



HORIZONTE ACADÉMICO

# Interconexiones del diseño

Coord.  
**M. Mar Martínez-Oña**



**EGREGIUS**  
*ediciones*



## INTERCONEXIONES DEL DISEÑO





HORIZONTE ACADÉMICO

---

# INTERCONEXIONES DEL DISEÑO

---

Coord.

M. MAR MARTÍNEZ-OÑA





Esta obra se distribuye bajo licencia  
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

Egregius editorial autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión.

## TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN: APLICACIONES PRÁCTICAS DE LAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Egregius editorial

Sevilla – 2025

N.º 64 de la colección Horizonte Académico

Primera edición, 2025

ISBN: 978-84-1177-138-2

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Egregius editorial, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que contribuyen a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Egregius editorial no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. INTERCONEXIONES DEL DISEÑO.....	9
M. MAR MARTÍNEZ-OÑA	
CAPÍTULO I. RESIGNIFICACIÓN DE ESTEREOTIPOS NEGATIVOS Y CONSTRUCCIÓN DE GENEALOGÍAS FEMENINO-FEMINISTAS EN LA OBRA DE MARÍA HESSE.....	11
M <sup>a</sup> DOLORES CLEMENTE-FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO II. JUGAR LA RAYUELA. EMMA OJEA, MÓDULO Y PROTOTIPO EN SU ARQUITECTURA CON WALTER LEWIN .....	31
EVA HURTADO TORÁN	
CAPÍTULO III. ELSIE DE WOLFE: EL GÉNERO EN LA LECTURA DEL ESPACIO INTERIOR .....	57
MANUEL IGLESIAS VÁZQUEZ	
CAPÍTULO IV. LABORATORIO DE DISEÑO DE PERSONAJES: INNOVACIÓN DOCENTE PARA LA ESCRITURA CREATIVA DE GUIONES AUDIOVISUALES .....	77
MARTA DE MIGUEL ZAMORA	
CAPÍTULO VI. TERRITORIOS MARGINALES Y URBANISMO OLVIDADO: LAS “NUEVAS POBLACIONES” DE CARLOS III Y LOS NUEVOS RECURSOS DE EXPLORACIÓN GEOGRÁFICA Y PROMOCIÓN TURÍSTICA.....	131
ÁNGEL LUIS FERNÁNDEZ MUÑOZ JAVIER HERNÁNDEZ RUIZ	
CAPÍTULO VII. HOW URBAN POLICIES REDESIGN CITIES: THE CASE OF THE REVIVER CENTRO PROJECT AND THE REVALUATION OF THE HISTORICAL CENTRE OF RIO DE JANEIRO .....	153
ANA BEATRIZ DA ROCHA PAULO REIS FILHO MARCOS PAULO COSTA	



## LABORATORIO DE DISEÑO DE PERSONAJES: INNOVACIÓN DOCENTE PARA LA ESCRITURA CREATIVA DE GUIONES AUDIOVISUALES

---

MARTA DE MIGUEL ZAMORA  
*UDIT – Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología*

### 1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la narrativa y el guion audiovisual en el ámbito académico presenta el reto de equilibrar la técnica narrativa con el desarrollo de la creatividad. La finalidad didáctica en esta área es que el estudiante aprenda a combinar el pensamiento narrativo y el creativo de manera coherente y equilibrada.

El pensamiento creativo, según indica Sanz de Acedo Lizarraga (2010), es la capacidad de concebir ideas originales, únicas e ingeniosas y de combinarlas entre sí de manera productiva, para lo que también se requieren otros modos de pensamiento.

Por otro lado, el pensamiento narrativo se enfoca en dar sentido a las experiencias humanas a través de la creación de historias y los elementos que subyacen a ellas como las emociones, la empatía, la intención, la motivación, el contexto o las relaciones causales (Bruner, 2021).

Se activa tanto para comprender como para responder y expresarse ante las vicisitudes que les acontecen a las personas en su entorno social y cultural. Esta actividad va dando forma progresivamente a la construcción de la persona, su identidad y ser sociocultural. El pensamiento narrativo produce y se alimenta de relatos (reales y ficticios) (Bermejo-Berros, 2021, p. 113).

Ante este contexto, en el ejercicio didáctico en el área de la narrativa y el guion audiovisual se deben activar en el alumnado ambos tipos de pensamiento de forma equilibrada, lo que supone un reto. Esto exige el

aprendizaje de técnicas, herramientas y estructuras narrativas para dar orden y elaboración al texto, así como la inclusión de técnicas creativas para desarrollar personajes, tramas y universos con los que el espectador se vea identificado y conmovido emocionalmente (Rajas, 2014). La conexión entre ambas disciplinas —narrativa y creatividad— es sustancial para el desarrollo de historias o guiones audiovisuales (Zarauza Castro, 2024, p. 220). Si el pensamiento creativo genera nuevas ideas o puntos de vista, el pensamiento narrativo funciona para elaborar una realidad simbólica verosímil en torno a esa nueva creación.

Las investigaciones y prácticas de Rodari (2002) indican que la creación de historias originales o alternativas son una estrategia de fomento de la creatividad. El pensamiento creativo se activa para la invención de una nueva historia o realidad intangible, mientras que el pensamiento narrativo, como proceso cognitivo, se activa para darle una forma expresiva a la nueva creación. La narración da sentido y elaboración a lo que la creatividad origina. Otras investigaciones proponen una teoría narrativa del entrenamiento de la creatividad (Fletcher & Benveniste, 2022) y defienden que la cognición narrativa es el motor central de la capacidad del cerebro para concebir acciones originales y que esta capacidad se puede entrenar. Estos autores basan su modelo de fomento de la creatividad narrativa en tres categorías: la construcción de mundos, cambio de perspectiva y generación de acción.

Those priorities include an attention to new places (as sources of environmental threats and prospects), to new people (as competitors and allies), and to new events (as potential dangers and opportunities)<sup>27</sup> (Fletcher & Benveniste, 2022, p. 35).

Estos elementos —lugares, personajes y acciones— son, según la nomenclatura de Chatman (1990), los existentes y los sucesos, que son los elementos de la historia que compone todo relato. Son elementos reconocibles por todos los humanos y que, utilizados como técnica creativa en áreas no relacionadas con la creación literaria o narrativa, han

---

<sup>27</sup> Traducción propia: Esas prioridades prestan atención a nuevos lugares (como fuentes de amenazas y oportunidades ambientales), a nuevas personas (como competidores y aliados) y a nuevos eventos (como posibles peligros y oportunidades).

generado respuestas de éxito (Fletcher & Benveniste, 2022). Si ha sido así en otros escenarios, resulta plausible que imaginar nuevos espacios, nuevos personajes y nuevas acciones puedan servir para motivar al alumnado a crear guiones audiovisuales originales en el marco de los planes de estudio especializados en audiovisual en el ámbito universitario.

En este caso, de los tres elementos narrativos mencionados se ha optado por implementar una dinámica didáctica en torno al personaje. Dado que es una instancia con la que los estudiantes pueden identificarse más por el hecho de poderle dar cualidades humanas, se eligió al personaje como punto de partida para el diseño de la actividad de innovación docente. En este trabajo, se explora cómo una actividad de diseño colaborativo de personajes en el aula puede activar ambos tipos de pensamiento en estudiantes de narrativa y guion audiovisual, ofreciendo una estrategia innovadora para combinar las técnicas narrativas y la creatividad en el aula.

### 1.1. FUNDAMENTOS DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES DE FICCIÓN

El término personaje en literatura se utiliza para “designar a cada uno de los seres humanos, simbólicos o sobrenaturales, que forman parte de la ficción literaria. Por extensión se ha incorporado, con similar valor, al mundo del audiovisual (cine, televisión, etc.)” (Alonso de Santos, 2022, p. 248). Es uno de los principales elementos de la narración, puesto que sin personajes no hay acciones posibles que posibiliten la creación de un relato (Gil-Ruiz & Taborda-Hernández, 2018). Ahora bien, ¿Cómo se define o se crea un personaje de ficción?

El modelo de análisis del personaje propuesto por Casetti y Di Chio (2007, pp. 177–188) alude a tres dimensiones principales del personaje: como persona, como rol y como actante. La dimensión que afecta al personaje como persona o como individuo se centra en los aspectos físicos y psicológicos, es decir, cómo se presenta como una entidad con características propias, incluidas su apariencia, personalidad, temperamento y valores. Esto permite analizar su profundidad como una entidad ficticia que tiene cualidades humanas, aunque no necesariamente el personaje tiene que ser humano o antropomorfo. Los rasgos físicos de un personaje tienen influencia directa en sus comportamientos y

pueden, incluso, convertirse en partes de la trama (Alonso de Santos, 2022). La noción del personaje como persona trata también de “concebirlo desde una unidad psicológica que simule aquello a lo que nos enfrentamos en la vida” (Lozano Silva, 2018, p. 187). Esta dimensión diseña su “identidad irreductible, es decir, su carácter, sus actitudes y su perfil físico, que lo convierten tendencialmente en un individuo único: de ahí sus aspectos más peculiares y específicos” (Casetti & Di Chio, 2007, pp. 178–179).

Sin embargo, estas características no son suficientes por sí mismas para conceptualizar un personaje de manera completa, puesto que olvida los factores ambientales y de contexto que lo rodean y lo condicionan en su conducta. Es por esto por lo que el modelo de análisis de Casetti y Di Chio obedece también al personaje como rol, que se centra en el “tipo que encarna”. En este caso, se analizan los “gestos que asume”, “la gama de sus comportamientos” o “las clases de acciones que lleva a cabo” (2007, p. 179). Ya no se le concibe como un individuo único, sino como una parte de algo mayor, el personaje adquiere una dimensión como ser social dentro de su universo diegético.

Existe una tercera dimensión de análisis que se refiere al personaje como actante. Esta dimensión estudia los nexos del personaje que lo unen a otras instancias de la narración; cada una de esas instancias se denominan actantes. Un actante es “un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que esta avance” (Casetti & Di Chio, 2007, p. 183). Desde esta perspectiva, estos autores definen al personaje a la vez como posición, ya que ocupa un lugar dentro de la narración, y como operador, porque cada actante lleva consigo unas dinámicas de acción. La noción de actante proviene del modelo narrativo actancial de A. J. Greimas, que define seis funciones principales a través de las oposiciones: sujeto-objeto, destinador-destinatario, ayudante-oponente (1976). El actante se define no por cualidades, sino por funciones o por los principios que condicionan la acción: un deseo, un miedo, un deber, etc., (Lozano Silva, 2018). Un actante es un agente dentro la narración con una función inicial asignada. El personaje tiene la capacidad de adquirir alguno de los actantes, lo que condicionará sus acciones. En esta dimensión se considera al personaje “como una

entidad que pertenece al sistema global de acciones” de la narración (Saniz Balderrama, 2008, p. 92).

Esta dimensión del personaje como agente dentro de un sistema de acciones, nos conduce a su concepción como un ser evolutivo, pues si es el actor que induce el paso de una acción a otra, consecuentemente sus actos conllevan una serie de cambios que aplican tanto a la historia como al personaje (Casetti & Di Chio, 2007, p. 198). El cambio es inherente a la narración y, por tanto, al personaje. “La transformación es en sí la modificación que el personaje sufre a lo largo de la película, y que culmina con el final de la misma” (Gil-Ruiz, 2014, p. 172).

A este elemento narrativo se denomina arco de transformación. Los arcos son los procesos por los cuales los personajes cambian o evolucionan. Según McKee (2009), los personajes deben enfrentarse a conflictos significativos que los lleven a una transformación, ya sea en sus creencias internas o en las circunstancias externas que los rodean. Este cambio puede ser positivo, negativo o ambiguo y está directamente vinculado a la esfera emocional del personaje y a la progresión de la historia. La transformación surge de la tensión entre el deseo del personaje y las fuerzas opuestas que lo desafían. O de la tensión que ejercen los miedos en el personaje, a los que tiene vencer para conseguir evolucionar. Ya sea a través del conflicto internos, con otros personajes o con fuerzas de la naturaleza, el arco de transformación refleja la esencia del personaje como un ser dinámico y verosímil.

Campbell (1959) asentó el modelo del viaje del héroe, una estructura narrativa evolutiva que consta de doce fases de transformación por las que pasa el personaje que se adentra en una aventura. Estas doce fases están clasificadas en tres actos graduales de: separación, iniciación y retorno. La transformación del personaje no solo define su recorrido personal, sino que también sostiene el desarrollo estructural de la historia. Las transformaciones para Casetti y Di Chio tienen también varias dimensiones de análisis. Abarcan el estudio de las transformaciones como cambio, como procesos y como variaciones estructurales.

Respecto a las transformaciones como cambio, los autores proponen clasificar los cambios del personaje en: cambios de carácter y cambios de

actitud. Los primeros hacen referencia a su modo de ser, mientras que los segundos a su modo de hacer las cosas. Desde el punto de vista de las transformaciones como procesos, estudian las formas canónicas del cambio, los recorridos evolutivos recurrentes o estandarizados. Y diferencian entre procesos de mejoramiento o empeoramiento, siempre a través de los ojos de un personaje. El recorrido finaliza por las transformaciones como variaciones estructurales de la narración o, dicho de otro modo, como operaciones lógicas como son: la saturación, la inversión, la sustitución, la suspensión y el estancamiento. Estas operaciones son fórmulas estratégicas que condicionan estructuralmente a la narración y a la acción de los personajes (Casetti & Di Chio, 2007, pp. 197–207).

Estas concepciones sobre el personaje y su evolución en la narración ofrecen una visión integral de cómo los personajes funcionan como ejes dinámicos dentro de la narrativa, estableciendo un puente entre sus transformaciones individuales y la progresión estructural de la historia.

## 1.2. EXPERIENCIAS PREVIAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ESCRITURA CREATIVA

En el ámbito didáctico de la escritura creativa existen estudios y documentación que avalan las prácticas colaborativas. Bonilla-Valencia & De Castro Daza (2021) analizan cómo la práctica de escritura colaborativa permite al alumnado trabajar sus habilidades de negociación y de reconocimiento de otros. Los logros de este estudio indican que la colaboración en el entorno educativo fomenta la flexibilidad de pensamiento, lo que se considera una variable clave de la personalidad creativa. García-Parejo (2023) incluye como beneficio de las actividades de aprendizaje colaborativo la capacidad de solucionar conflictos y de toma de decisiones consensuadas; permiten a los estudiantes compartir perspectivas diversas, enriquecer sus ideas y construir nuevos significados en conjunto. La experiencia de De Miguel Zamora (2022) confirma que la toma de responsabilidad de los estudiantes a la hora de adoptar decisiones creativas ofrece buenos resultados en el desarrollo de proyectos en grupo.

Otro estudio del mismo corte (Carvalho et al., 2012) concluye que las técnicas de aprendizaje colaborativo favorecen el espíritu crítico y la

capacidad de revisión, habilidad que resulta esencial en la escritura de guiones y de mensajes persuasivos. En este sentido, fomenta la creatividad grupal y prepara a los estudiantes para entornos profesionales en el sector audiovisual donde se trabaja principalmente en equipos. También defiende que las creaciones colaborativas generan resultados creativos mejores que los que podrían lograrse de manera individual y que el uso de herramientas digitales que permiten compartir archivos y editar texto entre todos los participantes del proyecto supone un beneficio a los resultados del aprendizaje. En contrapartida, este mismo estudio observa que la colaboración en la escritura creativa de guiones condujo a incoherencias narrativas de compleja solución y a problemas en desigualdad de compromiso entre los miembros del equipo. Estos inconvenientes también los ha detectado el estudio de Isabel García-Parejo (2023). Estas dificultades son comunes en proyectos grupales y podrían mitigarse con una planificación más estructurada o con herramientas de seguimiento docente más efectivas (Benoit, 2021).

La propuesta de Acedo (2022) combina la creación individual con la creación colaborativa, lo que permite explorar a los estudiantes su propia creatividad y sus habilidades de trabajo en equipo. Esta dinámica busca construir universos narrativos complejos a través del trabajo en equipo, aprovechando las fortalezas y perspectivas individuales de cada miembro. Por otra parte, las conclusiones de Benoit (2021) ponen también de manifiesto el esfuerzo del equipo docente en la implementación de metodologías colaborativas y la necesidad de formación especializada al respecto para maximizar los beneficios de estas prácticas en el aula.

## 2. OBJETIVOS

En este contexto, el objetivo general de este artículo es diseñar una propuesta didáctica de innovación docente para las asignaturas del área de guion y narrativa audiovisual que se fundamente en una actividad colaborativa con el propósito de fomentar la creatividad y el aprendizaje grupal. Como objetivos específicos, se contempla: 1) Fundamentar teóricamente los rasgos que definen al personaje de ficción; 2) Diseñar una ficha de desarrollo de personajes adaptada a las necesidades de

aprendizaje de la asignatura; 3) Diseñar la actividad docente colaborativa en fases de acción; 4) Implementar la actividad docente durante el curso 2024-2025 y; 5) Observar y analizar sus resultados y extraer reflexiones.

### 3. METODOLOGÍA DE LA INNOVACIÓN DOCENTE

#### 3.1. PLANTEAMIENTO DE LA ACTIVIDAD DOCENTE COLABORATIVA

La actividad de innovación docente se plantea como una estrategia estructurada en dos fases principales para activar el pensamiento narrativo y creativo en el alumnado, tomando como eje central el diseño de personajes de ficción. La actividad, denominada Laboratorio de diseño de personajes, se fundamenta en el aprendizaje basado en proyectos y se propone como práctica para el desarrollo de un trabajo final de la asignatura en el ámbito del guion y la narrativa audiovisual de ficción.

Fase 1: Introducción teórica y diseño colaborativo de personajes.

Esta fase se compone de varias acciones. En un primer lugar, basándose en los modelos teóricos de análisis del personaje, el equipo docente diseña una ficha de personajes que incluye variables clave de la caracterización del personaje. Posteriormente, en una sesión lectiva se introduce, mediante clase magistral y el uso de ejemplos, el modelo de análisis de personajes de Casetti y Di Chio (2007), destacando las tres dimensiones fundamentales —el personaje como persona, como rol y como actante—. Tras la explicación teórica, en otra sesión lectiva de corte abierto y colaborativo, entre todos los estudiantes presentes en el aula se completa la ficha de diseño de personajes, involucrando al alumnado en un proceso de negociación y consenso para definir los atributos del personaje. Se consensuan en esta fase únicamente las características del personaje relacionadas con su concepción como persona, como rol y como actante. El personaje diseñado de manera colaborativa en el aula es el personaje clave que, posteriormente, debe formar parte del guion que escriban.

## Fase 2: Planificación y escritura creativa de guion de ficción.

Esta fase se compone también de varias acciones. Una vez que se han establecido las características principales del personaje, en una sesión lectiva se introducen las teorías relativas a los arcos de transformación del personaje. A partir de ahí, los estudiantes divididos en grupos reducidos deben cumplir dos objetivos didácticos para elaborar su proyecto de creación de un guion de ficción. Primero, deben diseñar el universo narrativo del personaje y planificar las acciones que van a definir la trama o tramas de su historia. Segundo, deben proceder a la escritura creativa de un guion de cortometraje de ficción utilizando los recursos narrativos y técnicos vistos en la asignatura.

### 3.2. RECURSOS

El desarrollo de esta actividad supone para el docente el dominio de las claves teóricas y prácticas sobre la creación de personajes y escritura de guiones, habilidades para fomentar la participación del estudiantado y conocimiento de técnicas de mediación para llegar al consenso en la toma de decisiones colectivas.

Como valor añadido, se pueden utilizar recursos lúdicos como, por ejemplo, *Story cubes*<sup>28</sup>, *Dixit*<sup>29</sup> o *Stories*<sup>30</sup>, para incentivar la participación en el momento de creación del personaje o en el de generar la trama. Como apoyo al proceso de escritura, es aconsejable utilizar plantillas de procesador de textos en formato de guion o el uso de aplicaciones de escritura de guion que permitan la edición colaborativa.

### 3.3. DESARROLLO Y EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

El laboratorio de diseño de personajes está pensado para ejecutarse en las cuatro últimas semanas del cuatrimestre, como ejercicio final de la asignatura. Su implantación requiere una planificación estructurada que contemple una primera fase teórica, donde se aborden los conceptos

---

28 <https://www.storycubes.com/es/>

29 <https://juegodixit.com>

30 <https://londji.com/es/juegos/stories.html>

fundamentales sobre creación de personajes y de historias, y una segunda fase práctica y colaborativa, en la que los estudiantes desarrollen las tramas y los integren en guiones audiovisuales de ficción. La evaluación combina el análisis del producto final, mediante rúbricas que valoren la originalidad y coherencia narrativa, con la observación del profesor ante el proceso de desarrollo grupal o la implementación de un diario de sesiones o de tutorías. Se puede añadir, además, como fórmula de evaluación, una entrevista o un test a los estudiantes para conocer su percepción sobre la actividad.

#### 4. LABORATORIO DE DISEÑO DE PERSONAJES

Según los objetivos planteados y las pautas metodológicas, a continuación, se ejemplifica cómo el equipo docente planteó la actividad para llevarla a cabo.

##### 4.1. FICHA DE DISEÑO DE PERSONAJES

Obedeciendo a los fundamentos de la creación de personajes de ficción, se ha procedido a diseñar una ficha de desarrollo para que el alumnado pueda seguir una plantilla estructurada de atributos y características que guíe su aprendizaje práctico a partir de un ejemplo base. Se han establecido seis dimensiones distintas para la caracterización del personaje, cada una con diferentes variables. El ejemplo se muestra en la tabla 1.

Tabla 1. Ficha de diseño de personajes de ficción

Ficha de personaje	
Nombre:	
<b>El personaje como individuo</b>	
Aspecto físico:	
Personalidad / Factores psicológicos:	
<b>El personaje como ser social</b>	
Rol:	
Estatus:	
<b>El personaje como actante</b>	
Categoría de personaje:	
Actante asignado en la historia:	
<b>DAFO del personaje</b>	
Fortalezas	Oportunidades / Deseos
Debilidades	Amenazas / Frustraciones
<b>Arco de transformación</b>	
Evolución de sus deseos:	
Evolución de sus miedos:	
<b>Biografía</b>	

Fuente: Elaboración propia a partir de teorías previas.

La ficha está fundamentada en modelos teóricos reconocidos para ofrecer al alumnado herramientas prácticas y teóricas que faciliten la creación de personajes completos y dinámicos. Las teorías previas se complementan con otros datos relacionados con áreas de conocimiento como la psicología y la sociología y se complementa con una matriz DAFO del personaje que promueve una comprensión más estratégica en el contexto narrativo y amplifica su marco de actuación en torno a sus posibilidades y limitaciones. Esta ficha se explicó en clase y se les facilitó a los estudiantes para que trabajaran con ella. A continuación, se profundiza en cada dimensión y sus variables.

## Dimensión 1: el personaje como individuo

Las características físicas del personaje no solo ayudan a definir al personaje visualmente, también influyen en su comportamiento. Por ejemplo, una determinada forma física puede motivar la acción narrativa.

Dentro de las características psicológicas del personaje se incluyen los rasgos que conforman la personalidad, a lo que Alonso de Santos (2022, p. 347) denomina peculiaridades del carácter. Son cualidades indispensables para diseñar personajes interesantes y deben hacer referencia a las cualidades racionales, emocionales y volitivas del ser humano que dotan al personaje de verosimilitud. Estas variables toman un valor cualitativo y pueden tener valores múltiples.

## Dimensión 2: el personaje como ser social

En esta dimensión, la ficha de personaje incluye su desarrollo como ser social, que amplifica el alcance del modelo de los Casetti y Di Chio y propone abordar dos variables principales: el rol y el estatus del personaje. Rol y estatus son conceptos clave de la teoría social, útiles para analizar cómo las estructuras sociales influyen en las acciones individuales y las interacciones dentro de un grupo o sociedad (Giddens, 1998).

El rol hace referencia a la función que el personaje desempeña dentro de su entorno o contexto intradiegetico; su cualidad como rol puede incluso formularse a través de un arquetipo como el de “hijo” o “padre”, que impele al personaje a comportarse de la manera en la que ese arquetipo haría. Este rol no solo define cómo actúa el personaje, sino que también contribuye a cómo desarrolla los conflictos y su resolución dentro de la trama. El estatus, por su parte, se refiere a la posición jerárquica del personaje en su contexto social, ya sea en términos de clase, poder, moral o reconocimiento. Puede adquirir también definición arquetípica como, por ejemplo, una “reina” o “princesa”. Ambos aspectos, rol y estatus, trabajan conjuntamente para enmarcar al personaje como un reflejo de las dinámicas sociales de su entorno. Este enfoque permite explorar cómo las expectativas y restricciones sociales moldean al individuo y cómo este puede, a su vez, desafiar o reforzar dichas estructuras.

La definición del rol puede tomar también diferentes valores, dependiendo del contexto en el que se imagine al personaje. Por ejemplo, para definir diferentes roles que pueda ejercer en su vida, se hace el ejercicio de posicionarlo en diferentes contextos: familiar, íntimo, laboral, amistoso, etc. Esta dimensión recoge también la visión de Alonso de Santos (2022, p. 347), que concibe al personaje, además de por otros rasgos, por su ocupación y su relación con la sociedad.

### Dimensión 3: el personaje como actante

Esta dimensión aborda la función del personaje en la propia narrativa, considerando cómo actúa dentro del desarrollo de los acontecimientos. La ficha de diseño del personaje, en este sentido, define las variables: actante y categoría de personaje.

La categoría hace referencia a si es principal, secundario, protagonista o antagonista, valores que determinan su relevancia en la historia. Mientras que el actante requiere dotar al personaje de una posición dentro de la narración con una función predefinida siguiendo las opciones del modelo actancial.

### Dimensión 4: análisis DAFO del personaje

Este análisis permite visualizar las dinámicas internas (fortalezas y debilidades) y externas (oportunidades y amenazas) que afectan al personaje, fomentando una mayor complejidad narrativa. Se ha incluido este enfoque porque permite profundizar en la construcción de personajes al identificar sus características internas y las influencias externas que afectan su desarrollo en la narrativa; facilita el desarrollo de sus arcos de transformación. El análisis DAFO es una herramienta que sirve al escritor para conocer mejor a sus personajes —sus posibilidades y limitaciones—, detectar qué es lo que le impedirá conseguir sus objetivos o buscar motivaciones o deseos (Fernández, 2022).

### Dimensión 5: arco de transformación

Con la información extraída de la matriz DAFO se concluyen dos posibles arcos de transformación del personaje: la evolución de sus deseos y la evolución de sus miedos. Alguna de estas fuerzas, o ambas, esbozan ya una posible trama principal del relato de ficción.

## Dimensión 6: biografía del personaje

La biografía del personaje es esencial para construir un trasfondo coherente y profundo. Incluye su origen sociocultural, eventos clave, traumas, relaciones pasadas, sistema de creencias, hechos que moldean sus motivaciones y comportamientos. Su existencia implícita aporta complejidad y verosimilitud, también aporta coherencia, profundidad y realismo a la hora de escribir la historia. Resulta esencial para el escritor conocer el pasado de sus personajes y también su nombre, “ya que (el nombre) puede revelar datos sobre su clase social, religión, costumbres familiares, carácter, tipología y, a veces, incluso la trama de la obra. Marca géneros, estilos y épocas” (Alonso de Santos, 2022, p. 348). El nombre, además, puede tener un carácter simbólico.

### 4.2. PUESTA EN PRÁCTICA DE LA ACTIVIDAD

El Laboratorio de diseño de personajes se implementó en la asignatura *Storyboarding* y guion aplicado, perteneciente al tercer curso del plan de estudios de Grado en Diseño Multimedia y Gráfico que se imparte en UDI (Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología), durante el primer cuatrimestre del curso 2024-2025. Se aplicó esta actividad solamente al módulo docente de Guion aplicado de la asignatura, para cubrir competencias, objetivos y resultados de aprendizaje como la capacidad de crear historias y escribir guiones para obras audiovisuales o cinematográficas.

Se realizó en los tres grupos de la titulación que constan de 28, 30 y 29 alumnos. En total, se ha aplicado esta innovación docente en tres grupos que acumulan 87 estudiantes. Se han codificado los grupos para manejar los resultados de manera eficiente de la siguiente forma:

Tabla 2. Codificación de grupos a los que se aplica la innovación

Asignatura / Grupo	Número de estudiantes	Codificación
Storyboard y guion aplicado Grupo 1	28	G01
Storyboard y guion aplicado Grupo 2	30	G02
Storyboard y guion aplicado Grupo 3	29	G03

Fuente: Elaboración propia.

Se pensó la actividad, como se ha explicado en la metodología, para la realización del trabajo final de la asignatura —solamente de la parte docente de guion—, donde los estudiantes tienen que demostrar las habilidades que han aprendido a lo largo del cuatrimestre sobre desarrollo narrativo y escritura de guion de ficción, y se deben demostrar habilidades creativas y narrativas.

En la primera fase del desarrollo, siguiendo la metodología, se implementó la actividad colaborativa en clase, en la que se diseñó al personaje clave a partir, solamente, de las tres primeras dimensiones de la ficha de diseño del personaje. El resto de las dimensiones que definen al personaje se dejó en blanco para que los estudiantes, una vez divididos en grupo de trabajo, personalizaran esos aspectos que iban a influir en la historia final. Todos los grupos, por tanto, trabajan con el mismo perfil psicológico, social y actancial del personaje, y tienen que integrarlo de manera verosímil en una historia. Una vez realizada la sesión colaborativa, los estudiantes, en grupos, desarrollaron con independencia sus proyectos bajo la supervisión del equipo docente. En primer lugar, planificaron el universo narrativo y diseñaron la historia incluyendo al personaje clave y, posteriormente, una vez validada esa planificación por parte del docente, comenzaron la escritura del guion de cortometraje de ficción. Como limitaciones y directrices del proyecto, se acotaron a tres el total de personajes utilizados en el universo narrativo y se delimitó a tres el número de localizaciones donde debían suceder los acontecimientos.

En cuanto a la temporalidad, teniendo en cuenta que los cuatrimestres en docencia universitaria se componen de 15 semanas lectivas, el inicio de la actividad se marcó en la semana 12. En esa semana se desarrolló la primera fase de acción de la innovación docente y en la semana 14 la segunda. La semana intermedia —la 13— sirvió para seguir avanzando en el temario sobre aspectos de la narración que les ayudara a completar el ejercicio final. La semana 15 sirvió para la resolución de dudas, la revisión de las ideas y valorar soluciones y mejoras de los guiones que los estudiantes estaban desarrollando.

El principal objetivo didáctico del Laboratorio de diseño de personajes es ilustrar las diferentes dimensiones que caracterizan a un personaje de

ficción. Y, a partir de ahí, observar cómo esas cualidades del personaje dirigen y acotan las posibilidades creativas de los estudiantes en el diseño de la acción narrativa y en el uso de espacios adecuados a la psicología y contexto del personaje.

Como sistema de evaluación se han establecido varios enfoques tanto para evaluar a los estudiantes como para observar los resultados de la innovación docente. En primer lugar, se emplea una rúbrica específica centrada en la originalidad y la coherencia narrativa del guion audiovisual para analizar el proyecto final de los estudiantes. Estos rasgos se centran en obtener conclusiones sobre el uso del pensamiento creativo y narrativo. También se evalúan en la rúbrica: la integración correcta de la personalidad del personaje, el rol y el actante. Este método permite calificar los resultados del alumnado y obtener conclusiones del Laboratorio de diseño de personajes, para lo que también se ha tenido en cuenta el género de las historias creadas. En segundo lugar, el docente realiza una observación continua durante el desarrollo grupal de la actividad, tanto en la parte colectiva de la primera fase, como en el desarrollo del proyecto en grupos de la segunda fase. Este seguimiento permite extraer conclusiones de la dinámica colaborativa, el compromiso de los estudiantes y la forma en que aplican los conceptos teóricos al proceso creativo. Esta técnica también facilita la detección de fortalezas y áreas de mejora en tiempo real.

## 5. RESULTADOS DE LA IMPLEMENTACIÓN

### 5.1. RESULTADOS DEL LABORATORIO DEL GRUPO 01

En primer lugar, se muestra la ficha de personaje que se diseñó en la sesión de clase colaborativa. Como se ha mencionado previamente, en la sesión colaborativa solamente se definieron las tres primeras dimensiones del personaje, lo que les dio libertad a los estudiantes para terminar el diseño y adecuarlo a un universo narrativo. En segundo lugar, se muestran los resultados de la evaluación de cada grupo según los criterios establecidos en la rúbrica de la innovación docente.

Tabla 3. Ficha del personaje clave del G01

Ficha de personaje
<b>El personaje como individuo</b>
Aspecto físico: Viejo/a
Personalidad / Factores psicológicos: Reflexivo/a, solitario/a, obsesivo/a, curioso/a, carismático/a
<b>El personaje como ser social</b>
Rol: Tiene mascota como familia; no tiene grupo de amigos, pero sí muchos conocidos; viudo; afillador
Estatus: Influyente y ricachón
<b>El personaje como actante</b>
Categoría de personaje: Protagonista
Actante asignado en la historia: Sujeto de la acción

Fuente: Elaboración propia a partir del consenso de la actividad colaborativa.

El personaje diseñado en el G01 (tabla 3), con su perfil reflexivo, solitario y obsesivo, tiene un gran potencial para protagonizar historias profundas en géneros como el drama psicológico, el suspense, la ficción fantástica o la introspección, ya que su naturaleza introspectiva es un pretexto para explorar conflictos internos y transformaciones personales. El análisis general de los resultados obtenidos de la innovación docente para el grupo 01 (tabla 4) indica una tendencia a utilizar al personaje clave dentro del género del thriller o thriller psicológico. Más de la mitad de los grupos de trabajo (66%) han optado por integrar al personaje dentro de este género, mientras que el 33% decidieron hacer una historia de ciencia ficción.

Tabla 4. Resultados generales del Laboratorio de diseño de personajes del G01

Código equipo	Género	Integración de la personalidad	Integración del rol	Uso correcto del actante	Coherencia narrativa	Originalidad del guion
G01T01	Thriller psicológico	Sí	Sí	Sí	Buena	Ade-cuada
G01T02	Thriller psicológico	Parcial	Parcial	Parcial	Buena	Buena
G01T03	Thriller psicológico	Sí	Sí	Sí	Buena	Ade-cuada
G01T04	Ciencia ficción	Sí	Parcial	Parcial	Buena	Ade-cuada
G01T05	Thriller psicológico	Sí	Parcial	Parcial	Exce-lente	Buena
G01T06	Thriller psicológico	Parcial	Parcial	No	Ade-cuada	Defi-ciente
G01T07	Ciencia ficción	Sí	Sí	Sí	Ade-cuada	Defi-ciente
G01T08	Ciencia ficción	Sí	Sí	Sí	Exce-lente	Exce-lente
G01T09	Thriller	Sí	Sí	Sí	Buena	Buena

Fuente: Elaboración propia.

## 5.2. RESULTADOS DEL LABORATORIO DEL GRUPO 02

Tabla 5. Ficha del personaje clave del G02

Ficha de personaje
<b>El personaje como individuo</b>
Aspecto físico: Niño demonio
Personalidad / Factores psicológicos: Rebelde, tímido, creativo, manipulador, confiado
<b>El personaje como ser social</b>
Rol: Hijo único, grupo de amigos, va a academia de monstruos o superhéroes
Estatus: No se deja llevar por el poder ni tampoco lo impone
<b>El personaje como actante</b>
Categoría de personaje: Personaje mejor amigo del protagonista
Actante asignado en la historia: Ayudante

Fuente: Elaboración propia a partir del consenso de la actividad colaborativa.

El personaje del G02 (tabla 5) sirve, a priori, para historias donde se exploran temas de crecimiento, aceptación y colaboración en contextos fantásticos o simbólicos. Como ayudante del protagonista, destacaría en tramas de fantasía épica juvenil, donde su ingenio y confianza puedan aportar giros inesperados. Por otra parte, su aspecto físico puede ser también una metáfora simbólica introspectiva.

Tabla 6. Resultados generales del Laboratorio de diseño de personajes del G02

Código equipo	Género	Integración de la personalidad	Integración del rol	Uso correcto del actante	Coherencia narrativa	Originalidad del guion
G02T01	Fantasía	Sí	Parcial	Parcial	Buena	Adecuada
G02T02	Fantasía juvenil	Sí	Sí	Sí	Exce-lente	Buena
G02T03	Fantasía dramática	Sí	Sí	Sí	Buena	Ade-cuada
G02T04	Ciencia ficción	Sí	Parcial	Parcial	Buena	Buena
G02T05	Romance paranormal	Sí	Sí	Sí	Exce-lente	Exce-lente
G02T06	Fantasía juvenil	Sí	Parcial	Parcial	Buena	Ade-cuada
G02T07	Ciencia ficción	Sí	Parcial	Parcial	Buena	Ade-cuada
G02T08	Fantasía dramática	Sí	Sí	Sí	Exce-lente	Exce-lente
G02T09	Drama romántico	Sí	Sí	Sí	Buena	Buena
G02T10	Fantasía	Sí	Sí	Sí	Buena	Buena
G02T11	Fantasía juvenil	Sí	Parcial	Parcial	Buena	Buena
G02T12	Fantasía psicológica	Sí	Sí	Sí	Exce-lente	Buena

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de este grupo (tabla 6) reflejan diversidad respecto a los géneros utilizados por los estudiantes. Predomina el género fantástico, con sus variantes, por las propias características del personaje. Son

historias con una inclinación había lo creativo y lo simbólico. Sin embargo, también aparecen géneros como el romance, el drama o la ciencia ficción.

### 5.3. RESULTADOS DEL LABORATORIO DEL GRUPO 03

Tabla 7. Ficha del personaje clave del G03

<i>Ficha de personaje</i>
<b><i>El personaje como individuo</i></b>
Aspecto físico: Sirena, hada, trol (a elegir)
Personalidad / Factores psicológicos: Coqueto/a, valiente, sensible, soñador/a, prepotente
<b><i>El personaje como ser social</i></b>
Rol: Hijo/a, solitario/a, despedido/a, <i>mocatriz</i>
Estatus: Estatus de poder
<b><i>El personaje como actante</i></b>
Categoría de personaje: Personaje secundario
Actante asignado en la historia: Oponente

Fuente: Elaboración propia a partir del consenso de la actividad colaborativa.

El personaje del G03 con su morfología mitológica destacaría en historias de fantasía, aventura épica o fábulas contemporáneas. La combinación de sus cualidades, en algunos aspectos casi antagónicas, lo convierte en un personaje complejo, capaz de generar conflicto mientras refleja vulnerabilidades humanas. Por otra parte, su faceta de *mocatriz*<sup>31</sup> puede inspirar narrativas críticas sobre el mundo del espectáculo o dramas internos en torno a la superficialidad y el narcisismo de la escena pública.

El grupo 03 (tabla 8), igual que en el grupo 02, tiene tendencia a utilizar el género de la fantasía en sus historias, lo que resulta congruente por el tipo de personaje clave diseñado en la fase colaborativa. Destaca la fantasía con variantes en casi un 80% de las propuestas y un grupo que se ha decantado por un thriller, aunque este incluye al personaje mitológico. El caso G03T01 presentó deficiencias en la coherencia narrativa y en la originalidad debido a una fase del trabajo no presentado. Salvo este caso, los resultados del estudio son satisfactorios en este grupo.

---

<sup>31</sup> Acrónimo de: modelo, cantante y actriz.

Tabla 8. Resultados generales del Laboratorio de diseño de personajes del G03

Código equipo	Género	Integración de la personalidad	Integración del rol	Uso correcto del actor	Coherencia narrativa	Originalidad del guion
G03T01	Aventura fantástica	Sí	Sí	Sí	Deficiente	Deficiente
G03T02	Fantasia	Sí	Parcial	Parcial	Buena	Adecuada
G03T03	Fantasia romántica	Sí	Parcial	Parcial	Buena	Buena
G03T04	Fantasia infantil	Sí	Sí	Sí	Excelente	Excelente
G03T05	Fantasia	Sí	Parcial	Parcial	Buena	Buena
G03T06	Fantasia	Sí	Sí	Sí	Buena	Buena
G03T07	Thriller	Sí	Parcial	Parcial	Excelente	Buena
G03T08	Fantasia dramática	Sí	Parcial	Parcial	Excelente	Excelente
G03T09	Aventura fantástica	Sí	Sí	Sí	Buena	Buena

Fuente: Elaboración propia.

#### 5.4. RESULTADOS GLOBALES DEL LABORATORIO

El análisis anterior, categorizado por grupos, ofrece una lectura detallada del impacto del personaje en el género de las historias creadas en cada clase. Ahora bien, haciendo una lectura global de los resultados de todos los criterios analizados, se obtiene otro nivel de comprensión sobre la actividad implementada.

La integración de la personalidad es el criterio más fuerte en los tres grupos. Es un indicio de que los atributos físicos y psicológicos ofrecen mayor perspectiva creativa a los estudiantes. Se puede concluir que son los factores relacionados con la personalidad los que más fomentan la creación de historias. La psicología, por tanto, resulta una herramienta clave para la creación narrativa.

El estudio del personaje como ser social obtiene un desempeño más heterogéneo, con un porcentaje significativo de estudiantes que solo logran una integración parcial. Muchos equipos usaron de manera parcial las características sociales del personaje, no supieron utilizarlas correctamente o lo hicieron de manera forzada, restando verosimilitud a la historia. Indica que es necesario reforzar la enseñanza sobre cómo vincular el personaje con su contexto narrativo. También que el entorno social es una variable de menor recorrido creativo entre los estudiantes.

El uso del actante refleja desafíos similares a la integración del rol, siendo un área recurrente para mejorar. Los estudiantes necesitan más apoyo para comprender y aplicar el modelo actancial en sus guiones. Esto revela problemas relacionados con la comprensión teórica del concepto y con su aplicación práctica en el desarrollo narrativo. Se achaca también a la falta de atención en clase en muchas ocasiones y a la negativa de tomar apuntes en las sesiones lectivas.

La coherencia narrativa es una fortaleza general en los tres grupos. Los resultados indican que los estudiantes son competentes en estructurar historias verosímiles y que han asimilado las técnicas para hacer avanzar la historia sin cometer incongruencias. Demuestra también que los arcos de transformación y la generación y resolución de conflictos que caracterizan a todo relato han sido asimilados por los estudiantes como principales competencias de la creación de historias. Además, a pesar de que el personaje clave tenía las mismas características, en ningún caso se crearon tramas iguales, mostrando un indicio de creatividad colectiva por la diversidad de propuestas de diferente línea argumental.

En cuanto al criterio de la originalidad, aunque la mayoría de los guiones logran niveles aceptables de originalidad, la proporción de historias "excelentes" o que verdaderamente ofrecen, bien por su contenido o bien por su discurso, algún elemento original o poco usual es limitada.

## 6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El desarrollo del Laboratorio de diseño de personajes ha resultado una actividad innovadora que ha conseguido motivar al alumnado. Lo

reflejan tanto los buenos resultados obtenidos como la apreciación del equipo docente en las últimas semanas de clase.

Con la actividad colaborativa se ha conseguido motivar también la participación del estudiante en clase. Fue una sesión lectiva, basada en el debate y en el consenso entre todos los estudiantes que resultó también, a juicio del profesorado, divertida. Concuerdan estas apreciaciones con los hallazgos de Bonilla-Valencia y De Castro Daza (2021), que argumentan que la escritura colaborativa fomenta habilidades clave como la negociación y el reconocimiento de perspectivas diversas. La actividad fue bien acogida por todos los grupos.

El principal recurso creativo para generar historias se ha demostrado que es la psicología del personaje. Los aspectos relacionados con los atributos físicos y psicológicos del personaje resultaron ser los más accesibles para los estudiantes, ofreciendo un punto de partida sólido para la creación de historias. Aun así, la originalidad tiene todavía un gran rango de mejora en lo que se refiere al producto final. Existe por tanto la oportunidad de incentivar la creatividad y la originalidad fomentando ideas que rompan con los patrones narrativos comunes y que exploren terrenos alternativos o poco convencionales.

En cuanto a los géneros utilizados en cada clase, se observa que la mayoría de propuestas se circunscriben a las opciones inicialmente sugeridas cuando se valoró cualitativamente a los personajes que se diseñaron. Esto demuestra que un personaje bien definido es el motor de la creatividad narrativa, de ahí el gran hincapié de los narratólogos en investigar este elemento de la narración. Habría que valorar si otros elementos de la narración como, por ejemplo, el espacio, puede desatar las mismas habilidades creadoras de los estudiantes. Este planteamiento motiva una nueva innovación docente para obtener resultados comparativos.

Se observa un alto grado de creatividad colectiva, en el sentido en que se han creado tramas totalmente distintas con un mismo personaje. Dato que avala de nuevo la gran consistencia que tiene el personaje para incentivar la creatividad. Aunque, por otra parte, la poca diversidad de géneros existente en cada grupo le resta originalidad. Las propuestas creativas de Rodari (2002), que con sus técnicas de creación explora las

narrativas alternativas, podrían servir para poner en práctica dinámicas de fomento de la creatividad narrativa. En este punto, habría que cuestionarse si los estudiantes toman decisiones por atajos mentales como puede ser la primera impresión que tiene del personaje, si prefieren mantenerse a la hora de crear historias en escenarios más sencillos por falta de confianza o de conocimiento en la materia, o si se decantan por géneros que resultan más accesibles por sus gustos y preferencias. Se observa, por otra parte, carencia del género cómico o del tono humorístico en los guiones, de donde surgen nuevas preguntas de investigación e hipótesis en torno a la docencia en guion y narrativa audiovisual. Otro motivo de estudio en futuras investigaciones. Esta reflexión, apoya la visión de Benoit (2021), quien aboga que hace falta un gran esfuerzo por parte del profesorado en diseñar actividades colaborativas y que se requiere estudio, inversión y formación del profesorado para poder impulsar este tipo de actividades y sacarles el máximo provecho.

La capacidad del alumnado para construir tramas coherentes, diseñar conflictos y desarrollar arcos de transformación es uno de los éxitos del proyecto. La mayoría de las propuestas presentaron historias verosímiles y bien estructuradas. Esto indica que los estudiantes han interiorizado de manera adecuada estos principios estructurales de la narración a lo largo del cuatrimestre. Uno de los problemas detectados en estudios previos (Carvalho et al., 2012) era, precisamente, la falta de coherencia en las narrativas creadas de manera colaborativa. Era, por tanto, una de las posibilidades planteadas antes de desarrollar la innovación docente que, en este caso, se ha visto subsanada.

Muchos grupos no lograron conectar de manera orgánica las características sociales del personaje con el desarrollo de la trama. El pensamiento creativo y narrativo tiene menor impacto a través de estas variables. Y ocurre lo mismo con la variable actancial. Habría que promover otro tipo de actividades para fomentar el uso creativo de estos elementos y evaluar, mediante actividades de innovación docente, el resultado. Por tanto, desde este punto de vista, también se adquieren oportunidades de mejora. Aunque, por otra parte, se entiende que otros grupos pueden presentar carencias de otro tipo, los resultados didácticos siempre van a depender de la aleatoriedad con la que se forman los grupos de estudiantes en los estudios universitarios.

Para concluir, es preciso mencionar que todos los objetivos de la investigación han quedado cubiertos en los diferentes apartados de este texto.

## 7. REFERENCIAS

- Acedo, A. (2022). Escritura creativa, narrativas transmedia y Alfabetización Mediática e Informativa (AMI) para la Innovación Docente. *Ciclos de Mejora En El Aula. Año 2021 Experiencias de Innovación Docente de La Universidad de Sevilla*, 637–653.  
<https://doi.org/10.12795/9788447222865.035>
- Alonso de Santos, J. L. (2022). *La escritura dramática*. Castalia.
- Benoit, C. G. (2021). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la producción de textos escritos. *Praxis & Saber*, 12(30), e11930.  
<https://doi.org/10.19053/22160159.V12.N30.2021.11930>
- Bermejo-Berros, J. (2021). El método dialógico-crítico en Educomunicación para fomentar el pensamiento narrativo. *Comunicar*, 29(67), 111–121.  
<https://doi.org/10.3916/C67-2021-09> |
- Bonilla-Valencia, P. del C., & De Castro Daza, D. P. (2021). La escritura colaborativa en ambientes educativos presenciales, virtuales y con diferentes mediaciones de la tecnología digital. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 14(2).  
<https://doi.org/10.15332/25005421.6061>
- Bruner, J. (2021). *Realidad mental y mundos posibles: Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Gedisa.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. Fondo de cultura económica.
- Carvalho, C., Otero López, M., & López García, X. (2012). Escritura colaborativa de ficción. Una experiencia docente en el ámbito de las Ciencias de la Comunicación. *Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo*, 2(11), 60–81.  
<https://bit.ly/40cCISl>
- Casetti, F., & Di Chio, F. (2007). Cómo analizar un film. *Paidós comunicación* (Vol. 172).
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Taurus.
- De Miguel Zamora, M. (2022). La narración como herramienta didáctica de creación publicitaria. *Doxa Comunicación*, 2022(34), 201–220.  
<https://doi.org/10.31921/doxacom.n34a846>
- Fernández, C. (2022, 28 abril). *Cómo hacer una matriz DAFO para tus personajes*.  
<https://bit.ly/4fD2TAM>

- Fletcher, A., & Benveniste, M. (2022). A new method for training creativity: narrative as an alternative to divergent thinking. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1512(1), 29–45.
- García-Parejo, I. (2023). Formación e innovación docente en didáctica de la escritura basada en géneros en el grado de Maestro en Educación Primaria. *Didacticae. Revista de Investigación En Didácticas Específicas*, 14, 79–106. <https://doi.org/10.1344/DID.2023.14.79-106>
- Giddens, Anthony. (1998). *Sociología*. Alianza.
- Gil-Ruiz, F. J. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid.
- Gil-Ruiz, F. J., & Taborda-Hernández, E. (2018). La construcción del personaje como identidad de autor en el cine de Martin Scorsese. In M. Miguel Borrás (Ed.), *¿Qué es el cine?* (pp. 649–672). Ediciones Universidad de Valladolid. <https://bit.ly/4iWjrjG>
- Greimas, A. J. (1976). *Semántica estructural*. Gredos.
- Lozano Silva, A. A. (2018). El personaje como esencia psicológica. *Revista Colombiana de Las Artes Escénicas*, 10, 185–193. <https://bit.ly/400ixjX>
- McKee, R. (2009). *El guión*. Alba.
- Monteza, D. (2021). Estrategias didácticas para el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(1), 120–134.
- Rajas, M. (2014). Estrategias del discurso narrativo: participación activa del espectador en el relato cinematográfico. En L. A. Alves, F. García García, & P. Alves (Eds.), *Aprender del cine: narrativa y didáctica* (pp. 41–67). Icono 14 Editorial.
- Rodari, G. (2002). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Booket.
- Saniz Balderrama, L. (2008). El esquema actancial explicado. *Punto Cero*, 13(16). <https://bit.ly/3VXUJvy>
- Sanz de Acedo Lizarraga, M. L. (2010). *Competencias cognitivas en Educación Superior*. Narcea Ediciones.
- Zarauza Castro, J. (2024). El fomento de la creatividad como elemento clave de la asignatura de guion audiovisual. *Innovación Docente En La Universidad: Pensar En El Alumnado, 2024*, ISBN 978-84-1320-297-6, Págs. 219-228, 219–228. <https://bit.ly/4gzSmHQ>

*Este libro se terminó de elaborar en noviembre de 2025  
en la ciudad de Sevilla, bajo los cuidados de  
Francisco Anaya Benítez, director de Egregius editorial.*

