

Intervención educativa con narrativas digitales en lengua y literatura española del grado universitario en educación primaria: una perspectiva en femenino

M^a Luz Bort Caballero¹ <https://orcid.org/0000-0002-9456-7571>
Manuel Gil-Mediavilla^{2*} <https://orcid.org/0000-0002-3848-0770>

¹ Facultad de Humanidades, Departamento de Filología, Universidad de Huelva, Huelva–España.
(Correo-e: mlbort@dfilo.uhu.es)

² Facultad de Educación de Palencia, Departamento de Pedagogía, Universidad de Valladolid, Valladolid–España.
(Correo-e: manuel.gil@uva.es)

* Autor a quien debe ser dirigida la correspondencia.

Recibido Feb. 21, 2023; Aceptado Mar. 24, 2023; Versión final Abr. 5, 2023, Publicado Ago. 2023

Resumen

Este estudio presenta un proyecto de creación de narrativas digitales que tiene como objetivo la mejora del aprendizaje de lengua y literatura española y busca mejorar la adquisición de las competencias digitales y comunicativas desde una perspectiva de género que fomente la educación en igualdad. La propuesta se llevará a cabo en la asignatura “Literatura Española” del grado en educación primaria de la Universidad de Huelva (España). La metodología aplica el aprendizaje basado en proyectos (ABP), siguiendo los principios del diseño universal para el aprendizaje (DUA). El análisis de experiencias previas sirve de base para el diseño planteado, en el que el alumnado creará historias basadas en las vidas de las poetisas coetáneas a la Generación del 27 mediante herramientas digitales de creación de contenidos. Se puede concluir que esta metodología aportará amplios beneficios a la formación de los futuros docentes y los preparará para desarrollar con garantías las tareas de su campo profesional.

Palabras clave: narrativas digitales; educación universitaria; lengua y literatura española; perspectiva de género; generación del 27

Digital storytelling in Spanish language and literature in a primary education university degree: a female perspective

Abstract

This study presents a digital storytelling project that aims to improving Spanish language and literature learning while enhancing the acquisition of digital and communicative competences, from a gender perspective that promotes education equality. The project will be conducted in the “Spanish Literature” course of the primary education undergraduate degree at the University of Huelva (Spain). The proposal is based on a project-based learning (PBL) methodology that follows the principles of universal design for learning (UDL). Analyses of previous experiences serve as the basis for the proposed design, in which students will create stories based on the lives of female poets contemporary to the Generation of '27 by using digital content creation tools. It can be concluded that this methodology will provides great benefits to training future teachers by preparing them to successfully perform the tasks of their professional fields.

Keywords: digital storytelling; higher education; Spanish language and literature; gender perspective; generation of '27

INTRODUCCIÓN

La educación universitaria ha sufrido una profunda transformación en los últimos años gracias al uso de la tecnología, lo que sin duda ha permitido mayor flexibilidad y personalización en los modelos de enseñanza y aprendizaje (Acevedo, 2021). Esta evolución ha ido de la mano de la incorporación de metodologías activas y constructivistas en la formación de los futuros maestros y maestras, y ha fomentado la puesta en práctica de estrategias pedagógicas que hacen uso del trabajo colaborativo basado en la realidad cercana y la historia reciente (Bautista-Vallejo et al., 2017, Lucena et al., 2021). En este contexto, las narrativas digitales se han revelado como una herramienta clave para la formación de los futuros docentes, ya que no solo permiten desarrollar habilidades en la utilización eficaz de la tecnología, sino que mejoran la destreza comunicativa, y fomentan el pensamiento crítico y la creatividad (Gutiérrez-Saldivia et al., 2020).

En este trabajo se presenta una intervención educativa que se va a llevar a cabo en la asignatura obligatoria "Literatura Española" del Grado en Educación Primaria de una universidad española. La propuesta consiste en un proyecto de creación de narrativas digitales para mejorar diversas competencias con gran importancia en la formación del futuro profesorado. Los estudiantes trabajarán en equipos para crear sus propias historias basadas en las vidas de las poetisas coetáneas a la Generación del 27. Para ello, utilizarán herramientas digitales y aplicarán los conocimientos y habilidades adquiridos en la asignatura.

En la intervención educativa se siguen los principios del diseño universal para el aprendizaje (DUA) para garantizar que sea accesible a todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades educativas, habilidades e intereses. Además, la propuesta didáctica opta por el modelo de aprendizaje basado en proyectos (ABP), un enfoque pedagógico que se centra en desarrollar habilidades y conocimientos a través de proyectos concretos y significativos, lo que fomenta el aprendizaje activo, la colaboración y la creatividad, y contribuye a una formación más completa y significativa (Ausín et al., 2016). A lo largo del texto se realiza una fundamentación teórica de los conceptos clave aplicados en la intervención y se describe en detalle tanto el diseño y estructura de la intervención como el enfoque evaluativo, con el objetivo de que sirva de guía para cualquier docente que desee ponerla en práctica. Finalmente, se detallan los resultados esperados y las futuras líneas de investigación.

OTROS ANTECEDENTES

Sin narración no hay sociedad. Sin narración no hay cultura. El acto de narrar es inherente al ser humano y es una de las formas más antiguas para compartir información y conocimiento. Y al igual que otros aspectos asociados al progreso, la narrativa ha evolucionado a la par que los medios de comunicación, desde los primeros relatos transmitidos de generación en generación hasta los recursos digitales más recientes (Yilmaz y Mehmet, 2019).

En la antigüedad, las narrativas se transmitían a través de la tradición oral. Es por ello por lo que, las primeras narraciones se daban en forma de poemas épicos. Estos facilitaban el aprendizaje y la transmisión en su oratoria a través del verso y la afinidad de sonidos en rimas y ritmos. La evolución de las narraciones estuvo unida a cambios culturales y lingüísticos. Así, se fueron consolidando piezas narrativas de diferente índole, estableciéndose los mitos, las fábulas, las leyendas y los relatos satíricos. Posteriormente, con la consolidación del castellano y el desarrollo de la prosa, se dieron las narraciones breves: la novela corta y el cuento. Y con la llegada del Renacimiento, se complejiza la forma, la temática y el estilo, surgen nuevas tendencias como la prosa de pensamiento y la de ficción y, así, el florecimiento de las novelas: novelas pastoriles, bizantinas, de aventuras, de caballerías, etc.

Con la invención de la imprenta en el siglo XV, las narrativas se volvieron más accesibles, y con el desarrollo de las primeras tecnologías de impresión, los libros abarataron su coste y los procesos de producción y distribución pasaron a ser más sencillos (Storr, 2020). A finales del siglo XIX, con la llegada de la radio y el cine; y en el siglo XX, con 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. Con la democratización de las tecnologías digitales a comienzos del siglo XXI, la narrativa vivió sus cambios más rupturistas gracias al nuevo abanico de posibilidades que ofrecían y a que estaban a disposición de casi todo el mundo. Si la imprenta había facilitado la distribución del conocimiento, tecnologías disruptivas como internet y la web posibilitaron la creación y compartición de contenidos de una manera más sencilla y accesible, sin apenas esfuerzo y coste. Tal fue el cambio, que las narrativas evolucionaron hacia un nuevo concepto más amplio conocido como narrativas digitales (Gil-Mediavilla et al., 2023).

Definición de narrativas digitales y contexto actual

Desde un punto de vista teórico, una narrativa digital podría definirse como la acción y resultado de contar una historia utilizando herramientas tecnológicas mediante las cuales se puede integrar imagen, sonido y vídeo, y que posteriormente es distribuida a través de medios electrónicos como la televisión, el cine, la radio,

los videojuegos o las redes sociales (Couldry, 2008). Si se parte de un enfoque práctico, una narrativa digital es una historia contada a través de medios electrónicos que utiliza elementos interactivos y multimedia para involucrar en mayor grado al espectador, de tal forma que consiga ofrecer una experiencia más inmersiva que la narrativa tradicional (Lambert y Hessler, 2008).

La tecnología ha revolucionado el modo en que las historias se cuentan y se consumen. La incorporación de nuevas herramientas digitales ha permitido la exploración de formas innovadoras y dinámicas de narración, y de manera progresiva han ido transformando los hábitos de consumo de la sociedad (Couldry, 2008). Algunos ejemplos de nuevos canales de desarrollo para narrativas digitales son los videojuegos, la realidad virtual y aumentada, las aplicaciones móviles y las redes sociales. Incluso los nuevos campos que se empiezan a abrir, como el de las inteligencias artificiales, hacen vislumbrar nuevas y muy interesantes posibilidades.

Las narrativas digitales en la formación universitaria

Las narrativas digitales se han convertido en un medio poderoso para conectar con un público amplio y diverso ya que, además de ofrecer una experiencia única de consumo de contenido, permiten una mayor interacción con el público y se adaptan a audiencias diversas. De esta manera, se han abierto un sinfín de posibilidades para explorar sus aplicaciones en variados terrenos, como es el caso del mundo educativo que no ha permanecido ajeno a sus bondades (Lambert y Hessler, 2008).

Su aplicación en el ámbito educativo ha aumentado en los últimos años gracias a diferentes factores entre los que destacan la posibilidad de una mayor interacción, la inclusión de diversos medios de expresión, y la adaptación a las necesidades y características de cada estudiante. Desde un punto de vista pedagógico, su utilización se justifica por su capacidad para fomentar la creatividad y la colaboración, y mejorar la competencia digital, la resolución de problemas y las destrezas comunicativas (Meletiadou, 2022; Lazareva y Cruz-Martínez, 2021). Al poner el foco en la educación universitaria, en concreto en las titulaciones que forman a los futuros maestros y maestras, se ha constatado que las narrativas digitales han cobrado creciente importancia debido a la asunción de las prácticas constructivistas por parte del profesorado y a la creciente relevancia de las tecnologías digitales en niveles de Educación Superior (Acevedo, 2021).

En el modelo educativo actual en el que el alumnado pasa a ser el protagonista de su aprendizaje, la narrativa digital ha demostrado ser un adecuado elemento pedagógico, ya que permite a los estudiantes de magisterio experimentar con diferentes roles, perspectivas y problemas en un entorno seguro y controlado, a la vez que contribuye al desarrollo de habilidades críticas y creativas. Estos aspectos cobran mayor importancia en las didácticas específicas, en concreto en Lengua y Literatura, debido al protagonismo de la competencia comunicativa oral y escrita (Gil-Mediavilla et al., 2023).

Así, diversas investigaciones sobre su aplicación en la formación del futuro profesorado corroboran estos beneficios. En el estudio realizado por Ibarra-Rius y Ballester-Roca (2016) se trabaja con la producción de narrativas digitales en la didáctica de la literatura contemporánea. Los docentes en formación de los Grados en Educación Primaria y en Educación Infantil diseñaron diferentes propuestas y las enfocaron en las etapas educativas correspondientes. Los resultados muestran que se consigue fomentar dos ámbitos clave en el desarrollo de la competencia comunicativa como son la oralidad y la vertiente productiva textual, y se concluye que también permiten mejorar 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 alumnado del Grado en Educación Primaria se crean reseñas literarias en formato de narrativa digital que posteriormente son publicadas en la plataforma *Youtube*. La experiencia 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 mejorar sus competencias creativas y digitales, y 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. A su vez, otros trabajos como el de Coventry (2008) demuestran que las narrativas digitales sirven para enseñar en un contexto inclusivo y basado en los principios de la igualdad de género.

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 proceso de enseñanza-aprendizaje. Todos estos trabajos justifican la utilización de narrativas digitales por su

capacidad para mejorar la comprensión fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, y aumentar la motivación y participación de los estudiantes. No queda duda, por tanto, de que resultan una herramienta valiosa para la formación de los docentes del futuro y de la necesidad de seguir explorando y utilizando esta herramienta en la educación universitaria, en concreto en las titulaciones de magisterio.

METODOLOGÍA

Se presenta un contexto metodológico que sirve de base para el posterior diseño de la intervención. Se hace hincapié en los principios del diseño universal para el aprendizaje (DUA), el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y en cómo se relacionan con las narrativas digitales. El diseño universal para el aprendizaje (DUA) es un enfoque educativo que trata de crear entornos adaptados a las necesidades y habilidades de cada persona. Dicho de otra forma, el DUA es similar a una guía de actuación para los docentes que deseen crear entornos de aprendizaje accesibles para todo el alumnado. Para ello recomienda la utilización de estrategias que permitan la accesibilidad, flexibilidad y simplicidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Alba Pastor, 2019). Rose y Meyer (2002) propusieron tres principios para poner en práctica esta guía: a) proporcionar múltiples formas de motivación y compromiso; b) proporcionar múltiples formas de representación; y c) proporcionar múltiples formas de acción y expresión. En la Tabla 1 se resumen y ejemplifican estos aspectos.

Tabla 1: Principios y pautas del diseño universal para el aprendizaje (DUA). Elaborado a partir de Rose y Meyer (2002).

<i>Múltiples formas de motivación y compromiso</i>	<i>Múltiples formas de representación</i>	<i>Múltiples formas de acción y expresión</i>
El «porqué» del aprendizaje	El «qué» del aprendizaje	El «cómo» del aprendizaje
Ofrecer opciones para: 1. Captar el interés 2. Mantener el esfuerzo y la persistencia 3. Autorregulación	Ofrecer opciones para: 1. Percepción 2. Lenguaje y símbolos 3. Comprensión	Ofrecer opciones para: 1. Acción física 2. Expresión y comunicación 3. Función ejecutiva

Para alcanzar estos principios, el DUA propone la utilización de recursos multimedia, herramientas de ayuda para la lectura y escritura, y tecnologías de asistencia para personas con discapacidad. También se enfatiza en la importancia de la colaboración entre estudiantes y el uso de actividades con evaluaciones flexibles (Parody et al., 2022). Las características de las narrativas digitales se encuentran en consonancia con los principios del DUA por lo que resultan ser una herramienta valiosa como elemento de trabajo en contextos universitarios, a lo que se añade que permiten a los estudiantes desarrollar las habilidades críticas, autónomas y de trabajo en equipo (Gutiérrez-Saldivia et al., 2020).

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología pedagógica que se enfoca 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 centrada en la transmisión de conocimientos, ya que pone el foco en el alumnado como protagonista de su proceso de aprendizaje (Benmayor, 2008; Bautista-Vallejo et al., 2017). El ABP consiste en la resolución de un conjunto de retos que llevan a la obtención de un resultado final que debe estar en consonancia con las directrices ofrecidas por el docente. El trabajo se realiza en grupo por lo que promueve tanto la colaboración como el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas y la toma de decisiones. Ausín et al. (2016) proponen unos pasos concretos para desarrollar una actividad universitaria basada en el ABP y centrada en la creación de podcast educativos. Su diseño sirve de base para establecer la que se va a seguir en la propuesta tal como se puede ver en la Tabla 2.

En la fase de planificación, los estudiantes definen el objetivo y los requisitos del proyecto, así como los recursos necesarios para llevarlo a cabo. A continuación, se lleva a cabo una investigación exhaustiva sobre el tema del proyecto y se recopila información relevante. En el siguiente paso se utiliza la información recogida para desarrollar una solución creativa y efectiva al problema o reto planteado. Las dos últimas fases corresponden a la presentación de los resultados a un público específico, como puede ser el docente y el resto del alumnado, y una reflexión final en la que se evalúa lo aprendido y se piensa cómo se pueden aplicar estos conocimientos. Es importante destacar que estas fases no necesariamente se desarrollan de manera lineal y que pueden variar según el contexto y la naturaleza del proyecto. Además, pueden incluir subfases o iteraciones adicionales para garantizar un resultado óptimo.

Tabla 2: fases del aprendizaje basado en proyectos. (Adaptada de Ausín et al., 2016).

<i>Número de fase</i>	<i>Nombre</i>	<i>Descripción</i>
1	Planificación	Se define el objetivo y los requisitos del proyecto, así como los recursos necesarios para llevarlo a cabo.
2	Investigación	Se realiza una investigación exhaustiva sobre el tema del proyecto y se recopila información relevante.
3	Desarrollo	Se utiliza la información recopilada para desarrollar soluciones creativas y efectivas al problema planteado.
4	Presentación	Se presentan los resultados y soluciones a un público específico.
5	Reflexión	Se reflexiona sobre el proceso y los resultados del proyecto, y se evalúa lo que se ha aprendido y cómo se puede aplicar en el futuro.

El desarrollo de una actividad de creación de narrativas digitales en contextos universitarios que siga los principios del ABP y el DUA puede aportar los siguientes beneficios (Di Blas y Paolini, 2013; Kocaman-Karoglu, 2014; Rubegni y Sabiescu, 2014): 1) accesibilidad e inclusión para todos los estudiantes: al seguir los principios del DUA, se puede garantizar que los recursos y las actividades sean accesibles y que atiendan a las necesidades individuales; 2) participación de los estudiantes: el ABP permite trabajar en equipo en proyectos concretos, lo que otorga un papel activo al alumnado y les da la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en contextos reales; 3) motivación: al involucrar a los estudiantes en proyectos reales, se aumenta su compromiso con el aprendizaje, así les ayuda a mantenerse interesados y a obtener mejores resultados; y 4) habilidades transferibles: al trabajar en proyectos reales, los estudiantes pueden desarrollar habilidades que van a poder desarrollar en su futuro profesional. La aplicación de un ABP que siga los principios del DUA en la creación de narrativas digitales en contextos universitarios ofrece una metodología pedagógica efectiva que permite al alumnado desarrollar habilidades, adquirir conocimientos de manera significativa y mejorar su motivación y compromiso con el aprendizaje.

Una perspectiva de género: el estudio de las poetisas españolas.

En los manuales de literatura existe una gran carencia sobre el estudio de la vida y obra de las autoras. Esta elección parte de esa falta que resulta imprescindible para completar el panorama literario español. Las escritoras han existido desde el inicio de la historia literaria, pero han estado suprimidas o relegadas a un segundo lugar. En el primer tercio del siglo XX, la mujer fue ganando terreno en el espacio público y alteró la jerarquía social. Su progreso en la participación social estuvo unido al acceso de esta a la educación. Esta formación permitió el empoderamiento intelectual y literario de las mujeres y dio lugar a la conformación de redes intelectuales femeninas. Así, se estableció uno de los grupos literarios femeninos más prolíficos de la tradición cultural y literaria del panorama español. Estas fueron coetáneas a la conocida Generación del 27 estudiada hasta hace algunos años, bajo una perspectiva exclusivamente masculina.

Este grupo femenino ha sido reconocido últimamente bajo el nombre de *Las Sinsombrero* gracias al proyecto *crossmedia* desarrollado por Tania Balló (Balló, 2016; Rodríguez Fidalgo et al., 2016). En este trabajo multiplataforma destaca el documental sobre la vida de las poetisas y una propuesta didáctica en la que el alumnado se convierte en protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje al conocer y estudiar las mujeres de la Generación del 27 a través de la investigación. El proyecto ofrece recursos y actividades para trabajar la historia, la literatura, el arte y la cultura de las autoras en el aula, a la vez que se fomenta la igualdad de género y el pensamiento crítico. La intervención que se describe a continuación se apoya en lo desarrollado en el proyecto de *Las Sinsombrero* y da el protagonismo al alumnado del Grado en Educación Primaria, que se encargará de diseñar y crear narrativas digitales sobre las autoras con el objetivo de adquirir las competencias descritas con anterioridad.

DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN

Como se puede comprobar en la Tabla 3, la intervención diseñada consiste en un proyecto grupal desarrollado a lo largo de cinco sesiones en las que el alumnado creará y compartirá narrativas digitales sobre las vidas de las poetisas coetáneas de la Generación del 27, conocidas como *Las Sinsombrero*. Es importante señalar que la implementación de estas actividades requiere de una planificación previa y una evaluación adecuada, en línea con la metodología del ABP. Además, es fundamental no solo contar con la formación del docente en el uso de las herramientas digitales sino el conocimiento de las estrategias pedagógicas que les saquen un partido adecuado.

Tabla 3: Estructura de las sesiones de la intervención.

Sesión	Nombre	Descripción	Resultados
1	Presentación y marco teórico	Presentación de los objetivos y los requisitos del proyecto. Explicación del contexto histórico y literario de la época y de las características principales de la Generación del 27.	Formación de los grupos de trabajo
2	Aspectos técnicos e investigación	Conceptualización y ejemplificación de las narrativas digitales, y comienzo de la investigación sobre el tema asignado.	Asignación de una autora a cada grupo. Recopilación de fuentes de información.
3	Desarrollo del proyecto	Puesta en común de la información recopilada y toma de decisiones sobre el enfoque y estilo del proyecto. Evaluación formativa del docente.	Entrega de informe de investigación. Diseño inicial de la narrativa digital.
4	Entrega intermedia y continuación del proyecto	Se presentan unos resultados iniciales y se recibe una retroalimentación del docente con el objetivo de reconducir posibles desviaciones en el proyecto.	Primera versión de la narrativa digital
5	Presentaciones y reflexión	Se realiza la entrega final y se realiza una presentación del proyecto. Se realiza una reflexión grupal sobre lo que se ha aprendido.	Versión definitiva de la narrativa digital.

La propuesta se llevará a cabo en la asignatura “Literatura Española” del primer curso del Grado en Educación Primaria de la Universidad de Huelva como parte de la propuesta evaluativa de la materia y con un enfoque práctico que forme a los futuros maestros y maestras en el uso de estrategias didácticas para la enseñanza de la literatura apoyadas en la utilización de las TIC. El diseño planteado tiene un enfoque activo y constructivista basado en los principios del DUA, por lo que la intervención se adapta a las necesidades y características de cada estudiante, y facilita que posteriormente puedan aplicar los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida real, en concreto a su futura actividad docente. El concepto de narrativa digital estudiado engloba en sí mismo estos principios dadas sus capacidades de adaptación a los intereses y capacidades de cada alumno y alumna.

Los objetivos de la intervención son los siguientes: 1) mejorar las estrategias lingüísticas y comunicativas de los estudiantes; 2) fomentar el desarrollo de las habilidades digitales en el alumnado; 3) mejorar el conocimiento y la comprensión de las poetisas coetáneas a la Generación del 27 y su contexto histórico y literario; 4) fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en el alumnado en la acción de narrar; 5) fomentar la colaboración y el trabajo en equipo; 6) aumentar la motivación y el interés por la literatura y las tecnologías digitales; y 7) fomentar el enfoque de género en los contenidos didácticos universitarios.

Estructura y temporalización de la intervención

El proyecto constará de cinco sesiones, cada una de ellas desarrollada en una clase de dos horas. En su transcurso se incluirán todos los aspectos que se consideren necesarios, desde la explicación de conceptos teóricos y prácticos sobre literatura y herramientas digitales, hasta una puesta en común final de las creaciones de cada equipo. El seguimiento continuo del docente durante todo el proceso resultará de vital importancia, tal como se describirá en el apartado de evaluación.

En la primera sesión, se presentará el proyecto y se hará un recorrido histórico y literario por los autores y autoras de la Generación del 27 con especial hincapié en la vida y obra de las poetisas. Estos fundamentos teóricos se relacionarán con el contexto de la época y se enlazarán con las corrientes anteriores y posteriores. Antes de finalizar la sesión se presentarán las líneas generales del proyecto y se formarán los grupos de trabajo. En la segunda sesión, se describirán los diferentes tipos de narrativas digitales, se mostrarán ejemplos y se propondrán herramientas libres, gratuitas y en línea para el desarrollo de estas. También se explicarán los detalles del proyecto, se asignará la autora sobre la que se realizará el proyecto y se proporcionará una serie de recursos bibliográficos y digitales que servirán de ayuda en la investigación.

Al comienzo de la tercera sesión, los equipos de trabajo entregarán sus informes de investigación y se dará comienzo al diseño de la narrativa. Los grupos deberán haber realizado durante la semana una exploración sobre la autora asignada y, en esta sesión será cuando compartirán sus hallazgos con el docente, resolverán dudas, comenzarán a diseñar el guion de la historia y escogerán las herramientas que utilizarán para su creación. En la cuarta sesión los estudiantes presentarán una primera versión de su narrativa y el docente ofrecerá retroalimentación y consejos para mejorarla. Con las indicaciones recibidas se harán las modificaciones pertinentes con objeto de corregir las posibles desviaciones existentes y conseguir un resultado aceptable. En la quinta sesión se realizará la entrega final del proyecto. Además, los estudiantes habrán completado una memoria con información detallada del proceso de creación y el desarrollo del proyecto. Los resultados más importantes se presentarán a la clase y se realizará una reflexión conjunta sobre todas las exposiciones.

Evaluación de la intervención

En un proyecto de estas características es necesario prestar especial atención al proceso de evaluación. En la intervención que nos ocupa se ha optado por utilizar una evaluación formativa y sumativa que se pasa a describir a continuación. En lo que respecta a la evaluación formativa, se realizará un seguimiento continuo del desarrollo del proyecto mediante la observación del trabajo realizado y la revisión de los avances presentados. A su vez, se ofrecerá retroalimentación continua al grupo sobre su progreso para favorecer que puedan hacer ajustes. Esta evaluación incluirá la observación de las sesiones de trabajo en equipo, la revisión de los borradores de las narrativas digitales, reuniones con los grupos para resolver dudas y ofrecer consejo, y la revisión de las primeras versiones de las memorias del proyecto. La comunicación online será protagonista en los períodos de trabajo a distancia entre sesiones, tanto la llevada a cabo entre los miembros del grupo como la que se produzca con el docente para resolver posibles dudas a través del correo electrónico y el aula virtual.

La evaluación sumativa se llevará a cabo al final del proyecto y tendrá como objetivo medir el rendimiento general de los grupos, los estudiantes y el proyecto en su conjunto. Esta evaluación abordará cuatro aspectos: 1) evaluación de la narrativa en la que se valorará el resultado en función de criterios como la coherencia y cohesión, y la calidad de la realización técnica; 2) evaluación de la presentación en la que se valorará la exposición del proyecto, tanto en términos de contenido como de forma, y en la que se tendrá en cuenta la capacidad de los estudiantes para exponer de forma clara y concisa los resultados del proyecto y su proceso de desarrollo; 3) evaluación de la memoria en la que se valorará tanto en términos de contenido como de forma, y se tendrá en cuenta la capacidad de los estudiantes para documentar de forma adecuada el proceso de desarrollo del proyecto y los resultados obtenidos; y 4) evaluación de la participación en la que se valorará la participación de los estudiantes en el proyecto, tanto en términos de aporte individual como de colaboración en el trabajo en equipo, para lo que se realizará un proceso de autoevaluación y coevaluación (García et al., 2020). En la Tabla 4 se puede visualizar la rúbrica de evaluación que se ha diseñado para facilitar el proceso de calificación.

Tabla 4: Rúbrica de evaluación para el proyecto.

<i>Aspectos que evaluar</i>	<i>Nivel 1 (Insuficiente)</i>	<i>Nivel 2 (Suficiente)</i>	<i>Nivel 3 (Bueno)</i>	<i>Nivel 4 (Muy bueno)</i>	<i>Nivel 5 (Excelente)</i>
<i>Investigación sobre las autoras</i>	No se ha realizado el informe o resulta insuficiente	Se ha realizado el informe, pero faltan detalles importantes	Se ha realizado el informe completo, pero con escaso análisis crítico	Se ha realizado el informe completo con un análisis crítico adecuado	Se ha realizado el informe con un análisis crítico riguroso y original
<i>Calidad de la narrativa digital creada</i>	La narrativa es confusa o no está bien estructurada	La narrativa está estructurada y redactada de manera correcta, pero carece de originalidad	La narrativa está estructurada y redactada de manera correcta, y tiene algún elemento original	La narrativa está estructurada y redactada de manera notable, tiene varios elementos originales	La narrativa está estructurada y redactada de manera excelente, y tiene varios elementos originales y precisos

Tabla 4: continuación.

Aspectos que evaluar	Nivel 1 (Insuficiente)	Nivel 2 (Suficiente)	Nivel 3 (Bueno)	Nivel 4 (Muy bueno)	Nivel 5 (Excelente)
Presentación del proyecto	Ha sido poco clara o ha carecido de contenido. Las estrategias comunicativas han sido nulas.	Ha sido clara, pero ha carecido de elementos visuales. Las estrategias comunicativas han sido mejorables.	Ha sido clara y ha contado con algunos elementos visuales. Las estrategias comunicativas han sido adecuadas.	Ha sido clara, ha contado con varios elementos visuales y ha estado bien estructurada. Las estrategias comunicativas han sido notables.	Ha sido clara, ha contado con varios elementos visuales y ha sido estructurada de manera excelente. Las estrategias comunicativas han sido sobresalientes.
Calidad de la memoria final	La memoria carece de contenido o está mal estructurada	La memoria cuenta con contenido básico, pero carece de una conclusión clara o está mal estructurada	La memoria cuenta con contenido completo, pero carece de una conclusión clara o está mal estructurada	La memoria cuenta con contenido completo, una conclusión clara y está bien estructurada	La memoria cuenta con contenido completo, una conclusión clara y está estructurada de manera excelente

DISCUSION FINAL

Se espera que la aplicación de la intervención ayude al alumnado a desarrollar y mejorar competencias fundamentales para el buen desempeño en su futuro como profesionales de la educación. Los resultados deseables incluyen la mejora de sus habilidades digitales, de la destreza en la creación de narrativas digitales y de la competencia comunicativa oral y escrita, así como una mayor comprensión y apreciación de las autoras y su producción dentro de los movimientos literarios. También es importante tener en cuenta las posibles limitaciones de la intervención. Por ejemplo, puede resultar difícil garantizar que todos los 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 explorarán diferentes estrategias para superar estas limitaciones y asegurar 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 de manera previa, como el trabajo en equipo, la motivación, y la mejora de las competencias digital y comunicativa. En lo que respecta a la mejora del diseño y contenido de la actividad, se valora la introducción de las redes sociales para alcanzar una mayor profundización e impacto en los aprendizajes. Por ejemplo, mediante la creación de una cuenta en *Instagram* o *Tiktok* en la que se compartan los resultados obtenidos en el proyecto con la comunidad universitaria. El uso de redes sociales fomenta el trabajo en equipo y valores como colaborar, dialogar y compartir, a la vez que facilita la difusión y el *feedback* de las historias digitales creadas por los estudiantes.

Por último, 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 herramientas valiosas para desarrollar destrezas críticas y creativas en los estudiantes, y su inclusión en el aula puede ayudar a mejorar el rendimiento académico y las habilidades para la vida. En lo que respecta al futuro, el profesorado debe estar atento a las posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas de trabajo que van apareciendo año tras año. Y es que los avances en narrativas no han parado en ningún momento y no parece que lo vayan a hacer en un futuro cercano. Consideramos que este tipo de iniciativas pedagógicas son necesarias en un contexto universitario de enseñanza para los futuros docentes, y por eso nos planteamos de manera decidida seguir ahondando en su mejora.

CONCLUSIONES

De acuerdo al producto diseñado y su discusión final, la propuesta desarrollada y la comparación con los trabajos existentes que se han analizado, se pueden extraer tres conclusiones principales: 1) la aplicación de intervenciones educativas basadas en la creación de narrativas digitales ayudan al alumnado del Grado en Educación Primaria a desarrollar y mejorar competencias fundamentales para el buen desempeño en su futuro como profesionales de la educación, incluyendo la mejora de sus habilidades digitales, de la destreza en la creación de historias y de la competencia comunicativa oral y escrita, así como una mayor comprensión y apreciación de las autoras y su producción dentro de los movimientos literarios; 2) 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, siendo las narrativas digitales herramientas valiosas para desarrollar destrezas críticas y creativas que ayudan a mejorar el rendimiento académico y las habilidades para la vida; y 3) el profesorado debe estar atento a las posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas de trabajo que van apareciendo año tras año, ya que los avances en narrativas no han cesado en ningún momento y no parece que lo vayan a hacer en un futuro cercano.

REFERENCIAS

- Acevedo, S., Orientación con narrativas digitales para formar maestros en educación superior a distancia y virtual, <https://doi.org/10.15332/25005421.6046>, *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 14(2), 225-245 (2021)
- Alba-Pastor, C., Diseño universal para el aprendizaje un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad, *Participación Educativa*, ISSN: 1866-5097, 6(9), 55-68 (2019)
- Ausín, V., Abella, V., Delgado, V., y Hortigüela, D., Aprendizaje basado en proyectos a través de las TIC. Una experiencia de innovación docente desde las aulas universitarias, <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062016000300005>, *Formación Universitaria*, 9(3), 31-38 (2016)
- Balló, T., *Las Sinsombrero: sin ellas, la historia no está completa*, Espasa, ISBN: 978-8467046038 Madrid, España (2016)
- Bautista-Vallejo, J. M., Espigares-Pinazo, M. J., y Hernández-Carrera, R. M., Aprendizaje basado en proyectos (ABP) antes el resto de una nueva enseñanza de las ciencias, *Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia*, ISSN: 1982-873X, 10(3), 43-60 (2017)
- Benmayor, R., Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities, <https://doi.org/10.1177/1474022208088648>, *Arts and Humanities in Higher Education*, 7(2), 188-204 (2008)
- Couldry, N., Digital storytelling, media research and democracy: Conceptual choices and alternative futures, in *Digital storytelling, mediated stories: self-representations in new media* by K. Lundby, 41-60, Peter Lang Publishing, ISBN: 978-1433102738, Berna, Suiza (2008)
- Coventry, M., Engaging Gender: student application of theory through digital storytelling, <https://doi.org/10.1177/1474022208088649>, *Arts and Humanities in Higher Education*, 7(2), 205-219 (2008)
- Di Blas, N., y Paolini, P., Digital Storytelling and Educational Benefits: Evidences from a Large-Scale Project, En *Transactions on Edutainment X* by Z. Pan, A. D. Cheok y W. Müller, 83-101, Springer, ISBN: 978-3-642-37918-5, Berlin, Alemania (2013)
- Dreon, O., Kerper, R., y Landis, J., Digital Storytelling: A Tool for Teaching and Learning in the YouTube Generation, <https://doi.org/10.1080/00940771.2011.11461777>, *Middle School Journal*, 42(5), 4-9 (2011)
- García, A. C., Gil-Mediavilla, M., Álvarez, I., y Casares, M. A., Evaluación entre iguales en entornos de educación superior online mediante el taller de Moodle. Estudio de caso, <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000200119>, *Formación Universitaria*, 13(2), 119-126 (2020)
- Gil-Mediavilla, M., Bort-Caballero, M. L., y Villasana-Terradillos, M., La narrativa digital: herramienta didáctica comunicativa de docencia y aprendizaje. Innovación para las didácticas del grado universitario en Educación Primaria, En *Mejorando la enseñanza a través de la innovación educativa* by J. Cabero-Almenara, C. Llorente-Cejudo, A. Palacios-Rodríguez, M. Serrano-Hidalgo, 349-353, Dykinson, ISBN: 978-84-1122-686-8, Madrid, España (2023)
- Gutiérrez-Saldivia, X., Barría, C. M., y Tapia, C. P., Diseño universal para el aprendizaje de las matemáticas en la formación inicial de profesorado, <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600129>, *Formación Universitaria*, 13(6), 129-142 (2020)
- Ibarra-Rius, N., y Ballester-Roca, J., Book-trailers in Kindergarden and K12 Education: Digital, Communicative and Literary Competence Through Digital Narratives, *Digital Education Review*, ISSN: 2013-9144, 30, 76-93 (2016)
- Kocaman-Karoglu, A., Personal voices in higher education: A digital storytelling experience for pre-service teachers, <http://dx.doi.org/10.1007/s10639-014-9373-1>, *Education and Information Technologies*, 21(5), 1-16 (2014)
- Lambert, J., y Hessler, B., *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating Community*, Routledge, ISBN: 978-1138577664, Londres, Reino Unido (2008)
- Lazareva, A., y Cruz-Martínez, G., Digital Storytelling Project as a Way to Engage Students in Twenty-First Century Skills Learning, <http://doi.org/10.1093/isp/ekaa017>, *International Studies Perspectives*, 22(4), 383-406 (2021)
- Lucena-Rodríguez, C., García-Jiménez, M., Massó-Guijarro, B., y Cruz-González, C., Digital Storytelling in Education: A Systematic Review of the Literature, <http://dx.doi.org/10.5539/res.v13n2p13>, *Review of European Studies*, 13(2), 13-25 (2021)
- Meletiadou, E., Using Educational Digital Storytelling to Enhance Multilingual Students' Writing Skills in Higher Education, <http://doi.org/10.22492/ije.10.2.06>, *IAFOR Journal of Education*, 10(2), 111-130 (2022)

Parody, L. M., Leiva, J. J., y Santos-Villalba, M. J., El diseño universal para el aprendizaje en la formación digital del profesorado desde una mirada pedagógica inclusiva, <https://doi.org/10.4067/S0718-73782022000200109>, Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 16(1), 109-123 (2022)

Peña-Acuña, B., y Martínez-Sala A. M., Cuentos de Realidad Aumentada para el aprendizaje de la lengua, <https://doi.org/10.30827/portalin.vi37.20938>, Porta Linguarum Revista Interuniversitaria de Didáctica de las Lenguas Extranjeras, 37, 291-306 (2022)

Rodríguez-Fidalgo, M. I., Paíno-Ambrosio, A., y Jiménez-Iglesias, L., El soporte multiplataforma como clave de éxito de la Narración Transmedia. Estudio de caso del webdoc "Las Sinsombrero", <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i2.967>, Icono 14, 14(2), 304-328 (2016)

Rose, D. H., y Meyer, A., Teaching every student in the Digital Age: Universal Design for Learning. Association for Supervision and Curriculum Development, ISBN: 978-0871205995, Virginia, USA (2002)

Rubegni, E., y Sabiescu, A. G., Integrating digital storytelling in formal educational settings: a design framework, <https://doi.org/10.1504/IJART.2014.058943>, International Journal of Arts and Technology, 7(1), 55-77 (2014)

Storr, W., The Science of Storytelling: Why Stories Make Us Human and How to Tell Them Better, ISBN: 978-1419747953, Abrams Press, Nueva York, USA (2020)

Torralba, G., Los futuros maestros se convierten en booktubers. Una práctica de fomento lector en el Grado en Maestro de Educación Primaria, <https://doi.org/10.4995/lyt.2018.7986>, Lenguaje y Textos, 47, 13-23 (2018)

Villalustre, L., y del Moral, M. E., Digital storytelling: a new strategy for storytelling and acquired competencies by future teachers, https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2014.v25.n1.41237, Revista Complutense de Educación, 25(1), 115-132 (2014)

Yilmaz, R., y Mehmet, F., A Brief History of Storytelling: From Primitive Dance to Digital Narration in Handbook of Research on Transmedia Storytelling and Narrative Strategies by R. Yilmaz, M. Nur Edem, y F. Resuloglu, 1-14, IGI Global, ISBN: 978-1522553571, Pennsylvania, USA (2019)