








Storytelling: contar historias desde la educación

Storytelling: storytelling from education

Diana Rivera-Rogel^a, Gianella Carrión-Salinas^b, Ana María Beltrán^c, Lucy Andrade^d, Claudia Rodríguez^e, Margoth Iriarte^f y Catalina Mier Sanmartín^g

^aUniversidad Técnica Particular de Loja, derivera@utpl.edu.ec,  ORCID, ^bUniversidad Técnica Particular de Loja, gacarrion1@utpl.edu.ec,  ORCID, ^cUniversidad Técnica Particular de Loja, ambeltran@utpl.edu.ec,  ORCID,

^dUniversidad Técnica Particular de Loja, ldandrade@utpl.edu.ec,  ORCID, ^eUniversidad Técnica Particular de Loja, cvrodriguez@utpl.edu.ec,  ORCID, ^fUniversidad Técnica Particular de Loja, miriarte@utpl.edu.ec,  ORCID y

^gUniversidad Técnica Particular de Loja, cmier@utpl.edu.ec,  ORCID.

How to cite: Rivera- Rogel, D., Carrión-Salinas, G., Beltrán, A., Andrade, L., Rodríguez, C., Iriarte, M., y Mier, C. 2022. Storytelling: contar historias desde la educación. En libro de actas: *VIII Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Valencia, 6 - 8 de julio de 2022. <https://doi.org/10.4995/INRED2022.2022.15827>

Abstract

The project "Storytelling: storytelling from education" was developed with the aim of empowering and involving students and teachers in the construction of innovative educational resources through the use of storytelling, and to encourage creativity and work on different cognitive processes of students. It was implemented with the support of 7 teachers and 137 students from the Basic Education career, 55 from Communication and 99 from the Master's degree in Education, mention in ICT-mediated Learning Management, having undergraduate and graduate students allowed comparing results in relation to learning styles, knowing which group was able to better capture the characteristics of storytelling, etc. The results indicate that students have not previously used this technique in their learning process; however, after its application they state that it is important because through the combination of graphics, sounds and music it allowed them to represent contents of the different subjects and this opened the possibility of appropriating knowledge in an effective and direct way.

Keywords: communication, education, teaching innovation, Storytelling, ICT.

Resumen

El proyecto "Storytelling: contar historias desde la educación" se desarrolló con el objetivo de potenciar e involucrar a estudiantes y docentes en la construcción de recursos educativos innovadores a través del uso del storytelling, y fomentar la creatividad y trabajar en distintos procesos cognitivos de los estudiantes. Se implementó con el apoyo de 7 docentes y 137 estudiantes de la carrera de Educación Básica, 55 de Comunicación y 99 de la maestría en Educación, mención en Gestión del Aprendizaje mediado por TIC, el contar con estudiantes de grado y posgrado permitió comparar resultados en relación a los estilos de aprendizaje, conocer qué grupo logró plasmar mejor las características del storytelling, etc. Los resultados apuntan a que los estudiantes no han utilizado anteriormente esta técnica en su

proceso de aprendizaje; sin embargo, luego de su aplicación manifiestan que es importante porque a través de la combinación de gráficos, sonidos y música les permitió representar contenidos de las diferentes asignaturas y ello abrió la posibilidad de apropiarse del conocimiento de manera eficaz y directa.

Palabras clave: *comunicación, educación, innovación docente, Storytelling, TIC.*

Introducción

La narración audiovisual y digital del storytelling es una técnica educativa que permite a los estudiantes aprender mediante la creación de historias apoyadas con el uso de las TIC. Al mismo tiempo, se trata de una poderosa forma de comunicación capaz de provocar una transferencia de conocimiento más fuerte y significativa que motiva la participación activa de los narradores y receptores junto a un trabajo intelectual y vínculo emocional entre ambos (Suzuki et al., 2018).

En ese contexto, este proyecto de innovación busca que los estudiantes de grado y posgrado de las carreras de Comunicación, Educación Básica y de la maestría en Educación, mención Aprendizaje mediado por TIC, de la Universidad Técnica Particular de Loja (Ecuador), usen herramientas digitales abiertas para construir historias a través de la técnica del storytelling.

Este tipo de actividades potencian el aprendizaje colaborativo, que no es otra cosa que la unión e intercambio de esfuerzos entre los integrantes de un grupo; en este caso, entre alumnos-alumnos, alumnos-profesores o profesores-profesores, con el objetivo de que todos los actores participen, entendiendo que cooperar significa trabajar juntos para alcanzar objetivos compartidos (Johnson, Johnson & Houbec, 1998).

Sin duda, con este proyecto los profesores asumen la responsabilidad y el reto de desarrollar competencias digitales entre los estudiantes para que utilicen las herramientas de manera crítica y constructiva.

Al mismo tiempo, como una facultad innata del ser humano, la narrativa se convierte en una herramienta útil en la enseñanza y adquisición del lenguaje, lo que favorece a los procesos de aprendizaje en los niños de edades tempranas y permiten desarrollar las habilidades lingüísticas y el pensamiento creativo. Esto debido a que las narrativas constituyen una forma de sistematizar experiencias y recuerdos, así como una de las formas de enmarcar y comprender lo que sucede en el entorno (Mariani & Ciancia, 2019).

De acuerdo con Jenkins (2008) la narrativa como herramienta metodológica representa un aporte significativo para la creación de contenido educativo donde permite interiorizar conocimientos y llevarlos a una dimensión educomunicativa.

Por su parte, Temporelli (2015) señala que al contar historias estamos construyendo un mensaje personal y único, creando representaciones personales y compartidas a la vez, generando puntos de vista que nos permitirá conectar emocionalmente con el aprendizaje significativo hacia su entorno.

En este sentido, la incorporación de las TIC en el ámbito educativo ha provocado que los profesores se sientan extraños o incómodos, porque han surgido discursos y prejuicios que tienden a ver a las TIC como representantes de la deshumanización en las que el profesor pierde protagonismo. Sin embargo, este tipo de proyectos implementados en la Universidad Técnica Particular de Loja, nos han permitido comprender que estas prácticas motivan e impulsan a los estudiantes, mejorando la construcción del aprendizaje.

Es importante la relación que el docente mantenga con sus colegas para que de forma conjunta puedan aplicar metodologías colaborativas e innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, por ello este proyecto es interdisciplinar.

1. Storytelling en la educación

La narrativa en la enseñanza constituye una línea de investigación en crecimiento en el campo de la formación docente (Escudero-Nahón, 2021). Para Xu et al. (2011) su propósito primordial es la demostración entre el ideal del conocimiento científico, el objeto de estudio y la divulgación de esos contenidos. Explicado de otra manera, se refiere a la conexión entre un concepto académico, la historia detrás de este y la emocionalidad que existe en los propios estudiantes. Para Rodríguez Ugalde (2021) la narrativa puede considerarse dentro de la práctica investigativa ya que concientiza el ejercicio humano de indagar, reflexionar y conectar.

Según Rosales (2016), la narración de historias tiene una influencia considerable en el desarrollo de las habilidades y competencias tanto de los profesores como de los alumnos debido a que apela a sus emociones en el proceso generador de ideas. Además, Ferrés y Masanet (2017) lo conciben como un recurso que “se ha convertido en una forma de comunicación hegemónica en todos los ámbitos de la comunicación persuasiva” (p. 14). Puesto que para Rosales-Statkus y Roig-Vila (2017) la aplicación de esta técnica permite compartir cualquier acontecimiento, entre ellos aprendizajes, mediante imágenes, palabras y sonidos, favoreciendo la comunicación de tipo multidireccional.

De ahí la importancia de utilizar estas técnicas para enseñar a los estudiantes a desarrollar pensamiento crítico o aprender los conceptos de forma natural. Investigaciones como la de Véjar (2018), dan cuenta de la resignificación que tienen las historias en la educación superior, pues tienen vigencia en los tiempos actuales y los estudiantes se interesan por asociar las narraciones escuchadas con su propia vida. Esto se valida con lo que manifiestan Sánchez, Solano y Recio (2019) quienes sostienen que el storytelling tiene un impacto considerable en la educación. Por consiguiente, Ramos et. al (2019) añaden que, los resultados mediante la aplicación del storytelling, son útiles y beneficios, porque se construye pericias positivas en los estudiantes.

Además, hay que agregar que el aprendizaje activo conlleva un mayor grado de implicación del estudiante con la docencia tradicional pues supone una mayor interacción con los contenidos, mediante la realización de preguntas, resolución de problemas, reflexionar sobre lo que han aprendido, etc. Por ello, el storytelling funciona en la educación superior porque le aporta dinamismo al proceso de enseñanza, Díez (2016) sostiene que en el aspecto académico esta metodología pretende facilitar el aprendizaje y por ello cada vez más se crean historias multimedia, que sean capaces de difundir conocimiento de una manera cómoda, eficaz y sencilla; A esto se suma la interacción como elemento fundamental de las experiencias narrativas que permite identificar distintos tipos de acción de los participantes, al tiempo de fomentar el descubrimiento de nuevas habilidades a partir de la experimentación (Thue, 2020).

En el contexto ecuatoriano, desde hace algunos años se ha venido implementando este tipo de técnicas en la educación, que con la pandemia se intensificaron notablemente dada la permanente interacción en los entornos digitales, cuyo uso fue imprescindible en los procesos educativos. Para Hermann (2020) más allá del uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la clase está en el desarrollo de prácticas que fomenten estrategias didácticas para contribuir al desarrollo integral y construir las erudiciones, en ese marco, el storytelling es una herramienta que coadvuva al logro de ese cometido.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Utilizar la técnica de storytelling como una herramienta educativa para potenciar el aprendizaje de los estudiantes en el aula.

2.2. Objetivos específicos

- Formar a los estudiantes en el uso del recurso de storytelling a través de un taller.
- Construir relatos audiovisuales y digitales a través del storytelling, como un recurso educativo.
- Evaluar los resultados del uso de la herramienta en la construcción del aprendizaje.
- Difundir los resultados del proyecto a través diferentes actividades.

3. Desarrollo de la innovación docente

3.1. Descripción de la buena práctica

La riqueza de esta herramienta de innovación educativa está en la emotividad del relato. Por lo que el objetivo del proyecto desarrollado fue trabajar bajo este paradigma, en la consecución de los resultados de aprendizaje de las diferentes asignaturas participantes; es decir, potenciar y promover a través de las conexiones emocionales que se rescatan de cada grupo de estudiantes, la generación de conocimientos y habilidades propias de las asignaturas y también las transversales.

El proyecto se desarrolló durante todo el ciclo académico, los estudiantes de grado, en el primer bimestre asistieron a los talleres, seleccionaron los temas para trabajar con la técnica del storytelling y realizaron un primer borrador. En el segundo bimestre, recibieron una retroalimentación de los profesores, culminaron su storytelling y lo entregaron. Los estudiantes de posgrado hicieron el mismo proceso, pero en 8 semanas. Esta metodología permitió comparar los resultados de su implementación, para conocer diferentes estilos de aprendizaje en ambos grupos y tomar los correctivos necesarios, promoviendo un proceso de enseñanza-aprendizaje articulado con el perfil de los estudiantes en cada caso.

3.2. Materiales y metodología utilizada

Esta investigación realizó un estudio exploratorio sobre cómo los jóvenes universitarios de grado y posgrado mejoran su proceso de aprendizaje y creatividad con el uso de la técnica del storytelling.

El objetivo principal fue potenciar e involucrar a estudiantes y docentes en la construcción de recursos educativos innovadores a través del uso del storytelling, para fomentar la creatividad y trabajar en distintos procesos cognitivos de los estudiantes.

La investigación se realizó en el periodo académico agosto 2021-febrero 2022 y participaron 7 profesores y 291 jóvenes universitarios de las carreras de Comunicación y Educación Básica y de la maestría en Educación, mención en Gestión del Aprendizaje mediado por TIC de la Universidad Técnica Particular de Loja.

En cuanto a la implementación del proyecto de innovación, se recurrió a las fases propuestas por Escartín et al. (2015): (1) presentación de modelo de ejercicio, a través de talleres de capacitación (2) creación de la historia por parte de los estudiantes, supervisado por los profesores; (3) creación del storytelling, en este caso se tomó en cuenta lo siguiente: (a) redactar un caso pertinente y contextualizado a la asignatura o temática concreta; (b) incluir elementos multimedia; (c) explicar y argumentar el tema; (d) seguir las pautas estándar académicas de redactado general y aspectos formales, y (4) exposición de los trabajos. Finalmente,

los mejores recursos que se seleccionaron luego de aplicar una rúbrica, fueron publicados en el portal <https://profeinfluencer.utpl.edu.ec>.

4. Resultados

Después de la aplicación de la metodología, se obtienen los siguientes resultados del proyecto de innovación docente, que tiene como principal objetivo implementar la técnica de Storytelling como una herramienta educativa para potenciar el aprendizaje de los estudiantes en el aula.

4.1. Preintervención.

Se detalla a continuación los resultados del pretest, realizado antes de la intervención del proyecto:

- **Consentimiento:**

1. ¿Está de acuerdo en participar cumplimentando el cuestionario?

Se inicia la encuesta con el consentimiento de participación para responder el pretest sobre el proyecto de storytelling, en el que se les hace conocer a los estudiantes el objetivo del mismo.

Para esta pregunta, 169 estudiantes responden que sí desean participar y ninguno expresa su negación, por ende, el 100% de estudiantes dan su consentimiento de participación. Es importante mencionar que no todos los estudiantes participantes del proyecto de innovación llenaron el pretest.

- **Datos sociodemográficos:**

2. Elija el rango de su edad

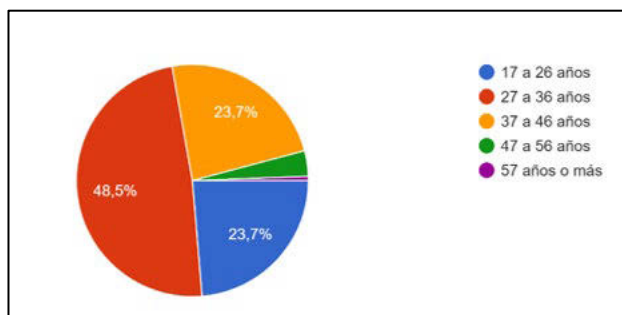


Fig. 1 Edad de los participantes

En cuanto a la edad, la mayor población que responde el pretest se encuentra entre 27 a 36 años y representa el 48.5%, es decir 82 estudiantes; mientras que, sólo el 0.6% de estudiantes tiene de 57 años o más (1); en tanto que, en los rangos de 37 a 46 años como de 17 a 26 años se encuentra con un mismo porcentaje (23,7%) (40 estudiantes); y de 47 a 56 años (3.6%), es decir 6 estudiantes.

3. Sexo

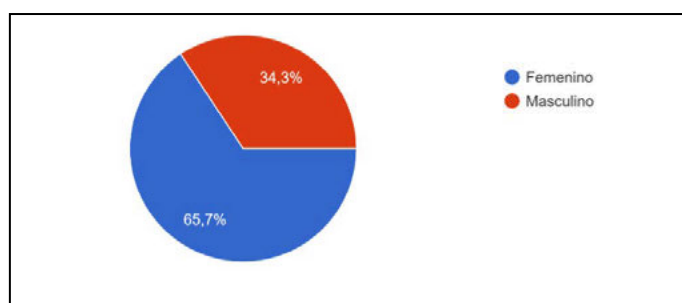


Fig. 2 Sexo de los participantes

En cuanto al sexo de los participantes del proyecto, predomina el sexo femenino con el 65,7%, es decir 111 participantes; mientras que, 58 estudiantes pertenecen al sexo masculino representando un 34.3%.

4. Usted es estudiante de:

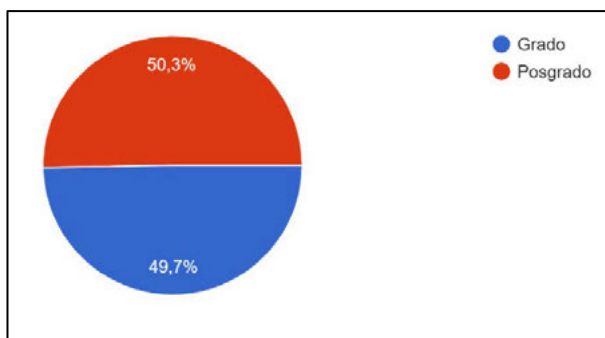


Fig. 3 Nivel de estudio

Con el objetivo de realizar un estudio comparativo e identificar las principales competencias y falencias del uso de las TIC, el proyecto de innovación se extiende tanto a estudiantes de pregrado como de postgrado. En ese contexto, se observa una participación bien distribuida, pues el 50.3% de los estudiantes que respondieron la encuesta pertenecen a posgrado y el 49.7% a grado; es decir 85 y 84 estudiantes respectivamente.

5. Asignaturas del reto

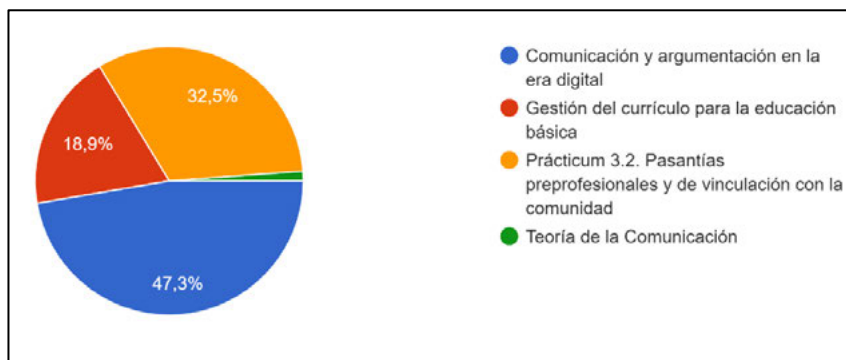


Fig. 4 Asignaturas participantes

En cuanto a las asignaturas participantes, al ser el storytelling una técnica de comunicación para atraer la atención de los estudiantes de una forma dinámica y secuencial por medio del uso de la narrativa, puede adaptarse a los diferentes niveles y asignaturas, tanto de la carrera de Educación como de Comunicación, cabe destacar que el proyecto de innovación contó con la participación de estudiantes de la Maestría en Educación, mención en Gestión del Aprendizaje mediado por TIC; de ahí que, el 47,3% (80 estudiantes) pertenecen a la asignatura de Comunicación y argumentación en la era digital, dictada en la maestría antes mencionada; el 32,5% (55 estudiantes) al Prácticum 3.2 Pasantías preprofesionales y de vinculación con la colectividad; el 18,9% (31 estudiantes) a Gestión del currículo para la educación básica, estas dos asignaturas forman parte de la carrera de Educación y solo el 1.2% (2 estudiantes) de los alumnos que contestaron la encuesta pertenecen a Teoría de la comunicación, asignatura de la carrera de Comunicación. Es importante mencionar que, el desarrollo de las actividades del proyecto en equipo entre los docentes de las diferentes asignaturas permitió el trabajo colaborativo durante todo el proceso.

- **Innovación en los procesos de aprendizaje:**

5.1. ¿Cómo califica su nivel de conocimiento sobre storytelling en la educación?

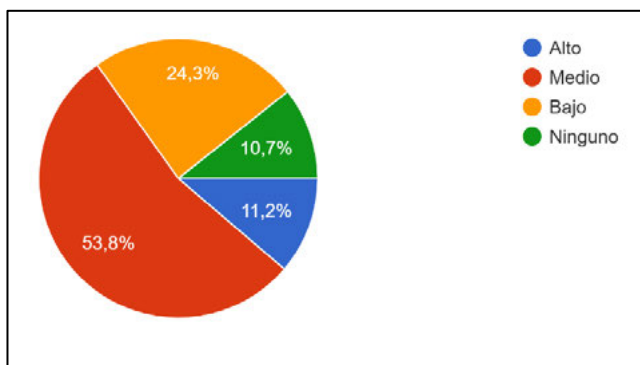


Fig. 5 Nivel de conocimiento del storytelling

Al realizar el pretest, uno de los objetivos que nos propusimos como equipo de trabajo fue identificar el nivel de conocimiento que tiene el estudiante con respecto al storytelling, con esos antecedentes se evidencia que, el 11.2% (19 estudiantes) considera tener un conocimiento alto con respecto al tema y el 53.8% (91 estudiantes) medio, lo que sin duda alguna representa una fortaleza para desarrollar el proyecto; sin embargo, el 10.7% (18 estudiantes) manifiesta no tener ningún conocimiento, sumado al 24,3% (41 estudiantes) que asumen tener un conocimiento bajo. Con esos datos se optó por diseñar un taller de introducción al tema, así como por dar la posibilidad a los estudiantes de trabajar colaborativamente para que se apoyen entre los que conocen y aquellas personas que están iniciando en este tema.

6. Usted ha:

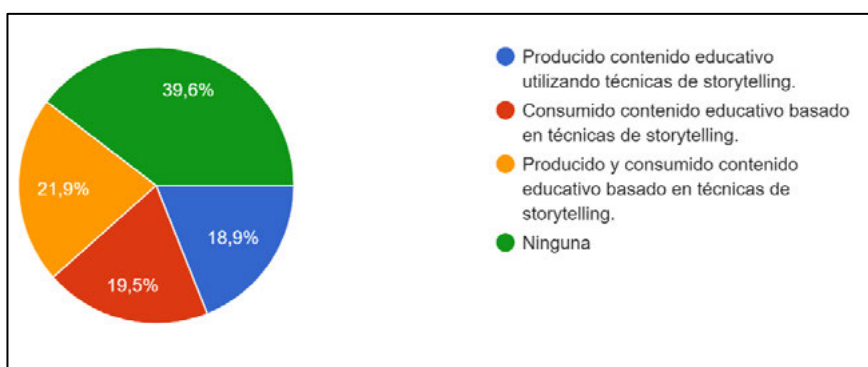


Fig. 6 Para qué ha utilizado el storytelling

Ahora bien, al preguntarles sobre el uso y producción del storytelling, se confirma la información anteriormente proporcionada, pues el 39,6% (67 estudiantes) manifiesta no haber usado ni producido contenido en storytelling. El 21,9% (37 estudiantes) afirman haber producido y consumido contenido basado en técnicas de storytelling; mientras que, el 19,5% (33 estudiantes) dicen solo haberlo consumido y el 18,9% (32 estudiantes) haber únicamente producido.

7. ¿Qué herramientas ha empleado para producir storytelling?

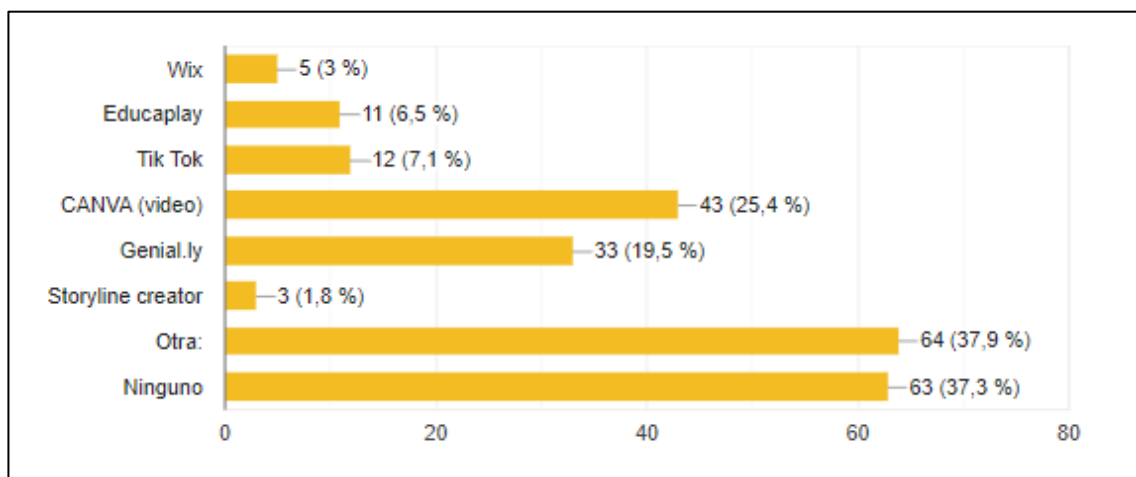


Fig. 7 Herramientas para producir storytelling

En cuanto a las herramientas empleadas para producir storytelling, la mayor parte de los estudiantes se inclinan por emplear CANVA (25,4%) y Genially (19,5%), en menor proporción Educaplay (6,5%), Tik Tok (7,1%), Wix (3%) y Storyline creator (1,8%). Aquí es importante señalar que un (37,9%) asegura emplear otra plataforma de las que no se plantean en el pretest y un (37,3%) no utiliza ninguno de ellos, este último resultado nuevamente corrobora los porcentajes de aquellos estudiantes que se encuentran en los niveles bajos o ninguno de conocimiento del storytelling.

8. ¿Considera que el storytelling aporta al aprendizaje?

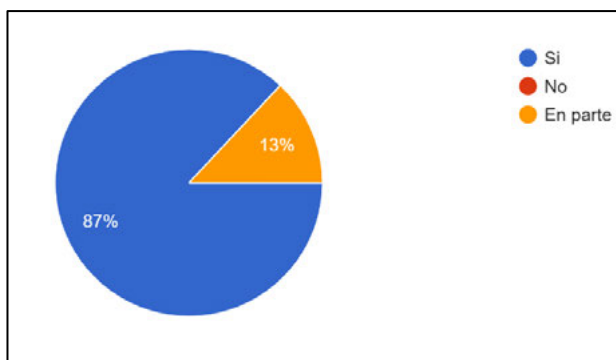


Fig. 8 El storytelling aporta al aprendizaje

A continuación, se consulta sobre el aporte que el storytelling brinda al aprendizaje, de ello se observa que la mayor parte de estudiantes 87% (147 estudiantes) manifiestan que si aporta esta técnica en el aprendizaje y el 13% (22 estudiantes) consideran que en parte aporta.

Al preguntarles las razones argumentan que es un modo diferente de aprender y de presentar información para que se haga más fácil la comprensión al estudiante; porque es divertido, dinámico, innovador, creativo, interactivo, involucra a las TIC, permite, mediante historias recrear un conocimiento y por ende motivar el aprendizaje en el estudiante.

Además, porque se constituye en una estrategia innovadora que permite, a través de la combinación de gráficos, sonidos y música representar contenidos y abren la posibilidad de apropiar el conocimiento de

manera eficaz y directa, ya que intervienen procesos comunicativos que despiertan el interés y motivación tanto para los discentes y docentes.

4.2. Postintervención.

Luego de que los estudiantes conocieron la temática propuesta en el proyecto y cada uno presentó su storytelling, se realiza un post test.

- **Consentimiento:**

1. ¿Está de acuerdo en participar cumplimentando el cuestionario?

Se inicia la encuesta con el consentimiento de participación para responder el post test sobre la aplicación del storytelling. En este caso se tiene que 76 estudiantes responden que sí desean participar y ninguno expresa su negación, por ende, el 100% de estudiantes dan su consentimiento de participar en el post test

- **Datos sociodemográficos:**

2. Elija el rango de su edad

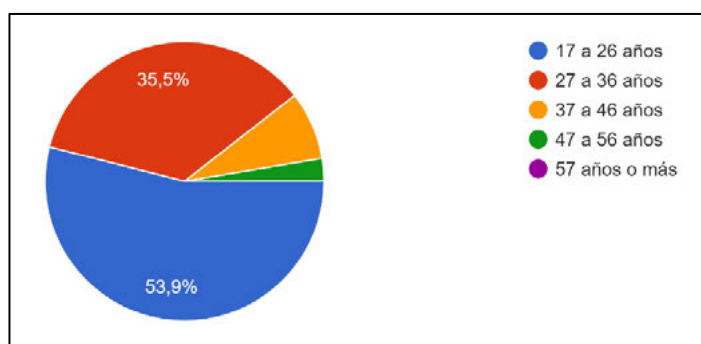


Fig. 9 Edad de los participantes

En cuanto a la edad, la mayor población que responde el post test se encuentra ente 17 a 26 años y representa el 53.9%, es decir 41 estudiantes; mientras que, sólo el 2.6% de estudiantes tiene 57 años o más (2 estudiantes); en tanto que, el 35,5% está entre 27 a 36 años (27 estudiantes) y el 7,9% entre 37 a 46 años (6 estudiantes).

3. Sexo

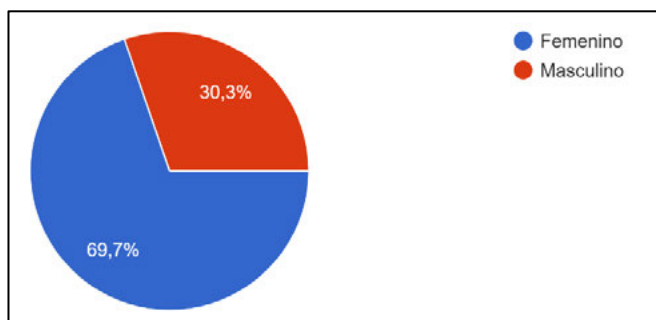


Fig. 10 Sexo de los participantes

En cuanto al sexo, predomina el femenino con el 69,7%, es decir 53 participantes; mientras que, 23 estudiantes pertenecen al sexo masculino representando un 30.3%.

4. Usted es estudiante de

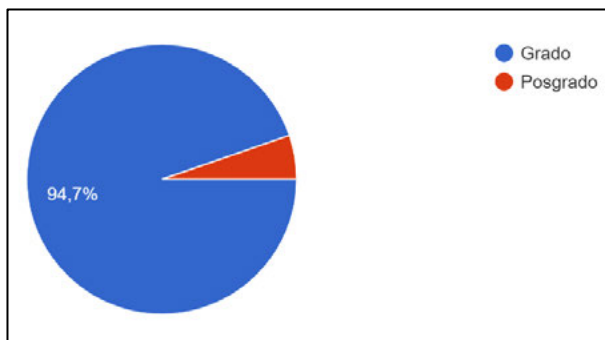


Fig. 11 Nivel de estudio

En lo que se refiere a los estudiantes participantes, el proyecto de innovación estuvo orientado tanto para el nivel de grado como de posgrado; así tenemos que el 94.7% de los estudiantes que respondieron la encuesta pertenecen a grado y el 5.3% al posgrado; es decir 72 y 4 estudiantes respectivamente.

5. Asignatura del reto

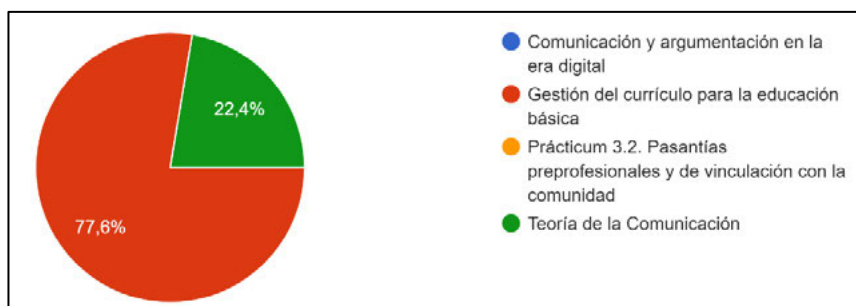


Fig. 12 Asignaturas participantes

En el post test, el 77.6% de estudiantes (60) que responden la encuesta pertenecen a la asignatura de gestión del currículo, mientras que, el 22,4% a la asignatura de teoría de la comunicación.

5.1. ¿Cómo califica su nivel de conocimiento sobre storytelling en la educación?

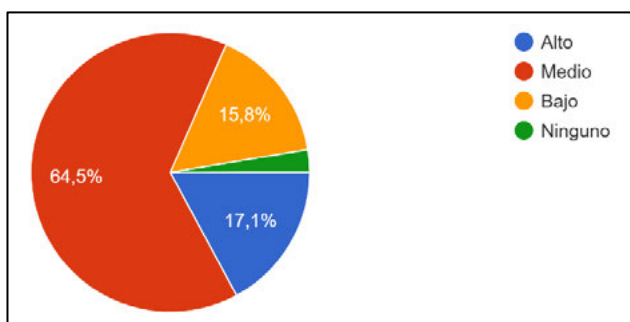


Fig. 13 Nivel de conocimiento del storytelling

Luego de la aplicación del proyecto de innovación se observa que, el 17,1%, sumado al 64,5% manifiestan tener un conocimiento alto y medio respectivamente (63 estudiantes); mientras que, el 15,8% y el 2,6% encontrarse en un nivel bajo y ninguno (14 estudiantes). Sin duda alguna, el ejecutar el proyecto ha mejorado los niveles de conocimiento de la herramienta en los estudiantes.

6. Usted ha:

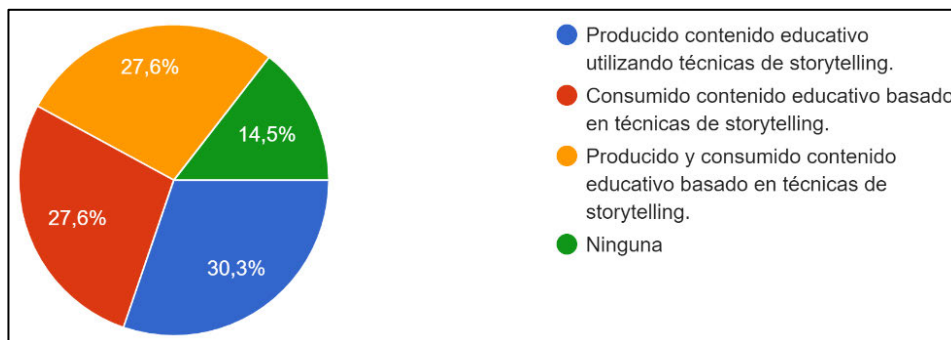


Fig. 14 Para qué ha utilizado el storytelling

En el caso de la producción y consumo del storytelling, el 30,3% manifiesta que produce y consume el contenido basado en técnicas de storytelling (23 estudiantes), el 27,6% (21 estudiantes) solo produce contenido o solo lo consume. Finalmente, un 14,5%, con la opción de ninguna, aspecto que llama la atención pues son estudiantes que estuvieron involucrados directamente en el proyecto.

7. ¿Qué herramientas ha empleado para producir storytelling?

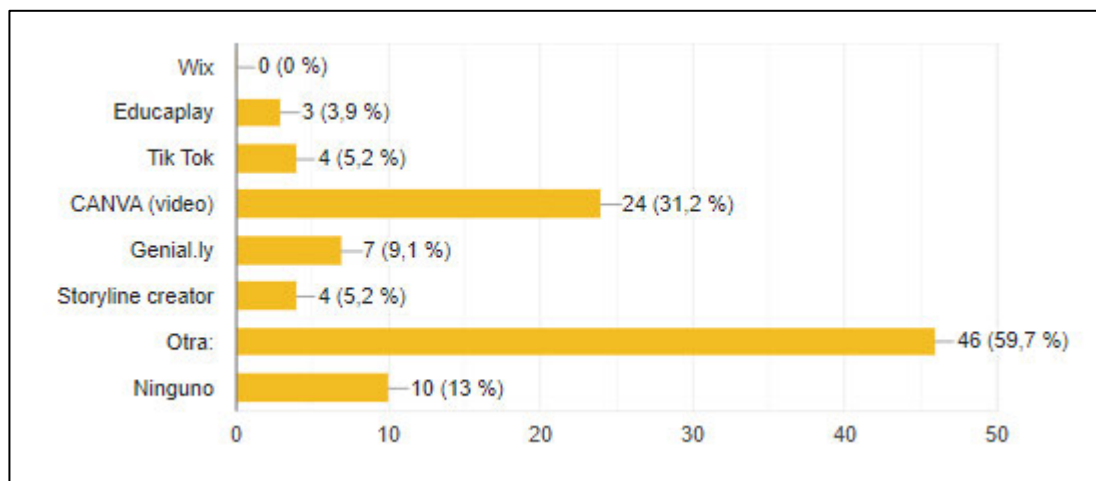


Fig. 15 Herramientas para producir storytelling

En cuanto a las herramientas empleadas para la construcción del storytelling, el 31,2% utiliza CANVA (24 estudiantes); el 9,1% Genially (7 estudiantes); el 5,2% el Tik Tok y Storyline creator (4 estudiantes respectivamente), el 3,9% Educaplay (3 estudiantes). Aquí es importante manifestar que el 59,7% utilizan otra plataforma (46 estudiantes) y el 13% no emplea ninguno (10 estudiantes).

8. ¿Considera que el storytelling aporta al aprendizaje?

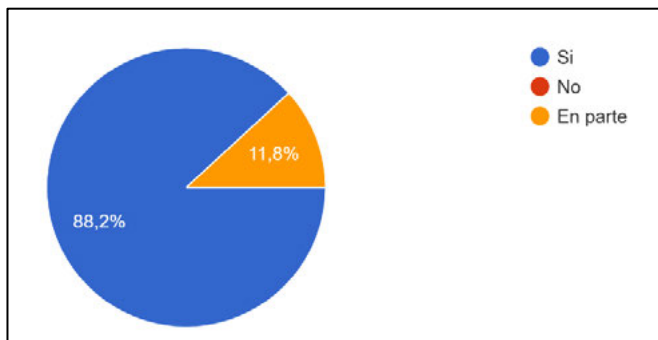


Fig. 16 El storytelling aporta al aprendizaje

Luego de la experiencia de aplicación del storytelling en las diferentes asignaturas, el 88,2% (68 estudiantes) manifiestan que, si aporta al aprendizaje, mientras que, el 11,7% (9 estudiantes) considera que aporta en parte.

Argumentan que se desarrolla el sentido de la creatividad tanto en el docente como en el estudiante. Con esto concuerdan Moral et al. (2016), quienes consideran que la formación docente, gracias al uso de herramientas digitales, debe potenciar la capacidad expresiva y creativa, tanto en docentes como en estudiantes. Además, se considera que el uso de esta metodología fomenta mayor atención puesto que, al transcurrir el texto, el audio o vídeo, normalmente deja un recuerdo o un aprendizaje y hace que lo asocie con otros comentarios u otra situación observada.

Otro aspecto que se resalta es que esta herramienta permite comunicar, comprender motivar, dinamizar un contenido a través de la creación de historias de forma práctica y enfocados en el tema.

Storytelling seleccionados

Los estudiantes tuvieron que desarrollar productos individuales pensados desde la planificación de sus asignaturas; sin embargo, el *storytelling* es una herramienta potente que permite intercambiar experiencias y habilidades, potenciando la creatividad. En esta ocasión se logró que descubran por otro lado, un nuevo uso a herramientas como *power point* que anteriormente había sido empleado básicamente y que en esta ocasión les permitió que desarrollen una historia en el área de ciencias sociales. También utilizaron *Powtoon*, una herramienta digital en la Web, que aporta en generar recursos que antes solamente los podía realizar un especialista en el área audiovisual.

Los recursos que cumplieron todos los criterios de la rúbrica de evaluación y que fueron seleccionados para ser publicados en el portal Profe Influencer fueron divididos en dos grandes temáticas: recursos para formación docente y recursos para la clase.

Tabla 1. Recursos para formación docente

Tema	Link
Planificación de una clase	https://youtu.be/HKBdcrAhu1E
Proceso de evaluación	https://youtu.be/5tCKTxuMARS
La planificación del currículo	https://n9.cl/wh801
El aburrimiento despierta la curiosidad - tema de didáctica docente.	https://n9.cl/xjc9f

Filosofía: El existencialismo de Sartre - Colección: ¿Y cómo estamos hoy, ¿eh? <https://n9.cl/1uoca>

Recursos para la clase

Héroes del Cenepa	https://www.youtube.com/watch?v=rcMuUp8BaAM
Filociencia	https://www.youtube.com/watch?v=9ir3XzB-8Cg
La Tierra	https://www.youtube.com/watch?v=VLTJzkkRP5g&t=9s
El arte de saber leer	https://youtu.be/Zto5et45tf8
Derechos de las mujeres	https://app.animaker.com/animo/kaC9v3bBkOQegm8a/
Galileo Galilei	https://youtu.be/OlJcMla-ILY
Isaac Newton y la ley de la gravedad	https://www.youtube.com/watch?v=_Mg3M6uvWh0
El hombre que calculaba	https://youtu.be/A5QO6FjxpUc
Teoría de la información	https://n9.cl/upe6c
Cuento de los números	https://www.youtube.com/watch?v=KoLY9uvCwfQ
Mujeres que brindaron un aporte valioso en Ecuador	https://www.youtube.com/watch?v=IYPy1EN5oMU
Historia de Vygotsky	https://n9.cl/we4mh
Evolución de la comunicación	https://youtu.be/T2n5HL1pmDw
Partido Nazi	https://www.powtoon.com/s/clo2qUaINPk/1/m/s

5. Conclusiones

Son conocidas las ventajas de utilizar el *storytelling* en el aula, como una herramienta del proceso de enseñanza-aprendizaje con los alumnos. Entre uno de sus beneficios está el de facilitar la comprensión de ciertos temas a través del uso de historias utilizando las TIC como elemento clave de sus creaciones.

De ese modo, a través de esta buena práctica se ha logrado, por un lado, que los alumnos experimenten con el uso de las TIC, y por otro que pongan a prueba su capacidad creativa y reflexiva para convertir contenidos académicos en historias interesantes. De ese modo se cristaliza la intención de promover competencias digitales en los alumnos de educación superior, trascendiendo al uso instrumental de las TIC hacia el desarrollo de un pensamiento crítico en el manejo de la información y creación de contenidos.

Este aspecto reviste especial relevancia en tiempos en los que las TIC tienen una presencia innegable en el ámbito de la educación, y en donde se ha hecho evidente la necesidad de desarrollar competencias para su uso consciente y eficaz.

A raíz de la pandemia Covid-19 el mundo se ha visto obligado a migrar sus actividades al entorno virtual con más o menos conocimiento de las herramientas propicias para sus actividades laborales, educativas y otras. Sin embargo, la situación ha hecho evidente la necesidad de alfabetización digital en la población de todas las edades.

Por ello, el principal aporte de este proyecto se encuentra en el trabajo realizado con la población participante, lo cual propicia su trascendencia fuera del ámbito universitario y de una práctica educativa de clase. Por un lado, se trabajó con un grupo de alumnos de Comunicación, quienes tendrán la responsabilidad de crear contenidos de diverso tipo en su ámbito profesional; y, por otro, con alumnos de Educación en pre y posgrado, responsables de la formación de niños y jóvenes, en ambos casos se requiere del conocimiento sobre el uso de las TIC y del desarrollo de destrezas para aplicarlas en la creación de contenidos de valor, de ahí que se espera que sean capaces de fomentar en su entorno el desarrollo de buenas prácticas de cara a formar ciudadanos más críticos frente a las TIC y a los contenidos que consumen.

6. Referencias

- Beltrán Flandoli, A. M., Maldonado, J. C., & Rivera, D. (2020). Storytelling para potenciar la creatividad en el aula universitaria. *Universidad-Verdad*, 77, 32-43. <https://doi.org/10.33324/uv.vi77.310>
- Diez, I. (2016). *Storytelling: transformar datos en historias*. [tesis de maestría, Universidad del País Vasco].
- Escartín, J., Saldañas, O., Martín-Peña, J., Varela-Rey, A., Jiménez, Y., Vidal, T., & Rodríguez-Carballeira, A. (2015). The Impact of Writing Case Studies: Bene-fits for Students' Success and Well-being. *Proce-dia-Social and Behavioral Sciences*, 196, 47-51. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.009>
- Escudero-Nahon, A. (2021). Metasíntesis sobre la narrativa educativa durante la pandemia por COVID-19. Diálogos sobre educación. *Temas actuales en investigación educativa*, 12(22), 00007. Epub 06 de diciembre de 2021. <https://doi.org/10.32870/dse.v0i22.849>
- Ferres, J., & Masanet, M. (2017). La eficacia comunicativa en la educación: potenciando las emociones y el relato. *Comunicar*, 25, 52, 1-17.
- Hermann, Á. (2020). Storytelling y comunicación multidireccional: una estrategia formativa para la era digital [Storytelling and multidirectional communication: a formative strategy for the digital age]. *URU. Revista de Comunicación y Cultura*, 30–43. <https://doi.org/10.32719/6312514.2020.3.3>
- Jenkins, H. (2008). Convergence culture. Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación (No. Sirsi) i9788449321535).
- Johnson, T., Jonhson, E., y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.
- Mariani, I., & Ciancia, M. (2019). Character-driven Narrative Engine . Storytelling System for building interactive narrative experiences. *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. <https://re.public.polimi.it/handle/11311/1114176>
- Moral, M., Villalustre, L., y Neira, M (2016). Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado, *Ocnos-Revista de Estudios sobre Lectura*, 15, 22-41.
- Ramos, P. Fernandez, A.; Oliván, B.; Fernandez, E.; y Huarte, S. (2019). Storytelling: Una metodología de aprendizaje activo para la enseñanza de la Psicología Social en la Educación Superior [Storytelling: an active learning methodology for teaching social psychology in higher education]. *Summa Psicológica*, 16 (1). <https://doi.org/10.18774/0719-448x.2019.16.349>
- Rodríguez Ugalde, D. (2021) Reflexionar la narrativa en la investigación educativa: un necesario ejercicio ético/político. En Auces F. M. y Socorro Quiriño, M. (Coord.) *Las Diferencias en Educación. Investigar, narrar y conversar en América Latina*. <https://doi.org/10.29410/QTP.21.16>
- Rosales, S. (2016). *Uso del relato digital (digital storytelling) en la educación. Influencia en las habilidades del alumnado y del profesorado* [tesis doctoral, Universidad de Alicante].

- Rosales-Statkus, S., y Roig-Vila, R. (2017). El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo, *Notandum*, 44, 163-74.
- Sanchez, M., Solano, I., & Recio, S. (2019). El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la Educación Infantil. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 54, 165-184.
- Suzuki, W. A., Feliú-Mójer, M. I., Hasson, U., Yehuda, R., & Zarate, J. M. (2018). Dialogues: The science and power of storytelling. *Journal of Neuroscience*, 38 (44), 9468–9470. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.1942-18.2018>
- Temporelli, W. (2015). El storytelling digital con funciones pedagógicas y psicológicas. *Polifonías Revista de Educación*, 6, 127-146.
- Thue, D. (2020). What Might an Action do? Toward a Grounded View of Actions in Interactive Storytelling. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 12497 LNCS, 212–220. https://doi.org/10.1007/978-3-030-62516-0_19
- Vejar, N. (2018). En torno al mito de los griegos: Joaquín Barceló. *Limes*, 29, 205-224.
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y. (2011). A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology and Society*, 14(4), 181-191.