



CENSUSJ DIGITAL CAMPUS

Módulo 2: Narrativa, misión y experiencia del participante

Desarrolla narrativas coherentes, personajes, misiones y escenarios que otorguen sentido a las actividades y conecten el aprendizaje con desafíos significativos.

Resultados de aprendizaje

- Explicar y aplicar narrativa.
- Explicar y aplicar misiones.
- Explicar y aplicar personajes.
- Explicar y aplicar inmersión.

Síntesis conceptual

Este módulo se centra en narrativa, misiones, personajes y inmersión. Estos elementos deben comprenderse como un sistema: las decisiones adquieren valor cuando responden al contexto, se sustentan en evidencias y se traducen en acciones observables.

La aplicación exige evitar soluciones automáticas. Primero se delimita la necesidad, después se seleccionan criterios, se diseña una respuesta y finalmente se comprueba su efecto. La reflexión sobre los resultados permite ajustar el proceso y documentar el aprendizaje.

Secuencia recomendada

- Elegir una metáfora
- Definir conflicto o misión
- Organizar episodios
- Relacionar tareas y narrativa
- Cerrar con reflexión

Caso para analizar

Una secuencia contiene actividades atractivas, pero los estudiantes no comprenden cómo se relacionan entre sí.

Preguntas de reflexión

- ¿Qué información falta para comprender el caso?
- ¿Qué actores deben participar?
- ¿Qué decisión produciría mayor valor educativo?
- ¿Qué evidencia permitiría valorar el resultado?

Producto del módulo

Guion narrativo de una unidad gamificada.

Criterios de calidad

- coherencia narrativa
- relación con contenidos
- claridad de misiones
- inclusión

Lista de verificación

- Leí la guía completa
- Consulté los recursos recomendados
- Analicé el caso
- Elaboré el producto
- Respondí la evaluación
- Registré la entrega en la plataforma