

NARRATIVAS DIGITALES EN LOS PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA EDUCACIÓN INFANTIL

Digital narratives in the didactic processes of the context of Early Childhood Education

Rosyaira Meza Contreras. Universidad de la Guajira (Colombia).

Carlos Alberto Alfaro Camargo. Universidad de la Guajira (Colombia).

Fecha recepción: 19/11/2024 - Fecha aceptación: 23/01/2025

RESUMEN

El presente estudio muestra como las narrativas digitales aportan significativamente a los procesos didácticos de enseñanza-aprendizaje, buscando fomentar la participación activa de los estudiantes en su proceso de formación, así como desarrollar habilidades y competencias que les permitan enfrentar los desafíos del mundo actual. En este sentido, el objetivo principal fue analizar el impacto de los procesos didácticos desde las narrativas digitales en Educación Infantil. Así mismo, se ha utilizado un paradigma positivista con enfoque cuantitativo, según (Hernández, Fernández y Baptista, 2010), y un tipo de investigación descriptiva (Salkind, 1999). En la metodología se ha considerado pertinente la implementación de recursos como el storytelling y los booktrailers en espacios virtuales de aprendizaje como medio para que los estudiantes reconozcan sus necesidades y expresen sus ideas a partir de lo que observan y perciben en la cotidianidad.

Como resultados se concluye sobre la importancia de involucrar a las narrativas digitales en los procesos didácticos de la educación Infantil, puesto que a través de su aplicación se descubren recursos que pueden incluir imágenes, audios, actividades interactivas, entre otros, que suelen ser atractivos y relevantes para que los estudiantes fomenten su participación activa en el aprendizaje

PALABRAS CLAVE

Narrativas digitales, Procesos Didácticos, Educación Infantil, Storytelling, Booktrailers.

ABSTRACT

This study shows how digital narratives contribute significantly to the didactic teaching-learning processes, seeking to encourage the active participation of students in their training process, as well as develop skills and competencies that allow them to face the challenges of today's world. In this sense, the main objective was to strengthen the didactic processes in Early Childhood Education from digital narratives. Likewise, a positivist paradigm with a quantitative approach has been used, according to (Hernández, Fernández and Baptista, 2010), and a type of descriptive research (Salkind, 1999). In the methodology, the implementation of resources such as storytelling has been considered relevant. and book trailers in virtual learning spaces as a means for students to recognize their needs and express their ideas based on what they observe and perceive in everyday life.

As results, it is concluded about the importance of involving digital narratives in the didactic processes of Early Childhood education, since through its application resources are discovered that can include images, audio, interactive activities, among others, which are usually attractive and relevant for students to encourage their active participation in learning

KEYWORDS

Digital Narratives, Didactic Processes, Early Childhood Education, Storytelling, Booktrailers.

INTRODUCCIÓN.

DEFINICIONES SOBRE LAS NARRATIVAS DIGITALES.

Inicialmente se conciben las narrativas digitales como una forma de producción con medios de comunicación digitales que permite que cualquier persona comparta aspectos de su cotidianidad, según (Barbosa, 2007) 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. Actualmente se observa 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.

De lo anterior se toma la iniciativa de implementar medios digitales acorde a los contenidos narrativos que desean divulgarse 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.

Por otra parte (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. De acuerdo a esto, 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) considera que “nosotros no construimos las historias o, mejor, no somos autores de su sentido: éste 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

varados medios, formatos de diseño, momentos, entre otros.

En este caso en particular las narrativas digitales pueden aportar entonces, a los procesos didácticos de diversas maneras, como por ejemplo el fomento de la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes, ya que les permiten utilizar diferentes recursos multimedia para contar historias de manera más atractiva e interactiva, así mismo se hace interesante el hecho de pensar en cómo a través de la comunicación, la colaboración, la resolución de problemas y la alfabetización digital se puede generar conocimiento de manera autodidacta conllevando a mejoras significativas de los procesos de enseñanza.

Ahora bien, llegando a este punto, se ha logrado evidenciar que el uso adecuado de las narrativas digitales permite la interacción con los contenidos de manera más activa y participativa, lo que puede aumentar su motivación y su interés por el aprendizaje desde el contexto educativo infantil, además la integración de la tecnología en este proceso también contribuye a calidad de la educación y al fácil acceso a los contenidos educativos desde cualquier área de formación.

UTILIDAD DE LAS NARRATIVAS DIGITALES EN LOS PROCESOS DIDÁCTICOS

Desde la práctica como docente de educación superior en el programa educación infantil permanentemente surgen inquietudes sobre las formas de enseñanza que se ajustan a las necesidades de los estudiantes y como estos, a partir de los conocimientos que adquieren pueden llevar a la práctica pedagógica las estrategias pertinentes para formar de manera integral. En relación a ello, Ferreiro (2012) expresa que, las estrategias didácticas constituyen herramientas de mediación entre el sujeto que aprende y el contenido de enseñanza que el docente emplea conscientemente para lograr determinados aprendizajes; es decir, no solamente es cuestión de seleccionar contenidos e implementar las estrategias sino que se debe crear una sinergia entre las partes involucradas, para que los

resultados realmente puedan ser satisfactorios. Por tal razón conviene pensarse la idea de constituir la praxis pedagógica desde espacios educativos que promuevan tanto el interés del docente por enseñar y la motivación del estudiante por aprender y ser constructor de su propio aprendizaje.

En razón a lo anterior se decidió integrar en los procesos didácticos de Educación Infantil el uso de las narrativas digitales, favoreciendo la utilización de nuevos instrumentos y herramientas para crear narraciones propias, a través de producciones mediadas por herramientas tecnológicas accesibles y de fácil manejo, lo cual a su vez permite la transversalidad con todas las áreas desde el currículo educativo. En efecto, los medios digitales han aparecido en el contexto educativo aportando nuevas formas narrativas y de difusión que trasciende fronteras e integra a todas las comunidades académicas posibles, facilitando de esta manera el intercambio de experiencias de enseñanza desde los diferentes campos del saber.

En concordancia a lo expuesto hasta este punto, se han estudiado los tipos de narrativas digitales, explicadas por Hermann (2015), que corresponden a las narrativas multimediales, narrativas hipertextuales, narrativas hipermediales, narrativas transmediáticas, con la idea de poder tener las orientaciones respectivas antes de crear las producciones digitales de acuerdo a la intención e interés de cada participante del acto pedagógico, en el siguiente gráfico se detallan cada uno de los tipos de narrativas digitales mencionados.



Figura.1. Tipos de narrativas digitales. Fuente: Meza (2023).

Para que la integración de las narrativas digitales en los procesos didácticos sea efectivo es necesario la apropiación de las herramientas tecnológicas de la actualidad para enriquecer el desarrollo de aprendizajes significativos, ya que como lo expresa Daniel Cassany (2012), los actuales profesores como expertos rutinarios que no manejan las tecnologías deben ir comprendiendo y empoderándose de determinadas competencias digitales como aquellos lenguajes que manejan los educandos como nativos digitales.

En este mismo orden de ideas, se habla de una educación integral, es preciso destacar que desde el campo educativo no solo se desarrollan aspectos cognitivos en los estudiantes, también es importante valorar el componente emocional que como bien se conoce hoy por hoy influye directamente en los procesos formativos de los estudiantes; en este caso puede afirmarse que las narrativas digitales juegan un papel fundamental, puesto permiten expresar emociones y canalizarlas desde acciones pedagógicas propicias y estimulantes como se representan a continuación.

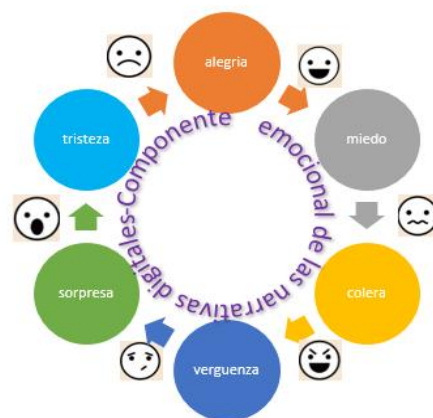


Figura 2. Componente emocional de las narrativas digitales. Fuente: Meza, Alfaro (2022).

BOOKTRAILER Y STORYTELLING COMO HERRAMIENTAS MEDIADORAS DE APRENDIZAJE

Primeramente debe definirse el booktrailer como un vídeo corto que presenta una sinopsis o avance de un libro para ser promocionado. Se usa con el objetivo de captar el

interés de los posibles lectores y así poder persuadirlos para que se acerquen a una determinada obra. El booktrailer se encuentra en sitios web, YouTube, blogs, entre otros. De acuerdo con Ibarra y Ballesteros (2017) el booktrailer de un libro, corresponde a un anclismo definido por la RAE como: El avance, referido a fragmentos de una película que transforma el foco de interés del cine a la literatura y que emplea las mismas técnicas y recursos que el tráiler fílmico, junto a elementos propios de su medio de difusión y características del lenguaje publicitario.

Por su parte el Storytelling, consiste en un relato digital o arte narrativo presente en el ámbito cultural y educativo, capaz de integrar recursos multiformato, a partir de un lenguaje hipermedial (Villalustre, 2014). Ahora bien, teniendo en cuenta los procesos didácticos de la Educación Infantil, se busca la aplicación del booktrailer y el storytelling para el desarrollo y apropiación del acto comunicativo y el fortalecimiento de los aprendizajes. Si bien es cierto, la educación es bastante flexible y dinámica, es decir puede ser cambiante, donde el docente asume un rol de mediador de aprendizaje, el cual debe poseer la capacidad de saber enfrentar las dificultades que puede encontrar y poder formar un estudiante con habilidades, que sea capaz de proceder de manera idónea al tomar decisiones y resolver problemas.

En consecuencia, desde el contexto de Educación Infantil, en el campo educativo universitario, se ha esquematizado el proceso de construcción de las narrativas digitales como aporte del presente artículo, lo que ha permitido estudiantes analizar y valorar los conocimientos desde diferentes autores o temas de interés, de esta manera se comparten saberes e intercambian opiniones y críticas constructivas en cada producción.

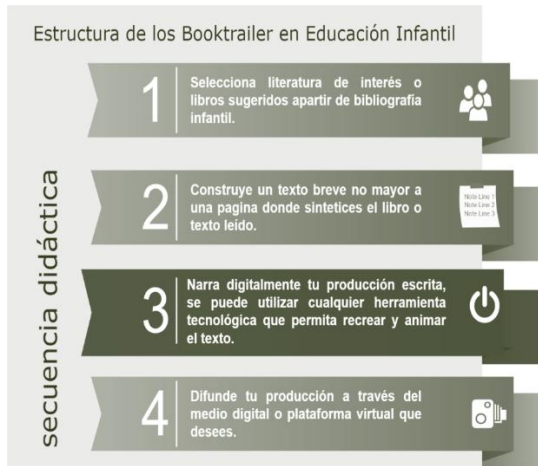


Figura 3. Diseño didáctico para construir booktrailer.
Fuente Meza, R (2023)

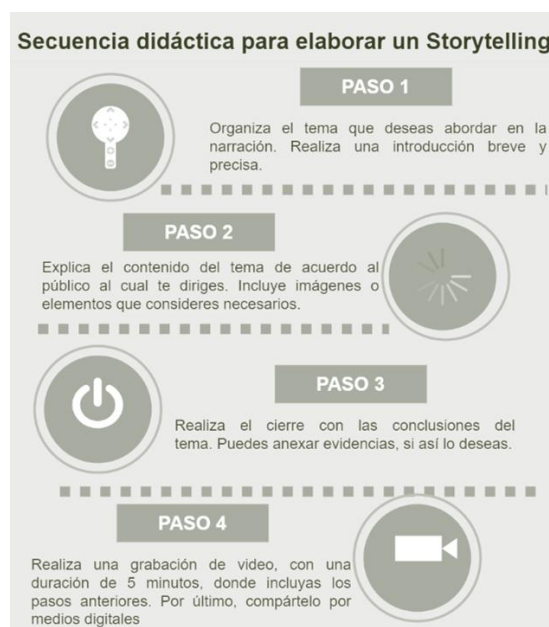


Figura 4. Diseño didáctico para construir un storytelling.
Fuente: Meza, R (2023)

A partir de los diseños didácticos anteriores se han creado las historias o guiones de obras de autor teniendo en cuenta las normas de escritura y la respectiva valoración por parte del docente. En valido aclarar que 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 y booktrailers elaborados en diferentes medios virtuales de difusión como lo son emisoras virtuales como ivook y plataformas como streamyard para transmisiones en vivo y YouTube, Wikis, entre otros.

Todo este trabajo desarrollado ha permitido recorrer un camino que conduce al fortalecimiento de los procesos didácticos, partiendo de las necesidades evidenciadas en el programa de formación en Educación Infantil. Por tanto, es importante resaltar la premisa que el comportamiento de los seres humanos es parte de la expresión humana como lo explica (Bermúdez y Gonzales, 2011) así pues; las competencias en los estudiantes se convierten en una habilidad y necesidad para interactuar en sociedad de manera asertiva.

MÉTODO.

El estudio fue conducido bajo el paradigma de investigación positivista, de corte descriptiva para la construcción del marco teórico; la articulación del diseño metodológico con el objetivo principal, se sustentó desde la búsqueda bibliográfica, realizando una revisión analítica de documentos institucionales y referentes teóricos dispuestos en las bibliotecas y repositorios académicos de la Universidad de la Guajira (booklick), también se utilizaron buscadores académicos como Redalyc, Dialnet, Scielo, Google académico, Scopus, con el fin de que los estudiantes se apropiaran de literatura y de textos literarios que fortalecen los aprendizajes. En este orden los diseños didácticos que se originaron del presente estudio se concibieron desde la implementación del Storytelling y el booktrailer que estos son 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, en donde la recolección de información se realizó a través de un análisis bibliométrico desde Scopus y el programa Vosviewer; ya que según Pritchard, (mencionado en Sancho, 2002, p. 80), la bibliometría es la “ciencia que estudia la naturaleza y curso de una disciplina (en cuanto dé lugar a publicaciones) por medio del cómputo y análisis de las facetas de la comunicación escrita, además se realizaron cuestionarios personalizados con

el fin de conocer la percepción de los estudiantes con respecto al uso de las narrativas digitales en los entornos educativos. El cuestionario estuvo constituido por 4 ítems que contenían los criterios; Alto, Medio, Básico y Bajo (B), diseñado con una serie de 12 preguntas cerradas de selección múltiple previamente preparadas y acorde a las variables e indicadores propuestos, para una muestra poblacional de 60 estudiantes del programa Educación Infantil de la Universidad de la Guajira, Colombia.

RESULTADOS.

Al realizar el análisis desde el buscador académico Scopus se pudo evidenciar que desde el 2021 ha venido aumentando significativamente el uso de las narrativas digitales desde diferentes campos del saber, tal como se muestra en la siguiente figura.

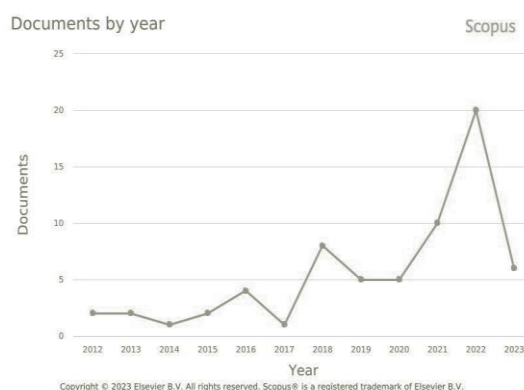


Figura 5. Análisis bibliométrico sobre el uso de las narrativas digitales en Educación. Fuente: Scopus Meza, R (2023)

La interpretación de la gráfica confirma que los resultados de este trabajo han sido óptimos, puesto se evidencia como a nivel global se han venido utilizando de manera propicia las narrativas digitales desde herramientas tecnológicas que favorecen el aprendizaje, así pues se observa como de manera progresiva 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 instituciones de educación superior.

De igual manera se realizó el análisis bibliométrico con respecto al uso de las narrativas digitales por territorios y se obtuvieron los siguientes datos:

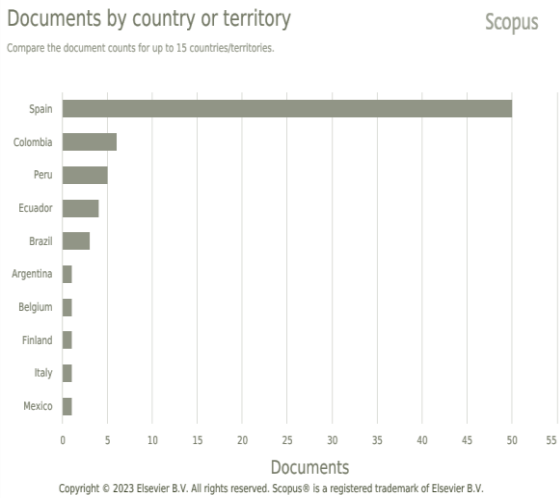


Figura 6. Uso de las narrativas digitales por territorios. Fuente: Scopus Meza, R (2023).

Como se puede observar en la gráfica Colombia es el segundo país a nivel mundial que ha venido estudiando las narrativas digitales, lo cual ha mantenido un alto índice de publicaciones en investigación con respecto a esta variable, razón por la cual puede afirmarse que este tipo de relatos digitales son 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).

En cuanto a la aplicación de los booktrailers y storytelling se obtuvo a través de un mapa bibliométrico elaborado desde el programa estadístico VOSviewer los datos correspondientes a su significativa implementación desde los contextos educativos. A continuación se presentan los resultados obtenidos.

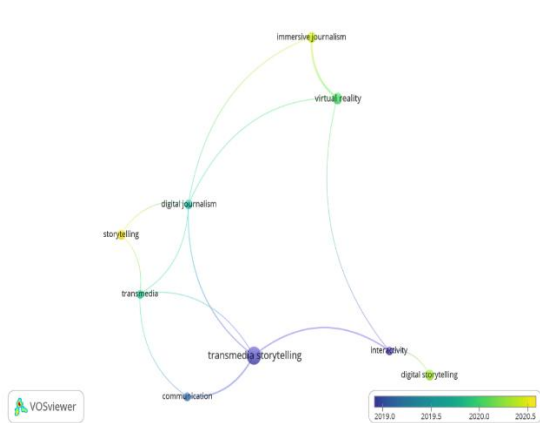


Figura 7. Resultado de la búsqueda de investigaciones sobre narrativas digitales. Fuente: Autor (2023)

De acuerdo a la figura se evidencia como a nivel mundial existe la tendencia al uso de los diferentes tipos de narrativas digitales, destacándose la transmedia storytelling, digital storytelling, virtual reality, entre otros. Estos resultados demuestran que el análisis de los datos obtenidos apunta a considerar de gran relevancia el continuar estudiando e implementando desde el campo educativo el uso de narrativas digitales siempre y cuando se valoren las perspectivas e intereses de los estudiantes. Por otro lado el cuestionario aplicado a los estudiantes del programa Educación Infantil permitió conocer los puntos de vista en cuanto a la aplicación de las narrativas digitales desde el storytelling y los booktrailers, las preguntas contenidas en el cuestionario se muestran a continuación en la siguiente tabla:

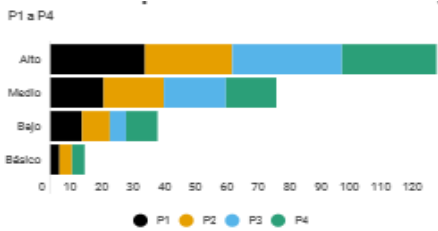
Tabla 1. Diseño del cuestionario aplicados a estudiantes de Educación Infantil. Fuente: Meza, Alfaro (2023).

No	Responda de acuerdo con sus conocimientos como Educador Infantil en formación	ALTERNATIVAS DE RESPUESTAS			
		Alto	Medio	Básico	Bajo
1	¿Cuál es el nivel de competencias que desarrolló al implementar las narrativas digitales?				
2	¿Cómo considera que fue la efectividad del uso de las narrativas digitales?				

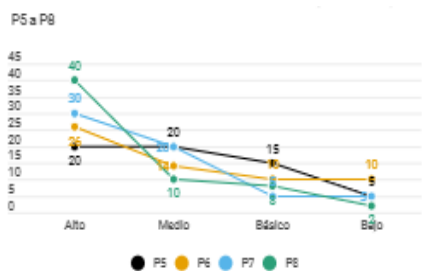
3	¿Cuál cree que fue el nivel de conocimientos adquiridos a través de las narrativas digitales?
4	¿Cuál es el nivel de importancia que tiene para usted el uso de las narrativas digitales en el aula?
5	¿Cuál fue el nivel de asimilación de la creación de storytelling en su proceso formativo?
6	¿En que nivel calificaría la efectividad de la creación de storytelling para fortalecer aprendizajes?
7	¿En que escala de calificación valoraría la pertinencia del storytelling en Educación Infantil?
8	¿Cuál es su grado de satisfacción con respecto a la creación del storytelling?
9	¿Cuál fue el nivel de asimilación con respecto a la creación de booktrailer en su proceso formativo?
10	En que nivel calificaría la efectividad de la creación de boktrailers para fortalecer aprendizajes?
11	¿En que escala de calificación valoraría la pertinencia de los booktrailers en Educación Infantil?
12	¿Cuál es su grado de satisfacción con respecto a la elaboración de booktrailer?

Los resultados del cuestionario aplicado se pueden observar en la siguiente figura:

Sobre el impacto de las narrativas digitales



Sobre la aplicación del storytelling



Sobre la aplicación de los booktrailers

P9 a P12				
	P9	P10	P11	P12
Alto	40	25	33	35
Medio	10	15	11	20
Básico	5	12	9	3
Bajo	0	8	7	2

Figura 8. Resultados del cuestionario aplicado a estudiantes. Fuente: Meza, R (2023).

De acuerdo a la interpretación de las gráficas con respecto a la distribución de las preguntas de la 1 a la 4 sobre el impacto de las narrativas digitales tenemos que los mayores rangos se encuentran en el nivel alto, seguidamente el nivel medio y un rango mínimo en los criterios básico y bajo; así mismo en la distribución de las preguntas de la 8 a la 12 con respecto a la aplicación del storytelling, se evidencian los mayores rangos en el nivel alto, seguidamente el nivel medio y un rango menor en los criterios básico y bajo, por último la distribución de las preguntas de la 9 a la 12 muestran un resultado satisfactorio con respecto a la aplicación de los booktrailers ya que el nivel de calificación por parte de los estudiantes se representa con el criterio alto.

DISCUSIÓN

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 2023. 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. Entre los logros más representativos obtenidos con el trabajo realizado se destacan:

- Desarrollo de competencias en los estudiantes.
- Fortalecimiento de competencias digitales: uso de herramientas tecnológicas.
- Interdisciplinariedad entre las áreas del conocimiento.
- Apropiación del uso de booktrailers y storytelling en Educación
- Implementación de recursos didácticos para crear narrativas digitales.

La discusión debería ampliarse entonces, en tener una mirada de como los futuros docentes desarrollan sus competencias para propiciar espacios formativos desde el aula de clases donde desempeñaran su rol como educadores, en tal sentido, desde el presente estudio se evidencia la necesidad de implementar las narrativas digitales en el aula de clases, ya que de estas se derivan procesos de interacción asertivos y como bien se conoce, desde los grados de Educación Inicial donde los estudiantes colocaran en prácticas sus conocimientos universitarios se requieren de procesos cognitivos sólidos, que dimensionen una formación integral en el educando.

En relación a lo anterior, en el presente estudio se obtuvo que a través de las narrativas digitales y su integración en los procesos didácticos, desde la acción metodológica de sus componentes (contenidos, formas y métodos de enseñanza, medios y recursos), se fortalece la formación de los futuros docentes en licenciatura en Educación Infantil. En este sentido, las narrativas digitales tienen un impacto significativo en los procesos de enseñanza, ya que permiten integrar al campo de formación en Pedagogía y Didáctica, la comprensión del contexto, buscando de forma constante las diferentes formas de enseñar y aprender, requiriendo de esta forma ampliar el horizonte del campo de la Educación Infantil.

Al contrastar el proceso formativo desde el análisis de la vivencia experiencial por parte de los investigadores, se evidencia la necesidad de vincular a la práctica profesional la formación didáctica desde los componentes de una educación integradora donde la realidad se asume como el escenario propicio para disponer los conocimientos en competencias, aprovechando así la gama de oportunidades que ofrecen las narrativas digitales. Todo esto se hace efectivo en la medida, que los docentes en Educación Infantil, se observen en su propio crecimiento personal y profesional, llevando a cabo efectivamente su rol como educador para emprender las tareas que exigen la innovación y el quehacer docente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta & Pérez (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas trans-media. Revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Revista espacios*, 40(41).
- 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.
- CASSANY, Daniel 2012 *En línea: leer y escribir en la red*. Barcelona: Anagrama
- 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.
- 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>
- Ferreiro, E. y Teberosky, A. (2005). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño* (22ª ed.) Mexico: McGraw – Hill.
- Herraiz, F., y Cano, C. (2019). La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 12(1), 1 – 13. <http://doi.org/10.1344/reire2019.12.121056>.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. Séptima edición. McGraw-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V. ISBN: 978-1-4562-2396-0.
- Hymes, Dell (1971). Foundations in sociolinguistics: an ethnographic approach, Volumen 6 (Reprinted in 2001 by Routledge) London. *International Journal of Cross Cultural Management*.
- Ibarra y Ballester (2017) De literatura, cine, publicidad e internet: relatos digitales y book trailers en la formación de docentes. *Revista d'innovació educativa*. Universidad de Valencia.
- JENKINS, H. (2009). Fans, blogueros y videojuegos. *La cultura de la colaboración*. Barcelona, España: Paidós.
- 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.:
- 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.

- 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 - 6ªA 18005, NNTT Granada 2010, 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).
- 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 formatear las mentes*. Barcelona, España: Península.
- Tamayo y Tamayo (2002). *"El Proceso de la Investigación"*, México. Editorial LIMUSA.
- Villalustre, L. (2014) "Digital storytelling": una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista complutense de educación*. Madrid, v. 25, n. 1 ; p. 115-132