

## CAPITULO 40

# HERRAMIENTAS DOCENTES Y TECNOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA Y LA LITERATURA ESPAÑOLA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: NARRATIVAS DIGITALES

**M<sup>a</sup> Luz Bort Caballero**  
**Universidad de Huelva, *España***  
**Manuel Gil-Mediavilla**  
**Universidad de Valladolid, *España***

### 1. INTRODUCCIÓN

La utilización de la tecnología ha generado una profunda transformación en la educación universitaria en los últimos años. Esto ha posibilitado una mayor flexibilidad y personalización en los métodos de enseñanza y aprendizaje. La integración de enfoques activos y constructivistas en la formación de los futuros docentes ha sido un elemento clave en esta evolución. Asimismo, esta tendencia ha estimulado la implementación de estrategias pedagógicas que involucran el trabajo en colaboración, apoyado en situaciones reales próximas y contextualizadas en la historia reciente.

En este contexto, las narrativas digitales han emergido como un recurso fundamental en la capacitación de los futuros docentes. Esto se debe a que no solo facilitan el desarrollo de habilidades tecnológicas, sino que también fomentan la mejora de la comunicación, el pensamiento crítico y la creatividad.

A su vez, las narrativas constituyen una forma poderosa de conectar con los demás y transmitir ideas y valores. En el contexto de la educación, las historias pueden ser una herramienta valiosa para enseñar conceptos complejos de manera significativa, y para fomentar la empatía y la comprensión entre los estudiantes. Además, pueden ser una forma efectiva de involucrarlos en el proceso de aprendizaje, lo que puede aumentar su motivación y compromiso.

El presente estudio describe una intervención educativa que tendrá lugar en la asignatura "Literatura Española" del Grado en Educación Primaria de una universidad española. Esta propuesta tiene como objetivo principal el desarrollo de competencias fundamentales en la formación de los futuros y futuras docentes a través de la creación de narrativas digitales. Los y las estudiantes participarán en un proyecto en el que trabajarán en equipos para elaborar sus propias historias, basadas en la vida de las poetas coetáneas a la Generación del 27. Para ello,

emplearán herramientas digitales, y aplicarán los conocimientos y las habilidades adquiridas en la asignatura.

La intervención educativa se ha diseñado siguiendo los principios del diseño universal para el aprendizaje (DUA), con el objetivo de asegurar su accesibilidad para todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades educativas, habilidades e intereses. Además, la propuesta didáctica se basa en el enfoque pedagógico de aprendizaje basado en proyectos (ABP), que se enfoca en el desarrollo de habilidades y conocimientos a través de actividades concretas y contextualizadas en una propuesta global. De este modo, se promueve el aprendizaje activo, la colaboración, la creatividad y se fomenta una formación inclusiva.

El texto presenta una fundamentación teórica de los conceptos clave aplicados en la intervención, así como una descripción del diseño y estructura de esta. Además, se detalla el enfoque evaluativo empleado, con la finalidad de que pueda servir como guía para cualquier docente interesado en aplicarla. Finalmente, se exponen los resultados esperados y se plantean futuras líneas de investigación.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 2.1. De las narrativas a las narrativas digitales

La narración es una actividad intrínseca al ser humano y una de las formas más antiguas de compartir información y conocimiento. A lo largo del progreso de la humanidad, la narrativa ha evolucionado junto con los medios de comunicación, desde los primeros relatos orales transmitidos de generación en generación hasta los recursos digitales más recientes.

En la antigüedad, las narrativas se transmitían a través de la tradición hablada, aunque el posterior desarrollo de la escritura provocó su traslación al nuevo medio y la creación de elementos culturales como los cuentos populares, los mitos y las leyendas. Durante la Edad Media se popularizaron los cuentos épicos, las historias de caballería, y las novelas de aventuras. Posteriormente, las obras de teatro fueron protagonistas durante el Renacimiento y en el siglo XV, la invención de la imprenta permitió que las narrativas se volvieran más accesibles. Con el desarrollo de las primeras tecnologías de impresión, los libros se abarataron y su producción y distribución se volvieron más sencillas. En el siglo XIX, los géneros novelísticos y teatrales se popularizaron y, con el movimiento moderno, el desarrollo de la comunicación: la llegada de la radio, el cine y la televisión, las narrativas se enriquecieron con nuevas formas de expresión gracias a los diversos medios audiovisuales que se fueron desarrollando y consolidando con el tiempo.

La irrupción de las tecnologías digitales a principios del siglo XXI permitió una transformación radical en la narrativa al ampliar el abanico de posibilidades y estar al alcance de casi todo el mundo. Si bien la imprenta había permitido la distribución del conocimiento, internet y la web posibilitaron la creación y el intercambio de contenidos de manera más

sencilla y accesible, sin apenas esfuerzo ni coste. Este cambio provocó una evolución hacia un concepto más amplio de narrativa, conocido como narrativa digital. (Hermann-Acosta y Pérez-Garcías, 2019).

Las narrativas digitales pueden ser definidas teóricamente como la acción y el resultado de contar historias utilizando herramientas tecnológicas que permiten la integración de imagen, sonido y video. Estas historias son posteriormente distribuidas a través de medios electrónicos, como la televisión, el cine, la radio, los videojuegos y las redes sociales. Es importante destacar que la evolución de las tecnologías digitales ha permitido su creación y difusión de una manera más sencilla y accesible para una gran cantidad de personas (Gil-Mediavilla et al., 2023).

Desde un enfoque práctico, una narrativa digital es una historia que se cuenta a través de medios electrónicos y que utiliza elementos interactivos y multimedia para involucrar al espectador de forma más inmersiva que la narrativa tradicional. La tecnología ha revolucionado la forma en que se cuentan y se consumen historias, permitiendo la exploración de formas innovadoras y dinámicas de narración. Además, la incorporación de nuevas herramientas digitales ha ido transformando los hábitos de consumo de la sociedad, con ejemplos como los videojuegos, la realidad virtual y aumentada, las aplicaciones móviles y las redes sociales. Incluso los nuevos campos que se están abriendo, como el de las inteligencias artificiales, ofrecen nuevas posibilidades muy interesantes.

En este contexto, es necesario destacar también el concepto de narrativas transmedia, que consiste en la utilización de varios medios y plataformas para contar una historia, lo que permite enfocar el relato de diferentes maneras y desde diversas perspectivas (Scolari, 2014; Amador-Baquiro, 2018). Las narrativas digitales y transmedia han demostrado ser una herramienta poderosa para conectarse con un público amplio y diverso, gracias a que ofrecen una experiencia única de consumo de contenido y permiten una mayor interacción con el público, adaptándose a audiencias diversas. Esta nueva forma de contar historias ha abierto un sinfín de posibilidades para explorar sus aplicaciones en diversos terrenos, incluyendo el mundo educativo, el cual ha encontrado en ellas un aliado para mejorar el aprendizaje y fomentar la creatividad de los estudiantes.

## **2.2. Las narrativas digitales en la formación universitaria en la lengua y la literatura del Grado en Educación Primaria**

En el ámbito educativo, el uso de narrativas digitales se ha expandido debido a diferentes factores. Uno de los principales es la capacidad de estas herramientas para permitir una mayor interacción con el contenido, así como para incorporar una amplia variedad de medios de expresión. Además, pueden ser adaptadas para satisfacer las necesidades y características de cada estudiante, lo que las convierte en una herramienta muy versátil. Desde un punto de vista pedagógico, su uso se justifica porque pueden fomentar la creatividad y la colaboración entre

los estudiantes, así como mejorar sus habilidades digitales, la resolución de problemas y las habilidades comunicativas (Villa Enciso et al., 2016).

La integración de las narrativas digitales en la formación de los futuros maestros y maestras permite abordar de manera efectiva la competencia digital, una de las destrezas clave y que se considera esencial para la participación activa en la sociedad del conocimiento. Al trabajar con herramientas digitales, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades relacionadas con el uso de la gestión de información con instrumentos tecnológicos y la comunicación en entornos digitales. (Acevedo, 2021).

En el modelo educativo actual, que busca que el alumnado sea el protagonista de su proceso de aprendizaje, la narrativa digital ha demostrado ser una herramienta pedagógica adecuada. Esto se debe a que permite a los estudiantes de magisterio experimentar con diferentes roles, perspectivas y problemas en un entorno seguro y controlado, al mismo tiempo que contribuye al desarrollo de habilidades críticas y creativas. En particular, estos aspectos resultan de gran importancia en didácticas específicas como Lengua y Literatura, dado el papel central que desempeña la competencia comunicativa tanto oral como escrita.

La aplicación de narrativas digitales como herramienta pedagógica ha sido objeto de diversas investigaciones que han confirmado sus beneficios en la formación de futuros docentes. Un ejemplo es el estudio realizado por Ibarra-Rius y Ballester-Roca (2016), en el que se trabajó con la producción de narrativas digitales en la didáctica de la literatura contemporánea. Los estudiantes del Grado en Educación Primaria y en Educación Infantil diseñaron diferentes propuestas dirigidas a las respectivas etapas educativas, logrando fomentar la competencia comunicativa en cuanto a la oralidad y la producción textual, y mejorando la creatividad del alumnado desde la alfabetización mediática y digital.

Otros trabajos como el de Torralba (2018) corroboran que se consigue una mayor motivación e interacción con los propios contenidos y los creados por el resto de los estudiantes. En su intervención con estudiantes del Grado en Educación Primaria se desarrollan narrativas digitales concretadas en reseñas literarias a través de *Youtube*, una experiencia que no incluye únicamente formación en competencia TIC y comunicativa, sino que busca profundizar en el fomento lector a partir del sentido crítico de la lectura y la socialización.

De similar forma, la experiencia de Villalustre y del Moral (2014) constata que un alto porcentaje de futuros docentes logra un alto nivel de competencias creativas y digitales, mientras que un porcentaje destacable consigue logros destacables en su destreza narrativa. En este caso, los futuros maestros y maestras elaboraron cuentos mediante la técnica de animación *stop-motion* para su utilización didáctica en el aula de primaria, con el fin de transmitir valores como la amistad, la solidaridad y el respeto.

Por otro lado, existe otro importante campo de trabajo desarrollado con narrativas digitales apoyadas en realidad aumentada (Peña-Acuña y Martínez-Sala, 2022). En este caso,

se experimenta con los cuentos en este formato y se diseña una estrategia docente que los integra con el fin de conocer sus posibilidades educativas y evaluarlos. Los resultados demuestran una inclinación favorable a considerarlos como una herramienta significativa para el aprendizaje de la lengua, así como un mayor interés del alumnado en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

Todos estos trabajos justifican el uso de narrativas digitales, ya que demuestran su capacidad para mejorar la comprensión de conceptos, fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, y aumentar la motivación y participación de los estudiantes. Por tanto, es evidente que las narrativas digitales son una herramienta valiosa para la formación de los docentes del futuro y que es necesario seguir explorando y utilizando esta herramienta en la educación universitaria, especialmente en las titulaciones de magisterio.

### **2.3. Metodología para el diseño de narrativas digitales**

Las características de las narrativas digitales se alinean con los principios del diseño universal para el aprendizaje (DUA) y el aprendizaje basado en proyectos (ABP), lo que las convierte en una herramienta valiosa para trabajar en contextos universitarios. Además, permiten que los estudiantes desarrollen habilidades críticas, autonomía y trabajo en equipo. Al enfocarse en la accesibilidad, la participación activa, la motivación y las habilidades transferibles, los estudiantes pueden adquirir conocimientos de manera significativa y mejorar su compromiso con el aprendizaje.

Por un lado, el DUA busca crear entornos de aprendizaje adaptados a las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes (Rose y Meyer, 2002). Para ello, se recomienda el uso de estrategias que fomenten la accesibilidad, flexibilidad y simplicidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre estas estrategias se incluyen la utilización de recursos multimedia, herramientas de apoyo para la lectura y escritura, así como tecnologías de asistencia para estudiantes con discapacidades (Parody et al., 2022). Además, se destaca la importancia de promover la colaboración entre los estudiantes y el uso de actividades con evaluaciones flexibles (Alba Pastor, 2019).

Por otro lado, el ABP es una metodología pedagógica que se centra en el desarrollo de habilidades y competencias a través de proyectos concretos y significativos, tiene un enfoque constructivista y se considera una alternativa a la enseñanza tradicional que se enfoca en la transmisión de conocimientos. En lugar de esto, esta estrategia pone al estudiante como protagonista, lo que lo convierte en una herramienta valiosa para desarrollar habilidades críticas, autónomas y de trabajo en equipo (Bautista et al., 2017; Ausín et al., 2016).

Sobre esta base, la realización de una actividad de creación de narrativas digitales en contextos universitarios que siga estos principios puede ofrecer varios beneficios significativos para los estudiantes. Al seguir los principios del DUA, se puede garantizar que los recursos y actividades sean accesibles y atiendan a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que

promueve la inclusión y la igualdad en el aprendizaje. A su vez, el ABP permite trabajar en equipo en proyectos concretos, lo que les da un papel activo en su propio proceso de aprendizaje y les permite aplicar los conocimientos adquiridos en contextos reales. Esto aumenta la participación y ayuda a desarrollar habilidades transferibles que serán útiles en su futuro profesional.

De esa manera, la metodología didáctica que se va a poner en práctica adopta un enfoque pedagógico constructivista y activo que impulsa a los estudiantes ser agentes de su propio proceso de aprendizaje. A su vez, se enfoca en la adaptabilidad y flexibilidad para atender a las necesidades y características individuales de cada estudiante. Además, el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se integra estratégicamente en la metodología, fortaleciendo las habilidades digitales de los futuros docentes y permitiéndoles aplicar de manera práctica las estrategias didácticas aprendidas. Este enfoque holístico enfatiza la adquisición de conocimientos a través de la implicación activa y la reflexión crítica, preparando a los estudiantes para ser educadores eficaces y conscientes en un mundo en constante evolución.

### 3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

#### **3.1. Contextualización**

En este proyecto grupal, los estudiantes crearán y compartirán narrativas digitales sobre las poetisas coetáneas de la Generación del 27, conocidas popularmente como Las Sinsombrero. La elección de esta temática se debe a la reivindicación de incluir el estudio de autoras en el contexto del primer tercio del siglo XX porque estas no aparecen en los manuales de literatura debido a la devaluación de sus producciones artísticas, a menudo ignorada o minimizada en relación con la literatura escrita por hombres. Muchas autoras produjeron obras significativas durante este tiempo y desafiaron las normas de género de la época, utilizando también, la literatura como una forma de expresión y de resistencia. El estudio de estas figuras y de sus textos no solo nos permite conocer el trabajo de estas mujeres y sus contribuciones literarias, sino que también nos ayuda a comprender mejor la sociedad y la cultura del momento. Asimismo, esta implementación desafía y desmantela los estereotipos de género y las desigualdades persistentes en la literatura y la cultura en general.

La implementación de estas actividades requerirá una planificación cuidadosa y una evaluación adecuada. Además, es fundamental que el docente tenga un conocimiento avanzado del uso de herramientas digitales y estrategias pedagógicas para obtener el máximo provecho de ellas.

El proyecto se realizará en la asignatura "Literatura Española" del primer curso del Grado en Educación Primaria. Esta actividad se considera una parte integral de la evaluación de la asignatura y tiene como objetivo formar a los futuros maestros en el uso de estrategias didácticas para enseñar la literatura, aprovechando las TIC de forma práctica.

Como se ha indicado con anterioridad, el diseño del proyecto se basa en el enfoque activo y constructivista, siguiendo los principios del DUA, y se adaptará a las necesidades y características individuales de cada estudiante, lo que permitirá la aplicación de los conocimientos adquiridos en situaciones reales, algo especialmente útil de cara a prepararse para su futura labor docente.

### **3.2. Objetivos**

Desde un entorno educativo en constante evolución y la revalorización de las competencias digitales y el pensamiento crítico, la presente propuesta cuenta con objetivos estratégicamente seleccionados para abordar las necesidades de los futuros educadores y educadoras. En primer lugar, uno de los pilares consiste en fomentar el desarrollo de habilidades digitales, esenciales en la era de la información. En segundo lugar, se busca mejorar el conocimiento y la comprensión de las escritoras coetáneas a la Generación del 27 y su contexto histórico y literario. En tercer lugar, se aspira a fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, habilidades cruciales para el desarrollo de soluciones innovadoras y el análisis reflexivo. Además, se trata de incentivar la colaboración y el trabajo en equipo, fundamentales para el fortalecimiento de las habilidades interpersonales y el logro de objetivos comunes, así como fomentar la motivación y el interés por la literatura, la reivindicación de autoras y las tecnologías digitales, lo cual es vital para la participación activa y el compromiso continuo en un proceso educativo actual e inclusivo.

Sobre estos preceptos se establecen los objetivos de la intervención que son 1) fomentar el desarrollo de habilidades digitales; 2) mejorar el conocimiento y la comprensión de las autoras de principios del siglo XX y su contexto artístico; 3) fomentar la creatividad y el pensamiento crítico; 4) promover la colaboración y el trabajo en equipo; e 5) incentivar la motivación y el interés por la literatura, la inclusión, la igualdad y las tecnologías digitales.

### **3.3. Descripción y temporalización**

El proyecto consistirá en cinco sesiones, cada una de dos horas de duración. La primera sesión será teórica, enfocada en aspectos teóricos del contexto y corriente estilística de las generaciones literarias del primer tercio del siglo XX, con especial énfasis en la Generación del 27. La segunda sesión se centrará en los conceptos básicos de las narrativas digitales y la elección de las autoras como objeto del proyecto, además de la tipología de la narrativa digital y su formato. Entre la segunda y la tercera sesión, los grupos tendrán tiempo para realizar su propia investigación sobre la figura asignada. En la tercera sesión, se presentarán las ideas y se resolverán las dudas que puedan surgir. También se empezará a trabajar en la creación del guion y en la elección de las herramientas adecuadas para la narrativa digital. La cuarta sesión será una evaluación intermedia y se ofrecerá retroalimentación para mejorar la narrativa digital antes de la entrega final. En la quinta sesión, se presentarán las narrativas al resto de los compañeros y se realizará un debate y reflexión sobre lo aprendido. Finalmente, después de la

última sesión, se considerará la posibilidad de crear una cuenta en una red social para compartir los trabajos con la comunidad universitaria.

Como se ha detallado, durante el transcurso de cada sesión, se abarcarán todos los aspectos necesarios para el desarrollo del proyecto, desde la explicación de conceptos teóricos y prácticos hasta la presentación final de las creaciones de cada equipo. La propuesta de planificación es la siguiente:

- Sesión 1: introducción al contexto histórico y literario del primer tercio del siglo XX y especial enfoque en la Generación del 27. Se hará notar la carencia de las escritoras coetáneas y se mostrarán algunas de ellas.
- Sesión 2: introducción a las narrativas digitales. Se describirán los distintos tipos de narrativas digitales, se mostrarán ejemplos y se ofrecerán herramientas libres, gratuitas y en línea para su desarrollo. Se explicarán los detalles del proyecto, se formarán los equipos y se asignará la autora sobre la que se desarrollará el proyecto. También se proporcionará una serie de recursos bibliográficos y digitales para ayudar en la investigación.
- Sesión 3: presentación de la investigación y comienzo del diseño. Durante la semana, los equipos deberán haber realizado una exploración sobre la escritora asignada. En esta sesión, presentarán sus hallazgos al docente, resolverán dudas, comenzarán a diseñar el guion de la narrativa y elegirán las herramientas que utilizarán para su creación.
- Sesión 4: primera versión de la narrativa. Los estudiantes presentarán una primera versión de su narrativa y recibirán retroalimentación y consejos del docente para mejorarla. Con las indicaciones recibidas, se realizarán las correcciones pertinentes.
- Sesión 5: entrega final. Los estudiantes habrán completado una memoria con información detallada del proceso de creación de la narrativa y del desarrollo del proyecto. Además, presentarán sus proyectos al resto de la clase y se llevará a cabo una reflexión conjunta sobre todas las exposiciones.

### **3.4. Evaluación**

En un proyecto de esta naturaleza, es fundamental prestar una atención cuidadosa al proceso de evaluación. En este caso, se ha elegido emplear una evaluación formativa y sumativa. Con respecto a la evaluación formativa, se llevará a cabo un seguimiento constante del progreso del proyecto a través de la observación del trabajo realizado y la revisión de los avances presentados.

Además, se proporcionará una retroalimentación continua al equipo para que puedan realizar los ajustes necesarios. La comunicación en línea será fundamental en los periodos de trabajo a distancia entre sesiones, tanto entre los miembros del equipo como con el docente a través del correo electrónico y del aula virtual, para resolver posibles dudas.

Al final del proyecto se llevará a cabo la evaluación sumativa, cuyo objetivo será medir el rendimiento general de los grupos, los estudiantes y el proyecto en su conjunto. Esta evaluación contemplará cuatro aspectos fundamentales. En primer lugar, se evaluará la narrativa en función de criterios como la coherencia y cohesión, así como la calidad de la realización técnica. En segundo lugar, se valorará la presentación del proyecto, tanto en términos de contenido como de forma, teniendo en cuenta la capacidad de los estudiantes para exponer de forma clara y concisa los resultados del proyecto y su proceso de desarrollo. En tercer lugar, se evaluará la memoria, tanto en términos de contenido como de forma, para analizar la capacidad de los estudiantes para documentar adecuadamente el proceso de desarrollo del proyecto y los resultados obtenidos. Finalmente, se evaluará la participación de los estudiantes en el proyecto, tanto en términos de aporte individual como de colaboración en el trabajo en equipo, a través de un proceso de autoevaluación y coevaluación.

#### 4. CONCLUSIONES

La intervención presentada tiene como objetivo general ayudar al alumnado a desarrollar y mejorar competencias fundamentales para su futuro como profesionales de la educación. Entre los resultados deseados se encuentra la mejora de habilidades digitales y de destreza en la creación de narrativas digitales, la competencia comunicativa oral y escrita, y una mayor comprensión y apreciación de las mujeres literatas y su papel dentro de los movimientos literarios relevantes de nuestra cultura.

No obstante, es importante considerar las posibles limitaciones de la intervención, como la dificultad para garantizar que todos los y las estudiantes tengan el mismo acceso y nivel de habilidades en tecnología, lo que puede afectar el progreso individual. Además, puede resultar complicado medir el impacto real de la intervención debido a la variedad de factores que influyen en el desempeño académico de los estudiantes.

En cuanto a las líneas futuras de investigación, se buscarán diferentes estrategias para superar estas limitaciones y garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las herramientas y recursos necesarios para participar plenamente en la intervención. También se medirá el impacto real de la intervención en el desempeño académico de los estudiantes y en los factores que se han estudiado previamente, como el trabajo en equipo, la motivación y la mejora de las competencias digital y comunicativa.

Resulta importante destacar que ser un buen docente que utiliza con precisión los nuevos medios de expresión y comunicación es esencial para preparar a los estudiantes para el mundo actual. Las narrativas digitales son una herramienta valiosa para desarrollar habilidades críticas y creativas; y su inclusión en el aula, puede ayudar a mejorar el rendimiento académico y las habilidades para la vida. El profesorado debe estar atento a las posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas de trabajo ya que los avances en narrativas no han parado y no parece que lo vayan a hacer en un futuro cercano. Queda claro que este tipo de iniciativas pedagógicas

son necesarias en un contexto universitario de enseñanza a los y las futuras docentes, y por eso resulta de vital importancia seguir ahondando en su mejora.

## REFERENCIAS

- Acevedo, S. (2021). Orientación con narrativas digitales para formar maestros en educación superior a distancia y virtual. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 14(2). <https://doi.org/10.15332/25005421.6046>
- Alba Pastor, C. (2019). Diseño universal para el aprendizaje un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. *Participación educativa*, 6(9), 55-68.
- Amador-Baquiro, J. C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Magis. Revista Internacional de Investigación En Educación*, 10(21), 77. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eint>
- Ausín, V., Abella, V., Delgado, V. y Hortigüela, D. (2016). aprendizaje basado en proyectos a través de las TIC. Una experiencia de innovación docente desde las aulas universitarias. *Formación universitaria*, 9(3), 31-38. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062016000300005>
- Bautista-Vallejo, J. M., Espigares-Pinazo, M. J. y Hernández-Carrera, R. M. (2017). Aprendizaje basado en proyectos (ABP) antes el resto de una nueva enseñanza de las ciencias. *Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia*, 10(3), 43-60.
- Gil-Mediavilla, M., Bort Caballero, M. L. y Villasana-Terradillos, M. (2023). La narrativa digital: herramienta didáctica comunicativa de docencia y aprendizaje. Innovación para las didácticas del grado universitario en Educación Primaria. En J. Cabero-Almenara, C. Llorente-Cejudo, A. Palacios-Rodríguez, M. Serrano-Hidalgo (Eds.), *Mejorando la enseñanza a través de la innovación educativa* (pp. 349-353). Dykinson.
- Hermann-Acosta, A. y Pérez-Garcías, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en

- educación en el contexto iberoamericano. *Revista Espacios*, 40(41), 5-18.
- Ibarra-Rius, N. y Ballester-Roca, J. (2016). *Book trailer* en Educación Infantil y Primaria: adquisición y desarrollo de las competencias comunicativa, digital y literaria a través de narrativas digitales. *Digital Education Review*, 30, 76-93.
- Parody, L. M., Leiva, J. J. y Santos-Villalba, M. J. (2022). El diseño universal para el aprendizaje en la formación digital del profesorado desde una mirada pedagógica inclusiva. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 16(1), 109-123. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782022000200109>
- Peña-Acuña, B. y Martínez-Sala A. M. (2022). Cuentos de Realidad Aumentada para el aprendizaje de la lengua. *Porta Linguarum. Revista interuniversitaria de didáctica de las lenguas extranjeras*, 37, 291-306. <https://doi.org/10.30827/portalin.vi37.20938>
- Rose, D. H. y Meyer, A. (2002). *Teaching Every Student in the Digital Age: Universal Design for Learning*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En J. Celaya (Ed.), *Anuario de la cultura española. Hacia dónde vamos. Tendencias digitales en el mundo de la cultura* (pp. 71-81). Acción cultural española.
- Torralba, G. (2018). Los futuros maestros se convierten en *booktubers*. Una práctica de fomento lector en el Grado en Maestro de Educación Primaria. *Lenguaje y Textos*, 47, 13-23. <https://doi.org/10.4995/lyt.2018.7986>
- Villa Enciso, E. M., Valencia Arias, J. y Valencia Arias, A. (2016). El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: resultados desde un análisis bibliométrico. *Kepes*, 13(13), 197-231. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.10>
- Villalustre, L. y del Moral, M. E. (2014). “*Digital storytelling*”: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los

futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*, 25(1).  
[https://doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2014.v25.n1.41237](https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2014.v25.n1.41237)