

---

Artículos

## Narrativas digitales: una estrategia pedagógica para desarrollar competencias comunicativas

### Digital narratives: a pedagogical strategy to develop communicative competences



**Rosyaira Meza Contreras**  
Universidad de La Guajira, Colombia  
rmezac@uniguajira.edu.co

**Carlos Alberto Alfaro Camargo**  
Universidad de La Guajira, Colombia  
docente\_fisica@uniguajira.edu.co

#### Entretextos

vol. 18, núm. 34, p. 219 - 235, 2024  
Universidad de La Guajira, Colombia  
ISSN: 0123-9333  
ISSN-E: 2805-6159  
Periodicidad: Semestral  
entretextos@uniguajira.edu.co

Recepción: 23 Julio 2023  
Aprobación: 15 Noviembre 2023

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10472729>

URL: <https://portal.amelica.org/ameli/journal/673/6735062010/>

**Resumen:** El presente estudio permite comprender a través de las narrativas digitales como el ser humano entiende y se apropia de su entorno, además de ello es capaz de crear su cultura desde una formación integral. En este sentido, se asumió el reto de crear historias mediante una herramienta innovadora como es el storytelling para que los estudiantes transmitan sus ideas y se reconozcan como ser social que transforma y transmite los saberes de la sociedad, construyendo bienestar propio y colectivo como lo describe Arendt (2.000). Es así como se involucran elementos conceptuales y metodológicos de aprendizaje en el ámbito educativo a partir de procesos de comunicación interactiva. Así mismo se orienta a crear acciones didácticas de mejora para una nueva estrategia que permita la efectividad en la comunicación, desde el acto pedagógico. Lo anterior se evidencia con la articulación de las narrativas digitales en lo que respecta a desarrollar las competencias lectoras y escritoras. Como estrategia se ha considerado pertinente la creación y narración de historias “storytelling” en espacios virtuales de aprendizaje como medio para difusión de producciones literarias académicas.

**Palabras clave:** Competencias comunicativas, Comunicación, Estrategia, Narrativas digitales.

**Abstract:** The present study allows us to understand through digital narratives how the human being understands and appropriates his environment, in addition to this he is capable of creating his culture from an integral formation. In this sense, the challenge of creating stories was assumed through an innovative tool such as storytelling so that students transmit their ideas and recognize themselves as a social being that transforms and transmits the knowledge of society, building their own and collective well-being as described. Arendt (2,000). This is how conceptual and methodological

elements of learning are involved in the educational field from interactive communication processes.

Likewise, it is oriented to create didactic improvement actions for a new strategy that allows efficiency in communication, from the pedagogical act. The foregoing is evidenced by the articulation of digital narratives in regards to developing reading and writing skills. As a strategy, the creation and narration of stories "storytelling" in virtual learning spaces has been considered relevant as a means for the dissemination of academic literary productions.

**Keywords:** Digital narratives, communication skills, strategy.

## Introducción

El estudio sobre “Narrativas digitales: una estrategia pedagógica para desarrollar competencias comunicativas” presenta un análisis de como las narrativas digitales pueden aportar significativamente al desarrollo de las competencias comunicativas: oral y escrita, logrando estimular en el ámbito educativo, la perspectiva de generar ambientes innovadores y propicios para la enseñanza-aprendizaje. En efecto, mediante el presente trabajo se pretende fortalecer en los entornos educativos, habilidades, actitudes y hábitos que les sirvan como recurso, para comunicarse de manera asertiva en contexto. Así mismo, se ha planteado el desarrollo de las comunicativas fundamentales para escuchar, hablar, argumentar, leer y escribir, bajo un paradigma positivista con enfoque cuantitativo, según (Hernández, Fernández y Baptista, 2010), un tipo de investigación descriptiva correlacional (Salkind, 1999), y un diseño de investigación no experimental.

Lo anterior motivó a crear historias que corresponden a situaciones del contexto, análisis de obras literarias, y narraciones históricas. recreadas desde herramientas tecnológicas asequibles y propicias para el aprendizaje; en este caso se trabajó con estudiantes del programa educación infantil. con la aplicación del storytelling, como estrategia que permite contar historias, usando técnicas y herramientas inspiradas en obras de escritores, pedagogos, e ideas propias, para transmitir un mensaje de forma inspiradora.

### Hacia la conceptualización de las narrativas digitales

Para hablar sobre narrativas digitales es necesario conocer que uno de los elementos fundamentales de su aplicación está en todo el conjunto documental de situaciones pequeñas y manejables con las que se pueda facilitar la navegación y la visualización de textos e imágenes requeridos para una narración. Barbosa (2007) manifiesta que es el productor quien elige cómo quiere enterarse del contenido, y los medios que quiere utilizar para difundir un mensaje, por los que se pueda navegar.

En la actualidad es evidente como los medios audiovisuales son atractivos para las personas, haciendo posible profundizar desde los aspectos cognitivos de manera diferente trayendo a la pantalla diferentes documentos escritos y orales de interés. Para llegar a este punto es indispensable implementar medios digitales, acordes a los contenidos narrativos a divulgar, y para conseguirlo con éxito, hay que fraccionar la narración y volver a unirla desde varias entradas diferentes, que permitan las visitas desde todas las perspectivas posibles, como lo expresa Edo (2003). De esta manera se garantiza

que dicho contenido llegue al oyente, desde cualquier lugar donde se encuentre.

Jenkins (2009) afirma que, en la forma ideal de narrativa, cada medio hace lo que hace mejor, a fin de que una historia pueda ser introducida en una película, ser expandida en videojuegos o experimentado como atracción de un parque de diversiones; se puede inferir que la narrativa recuerda y recrea la transmisión oral de relatos.

Un ejemplo claro de esta situación se presenta cuando una persona narra una situación cotidiana o anécdota; en este sentido no solo se estaría recreando la historia, sino que además se brinda la posibilidad de incentivar la motivación, espíritu crítico de quien relata.

De acuerdo a lo anterior, puede pensarse que el concepto narrativo no es algo nuevo, puesto que desde la historia demuestra como el ser humano utiliza la narración desde épocas remotas; sin embargo, al hablar de narrativas digitales, se logra comprender que los medios digitales propician innovadoras maneras de reconstruir la historia. En contraste a esta idea Salmon (2010, pag.55) considera que “nosotros no construimos las historias o, mejor, no somos autores de su sentido: este viene dado y muy acotado para que no lo forcemos ni lo cambiemos” sin embargo si podemos apropiarnos de la narrativa para crear relatos a través de variados medios, formatos de diseño, momentos, entre otros.

Ahora bien, analícese la siguiente situación: en el libro VII de la República de Platón, en el relato del Mito de la Caverna[1], se explica la situación en que se encuentra el ser humano respecto al conocimiento. Imagínese entonces, si al narrarlo a través de medios digitales, el efecto puede ocasionar el empoderamiento de la historia y nuevas ideas en el pensamiento del ser humano, para comprender su propio entorno. Es importante señalar que las técnicas de ficción muchas veces aplicadas en este tipo de narrativas, muestran unos signos de identidad, entre la historia y el narrador.

Otro ejemplo se presenta desde la literatura, donde a partir de la narración de diferentes historias, contadas desde medios audiovisuales o multimedia, se introduce a los estudiantes a un mundo mágico con mucha cercanía al mundo real que les rodea. Todo esto desde la misma naturaleza dinámica de la narrativa digital, que transversalmente involucra todas las áreas del conocimiento y contribuye al desarrollo de procesos lectoescriturales que a bien fortalecen la capacidad en el ser humano para crear historias o saberes propios.

Las narrativas digitales se componen de elementos como son: personajes, historia, tiempo, espacio, los cuales contribuyen a desarrollar potencialidades como las que se describen en el siguiente gráfico:

# Elementos de las narrativas digitales

personajes → Historia → Tiempo → Espacio



1

Aporte de las narrativas digitales al desarrollo de las competencias comunicativas

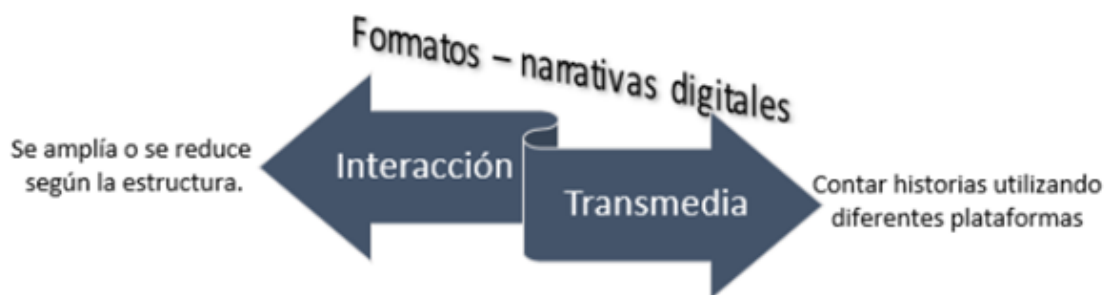
En este punto es necesario puntualizar como las narrativas digitales pueden contribuir asertivamente al desarrollo de competencias, para hablar y escribir en las comunidades educativas. Un ejemplo clave de esto se demuestra, cuando una persona narra la historia de su vida o

realiza un recuento de alguna situación en la cual se ha involucrado, consciente o inconscientemente; si bien es cierto que narrar permite al ser humano expresar sus ideas y transmitir los saberes adquiridos mediante su propia experiencia. No obstante, si a lo anterior se suma la idea de difundir por medios virtuales y digitales cada historia, anécdota, ideas, críticas, entre otras, se tendrá la oportunidad de interactuar mediante el lenguaje y desde diferentes escenarios educativos.

En la actualidad es fácil acceder al conocimiento gracias a la existencia de múltiples herramientas digitales que se han masificado, debido al gran número de personas que recurren a su uso para mayor efectividad y eficiencia en la autoformación. Pero más allá de estas razones, se puede notar como su utilidad resultar ser provechosa cuando se aplica con fines pedagógicos; en este caso leer y escribir se contempla desde un espacio interactivo recreado, para llegar a un público que no solo recibe el mensaje, sino que además participa y aporta al conocimiento de los demás.

En suma, las competencias comunicativas pueden desarrollarse en cualquier momento y lugar, desde las más pequeñas situaciones que permitan generar un dialogo o disertación. Cada momento vivido será siempre propicio para narrar una historia. En este sentido se van adquiriendo las habilidades necesarias para expresar el conocimiento; por otra parte, los medios digitales fortalecen la difusión del contenido académico de manera dinámica, divertida y en el tiempo deseado.

En el contexto del programa de educación infantil se tuvo en cuenta dos elementos fundamentales de las narrativas digitales: Interacción y transmedia.



Estos elementos descritos anteriormente se asocian al concepto storytelling a quien se define generalmente como el arte de contar historias, no obstante, se puede decir que este se trata de una técnica más allá de una narración, que consigue transmitir mucho más que la recreación de una historia, sino que igualmente trata de aprovechar un mundo fantástico e imaginario para conectar emocionalmente al oyente a través del relato. En otras palabras, de acuerdo a todo lo estudiado, el storytelling puede ser entendido como una historia emocional en la que se establece una conexión entre la audiencia y el narrador, lo que permite que el mensaje sea recordado por más tiempo en el oyente.

### Impacto de las narrativas digitales en el contexto educativo

Desde la práctica como docente de educación superior, en el programa educación infantil permanentemente surgen inquietudes como las siguientes: ¿qué hago para motivar a mis estudiantes? ¿Qué estrategias se pueden utilizar para desarrollar competencias? ¿Cómo desarrollo competencias desde espacios integrales? Esto conlleva pensar como se hace indispensable repensar el acto pedagógico y es necesario implementar, desde la praxis, innovadoras herramientas que permitan construir de forma dinámica el conocimiento y a su vez generar ambientes propicios para el aprendizaje. Sin embargo, no siempre se obtienen los resultados esperados, es importante para ello evaluar permanentemente la efectividad de las estrategias utilizadas, para el respectivo mejoramiento continuo.

A continuación, se presenta la integración de las narrativas digitales desde conceptos tecnológicos para desarrollar en los estudiantes de pedagogía infantil competencias.



### 3

Autores (2020)

Ahora bien, desarrollar competencias comunicativas desde las narrativas digitales, requiere de habilidades expresiva, las cuales permitan recrear desde acontecimientos históricos, experiencias de vida, y relatos imaginarios. Por tanto, su implementación efectiva en el contexto educativo depende en gran medida de la aplicación de herramientas tecnológicas óptimas, de fácil acceso y de interés para el público a quien se desea compartir el contenido.

Entre algunos de los aspectos destacados en este estudio, se resalta como a través de las narrativas digitales, se logra romper la barrera del silencio en algunas personas, además de poder fortalecer el uso de herramientas tecnológicas, donde se tiene la oportunidad de autoevaluar el conocimiento adquirido. A nivel profesional, social y académico, trasciende el accionar pedagógico iniciando por lo significativo, que es hacer que la comunidad en general también se involucre en el recuento de historias ancestrales, mitos, leyendas, entre otros que condicionaban en alguna época de la historia de la humanidad, toda una vida llena de valores y principios.

De igual forma se integra el componente emocional en las narrativas digitales, donde no solo influye el componente cognitivo en el desarrollo de competencias, sino también las actitudes (comportamientos) asumidas frente a los retos que requieren la implementación de medios digitales informativos:





4

En razón a lo anterior, las narrativas digitales están favoreciendo la utilización de nuevos instrumentos y herramientas para incrementar las narraciones literarias, tanto en lectura como en producción, y por supuesto la transversalidad con todas las áreas desde el currículo educativo. De igual forma, los medios digitales han aparecido en el contexto educativo, aportando nuevas formas narrativas y de difusión, que trascienden fronteras e integran a todas las comunidades académicas posibles, lo cual a su vez posibilita el intercambio de experiencias de enseñanza, desde una óptica práctica y social.

En el campo educativo universitario, se llevaron a cabo tres fases en este proceso; en un primer momento los estudiantes analizan literatura desde diferentes autores o temas de interés, de esta manera se comparten saberes e intercambian opiniones y críticas constructivas, en un segundo momento se crean las historias o guiones de obras de autor teniendo en cuenta las normas de escritura y la respectiva valoración por parte del docente. En un tercer momento las historias creadas son animadas con editores de audio, para los cuales se ha recibido una formación con anterioridad, para su adecuado uso. Por último, se difunden los storytelling elaborados en diferentes medios virtuales de difusión, como lo son emisoras virtuales como

ivook y plataformas como streamyard para transmisiones en vivo y YouTube.

Lo anterior permite recorrer un camino que conduce al desarrollo de las competencias, partiendo de las necesidades evidenciadas en el programa de formación. Por tanto, es importante resaltar la premisa, que el comportamiento de los seres humanos es parte de la expresión humana como lo explican Bermúdez y Gonzales (2011) así pues, las competencias comunicativas se convierten en una habilidad y necesidad de los estudiantes, para interactuar en sociedad, de manera asertiva.

En los programas universitarios se evidencia, desde el currículo, la articulación de competencias de acuerdo al programa y perfil del estudiante; en el caso del programa de educación infantil de la universidad de La Guajira se tomó la iniciativa de integrar un modelo de competencias adaptado a las nociones concebidas por Hymes (1971), quien considera este concepto como una actuación comunicativa, acorde a las demandas del entorno.

De acuerdo a lo anterior se ha diseñado una tabla que describe cada una de las competencias a desarrollar en los programas anteriormente mencionados:

**Tabla 1**

TABLA DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

TABLA DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

| Tipo de competencia a desarrollar | Definición   | Autor                  |
|-----------------------------------|--|------------------------|
| Competencia gramatical            | Habilidades requeridas para comprender y expresar con exactitud el significado literal de los enunciados.  | (Canale y Swain, 1980) |
| Competencia sociolingüística      | Permite usar la lengua según las normas de uso y las normas de discurso que sirven para interpretar los enunciados en su significado social. Las reglas socioculturales de uso especifican el modo en el que se producen los enunciados y se comprenden de forma apropiada respecto a los componentes de las secuencias comunicativas. | (Canale y Swain, 1980) |
| Competencia discursiva            | Es la capacidad de una persona para comunicarse de manera eficaz y adecuada en una lengua, dando un uso adecuado a las reglas gramaticales y significado a un texto, oral o escrito.   | (Hymes, 1971)          |
| Competencia estratégica           | Habilidad que permite a un individuo hacer el uso más efectivo de las habilidades disponibles, al llevar a cabo una tarea determinada, tanto si esa tarea está relacionada con el uso comunicativo de la lengua como con tareas no verbales.   | (Bachman, 1990)        |

Resumen de competencias comunicativas.  
Meza (2020)



5

Meza (2020)

## Método

El estudio fue conducido bajo el paradigma de investigación positivista, de corte exploratoria para la construcción del marco teórico; la articulación del diseño metodológico con los objetivos, se sustentaron en la búsqueda bibliográfica, la consecución del objetivo primordial estuvo en determinar el uso de las narrativas digitales como estrategias didácticas innovadoras para el informe final, partiendo de la definición amplia del término, para después precisar y señalar las técnicas específicas, entre ellas, el Storytelling que es un tipo de estrategia que permite aterrizar el uso de tecnologías digitales, para favorecer a partir de un método los procesos de transferencia y asimilación del aprendizaje.

La ejecución de la siguiente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, donde la recolección de información se realizó a través de cuestionarios personalizados y observación directa participante con estudiantes y docentes de la Universidad de La

Guajira. En este orden de ideas, es importante señalar que el marco metodológico de la presente investigación logró determinar la relación entre narrativas digitales y competencias, lo cual se soportó en los procedimientos que los investigadores consideraron más apropiados para sustentar el estudio.

En este estudio se utilizaron fuentes primarias y secundarias, las primarias relacionadas con la información suministrada por docentes y estudiantes de los diferentes programas y las secundarias relacionadas con documentales, libros, otras investigaciones relacionadas con las narrativas digitales y documentos propios del contexto. De igual manera se implementó la plataforma Streamyard para difundir la información.

Entre las técnicas se utilizaron, la observación directa participante, para recolectar datos pertinentes al estudio, la revisión documental, para la clasificación de libros, artículos, historias de archivo, y otras fuentes de información sobre el tema en estudio. De igual manera la entrevista permitió recolectar información de gran importancia.

En este mismo sentido, para el presente estudio, se utilizó como instrumento el cuestionario, lo cual permitió recolectar la información sobre el programa de educación infantil de la Universidad de La Guajira en cuanto al desarrollo de las competencias comunicativas que deben desarrollar los estudiantes. Para ello se manejó como instrumento el cuestionario, diseñado con una serie de preguntas cerradas de elección múltiple, previamente preparadas y acordes a las variables e indicadores propuestos.

## **Resultados**

A continuación, se muestran los resultados de 4 de las 12 preguntas a manera de encuesta que se realizó a los estudiantes de Educación infantil de la Universidad de La Guajira.

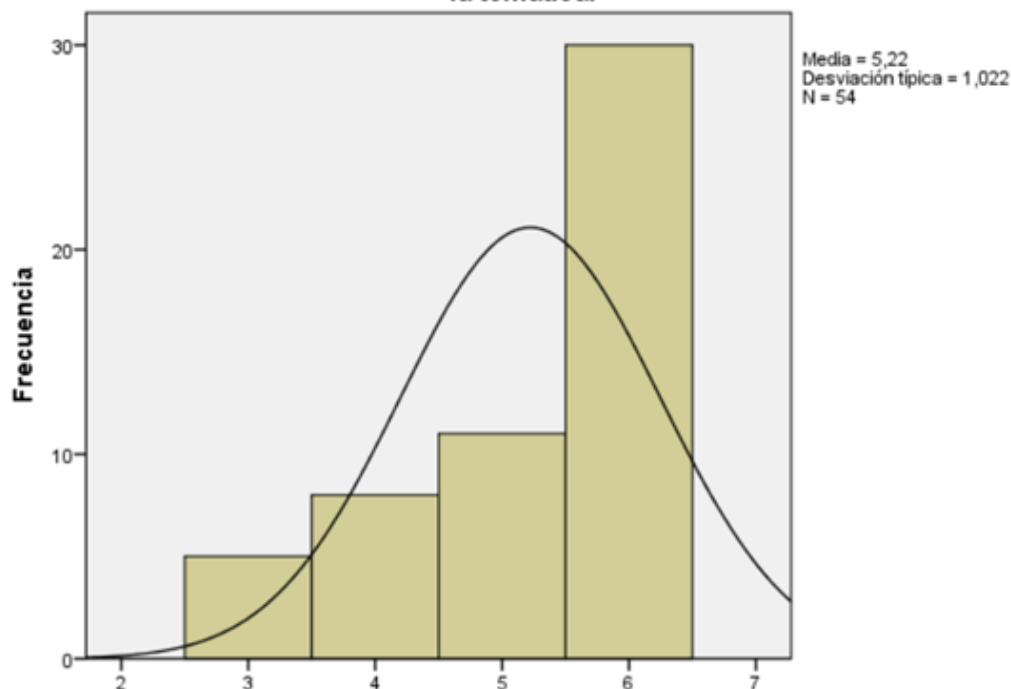


Figura 1

Distribución a la pregunta “te gusta contar historias”.

La figura muestra que la mayoría de los 36 evaluados están en total acuerdo, en moderado acuerdo y en acuerdo, al hecho de gustar contar historias, lo cual permite afirmar que relatar o narrar es inherente a todo ser humano, es algo universal; las historias contienen viva las tradiciones culturales de los pueblos. “La narración oral es una tradición histórica, que logra constituirse en una forma de arte que influye en otras formas artísticas” (Tamayo, 2017, p. 33).

**4.El Hecho de narrar tu experiencia de laboratorio te ayuda a la comprensión de la temática.**



**Figura 2**

Distribución a la pregunta “El hecho de narrar tu experiencia de laboratorio te ayuda a la comprensión de la temática”.

**Tabla 1.**

Análisis a la pregunta “El hecho de narrar tu experiencia te ayuda a la comprensión de la temática”

| El Hecho de narrar tu experiencia te ayuda a la comprensión de la temática. |            |              |                     |                        |
|---|------------|--------------|---------------------|------------------------|
|   | Frecuencia | Porcentaje % | Porcentaje válido % | Porcentaje acumulado % |
| DESACUERDO  | 5          | 9,3          | 9,3                 | 9,3                    |
| ACUERDO   | 8          | 14,8         | 14,8                | 24,1                   |
| Válidos MODERADO ACUERDO  | 11         | 20,4         | 20,4                | 44,4                   |
| TOTAL, ACUERDO  | 30         | 55,6         | 55,6                | 100,0                  |
| Total   | 54         | 100,0        | 100,0               |                        |

Al realizar la interpretación en la tabla 1 podemos evidenciar que más del 80 % afirma que el hecho de narrar su experiencia a través de los Storytelling ayuda a afianzar más la comprensión de la temática abordada.

Digital Storytelling o relato digital es una novedosa técnica narrativa que facilita la presentación de ideas, la comunicación o transmisión de conocimientos, mediante un peculiar modo de

organizar y presentar la información de carácter multiformato, apoyado en el uso de soportes tecnológicos y digitales de diversa índole. (Chicaiza, 2019, p. 8).

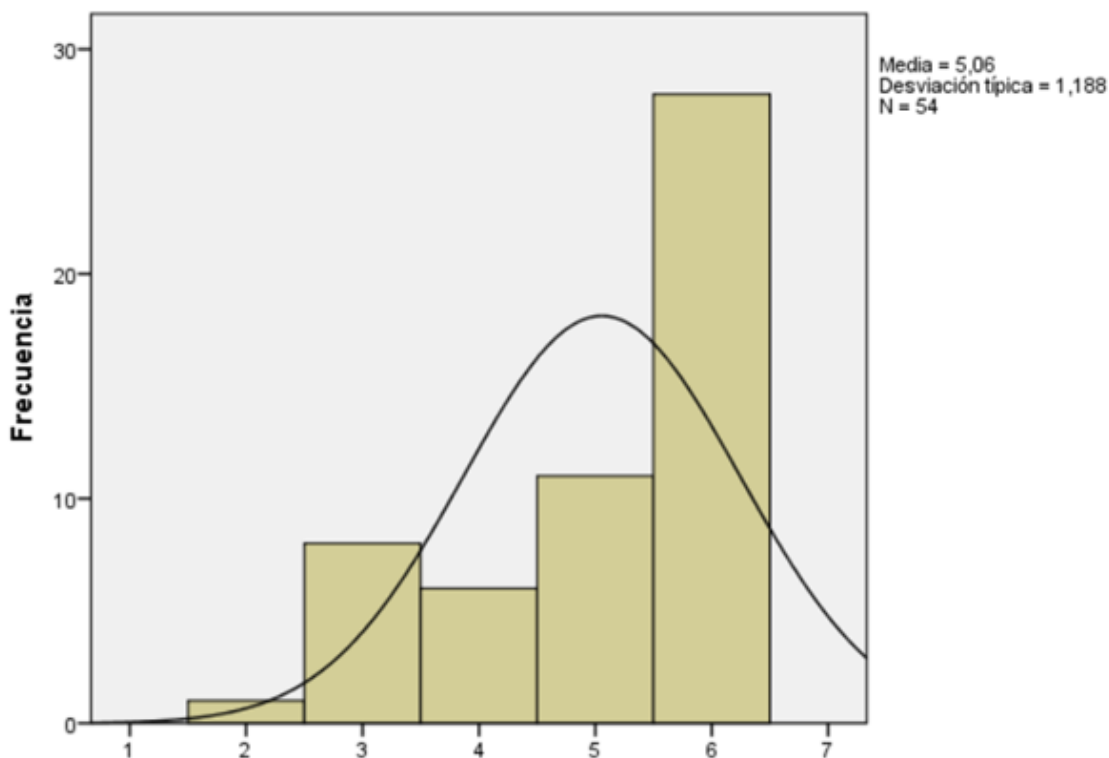


Figura 3.

Distribución a la pregunta “El uso del aula virtual para foros académicos te permitió compartir experiencias con tus compañeros”.

Tabla 2.

Análisis a la pregunta “El uso del aula virtual para foros académicos te permitió compartir experiencias con tus compañeros”

| El uso del aula virtual para foros académicos te permitió compartir experiencias con tus compañeros. |                  |              |                     |                        |
|--|------------------|--------------|---------------------|------------------------|
|  | Frecuencia       | Porcentaje % | Porcentaje válido % | Porcentaje acumulado % |
| Válidos  | MODERADO ACUERDO | 1            | 1,9                 | 1,9                    |
|  | DESACUERDO       | 8            | 14,8                | 16,7                   |
|  | ACUERDO          | 6            | 11,1                | 27,8                   |
|  | MODERADO ACUERDO | 11           | 20,4                | 48,1                   |
|  | TOTAL, ACUERDO   | 28           | 51,9                | 100,0                  |
|  | Total            | 54           | 100,0               | 100,0                  |

Los datos arrojan que la experiencia de los foros académicos, a pesar de la actual situación de confinamiento debido al covid 19, lograron conectarse de forma grupal para realizar los laboratorios virtuales y

organizarse para la edición de sus Storytelling; más del 90 % considera que la experiencia les permitió trabajar colaborativamente y llenar sus expectativas. Conde, Sanchez y Rico (2019), afirman que los laboratorios virtuales son una herramienta digital que complementan eficazmente la práctica educativa real, creando un entorno blended learning (b-learning), mezcla de actividades presenciales y virtuales, que propicia el autoaprendizaje y el trabajo colaborativo.

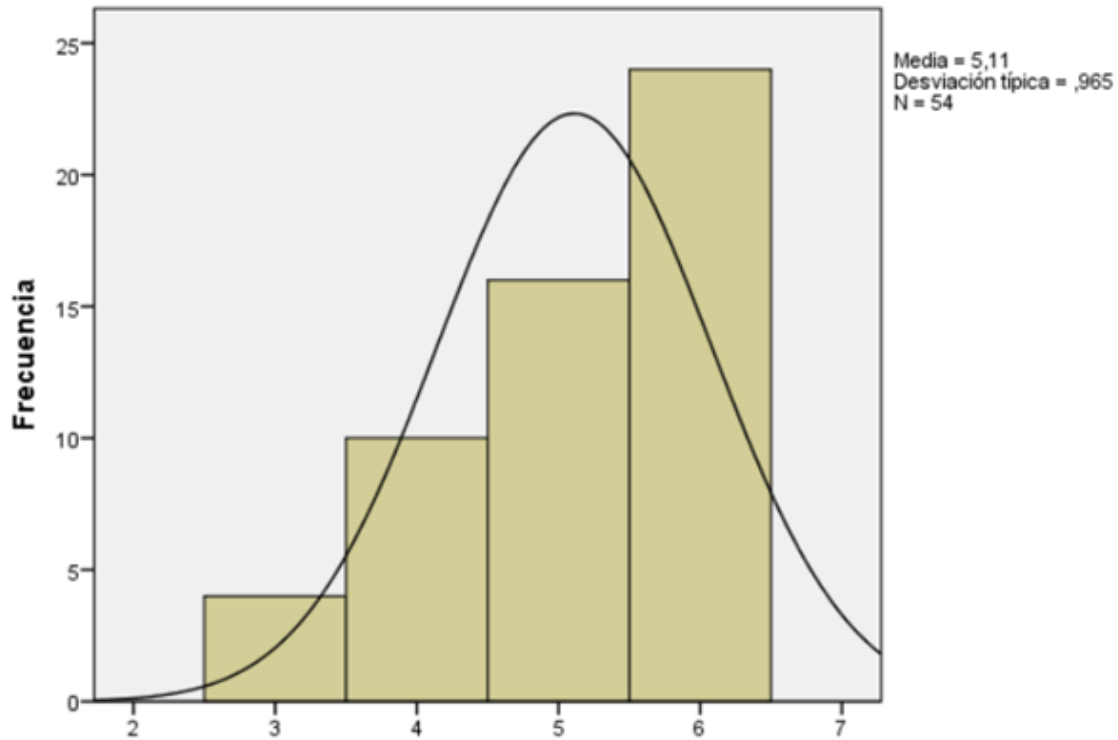


Figura 4.

Distribución a la pregunta “Resulta importante tener en el aula virtual las actas de clase por semana a través de Storytelling para una mejor comprensión de lo visto en clase”.



**Tabla 3**

Análisis a la pregunta “. Resulta importante crear narrativas de manera colaborativa a través del Storytelling para una mejor comprensión de lo visto en clases”

| Resulta importante crear narrativas de manera colaborativa a través del Storytelling para una mejor comprensión de lo visto en clase. |                  |              |                     |                        |
|---|------------------|--------------|---------------------|------------------------|
|   | Frecuencia       | Porcentaje % | Porcentaje válido % | Porcentaje acumulado % |
| Válidos   |                  |              |                     |                        |
|   | DESACUERDO       | 4            | 7,4                 | 7,4                    |
|   | ACUERDO          | 10           | 18,5                | 25,9                   |
|   | MODERADO ACUERDO | 16           | 29,6                | 55,6                   |
|   | TOTAL, ACUERDO   | 24           | 44,4                | 100,0                  |
|   | Total            | 54           | 100,0               |                        |

Realizando el análisis de la tabla 3, observamos que en su gran mayoría los encuestados consideran que resulta ser importante crear narrativas de manera colaborativa, siendo el uso de las narrativas digitales una gran ayuda para una mejor comprensión de lo visto en clase.

## Discusión

Durante el proceso de creación de storytelling como narrativa digital se implementó la evaluación formativa, con el fin de mediar los aprendizajes con los estudiantes que hicieron parte del estudio desde las diferentes fases desarrolladas, así como el producto de creación de historias. En este mismo sentido, se planteó la coevaluación entre pares, pues cada estudiante tuvo la oportunidad de autoevaluar sus producciones propias.

Los resultados obtenidos, pueden considerarse óptimos, puesto que la mayoría de estudiantes se ubicó en niveles de desempeño alto y superior, de acuerdo a los instrumentos aplicados por medio de una encuesta de satisfacción, arrojando los siguientes resultados en cuanto a la efectividad de las narrativas digitales, para el desarrollo de competencias comunicativas: el 50% corresponde a un nivel, 40% nivel alto, 8% nivel básico y solo un 2% se ubicaron en un nivel bajo en el transcurso del año académico 2020. Luego de terminada la fase de evaluación los estudiantes recibieron indicaciones concretas respecto a los objetivos planteados en el estudio, y se le valoraron aspectos específicos para continuar fortaleciendo el desarrollo de competencias comunicativas. Entre los logros más representativos obtenidos con el trabajo realizado se destacan:

- Desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes.
- Fortalecimiento de competencias digitales: uso de herramientas tecnológicas.
- Interdisciplinariedad entre las áreas del conocimiento.
- Implementación de plataformas digitales para crear narrativas

En suma, con la aplicabilidad de las narrativas digitales, se puede acceder al conocimiento con la accesibilidad y uso de los medios y competencias digitales disponibles, para luego orientar a los estudiantes en la formación sobre recursos de aprendizajes innovadores, siempre y cuando se aclare que estos, no tienen por definición que suplantar el uso de los libros de texto, sino que con la utilización de los mismos, se busca enriquecer, ampliar e integrar distintos materiales que favorezcan los distintos estilos de aprendizaje. Así mismo, se da la oportunidad al estudiante de ser constructor de conocimientos a través del desarrollo de las competencias comunicativas, que permiten al estudiante generar nuevos saberes, acordes a su escenario formativo.

Finalmente se puede considerar que el contenido de este trabajo se convierte en un referente teórico para nuevas investigaciones en relación al tema abordado, así mismo los contenidos difundidos mediante las plataformas digitales masivas, permite la interacción de diversas comunidades académicas, tanto de los entornos educativos de educación básica y media, como instituciones de educación superior.

## Referencias bibliográficas

- Acosta; Pérez (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia. Revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Revista espacios*, 40(41).
- Arendt, H. (2000): *Eichmann en Jerusalén, un estudio sobre la banalidad del mal*, Barcelona, Lumen
- Bachman, Lyle (1990). *Fundamental considerations in language teaching*. Oxford. Oxford University Press.
- Barbosa (2007) *Jornalismo Digital de Terceira Geração*. Labcom – Universidade da Beira Interior.
- Bermúdez y González (2011) La competencia comunicativa: elemento clave en las organizaciones Vol. 8, N.º 15, enero-junio 2011, Pp. 95 - 110 Universidad del Zulia • ISSN 1690-7582
- Canale, M. y Swain, M. (1980). Bases teóricas de los enfoques comunicativos para la enseñanza de idiomas. *Lingüística Aplicada*, 1. 1-47.
- Del Moral-Pérez, Villalustre, & del Rosario (2016). Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 15(1), 22-41.
- Edo C. (2003). “Los nuevos medios online todavía no existen”, [www.bocc.uabi.pt](http://www.bocc.uabi.pt)
- Fernández, R. (diciembre, 2003). Competencias profesionales del docente en la sociedad del siglo XXI. Organización y gestión Educativa: *Revista del Fórum Europeo de Administradores de la Educación*, 11 (1). Recuperado el 6 de septiembre de 2011, de <http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/cursos/competenciaprofesionales.pdf>
- García, & Cano (2018). La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales.
- Girón, María Stella y VALLEJO, Marco Antonio. Producción e interpretación textual. *Medellín: Editorial Universidad de Antioquia*, 1992.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). McGraw-HILL / *Interamericana Editores*, S.A. de C.V
- Hymes, Dell (1971). Foundations in sociolingüísticas: an ethnographic approach, Volumen 6 (Reprinted in 2001 by Routledge) London. International Journal of Cross Cultural Management.

- Jenkins, H. (2009). Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración. Barcelona, España: Paidós.
- Kaplun, G. (septiembre-diciembre, 2006). ¿Democratización electrónica o neoautoritarismo pedagógico? EPTIC. Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación, 8 (3). Recuperado el 17 de octubre de 2010, de [http://www2.eptic.com.br/arquivos/Revistas/v.VIII,n.%203,2006/Revista%20EPTIC%20VIII-3\\_GabrielKaplun.pdf](http://www2.eptic.com.br/arquivos/Revistas/v.VIII,n.%203,2006/Revista%20EPTIC%20VIII-3_GabrielKaplun.pdf)
- López (2018). Las narrativas digitales en Educación Infantil: una experiencia de investigación e innovación con booktrailer, cuentos interactivos digitales y Realidad Aumentada. *Diablo texto Digital*, 3, 111-131. Metodología de la Investigación. México D.F.:
- Ministerio de Educación Nacional (2014). Estándares básicos de competencias en lenguaje. *Revolución educativa*.
- Moreno, M. D. (2008). Alfabetización digital: el pleno dominio del lápiz y el ratón. Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación, 3 (XV), 137-146.
- Pérez Jiménez (2013) Procesos de aprendizaje: Desarrollo de habilidades comunicativas Curso 2º semestre –Grado en Magisterio de Educación Infantil.
- Platón. La república (2005) Editorial unión. Bogotá- Colombia
- Ramírez (2010), .Las TICS en el Aula”, ISSN 1988-6047, DEP. LEGAL: GR 2922/2007, N.º 26 - ENERO DE 2010, C/ Recogidas N.º 45 - 6ºA 18005, NNTT Granada 2010, [csifrevistad@gmail.com](mailto:csifrevistad@gmail.com).
- Rangel Baca, A. (2015). Competencias Docentes Digitales: Propuesta de un Perfil. Pixel-Bit *Revista de Medios y Educación*. (46) pp. 235-248 doi: [http://dx.doi.org/10.12795/pixel bit. 2015.i46.15](http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.15).
- Rincón (1966) “Acerca de la competencia comunicativa”, Forma y Función (9), Santafé de Bogotá, junio de 1996, pp. 13 - 37.
- Romo, María (1987). Introducción al conocimiento de la radio. Diana. P
- Salkind, N (1999). Métodos de investigación. México Editorial Prentice hall.
- Salmon, C. (2010). Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatea r las mentes. Barcelona, España: Península.
- Tamayo y Tamayo (2002). “El Proceso de la Investigación”, México. Editorial LIMUSA.

## Notas

[1]

El mito de la caverna de Platón es una alegoría sobre la realidad de nuestro conocimiento. Platón crea el mito de la caverna para mostrar en sentido figurativo que nos encontramos encadenados dentro de una caverna, desde que nacemos, y cómo las sombras que vemos reflejadas en la pared componen aquello que consideramos real. Platón (428 a. de C.-347)



**Disponible en:**

<https://portal.amelica.org/ameli/ameli/journal/673/6735062010/6735062010.pdf>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc  
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe,  
España y Portugal  
Modelo de publicación sin fines de lucro para conservar la  
naturaleza académica y abierta de la comunicación científica

Rosyaira Meza Contreras, Carlos Alberto Alfaro Camargo  
**Narrativas digitales: una estrategia pedagógica para  
desarrollar competencias comunicativas**

Digital narratives: a pedagogical strategy to develop  
communicative competences

*Entretextos*

vol. 18, núm. 34, p. 219 - 235, 2024  
Universidad de La Guajira, Colombia  
[entretextos@uniguajira.edu.co](mailto:entretextos@uniguajira.edu.co)

**ISSN:** 0123-9333

**ISSN-E:** 2805-6159

**DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.10472729>

**La revista permite todo uso legal no comercial  
respetando la licencia. Otros usos deben ser consultados  
con la revista y el/a autor/a.**



**CC BY-NC-ND 4.0 LEGAL CODE**

**Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-  
SinDerivar 4.0 Internacional.**