



**UV** Universidad  
Verdad

# EL STORYTELLING COMO RECURSO DE ENSEÑANZA EN EL AULA UNIVERSITARIA

## *Storytelling as a teaching resource in the university classroom*

 **Ana Beltrán-Flandoli**, Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universidad Técnica Particular de Loja. (Ecuador) (ambeltran@utpl.edu.ec)  
(<https://orcid.org/0000-0001-6807-7635>)

 **Juan Carlos-Maldonado**, Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universidad Técnica Particular de Loja. (Ecuador) (jcmaldonado2@utpl.edu.ec)  
(<https://orcid.org/0000-0002-3841-8109>)

 **Diana Rivera-Rogel**, Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universidad Técnica Particular de Loja. (Ecuador) (derivera@utpl.edu.ec)  
(<https://orcid.org/0000-0001-8965-0170>)

### Resumen

En los últimos años, el uso del storytelling como técnica de enseñanza-aprendizaje entre docentes y estudiantes universitarios, ha sido un tema de discusión en el plano académico-investigativo, debido a la capacidad que se le otorga de influir desde la dinámica narrativa, en la construcción de recursos educativos innovadores que fomentan la creatividad y distintos procesos cognitivos. El objetivo de la presente investigación es evaluar las posibilidades educativas del storytelling a través del uso de herramientas tecnológicas gratuitas, para la formación de estudiantes universitarios. La investigación se implementó en tres asignaturas bimodales (modalidad a distancia y presencial). Participaron tres profesores y 95 estudiantes de la carrera de Comunicación y de la maestría en Comunicación, mención Investigación y Cultura Digital. El proceso de preparación y creación de las piezas de storytelling se desarrolló en dos fases, mediante la metodología de Escartín et al. (2015), lo que permitió comparar los resultados de su implementación y las percepciones del alumnado involucrado, con la finalidad de identificar diferentes estilos de aprendizaje en las dos modalidades de estudio y tomar los correctivos necesarios, promoviendo un proceso de enseñanza-aprendizaje articulado con el perfil de los estudiantes en cada caso. Los resultados apuntan a que los estudiantes se muestran satisfechos con el proyecto y existe una mayor apropiación de los contenidos de cada una de las asignaturas.

### Abstract

In recent years, the use of storytelling as a teaching-learning technique among teachers and university students has been a topic of discussion at the academic-research level, due to the ability it is given to influence from the narrative dynamics, in the construction of innovative educational resources that promote creativity and different cognitive processes. The objective of this research is to evaluate the educational possibilities of storytelling using free technological tools for the training of university students. The research was implemented in three bimodal subjects (distance and face-to-face modality). Three professors and 95 students from the Communication career and the master's in communication, mention Research and Digital Culture participated. The process of preparing and creating the storytelling pieces was developed in two phases, using the methodology of Escartín et al. (2015). This made possible to compare the results of its implementation and the perceptions of the students involved, in order to identify different learning styles in the two study modalities and take the necessary corrective measures, promoting a teaching-learning process articulated with the profile of the students in each case. The results indicate that the students are satisfied with the project and there is a greater appropriation of the contents of each of the subjects.

### Palabras clave

Storytelling, narrativa, creatividad, estudiantes universitarios, recursos educativos.

### Keywords

Storytelling, narrative, creativity, university students, educational resources.

---

En su definición más primitiva, el *storytelling* o relato, es la acción de contar historias. Su elementalidad se encuentra definida por el propio lenguaje natural-sensorial: sonido, vista, olfato, tacto, gusto, añadiendo, además, lo intrínsecamente humano: la emocionalidad como factor preponderante (Austen et ál., 2020). En la cultura humana, la narración de historias o *storytelling* se ha realizado tradicionalmente con la finalidad de entretener, transmitir conocimientos entre generaciones, mantener el patrimonio cultural y prevenir los peligros (Lugmayr et ál., 2017).

Ya en el plano académico, la definición original, únicamente se extiende para incluir valores y contenidos de carácter educativo. La intención principal es que, los interlocutores: tanto maestro como educandos, estos últimos, la mayor parte del tiempo también espectadores, interioricen, comprendan y den un sentido personal a un tópico o contenido educativo (Roig-Vila et ál., 2019).

En la esencia conceptual de estos términos se encuentra nuevamente un accionar paralelo. En su forma tradicional y función central, el *storytelling* se refiere al proceso de desarrollo de narrativas personales basadas en ciertas experiencias de vida, lo que, conectado con las dimensiones de un proceso com-educativo basado en la emocionalidad, se sustenta en las incidencias teórico-prácticas inherentes tanto a la educación como a la comunicación (Ferrés & Masanet, 2017). Esto permite establecer comuniones dentro del plano de la producción y consumo audiovisual. Los relatos que se trabajan en la clase incorporan una combinación de texto, grabaciones de audio, imágenes, música y animaciones, extendiendo así su uso en la era digital.

## 1.

### Introducción

La inclusión de las TIC en el aula es un hecho, actualmente los estudiantes cuentan historias a través de diferentes herramientas digitales abiertas que permiten potenciar la creatividad e innovación en el aula. Aquí el profesor cumple la función de mediador para que los estudiantes utilicen estas herramientas de manera adecuada.

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 et ál., 1999).

Por su parte, Joe Lambert (2002) señala una axiomática relación entre la secuencialidad de las partes del relato y el ‘momento clase’: el contexto: presentación del universo, la crisis: presentación del conflicto o problema, el cambio: narración de las acciones derivadas del conflicto y una conclusión: situación específica que refleja el aprendizaje adquirido con una experiencia.

Como un campo en creciente exploración científica (Alonso et ál., 2013), desde el establecimiento de sus raíces hace más de una veintena de años (McLellan, 2007), con centros universitarios dedicados concretamente a su exploración experimental, muchos han sido los atributos que en conclusiones *a priori* se le ha brindado al *storytelling* en el campo educativo, dado el alto valor que las ‘historias’, en una amplia variedad de formatos, tienen en la actualidad, sobre todo desde la llegada de la era digital (Hopkins & Ryan 2014).

En educación superior, contrariamente a la creencia común, que infantiliza la potencialidad del relato, el *storytelling* ha sido utilizado, avalando su importancia, desde diferentes perspectivas, tanto en la clásica modalidad presencial, como en los nuevos entornos de aprendizaje: el virtual y el aprendizaje *blended* (Jenkins & Gravestock, 2014) dada la expansión de las posibilidades tecnológicas dentro de las metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Entre las dotes de esta herramienta, se apuntan: despertar la autocritica y crítica, desarrollando el aprendizaje social a través de la exposición de las piezas narrativas, todos los elementos que convellan y cómo se conectan con el plano del aprendizaje (Sandars & Murray, 2009), recopilar comentarios y opiniones de los estudiantes (Austen et ál., 2019) y, desarrollar la seguridad y apego en los contenidos de una asignatura a través del estímulo de la auto-producción de los recursos de aprendizaje (Grant & Bolin, 2016).

De igual forma, el *storytelling* también es considerado como una técnica interesante para incluir en la evaluación (Rodríguez-Illera et ál., 2020), como una forma alternativa de generar discusión, análisis

y proyección; y, con incidencia transversal, el relato educativo permite generar una conexión emocional para desentrañar tanto voces como posturas ocultas, que matizan y dotan de sentido contextual al aprendizaje.

Con estos antecedentes, los profesionales de la educación deben ser también profesionales de las tecnologías educativas como una parte sustancial de su formación y ser capaces de desarrollar metodologías y estrategias adaptables en función de los distintos objetos competenciales del proceso enseñanza-aprendizaje en contextos educativos diferenciales (Medina, 2015).

En contrasentido, la incorporación de las TIC en el ámbito educativo ha provocado en ciertas ocasiones, 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.

Comprender, entonces, en profundidad el valor educativo de estas nuevas formas, hoy generalizadas, resignificadas y diseminadas a través de la red, ya sea como fotografías, imágenes, ilustraciones, videos cortos, permite trazar una línea de gestión “eco-bio-nano-cogno” en palabras de Cobo y Moravec (2011), de un lenguaje que es natural y que demarca un contexto de experiencias de aprendizaje en un campo informal (Hung et ál., 2012).

Es indispensable pensar en nuevas formas de narración, considerando que la participación e interacción son esenciales, los públicos en la narración digital pueden adoptar tanto el papel de narrador en sus redes sociales como de receptor-consumidor, lo que proporciona una triple experiencia racional, emocional y de relación (Pera & Viglia, 2016).

## 2.

**Materiales y métodos**

Esta investigación realiza un estudio exploratorio sobre cómo los jóvenes universitarios 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.

El proyecto se desarrolló en 2 fases para promover un flujo idóneo en la planificación, ejecución y evaluación de las actividades planteadas. La primera fase se implementó en el periodo octubre 2018-febrero 2019, en las asignaturas de Introducción a la comunicación, Semiótica, Estilo y redacción para la prensa, de la carrera de Comunicación (grado). En la segunda fase, en el periodo abril-agosto 2019, en la asignatura de Teoría de la imagen de la carrera de Comunicación y en el postgrado de Comunicación, mención investigación y cultura digital, en el módulo de Cyberperiodismo: tendencias actuales, con el fin de implementar el uso de herramientas innovadoras que permitan una mejor construcción del aprendizaje.

Participaron 96 estudiantes universitarios de la carrera de Comunicación (87%) y de la maestría en Comunicación mención investigación y cultura digital (13%), atendiendo a su creatividad, originalidad, sensibilidad estética e integración de lenguajes comunicacionales en un contexto mediático caracterizado por procesos tecnológicos de hipermedia, transmedia, y protagonizado por nuevas narrativas y herramientas tecnológicas.

En cuanto al ejercicio de *storytelling*, la actividad se realizó en seis grupos pequeños (5-6 personas) y se reprodujeron las fases de Escartín et ál. (2015): (1) presentación de modelo de ejercicio, compuesto de historia e informe explicativo, elaborados por el equipo de profesores de la buena práctica; (2) creación de la historia por parte de los estu-  
dian-

tes, 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 redacción general y aspectos formales, y finalmente, (4) exposición pública de los trabajos ante un jurado compuesto por profesores de la carrera, autoridades del Vicerrectorado Académico de la Universidad Técnica Particular de Loja y periodistas de la ciudad de Loja.

Para medir las variables del estudio en relación con el posible impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se tomaron en cuenta dos aspectos: rendimiento académico y nivel de participación de los estudiantes. Finalmente, se aplicó una encuesta para medir el nivel de satisfacción de los estudiantes en el desarrollo del proyecto de innovación.

## 3.

**Resultados de la implementación del proyecto de innovación**

Desde la oralidad, una manifestación característica del ser humano y su comportamiento en sociedad, la narrativa o "*storytelling*" ha evolucionado en manifestaciones literarias como la novela o el guion audiovisual, mas, por su flexibilidad, muta también al espacio socioeducativo, internándose en el discurso de la cátedra y la comunicación del conocimiento (Porcher & Groux, 2013).

Las nuevas propuestas formativas propician una oferta educativa universal, que cuenta con el sustento de renombradas instituciones, destacados docentes y un espacio de colaboración permanente. La universidad se encuentra repensando sus prácticas educativas, sus métodos de estudio y su planificación curricular, evaluando cómo incluir la tecnología en estos aspectos, para proponer una opción educativa sin fecha de vencimiento, que tenga como objetivo la constante formación del alumno.

De la implementación y uso de estos recursos, depende el desarrollo y mejora de la educación superior accesible, lo cual radicarán en el nivel de aceptación e integración de estas plataformas en las universidades y cómo éstas las gestionen, conjuntamente con una correcta visualización de los requerimientos sociales actuales.

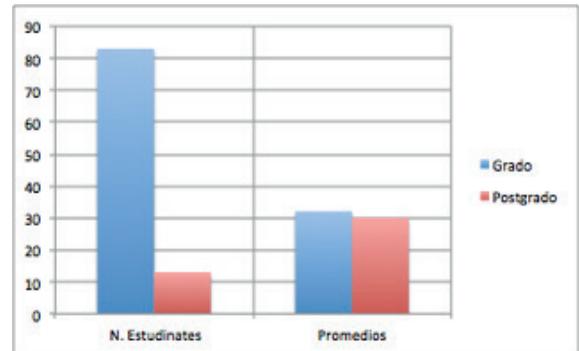
### 3.1. Rendimiento académico y nivel de satisfacción de los estudiantes

El nivel de rendimiento de los estudiantes entre periodos académicos y en las diferentes asignaturas es interesante. En el periodo octubre 2018-febrero 2019 se atendió a 61 estudiantes de los primeros ciclos, cuya media en el promedio fue de 33/40, en la segunda fase se trabajó con una asignatura de grado y una de postgrado para ver si los promedios mejoraban y los estudiantes se motivaban a participar de las actividades. En este sentido, se atendió a 35 estudiantes cuyo promedio fue de 30,6/40.

Como se puede observar, los estudiantes con menos edad son los que más se motivaron por la utilización de la técnica del *storytelling*. Ellos dieron a las historias que contaron un significado personal desde su propio contexto, experiencia y perspectiva. A pesar de que el estudio no es comparativo, es importante mencionar que, los estudiantes de maestría tienen otro estilo de aprendizaje, tal como lo confirma Scaffo (1999), requieren actividades que los confronten con la diversidad de trabajos que desempeñan y con los conocimientos profesionales que obtuvieron en sus estudios de licenciatura necesitan orientaciones suficientes, de manera que les permitan realizar nuevas actividades como estudiantes. Pues de los grupos evaluados los estudiantes de postgrado son los que menos promedio tuvieron 30/40. Tal como se puede observar en la Figura 1.

Figura 1

Promedios de estudiantes de grado y postgrado



Nota. Esta figura presenta los promedios de estudiantes de grado y postgrado.

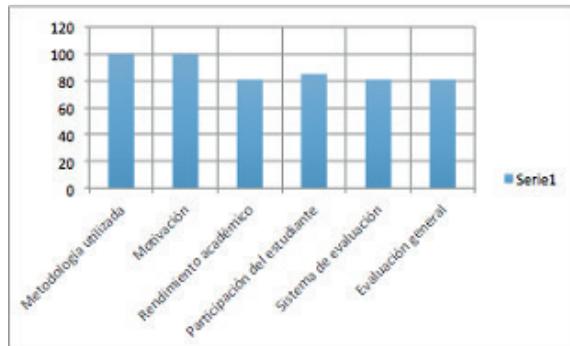
Aunque la diferencia entre uno y otro grupo es de apenas el 2%, en el aula la motivación y activación de los estudiantes fue más intensa. Ambos grupos en la encuesta de satisfacción que se aplicó al finalizar el ciclo académico manifestaron que la utilización de este recurso es importante para potenciar la reflexión, colaboración, es decir, el intercambio de experiencias y opiniones entre los participantes, promover la creatividad y pensar en una gama de alternativas para solucionar problemas. Este último punto fue el más evidente en los *storytelling* presentados, debido a que se desarrollaron historias de temas locales, de índole cultural y social, que fueron puestos en conocimiento de la sociedad, que, en muchas ocasiones desconocía, es decir, se constituyen además en aporte cultural para la ciudadanía lojana.

Tal como se puede observar en el gráfico 2, los estudiantes que participaron del proyecto de innovación calificaron de manera positiva (100%) a la metodología y motivación que tuvieron al usar esta estrategia didáctica. 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 y así alcanzar 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 del componente, como también las conexiones transversales.

El rendimiento académico de acuerdo con los resultados de la encuesta mejoró y lo puntuaron con el 81%. Su participación activa la calificaron con 85%, la evaluación 81%. Quizás este es un punto que se debería mejorar en los próximos proyectos de innovación que se apliquen en el aula. Sin embargo, estos resultados actúan como mecanismo de retroalimentación para asegurar la eficacia y funcionalidad de la estrategia (*storytelling*) en el aula. Por lo tanto, la evaluación del aprendizaje debería servir al propósito de ser un mecanismo que, desde una perspectiva sistémica, vigile las diferentes “relaciones de coherencia” entre insumos, procesos, productos, contextos y propósitos/metapas en el aula, a través de la dotación de “significados” pertinentes y dirigidos –a los diferentes actores implicados– en pos de su actuación para la mejora continua (De la Orden et ál., 1997).

**Figura 2**

Nivel de satisfacción de los estudiantes



Nota. Esta figura presenta los niveles de satisfacción de los estudiantes en cuanto a metodología, motivación, rendimiento, participación, evaluación y satisfacción.

Los trabajos presentados por los estudiantes tuvieron un gran impacto por la forma de contar las historias y por los recursos utilizados (video, imágenes, infografías, entrevistas, etc.). Estos productos, finalmente, se expusieron ante un jurado, conformado por periodistas de la ciudad de Loja, docentes y personal del Vicerrectorado Académico, con conocimientos en innovación educativa. Para que se motiven y realicen trabajos de calidad, se premió el primero, segundo y tercer lugar.

Los trabajos se calificaron de acuerdo con la siguiente rúbrica:

**Tabla 1**

Rúbrica de evaluación jurado calificador

Grupo No.	Nombre:				
Criterios	Valoración				
	1	2	3	4	5
Originalidad y creatividad (Diseño)					
Calidad de la idea					
Contenido					
Utilidad del producto					
Expresividad – Manejo de la actitud oral					

Nota: esta tabla muestra los criterios de evaluación que utilizó el jurado para calificar los trabajos.

### 3.2. El storytelling como recurso de enseñanza

Considerando las competencias específicas de cada asignatura participante en el proyecto y su contribución en el marco formativo de la carrera de Comunicación, se diseñó una secuencia de actividades capaces de introducir los conceptos teórico-prácticos del *storytelling*, como una propuesta de carácter holístico que permita el avance y consecución de logros de conocimiento en las diferentes materias, contemplando además, un oportuno uso de herramientas tecnológicas de libre acceso, no solo como objeto de estudio, sino también como medio para evaluar los aprendizajes de los estudiantes. El proceso consideró el desarrollo de las siguientes destrezas:

- Reflexionar sobre el impacto de las tecnologías en la sociedad y principalmente en la educación.
- Dominar el lenguaje audiovisual y de los medios de comunicación para favorecer su análisis crítico y su aplicación didáctica.
- Conocer y utilizar herramientas y aplicacio-

nes multimedia con fines educativos.

- Manejar y aplicar las herramientas tecnológicas (fotoensayos, videos, presentaciones interactivas, etc.) para complementar la parte de aprendizaje.

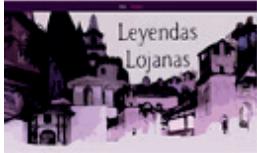
Cómo se menciona en el apartado metodológico, en la primera fase del proyecto participaron tres asignaturas correspondientes al nivel de grado en modalidad presencial. La configuración de las asignaciones para implementar los *storytelling*, se realizó de forma grupal, involucrando a estudiantes de primer y tercer ciclo.

En esta primera etapa, los estudiantes de la asignatura de Introducción a la Comunicación, co-producen 7 proyectos periodísticos, basados en las técnicas y herramientas de la metodología de *storytelling* para la educación, lo que promovió, dado que la asignatura se encontraba en primer nivel, habilidades de síntesis y curación de información, manejo de programas de edición de textos y multimedia (nivel medio) y habilidades transversales como: trabajo en equipo, adopción de roles de producción y comunicación interpersonal.

Por su parte, los estudiantes de las asignaturas de Semiótica y Estilo y Redacción, pertenecientes al tercer ciclo de la carrera, realizaron la producción y edición de 11 videos, 11 galerías de imágenes y diseño de la página o repositorio para alojar los productos desarrollados. De igual forma, pusieron en práctica las normas de estilo y redacción y uso de recursos multimedia en la elaboración de los *storytelling*. Estos estudiantes participaron de manera transversal con el resto de sus compañeros y se centraron justamente en la revisión, redacción y estilo de cada uno de los productos elaborados.

**Tabla 2**

*Ejercicios de storytelling Fase 1*

	<p>Fausto Aguirre. El quijote ecuatoriano                  El grupo de estudiantes a través de video (formato entrevista de perfil), fotorreportaje, fotoensayo cuentan la historia de un personaje ícono de la literatura ecuatoriana.<sup>1</sup></p>
	<p>Leyendas lojanas                  una recopilación de material audiovisual de leyendas como parte de la esencia cultural de una ciudad.<sup>2</sup></p>
	<p>El cuarto voto                  Se cuenta la historia de las Hermanas Conceptas, relatada a través de entrevistas, recorridos icnográficos de sus lugares más íntimos y una mirada a la tradición que encierran.<sup>3</sup></p>

En la segunda fase del proyecto, dado que el objetivo principal fue comparar los estilos de aprendizaje de los estudiantes participantes para, a través de una retroalimentación real y reproducible, ejecutar las mejoras correspondientes que permitan trazar un camino futuro de implementación del *storytelling* como herramienta contribuyente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en estadios superiores, se trabajó con un componente de nivel de maestría y otro teórico perteneciente a grado.

Los doce estudiantes del módulo de Cyberperiodismo: tendencias actuales (postgrado), explicaron a través del *storytelling* la evolución del cyberperiodismo a través de etapas y ejemplos (ver Tabla 3). Por su parte, los estudiantes de la asignatura de Teoría de la imagen, aprovechando la cercanía con el entorno y

1 <https://brysaac1.wixsite.com/fausto-aguirre>

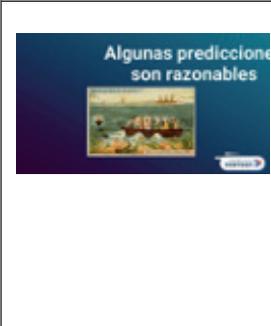
2 <https://pjcj1999.wixsite.com/misitio>

3 <https://joseisaacv235.wixsite.com/cuartovoto>

utilizando la imagen como recurso principal, explicaron a través del *storytelling* lugares icónicos de Loja (Ecuador), para destacar la belleza natural, arquitectura y la magia cultural que caracteriza a este lugar. Realizaron, de esta forma, la producción, edición de videos, realización y producción fotográfica, galerías de imágenes y diseño de la página o repositorio para alojar los productos desarrollados (ver Tabla 4).

**Tabla 3**

*Ejercicios de storytelling Fase 2 – Postgrado*

	<p>Narraciones en el Ciberperiodismo <sup>4</sup></p> <p>En una presentación interactiva en Genial.ly, nos cuenta todo sobre el ciberperiodismo, bases, características, claves.</p>
	<p>El éxodo de los refugiados venezolanos <sup>5</sup></p> <p>Miles de venezolanos han arribado hasta nuestro país. En una presentación interactiva de Genial.ly, se cuenta la travesía que deben pasar para llegar a Ecuador.</p>
	<p>Las Computadoras cambiaron la manera de vivir <sup>6</sup></p> <p>PowToon ayudó a crear presentaciones animadas y videos explicativos animados, para contar a transformación digital en periodismo.</p>

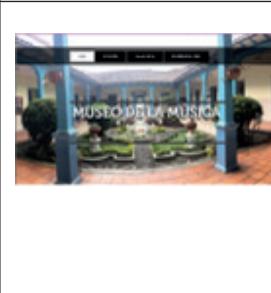
<sup>4</sup> <https://view.genial.ly/5d056df37bf7b00f6f6da63b/presentation-genially-sin-titulo>

<sup>5</sup> <https://view.genial.ly/5d056df37bf7b00f6f6da63b/presentation-genially-sin-titulo>

<sup>6</sup> <https://view.genial.ly/5d043909ac64af0f7a6dc674/presentation-el-ciberperiodismo-de-ayer-y-hoy>

**Tabla 4**

*Ejercicios de storytelling Fase 2 – Grado*

	<p>La ruta de las iglesias lojanas <sup>7</sup></p> <p>Loja conocida como “ciudad castellana”, cuenta con grandes atractivos turísticos, que se remontan desde la época colonial, un ejemplo de por qué la urbe es considerada centinela del Ecuador, es por sus iglesias.</p>
	<p>Jipiro <sup>8</sup></p> <p>El Parque recreacional Jipiro en el idioma Paltá significa: “Lugar de descanso”, es una de las principales atracciones de la ciudad de Loja, también conocido como parque de la universalidad cultural, es considerado único en el país debido a su composición estética y visual por lo que se lo ha determinado como un pequeño lugar en el que la diversidad cultural se mezcla con la biodiversidad de la región.</p>
	<p>Museo de la Música <sup>9</sup></p> <p>Gracias al arduo trabajo musical de estos artistas a lo largo de sus vidas, Loja, con orgullo brilla por ser la capital del arte, en este trabajo se plasma gran parte de los artistas lojanos.</p>

<sup>7</sup> <https://danielpinta987.wixsite.com/iglesias-loja>

<sup>8</sup> <https://danielpinta987.wixsite.com/iglesias-loja>

<sup>9</sup> <https://danielpinta987.wixsite.com/iglesias-loja>

Por lo tanto, durante el proceso de aplicación del proyecto de innovación, los estudiantes demostraron habilidades y conocimientos al crear sus historias, utilizaron elementos visuales e interactivos. Los *storytelling* desarrollados cumplen con las características del nivel superior, pues van más allá de la presentación de un titular, una imagen y cinco líneas de texto.

#### 4.

### Discusión y conclusiones

El *storytelling* ha mostrado tener un impacto positivo sobre la calificación de los estudiantes participantes, es decir, la realización de esta práctica parece facilitar a los estudiantes una mejor comprensión de conceptos que posteriormente serán objeto de evaluación. Esto puede deberse a que se trata de una metodología de aprendizaje interactivo y, además, a que los estudiantes pueden introducir conceptos de todo el temario y no solamente de temas concretos como suele suceder con las prácticas convencionales.

A través de la implementación de esta metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se logró posicionar el uso de una nueva dimensión del relato, valiéndose el proyecto, de los nuevos soportes digitales, con el objetivo de despertar en los estudiantes la motivación necesaria en el proceso educativo, trabajando para esto con el principio de trascendencia en el aprendizaje, es decir, aquello que los alumnos recuerden de la historia, esto contribuirá a reforzar lo aprendido. Los estudiantes, se vuelven así, los protagonistas de sus propias historias. Así mismo es un reto para los docentes en este proceso de acompañamiento, por una parte, guiar y acompañar en el proceso y por otra valorar y corregir el trabajo de los estudiantes, teniendo como base el contenido y trasfondo de la historia.

El *storytelling*, es una técnica que posibilita contar historias haciendo uso de las herramientas digitales, que permiten una comunicación flexible para conseguir un modelo educativo, dinámico, interactivo, basado en la experimentación e innovación. El *storytelling* aplicado en la enseñanza-aprendizaje,

puede ser muy útil para distintas áreas, como definiendo Martín González, uno de los condicionantes para que su práctica sea eficaz es que la historia que narra “se pueda interpretar como verdadera, que se base en hechos o referencias conocidas y que permita a sus públicos identificarse con ella” (Martín González, 2009, p.12)

#### 5.

### Referencias

- Alonso, I., S.M. Plaza y M.D. Porto. 2013. Multimodal Digital Storytelling: Integrating Information, Emotion and Social Cognition. *Review of Cognitive Linguistics* 11 (2): 369–387. <https://doi.org/10.1075/rcl.11.2.10alo>
- Austen, L., M. Jones, and A.-S. Wawera. 2019. Exploring Digital Stories as Research in Higher Education. *Social Research Practice* 7 (Winter). 27–34. <https://cutt.ly/ZhiLdRb>
- Austen, L., Pickering, N. y Judge, M. (2020). *Student reflections on the pedagogy of transitions into higher education, through digital storytelling*. *Journal of Further and Higher Education*, 1–12. <https://doi.org/10.1080/0309877x.2020.176217>
- Cobo Romaní, Cristóbal; Moravec, John W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- de la Orden, A., Asensio, I., Carballo, R., Fernández Díaz, J., Fuentes, A., García Ramos, J.M. y Guardia, S. (1997). Desarrollo y validación de un modelo de calidad universitaria como base para su evaluación. *RELIEVE*, 3(1), art. 2. [http://www.uv.es/RELIEVE/v3n1/RELIEVEv3n1\\_2.htm](http://www.uv.es/RELIEVE/v3n1/RELIEVEv3n1_2.htm)

- Escartín, J., Saldaña, O., Martín-Peña, J., Varela-Rey, A., Ji-ménez, Y., Vidal, T., & Rodríguez-Carballeira, A. (2015). The Impact of Writing Case Studies: Benefits 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>
- Ferrés, J. y Masanet, M. (2017). La eficacia comunicativa en la educación: potenciando las emociones y el relato. *Comunicar*, 25(52), 1-17. <https://doi.org/10.3916/C52-2017-05>
- Grant, N.S., and B.L. Bolin. 2016. Digital Storytelling: A Method for Engaging Students and Increasing Cultural Competency. *The Journal of Effective Teaching* 16(3) 44-45. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1125812>
- Hopkins, S. y N. Ryan. 2014. Digital Narratives, Social Connectivity and Disadvantaged Youth: Raising Aspirations for Rural and Low Socioeconomic Young People. *International Studies in Widening Participation* 1(1) 28-42
- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Educational Technology & Society*, 15(4), 368-379.
- Jenkins, M. y P. Gravestock 2014. Digital Storytelling in Higher Education. *Lifewide Magazine*. 11, 44-45.
- Johnson T., Jonhson E., Holubec, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires: Paidós.
- Lambert, Joe. (2002). Digital Storytelling: Capturing lives, 4th edition. Creating Community.
- Lugmayr, A., Sutinen, E., Suhonen, J., Sedano, C. L., Hlavacs, H., & Montero, C. S. (2017). Serious storytelling - a first definition and review. *Multimedia Tools and Applications*, 76(14), 15707-15733. <https://doi.org/10.1007/s11042-016-3865-5>
- Martín González, J. A. (2009). La eficacia del Storytelling. *MK Marketing+ Ventas*, (251), 8-17. <http://pdfs.wke.es/9/8/2/2/pd0000049822.pdf>
- McLellan, H. 2007. Digital Storytelling in Higher Education. *Journal of Computing in Higher Education* 19(1). 65-79. <https://doi.org/10.1007/bf03033420>
- Medina, A. (2015). Innovación de la educación y de la docencia. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Pera, R., & Viglia, G. (2016). Exploring How Video Digital Storytelling Builds Relationship Experiences. *Psychology & Marketing*, 33(12), 1142-1150. <https://doi.org/10.1002/mar.20951>
- Porcher, L. y Groux, D. (2013). *Le storytelling: Un angle neuf pour aborder les disciplines?* Francia: L'Harmattan.
- Rodríguez-Illera, J.-L., Barberà-Gregori, E., & Martínez-Fernández, A. (2020). Digital storytelling in the ecology of learning (Relatos digitales personales en la ecología del aprendizaje). *Culture and Education*, 32(2), 390-398. <https://doi.org/10.1080/11356405.2020.1744068>
- Roig-Vila, R., Alberola Robles, C., Álvarez Herrero, J. F., Flores Lueg, C., López Meneses, E., Lorenzo-Lledó, A., ... & Vilaplana Camús, Á. (2019). Storytelling como medio de comunicación en las aulas digitales. pp. 1065-107 <http://hdl.handle.net/10045/99952>

Sandars, J. y C. Murray. 2009. Digital Storytelling for Reflection in Undergraduate Medical Education: A Pilot Study. *Education for Primary Care* 20(6) 441–444.

<https://doi.org/10.1080/14739879.2009.11493832>

Scaffo, S. (1999). Teorías del aprendizaje adulto. Serious storytelling - a first definition and review. *Multimedia Tools and Applications*, 76(14), 15707-15733.

<https://doi.org/10.1007/s11042-016-3865-5>