

Storytelling como estrategia de enseñanza en Bachillerato Técnico en el área de Turismo



Storytelling as a teaching strategy in Technical Bacallaureate in the area of Tourism

Cataña-Brito, Mirian Germania; Cárdenas-Cordero, Nancy Marcela

 Mirian Germania Cataña-Brito
mirian.catana.83@est.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Ecuador

 Nancy Marcela Cárdenas-Cordero
ncardenasc@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Ecuador

EPISTEME KOINONIA

Fundación Koinonía, Venezuela
ISSN-e: 2665-0282
Periodicidad: Semestral
vol. 4, núm. 8, 2021
koinonia@fundacionkoinonia.com.ve

Recepción: 15 Marzo 2021
Revisado: 15 Mayo 2021
Aprobación: 15 Junio 2021
Publicación: 01 Julio 2021

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/258/2582582003/index.html>

Resumen: Las herramientas digitales deben ser un gran aporte, que, en cierto sentido, permita el desarrollo de la enseñanza – aprendizaje en los estudiantes. Esta investigación tiene como objetivo de estudio analizar de qué manera el uso de Storytelling puede contribuir al aprendizaje de estudiantes de bachillerato técnico en el área de turismo, de la Unidad Educativa Virgilio Urgiles Miranda. En la metodología se realizó un enfoque mixto, con un análisis no experimental de cohorte transversal mediante la recolección de datos con la escala Likert y los resultados obtenidos mediante estadística descriptiva. Mediante la implementación del Storytelling como metodología de aprendizaje permite que las actividades pedagógicas sean más dinámicas para que los alumnos comprendan el contenido de una manera eficaz teniendo en cuenta que las historias e imágenes pueden ser captadas y receptadas de forma concreta y significativa. Descriptores: Método de enseñanza; enseñanza multimedia; aprendizaje active. (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

Palabras clave: Método de enseñanza, enseñanza multimedia, aprendizaje active (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO)..

Abstract: Digital tools should be a great contribution, which, in a sense, allows the development of teaching - learning in students. This research aims to study how the use of Storytelling can contribute to the learning of technical high school students in the area of tourism, from the Virgilio Urgiles Miranda Educational Unit. The methodology used a mixed approach, with a non-experimental cross-sectional cohort analysis by collecting data with the Likert scale and the results obtained using descriptive statistics. Through the implementation of Storytelling as a learning methodology, it allows pedagogical activities to be more dynamic so that students understand the content in an effective way, taking into account that the stories and images can be captured and received in a concrete and meaningful way. Descriptors: Teaching methods; multimedia instruction; activity learning. (Words taken from the UNESCO Thesaurus). INTRODUCCIÓN

Keywords: Teaching methods, multimedia instruction, activity learning (Words taken from the UNESCO Thesaurus)..

INTRODUCCIÓN

A nivel mundial la educación ha sido afectada, en marzo del 2020 una pandemia hizo que los docentes y estudiantes cambien su modo de enseñanza - aprendizaje. Uno de los factores relevantes en países como España es el poco interés que existe en los estudiantes para realizar sus actividades a pesar de que el 98% de los mismos cuentan con un computador, el 97% tienen internet en sus hogares y en el teléfono celular (Hermosa Del Vasto, 2015), visto desde este punto es necesario la implementación de nuevas estrategias que motiven al estudiante.

Los inconvenientes relevantes en la educación en Colombia, (Iregui et al. 2006), menciona que en el sector público en la educación no se ha presentado mayores progresos, sufren escasos recursos, la baja salarial a los docentes, los estudiantes no cuentan con los medios necesarios para cumplir con sus actividades; como también por otra parte existe el poco desarrollo tecnológico, la carencia de equipos como computadoras o el mal estado de las mismas, esto hace que no se pueda desarrollar nuevas estrategias dentro del aula de clase.

En la actualidad la tecnología ocupa un papel fundamental ya que ha transformado la manera de comunicarse y socializar con las demás personas rompiendo las barreras que existían, hoy en día es difícil ver a un estudiante leyendo un libro, viendo la televisión o escuchando la radio, ellos han hecho del uso de internet y las redes sociales su día a día. Desde los aportes de (Gallegos-Torres, 2017), en la educación las cosas no han cambiado con rapidez debido a que no se ajustan a los nuevos modelos de esta sociedad, sin embargo, la pedagogía debe ser analizada y reestructurada dado que los métodos que utilizan actualmente no incentivan a los estudiantes a seguir con su aprendizaje.

Según el (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos INEC, 2020), el sistema educativo en el Ecuador ha experimentado varios cambios importantes debido a la pandemia se tuvo que reformar el modo de enseñanza – aprendizaje, uno de los principales problemas en los estudiantes es que se han dedicado a trabajar y no realizan sus actividades, como también cabe mencionar que existe falta de apoyo de los padres cuando deben ir a presentar los deberes, a pesar que el 95,4% de los hogares cuentan con conexión a internet, por esta razón se debe buscar estrategias como el Storytelling que ayuden al alumno a sentirse motivados.

Por consiguiente la investigación tiene como objetivo analizar de qué manera el uso de Storytelling puede contribuir al aprendizaje de estudiantes de bachillerato técnico en el área de turismo de la Unidad Educativa Virgilio Urgiles Miranda.

Antecedentes de la investigación

Un estudio realizado en España por (Molas-Castell & Rodríguez-Illera, 201), sobre el uso de la narrativa digital como estrategia de aprendizaje en la cual se implementaron varias herramientas tecnológicas, como también se utilizaron técnicas narrativas en cierto sentido exige que por parte de los alumnos tengan una actitud positiva y participativa para que puedan desarrollar los contenidos, se pudo comprobar que la falta de experiencia y el desconocimiento sobre el tema no les permitía realizar las actividades; del mismo modo se debería incentivar a los estudiantes para que practiquen e investiguen que recursos pueden utilizar para realizar mejor sus actividades.

Los autores (del-Moral-Pérez et al. 2016), hicieron un estudio a maestros de primaria en la asignatura de tecnologías de la información y la comunicación de la creación de un micro relato digital, la cual fue una actividad novedosa para ellos porque no conocían del programa, cabe mencionar que realizaron contenidos de varios temas donde demostraban las habilidades que tenían en la escritura y lenguaje oral, dando como resultado que un 31,1% obtienen un nivel medio, para simplificar podrían decir que la mayor dificultad que tuvieron era lograr coordinar los diálogos con los gestos de los personajes, sin embargo sería necesario que tanto estudiantes como docentes ejerciten los aspectos gestuales.

Por otra parte la consultora estadounidense realizó un estudio a expertos para saber cuáles son las parquedades de entretenimiento, áreas de narrativas importante y conocer que aspiraciones a futuro tienen los creadores de este contenido, en cierto sentido los resultados fueron variados y muy interesantes porque se pudo conocer el nivel de intereses que tienen acerca del tema aunque algunas de esas ideas no se han realizado a causa de que los avances tecnológicos todavía no están a disposición de cualquier persona (Peña-Timón & Mañas-Valle, 2015), se espera que en los próximos relatos se pueda utilizar la tecnología y este al alcance de todos los usuarios para que puedan disfrutar de nuevas historias.

En Colombia (Montaña-Cristancho, 2016), menciona que el proceso de crear una narrativa digital y su aplicación ha sido una forma de comunicarse ya que anteriormente las imágenes, la lengua oral fueron los medios de comunicación más usados, sin embargo en los últimos años han surgido nuevos avances tecnológicos que han permitido expandir los saberes, es así que actualmente se hace sencillo la interacción entre las personas es por ello que las barreras de comunicación cada vez son menos por esta razón es importante que los estudiantes conozcan cuáles son los medios tecnológicos que pueden utilizar, como también es necesario que conozcan cuáles son los riesgos del mismo.

Al implementar las actividades de Storytelling en la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes en Colombia se abre varias posibilidades ya que narrar historias les permite poseer una estructura clara de lo que desean hacer, por consiguiente será simple que ellos recuerden el contenido de los mensajes que quieren transmitir; de tal manera que si no se realiza esta estrategia de usar la tecnología en una aula de clases puede conllevar que los estudiantes pierdan el entusiasmo y el interés por realizar sus tareas (Cifuentes-Sánchez, 2017), por lo antes mencionado, se podría decir que la nueva estrategia dió como resultado que los alumnos tengan una mejor comprensión antes las actividades desarrolladas y de la misma forma mejoraron su rendimiento académico.

En Ecuador los estudios que fueron hechos por (Tinpatuña, 2019), se basaron en una metodología instruccional ADDIE, de tal manera que sus siglas significan análisis, diseño, desarrollo e implementación, lo que quiere decir que los estudiantes debían efectuar actividades que les ayude a la comprensión, asimilación y procesamiento de la información en tal sentido que puedan adquirir un aprendizaje significativo y de calidad como también, los alumnos puedan lograr sus metas planteadas, la idea es que desarrollen sus destrezas y habilidades con un ambiente acorde a lo que ellos necesitan de manera que les permita obtener todos los recursos necesarios para que cumplan con su enseñanza - aprendizaje.

En cambio un estudio exploratorio a jóvenes universitarios el cual se efectuó para saber como mejorarían su proceso de enseñanza – aprendizaje con el uso del Storytelling donde realizaron narraciones de diversos temas siguiendo las pautas dadas por los docentes dió como resultado que las nuevas estrategias logran un ambiente colaborativo, una oferta educativa universal y un mejor rendimiento académico (Beltrán-Flandoli et al., 2020).

Lo que quiere decir que las instituciones educativas deben reimplantarse sus métodos de estudios y estrategias de aprendizaje las cuales deben ser innovadoras acorde a las nuevas tecnologías que ayuden al estudiante a sentirse motivado. De acuerdo a lo antes mencionado se debería considerar que la Unidad Educativa Virgilio Urgiles Miranda analice los métodos de enseñanza - aprendizaje, capacite a sus docentes con el uso de las Tics e implementen nuevos recursos dentro del aula de clases para que los estudiantes mejoren su rendimiento académico.

Referencial teórico

En la teoría del constructivismo se destaca que “básicamente la idea del individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos” (Carretero, 2000, p.24), se podría decir que es una construcción propia que se va edificando día a día de acuerdo a las vivencias, va adquiriendo nuevos conocimiento que les servirá para su que hacer diario, en el ámbito educativo se entrega a los estudiantes las

herramientas necesarias para que puedan construir su propio conocimiento de una forma dinámica que les permita resolver los problemas que se les presentan y a al mismo tiempo puedan aprender de ellos.

En la actualidad la tecnología juega un papel fundamental especialmente en la enseñanza – aprendizaje, para (Bermúdez, 2018), menciona que el Storytelling no solo se trata de desarrollar las habilidades cognitivas, sino que también permite que el individuo desarrolle sus destrezas e imaginación. Aunque en las instituciones el implemento de nuevas tecnologías tardaron en reconocer a la narrativa digital como una estrategia de enseñanza - aprendizaje dentro de este contexto cabe recalcar que las nuevas generaciones ya conocen el uso de las herramientas de tal manera que será cómodo implementar su uso como estrategia de aprendizaje.

Los relatos digitales en educación trabajan cuatro competencias, el uso del Storytelling como estrategia de aprendizaje ayuda al proceso de conocimiento creando un ambiente participativo como lo menciona (Hermann-Acosta & Pérez-Garcías, 2019), desde luego, esto incentiva a que los docentes se preparen constantemente para que puedan brindar a los estudiantes una mejor enseñanza – aprendizaje de tal forma que se logren cada uno de los objetivos planteados durante la clase con la finalidad de que sean los alumnos brinden su aporte y ocupen el rol principal dentro de las mismas.

Por su parte (Menéndez, 2020), en su libro plantea al Storytelling como una técnica que permite contar historias con el objetivo de mejorar la comunicación, en definitiva el uso de las palabras, los gestos al contar una historia puede conllevar a que los receptores entiendan mejor el mensaje que se desea transmitir de tal forma que sea para ellos elocuente. Aquí he de referirse también que con el boom de las tecnologías dentro del ámbito educativo como herramienta de aprendizaje no solo está aportando como un recurso de apoyo sino que también se puede lograr que sea una enseñanza dinámica donde el estudiante pueda participar (Hermann-Acosta, 2018), de tal forma que adquiera nuevos conocimientos.

Para (Boude-Figueredo & Sarmiento, 2016), los estudiantes con la utilización de medios digitales, tales como Web 1.0 que se la empleaba como un recurso de investigación para acceder a una diversidad de información y ampliar el conocimiento; en cambio la web 2.0 a más de facilitar información crea la oportunidad de un aprendizaje interactivo con la implementación de las TIC, de tal forma que el estudiante se convierte en el protagonista del aprendizaje demostrando con la creación de diferentes productos digitales tales como videos y animaciones. Cabe señalar que estas aplicaciones facilitan a que tanto el expositor como el receptor puedan captar el mensaje de una manera clara y fluida.

En el ámbito educativo el Storytelling no es algo nuevo porque el relato de historias ya se lo ha venido haciendo continuamente y es un elemento importante como estrategia didáctica que permite desarrollar las habilidades del estudiante como las del docente, la tecnología facilita recrear el Storytelling utilizando la Web 2.0, admite el uso de medios sociales como el blogs, wikis, editores colaborativos, sin embargo un software específico o cualquier recurso online sirve para narrar historias que convienen las imágenes, audios, videos (Sánchez-Vera et al., 2019), al mismo tiempo se hace material de buena calidad.

El desarrollo tecnológico ha permitido que hoy en día se cuente con una variedad de programas donde los estudiantes pueden crear su propio contenido audiovisual ya que son parte fundamental de este universo digital, se debe considerar que para crear los contenidos hay que tener en cuenta el proceso de realización que empieza con el guion literario y termina con la puesta en escena, las fotografías y la música, una de las plataformas para crear videos son los cursos en línea masivos o abiertos además llamados MOOC que cuenta con el formato video, esto quiere decir que la difusión online no solo permite acceder a diferentes contenidos sino que también se puede crear desde un dispositivo tecnológico (Rajas-Fernández & Gértrudix-Barrio, 2016), se debe agregar que se puede realizar una accesible difusión.

La Didáctica se ha determinado como el arte de enseñar, mediante el conocimiento sistemático diseñado para la educación del ser humano a partir de técnicas, procedimientos, disciplinas y métodos, los cuales permiten transmitir el conocimiento para mejorar la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes en el aula de clases (Abreu et al., 2017). Por lo tanto, en la actualidad la didáctica se la considera como una herramienta primordial que utilizan los docentes en el proceso de la enseñanza, esto posibilita que los

estudiantes desarrollen sus capacidades intelectuales como también le ayudaran al educando a poder resolver los problemas del mundo actual.

En la actualidad la influencia del mundo digital ha creado un impacto positivo ha facilitado a que los estudiantes obtengan fácilmente la información optimizando de esta manera el tiempo que dedican hacer sus actividades; adicional a esto la era digital ha contribuido como un medio de intercambio de información y conocimiento.

METODOLOGÍA

La presente investigación tiene un enfoque mixto que consiste en un conjunto de pasos que facilitan la recolección, análisis y poder relacionar los datos de la información sea esta cuantitativos y cualitativos (Guelme-Valdés & Nieto-Almeida, 2015), así que permite tener un mejor resultado del centro de estudio por medio de los métodos cuantitativos y cualitativos, el cual se realizó en un tiempo determinado siendo este estudio no experimental de la misma forma convirtiéndose en transversal de esta manera resulta pertinente su uso ya que permitió entender e interpretar el objetivo de estudio.

Para obtener los datos cuantitativos el instrumento aplicado es la encuesta, la misma que posee 13 ítems en la escala de Likert y fue validado a través del alfa de Cronbach con una fiabilidad del 0,703. Este instrumento se empleó a 52 estudiantes del primero, segundo y tercer año de bachillerato técnico. A su vez, para recopilar los datos cualitativos se realizó una entrevista a los docentes que imparten clases en el bachillerato técnico por la plataforma Teams, esta investigación nos servirá para conocer si las estrategias utilizadas por los docentes logran desarrollar las destrezas de los estudiantes, de la misma forma se conocerá la metodología que utilizan los docentes para llegar con el conocimiento hacia los alumnos.

Finalmente, para la obtención de las estadísticas y validación de datos, se utilizó el SPSS que es un software estadístico que permite el análisis de los resultados de las encuestas.

RESULTADOS

Al realizar el análisis de normalidad de los datos se conoció que todas las variables son paramétricas, además en los resultados obtenidos en la presente investiga sobre el uso del Storytelling como estrategia de enseñanza se determinó que es necesario implementar su aplicación ya que esto haría que las clases sean dinámicas.

TABLA 1
Los Docentes utilizan las herramientas digitales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	32	61,5	61,5	61,5
	Casi siempre	16	30,8	30,8	92,3
	Nunca	4	7,7	7,7	100,0

Encuesta.

Los resultados presentados en la tabla 1 nos indica que el 92,3% de los docentes casi siempre utilizan las herramientas digitales, por esta razón es necesario analizar el uso de nuevas estrategias tecnológicas que permitan hacer de las clases más dinámicas e interactivas.

TABLA 2
Los docentes incentivan a usar los medios tecnológicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	20	38,5	38,5	38,5
	Casi siempre	20	38,5	38,5	76,9
	A veces	11	21,2	21,2	98,1
	Nunca	1	1,9	1,9	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Encuesta.

Al analizar la tabla 2 sobre si los docentes incentivan a los estudiantes a utilizar los medios tecnológicos el 76,9% si lo hace, además esto ayuda a que los estudiantes usen la tecnología como táctica de aprendizaje y de esta forma se puede implementar el uso del Storytelling como estrategia de aprendizaje

TABLA 3.
Contar Historias le ayudará a su aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	26	50,0	50,0	50,0
	De acuerdo	21	40,4	40,4	90,4
	En desacuerdo	1	1,9	1,9	92,3
	Indeciso	4	7,7	7,7	100,0

Encuesta

En la tabla 3 el 90,4% de los estudiantes están de acuerdo que el contar historias mejorará su aprendizaje, de tal forma que con la implementación del Storytelling las clases serán más participativas

TABLA 4.
Resultados cualitativos de la entrevista.

Unidad de análisis	Categoría	Significado
Usamos Medios tecnológicos	Tecnología	- Computadora - Celular
Conoce el Storytelling	Estrategias	- Poco conocimiento - Algunos vez he escuchado, pero no tengo gran información acerca del tema
Metodologías	Tipos de metodologías	- BRCA
Contra historias	Narrar	- Sería algo nuevo, a los estudiantes de los haría más creativos e imaginativos podría expresar las cosas que tienen mediante este medio - Si me gustaría, aunque en varias ocasiones ya les he contado alguna historia a los estudiantes y prestan más atención a las clases.
Incentiva a utilizar los medios tecnológicos	Tecnología	- Claro, en la clase optamos para que ellos se conecten, - Si a lo debido que los algunos estudiantes no tienen internet y se dificultad poder conectarse
Herramientas digitales	Tipos de herramientas que utiliza	- He utilizado ningún programa, solo trabajo con PowerPoint - Prens - Google Forms
Estrategia de enseñanza	Didáctica	- Mediante imágenes pocas aprenden de una mejor manera. - El método que contar historias ha tenido un gran impacto, como también enseñar a ver videos en YouTube los estudiantes comprendieron mejor el contenido

Entrevista

Los resultados obtenidos en la entrevista tabla 4, podemos evidenciar que los docentes utilizan los medios tecnológicos como son la computadora, el celular de tal manera que les permite impartir sus clases, además existe poco conocimiento acerca del Storytelling, el cual nos va a permitir poder capacitarlos dado que piensan que esta estrategia permitiría que los estudiantes sean más interactivos y desarrollen las destrezas y habilidades que tienen.

PROPUESTA

De acuerdo a los resultados obtenidos se determina que con el uso del Storytelling habrá un mejor rendimiento académico en los estudiantes, en base a las encuestas realizadas se ha llegado a la conclusión de que es una herramienta que permitirá que los alumnos comprendan el contenido de una manera eficaz teniendo en cuenta que las imágenes pueden ser captadas y memorizadas de una manera inmediata por el estudiante, de tal forma se sugiere que los docentes del área técnica utilicen al Storytelling como una metodología de enseñanza – aprendizaje dado que les ayudará a que sus clases sean interactivas y dinámicas.



FIGURA1
Storytelling como estrategia de enseñanza.
Los autores.

Storytelling. - Es una estrategia de aprendizaje mediante el contar o narrar historias permite que el estudiante capte mejor el contenido.

Comenzar con una idea. - El docente debe pensar cuál es el contenido que quiere transmitir al estudiante y plasmarlo en el aula de clases, en esta parte selecciona el tema a tratar.

Investigar, explorar y aprender. - Para obtener un buen resultado es necesario identificar los recursos que debe utilizar el docente con sus alumnos para poder recrear la historia, se puede apoyar en google buscando información acerca del contenido del tema.

Escribir el guion. – El docente redactara la historia que desea presentar a los estudiantes de acuerdo al contenido de la asignatura o de la investigación realizada. En el guion se debe describir a cada uno de las personas y cuál es el rol que ocupan en la historia, definir las escenas ya sean estas de romance, comedia o suspenso.

Crear o seleccionar los recursos. – Se debe seleccionar las imágenes que desea implementar en la historia, los personajes, la música, las animaciones, elegir el programa en el cual realizara el video, puede utilizar PowerPoint, Powtoon o también se puede utilizar programas en línea como Storybird para recrear el contenido.

Editar y montar la escena. – En esta parte se plasmará todos los recursos antes mencionados para poder recrear la historia que se desea contar. En cuanto a montar las escenas se debe unir el contenido de la historia ubicándolas en el orden correspondiente según lo escrito en el guion, editando a través del programa antes mencionado las letras, los personajes, el diálogo y el sonido que desea incorporar.

CONCLUSIONES

Al culminar este proceso de investigación donde en la actualidad la tecnología juega un papel fundamental y especialmente en la educación es necesario recalcar que el Storytelling es una estrategia de enseñanza que permite llegar con el mensaje al estudiante de una forma vigorosa, con esto quiero decir que el contar o narrar historias permite una mejor comunicación y captación del contenido que se desea transmitir al mismo tiempo permite que el alumno desarrolle las habilidades y destrezas que posee.

Sin embargo el enfoque mixto presentado en esta investigación de modo que los datos cualitativos y cuantitativos nos ayudo a obtener un mejor resultado en el cual se realizo un analisis descriptivo no experiemetal, obteniendo como respuesta que es necesario que se implemente nuevas estrategias de aprendizajes que ayuden al estudiante sentirse motivados para realizar sus tareas como tambien a que tengan predisposion para aprender el contenido que se imparte.

Con la implementacion del Storytelling como una metodología de aprendizaje se tendra mejores resultados en el rendimiento academico, los docentes y estudiantes podrán contar el contenido de la asignatura mediante historias, el cual con llevara a que los alumnos desarrollen sus habilidades, mejoren su razonamiento y pierdan el pánico escénico.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, J. G., & Martínez, R. J. (2017). La didáctica: Epistemología y definición en la facultad de ciencias administrativas y económicas de la Universidad técnica del Norte del Ecuador [Didactics: Epistemology and Definition in the Faculty of Management and Economics at the Technical University of Northern Ecuador]. *Formacion Universitaria*, 10(3), 81–92. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062017000300009>
- Beltrán-Flandoli, A., Maldonado, J. C., & Rivera-Rogel, D. (2020). El Storytelling como recurso de enseñanza en el aula Universitaria [Storytelling as a teaching resource in the university classroom]. *Universidad-Verdad*, (77), 32 - 43. <https://doi.org/10.33324/uv.vi77.310>
- Bermúdez. (2018). El Storytelling como una estrategia didáctica para el mejoramiento de la producción oral en Francés de los estudiantes del ciclo II en el colegio la Candelaria [Storytelling as a didactic strategy to improve the oral production in French of the students of cycle II at La Candelaria school]. <https://n9.cl/1rqza>
- Boude-Figueredo, Ó., & Sarmiento, J. A. (2016). Herramientas web 2 . 0#: efecto en los aprendizajes de los jóvenes colombianos [Tools Web 2 . 0#: Impact on Learning of Colombian Youths]. *Opción*, 32(11), 143–163. <https://n9.cl/41ez>
- Carretero, M. (2000). Constructivismo y educación [Constructivism and education]. <https://n9.cl/gvd4e>

- Cifuentes-Sánchez, N. (2017). Storytelling a través del uso de nuevas tecnologías en la clase de inglés como lengua extranjera [Storytelling through the use of new technologies in the English as a foreign language class]. <https://hdl.handle.net/11285/629895>
- del-Moral-Pérez, M. E., Villalustre-Martínez, L., & Neira-Piñeiro, M. del R. (2016). Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado [Digital Storytelling: Activating Communicative, Narrative and Digital Competences in Initial Teacher Training]. *Ocnos. Revista de Estudios Sobre Lectura*, 15(1), 22-41. https://doi.org/10.18239/ocnos_2016.15.1.923
- Gallego-Torres, A. (2017). Antecedentes para el diseño de una nueva estrategia didáctica y de comunicación para el e-learning [Precedents for the design of a new didactic and communication strategy for e-learning]. *Revista Razón y Palabra*, 21, 51-65. <https://n9.cl/fl2jz>
- Guelme-Valdés, E. L., & Nieto-Almeida, L. E. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano [Some reflections on the mixed approach of pedagogical research in the Cuban context]. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(1), 23-29. <https://n9.cl/v1t23>
- Hermann-Acosta, A. (2018). Innovación, tecnologías y educación#: las narrativas digitales como estrategias didácticas [Innovation, technologies and education#: digital narratives as didactic strategies]. *Revista Killkana Socialeslkana Sociales*, 2(2), 31-38. https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295
- Hermann-Acosta, A., & Pérez-Garcías, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano [Digital narratives, digital narratives and transmedia narratives: systematic review of education literature in the Ibero-American context]. *Espacios*, 40(41). <https://n9.cl/j7m0b>
- Hermosa Del Vasto, P. M. (2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales [Influence of information and communication technologies (ICT) in the teaching-learning process: an improvement]. *Revista Científica General José María Córdova*, 13(16), 121. <https://doi.org/10.21830/19006586.34>
- INEC. (2020). Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares [Survey on the equipment and use of information and communication technologies in households]. 2019(1), 1-12. <https://n9.cl/zwwae>
- Iregui, A. M., Melo, L., & Ramos, J. (2006). La educación en Colombia: análisis del marco normativo y de los indicadores sectoriales [Education in Colombia: Analysis of the Regulatory Framework and Sector Indicators]. *Revista de Economía Del Rosario*, 9(2), 175-238. <https://n9.cl/1pk0>
- Menéndez, A. (2020). Storytelling: cuánto cuenta contar en coaching [Storytelling: How Much Counts Counting in Coaching]. <https://n9.cl/e6qfj>
- Molas-Castells, N., & Rodríguez-Illera, J. (2017). La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria [Transmedia Storytelling: The Ancestral Letter in Secondary Education]. *Razón y Palabra*, 21(98), 16-233. <https://n9.cl/rk328d>
- Montaña-Cristancho, M. (2016). Narrativa Digital y su implicación en la pedagogía de la era tecnológica [Digital Narrative and its implication in the pedagogy of the technological age]. <https://n9.cl/bn7vz>
- Peña-Timón, V., & Mañas-Valle, S. (2015). Narración digital, lector-autor, prosumidor y realidad [Digital storytelling, reader-writer, prosumer, and reality]. *Opción*, 31(2), 866-876. <https://n9.cl/hagnp>
- Rajas-Fernández, M., & Gêrtrudix-Barrio, M. (2016). Narrativa audiovisual: Producción de vídeos colaborativos para MOOC [Audiovisual narrative: Production of collaborative videos for MOOC]. *Opción*, 32(12), 349-374.
- Sánchez-Vera, M. del M., Solano Fernández, I. M., & Recio Caride, S. (2019). El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la Educación Infantil [Digital storytelling using videos in early childhood education]. *Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación*, (54), 165-184. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i54.09>
- Tipantuña, J. (2019). Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente [Use of digital narratives as a didactic resource for adult learning: a design proposal for its integration]. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(4), 29-43. <https://doi.org/10.33386/593dp.2019.4.114>