantienen en el tiempo o si responden a una novedad metodológica momentánea.

A partir de estas limitaciones, se identifican varias líneas posibles para futuras investigaciones. En primer lugar, se recomienda replicar el estudio en otras provincias o regiones del Ecuador, así como en contextos rurales con menor acceso a tecnología, para ampliar el panorama sobre las condiciones que favorecen o dificultan la implementación de narrativas digitales.

También sería pertinente diseñar investigaciones longitudinales que permitan observar el impacto sostenido de la narrativa digital en el rendimiento académico, el desarrollo físico y las competencias socio-emocionales de los estudiantes. Este enfoque permitiría verificar si los efectos positivos observados son transitorios o estables en el tiempo.

Asimismo, se sugiere explorar el diseño e implementación de programas de formación docente específicos en narrativa digital, con el fin de evaluar cómo la capacitación influye en la disposición, la confianza y la competencia de los docentes para integrar estas metodologías en sus clases.

Por último, futuras investigaciones podrían centrarse en el desarrollo y validación de instrumentos estandarizados de medición para la narrativa digital en contextos escolares, particularmente en el área de Educación Física, donde la relación entre lo corporal, lo narrativo y lo tecnológico ofrece un campo amplio para el estudio y la innovación pedagógica.

Conclusiones

Los hallazgos de este estudio sugieren que, según los resultados obtenidos en la muestra analizada, la incorporación de narrativas digitales en el área de Educación Física en instituciones educativas de la provincia del Guayas puede representar un recurso didáctico efectivo para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se observó una mejora en la participación estudiantil, el fomento de la creatividad, y el desarrollo de habilidades digitales y colaborativas, aspectos clave en la formación integral del estudiantado.

En este contexto, se identificó que las narrativas digitales contribuyeron a una mayor implicación del alumnado en su propio proceso formativo, al permitirles asumir un rol más activo en la construcción de significados y conocimientos. Aunque este resultado no puede generalizarse a toda la población escolar, constituye una evidencia relevante para futuras experiencias pedagógicas que busquen integrar la tecnología de manera significativa en la Educación Física.

De forma complementaria, se identificó un estímulo al pensamiento creativo, la expresión personal y la interacción colaborativa entre pares, elementos que responden a las demandas formativas del siglo XXI. Estos beneficios, observados en el contexto local de Guayas, resultan especialmente relevantes dada la presencia de ciertas brechas tecnológicas y metodológicas en las instituciones participantes. Por tanto, se sugiere fortalecer los recursos disponibles y las capacidades docentes para asegurar una implementación efectiva.

Este trabajo permitió avanzar en la comprensión del potencial pedagógico de las tecnologías narrativas al integrarlas en un diseño metodológico cuantitativo, lo que posibilitó una valoración más precisa de su impacto. Asimismo, proporcionó un marco para pensar en futuras estrategias educativas que combinen el enfoque digital con propuestas activas y colaborativas, alineadas con los principios de la educación transmedia.

Como recomendación práctica, se propone que los docentes de Educación Física incorporen proyectos de narrativa digital en sus clases mediante la creación de videos cortos, relatos interactivos o diarios digitales de actividad física, los cuales pueden elaborarse con herramientas accesibles como teléfonos móviles, aplicaciones de edición básica o plataformas de presentación multimedia. Esta estrategia no solo estimula la creatividad del estudiante, sino que permite articular contenidos corporales con habilidades comunicativas y digitales.

Finalmente, se propone como línea futura de investigación el diseño y evaluación de propuestas curriculares más integradas que consideren la narrativa digital como eje estructurador de los aprendizajes. También se recomienda la realización de estudios longitudinales que analicen el impacto sostenido de estas metodologías en diferentes niveles y contextos educativos, con especial énfasis en su adaptabilidad a condiciones de escasos recursos y diversidad cultural. Reconocer estas limitaciones permitirá generar propuestas más inclusivas y sostenibles en el tiempo.

Referencias

- Alulima, L., Cueva, H., Chiluisa, M., y Cherres, H. (2024). Integrating Digital Narrative in Social Studies Teaching: Impact on Learning and Skills Development. En Á. Rocha, C. Ferrás, J. Hochstetter Diez, & M. Diéguez Rebolledo (Eds.), *Information Technology and Systems. ICITS 2024* (pp. 420–429). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-54256-5_40
- Amo, J., y Núñez, P. (2020). Lectura y educación literaria. Nuevos modos de leer en la era digital. *Educatio Siglo XXI*, 38(1), pp. 263-268.
- Arias, O., y Del Campo, G. (2024). Narrativas transmedia como herramienta innovadora para el aprendizaje interactivo en entornos educativos digitales. *REDILAT*, 5(6). DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3177>
- Bergman, A., Brun, D., & Nunez, L. (2020). Digital storytelling in education: A pedagogical perspective. *Education and Information Technologies*, 25(4), 301-315. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-10399-4>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Galarza, A., Valencia, J., Tanguila, M., y Zambrano, A. (2024). Narrativas digitales: una experiencia con estudiantes de Educación General Básica. *Mamakuna*, (24), 36–47. <https://doi.org/10.70141/mamakuna.23.1042>
- Grey, G., Soler, R., y Robinson, J. (2024). Estrategia didáctica para el uso de la narrativa digital en la educación básica superior. *CIENCIAMATRIA*, 10(2), 596-612. <https://doi.org/10.35381/cm.v10i2.1392>
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). Routledge.
- LOEI. (2015). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Recuperado de <https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/06/LOEI1.pdf>
- Neira, M. (2023). Ficciones digitales para la educación literaria: un análisis de aplicaciones para prelectores. *Revistas UVigo*, 21. <https://doi.org/10.35869/ailij.v0i21.4567>
- Ohler, J. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.
- Pegalajar, M., y Rodríguez, Á. (2023). Digital literacy in university students of education degrees in Ecuador. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1299059>
- Pickeral, J. (2021). A Digital Storytelling Intervention: How Narrative Can Motivate Physical Activity in University Students. *Journal of Health Education Research & Development*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.35248/2380-5439.21.9.632>
- Quintero González, L. E., Jiménez Jiménez, F., & Area Moreira, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física (Beyond the textbook. Gamification through ITC as an innovative alternative in Physical Education). *Retos*, 34, 343–348. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.65514>
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17–29.
- Robin, B. R., & McNeil, S. (2019). What educators should know about teaching digital storytelling. *Tech-Trends*, 63(5), 505–509. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00396-z>
- Ruiz, C., Gómez, Y., Vidal, N., y Usta, W. (2022). Digital Storytelling: La narrativa digital en la práctica docente. *CIENCIAMATRIA*, 8(2), pp. 837-852. DOI: <https://doi.org/10.35381/cm.v8i2.992.c>
- Ruiz, M., Ballester, I., y Martínez, F. (2024). Educación literaria, herramientas digitales y ODS: Análisis de percepciones entre el alumnado universitario en formación. *Revista Prisma Social*, (45), 97–116. <https://revistaprismasocial.es/article/view/5406>
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487–506. <https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Sánchez, M., y Suárez, J. (2023). Prácticas literarias digitales: retos, reflexiones experienciales y matriz de verificación. *Hachetepé. Revista científica de Educación y Comunicación*, 27, pp. 1-19. https://www.researchgate.net/publication/372855479_Practicas_literarias_digitales_retos_reflexiones_experienciales_y_matriz_de_verificacion
- Santos, F. J. (2018). *Escalas de medición y diseño de cuestionarios en investigación educativa*. Editorial Académica Española.



Valenzuela, L. (2023). *Educación física, hacia una aptitud deportiva saludable Materias: Educación física, salud, pedagogía*. Editorial Universidad Católica del Maule

Datos de los/as autores/as y traductor/a:

Cindy Gabriela Albán Vera
Mayra Bolivia Monar Barrigas
Víctor Xavier Sanga Morejón
Diana Jesus Burgos Mendieta

cvera2@unemi.edu.ec
mmonarb3@unemi.edu.ec
vsangam@unemi.edu.ec
dburgosm1@unemi.edu.ec

Autor/a
Autor/a
Autor/a
Traductor/a

Article RETRACTED due to malpractice