

Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano

Digital narratives, digital stories and transmedia narratives: systematic review of literature in education in the iberoamerican context

HERMANN-ACOSTA, A. 1 y PÉREZ GARCÍAS, A. 2

Recibido: 26/07/2019 • Aprobado: 17/11/2019 • Publicado 25/11/2019

Contenido

[1. Introducción](#)

[2. Metodología](#)

[3. Resultados](#)

[4. Conclusiones](#)

[Referencias bibliográficas](#)

RESUMEN:

Las narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia, han brindado aportes a diferentes ámbitos de estudio. Esta investigación se basó en la Revisión Sistemática de Literatura en las bases de datos: Redalyc, Scopus y Web of Science, con el objetivo de comprender la manera en que han sido abordadas estas temáticas en el campo educativo en el contexto iberoamericano. Se encontraron un total de 254 artículos que cumplieron los criterios de búsqueda entre el 2012 y 2017. Posterior a la sistematización y análisis, se seleccionaron 58 documentos que respondieron a los parámetros de inclusión. Se concluye que las narrativas digitales en la educación han integrado al relato digital como una estrategia que permite configurar un esquema educativo flexible, interactivo y que activa contenidos emocionales en los estudiantes.

Palabras clave: Narrativas digitales, relatos digitales, narrativas transmedia, educación

ABSTRACT:

Digital narratives, digital stories and transmedia narratives have provided contributions to different areas of study. This research was based on the Systematic Literature Review in the databases: Redalyc, Scopus and Web of Science, with the aim of understanding the way in which these topics have been addressed in the educational field. A total of 254 articles were found that met the search criteria between 2012 and 2017. After systematization and analysis, 58 documents were selected that responded to the inclusion parameters. It is concluded that the digital narratives in education have integrated the digital story as a strategy that allows to configure a flexible, interactive educational scheme that activates emotional content in the students.

Keywords: Digital narratives, digital storytelling, transmedia narratives, education

1. Introducción

En el actual contexto, se ha observado la proliferación de aportes que vinculan las narrativas digitales, los relatos digitales y las narrativas transmedia en el campo educativo. Cabe resaltar que las primeras perspectivas para el acercamiento a las narrativas parten desde ámbitos de estudio como la literatura, antropología, el cine y la comunicación. A partir de la segunda mitad del siglo XX, con el desarrollo tecnológico, las narrativas han utilizado diferentes recursos digitales, lo que ha permitido configurar modelos educativos interactivos y dialógicos.

El objetivo que guía este artículo se centra en identificar los hallazgos investigativos y aportes que han brindado las narrativas digitales en el ámbito educativo, si bien es cierto que el estudio ha realizado una búsqueda de artículos de alto impacto de literatura en inglés, el análisis se ha centrado en una comprensión del objeto de estudio en el contexto iberoamericano.

Las narrativas digitales pueden ser entendidas como el conjunto de imágenes sucesivas que muestran un mensaje desde diversos ángulos y recursos (Ordoñez, 2013) y en el caso de la educación, no se reduce a la presentación de lenguajes desde varios canales mediáticos; sino que impulsa los procesos de discontinuidad, la

ruptura de la lectura lineal de los códigos lingüísticos, fomentando así una formación sustentada en aspectos como la interactividad y la generación de un contenido emocional en los educandos (López, 2014).

Las narrativas digitales recurren al uso de las herramientas tecnológicas de la web 2.0, que desde sus características posibilitan una gestión intuitiva, el logro de una comunicación multidireccional y una educación abierta, basada en las necesidades e intereses reales de los estudiantes. Por ello Hug (2015) menciona que “las narraciones a menudo corresponden a la vida diaria, de las personas que las moldean, a través de la apropiación de dispositivos móviles y servicios online como blogs, wikis, formas de compartir archivos y redes sociales como Flickr, Facebook y Youtube” (p. 48). Así también Establés, Martínez y Lacasa (2012) indican que las narrativas digitales propenden hacia la integración de varios discursos multimodales.

En lo que respecta a los relatos digitales, la revisión sistemática ha logrado presentar resultados de análisis que indican que son técnicas o estrategias, que combinan el uso de historias o anécdotas a partir de medios tecnológicos, que favorecen el acto educativo, desde la activación de conocimientos previos, experiencias, afectos y desarrollo de competencias digitales en los educandos (Robin, 2016).

Otro termino relevante que ha sido potenciado desde la comunicación, marketing y publicidad, son las narrativas transmedia que tienen relación con estructurar aportes desde la diversidad de la convergencia de medios. Scolari (2013) menciona que “son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (p. 24).

2. Metodología

Para este estudio se recurrió a la Revisión Sistemática de Literatura, siguiendo los aportes de Palma y Sarmiento (2015); Fombona *et al.* (2017); Camilli-Trujillo y Römer-Pieretti (2017), autores que han empleado este método para recopilar información sobre los temas revisados. De igual manera, se toman aportes para la aplicación del método desde estudios presentados por Torres-Fonseca y López-Hernández (2014); Velásquez (2015); Rodríguez, Zafra y Quintero (2015); Ramos, Apolo y Jadán (2018), quienes marcan la relevancia de emplear la Revisión Sistemática de Literatura como aporte a la generación de conocimientos y remarcan la necesidad de visualizar los resultados desde otras investigaciones como punto de partida para construir nuevos aportes científicos.

Para el desarrollo del estudio, se estableció como temporalidad de análisis la recopilación de textos de 2012 al 2017, en las bases de datos: Redalyc (RE) [3], SCOPUS (SCO) [4] y Web of Science (WOS) [5]. Se recurrió a la búsqueda de palabras claves desde los buscadores internos empleando códigos booleanos, a partir de los siguientes términos: narrativas digitales OR relatos digitales OR narrativas transmedia OR *storytelling* OR digital *storytelling* AND educación. Es relevante mencionar que, para la identificación final de la indexación de las revistas, se tomó como base a la Matriz de Información para el Análisis de Revistas [6] presentada por la Facultat de Biblioteconomia i Documentació de la Universitat de Barcelona.

En el proceso realizado, se identificaron 254 textos desde los buscadores internos de las diferentes bases de datos, de los cuales 58 cumplieron los parámetros de inclusión, evidenciando su vinculación de los términos propuestos hacia campos educativos y 196 fueron excluidos debido a que centraban su atención en ámbitos de estudio como: política, comunicación, salud, periodismo, publicidad, antropología, historia, literatura, sociología, jurisprudencia y cine.

Para la recopilación de información se realizó una adaptación a la matriz para el análisis de textos de revisiones sistemáticas presentada por Apolo *et al.* (2018), la misma que permitió sistematizar la información recabada para el posterior el análisis:

Tabla 1
Matriz para la sistematización de textos

N-	Base	Autor (es)	Título	Revista	Vol.	Núm.	Año	Palabras clave	Resumen	Idea central	Referencia
IN000	RED - SCO - WOS						2012 - 2017				APA

Temáticas abordadas	Tipo	Experiencias docentes	Experiencias estudiantes	Experiencias productos	Experiencias plataformas	Niveles	Contexto estudiado	Filiación	Citas
ND - RD - NT	Propuesta estrategia - Aplicación estrategia					Primaria Secundaria Superior	País		Google Académico

3. Resultados

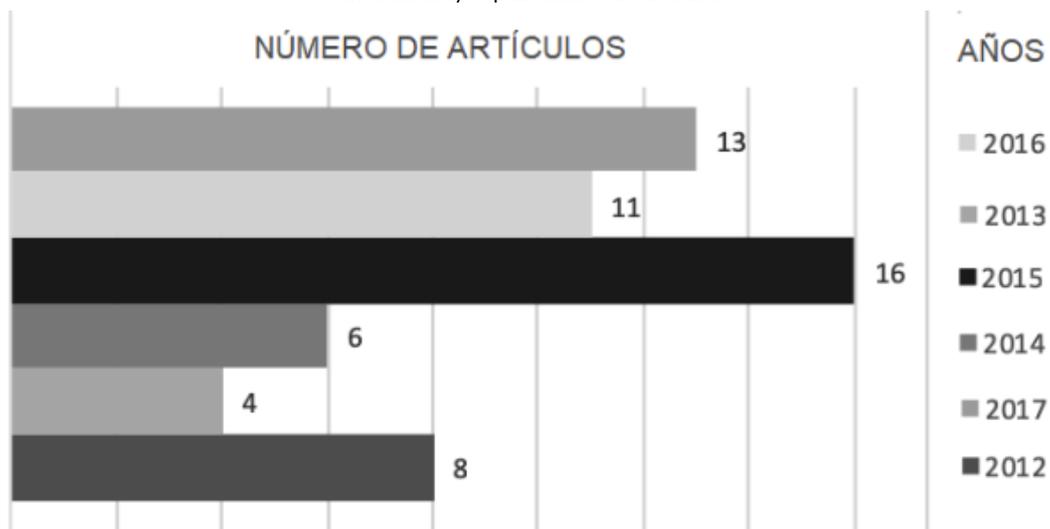
Este estudio permitió identificar aportes desde los artículos recopilados bajo las temáticas: narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia, que en este caso han sido seleccionados desde la recopilación de términos y categorías más utilizadas en la búsqueda de investigaciones existentes y que tributan al objeto de estudio central. En un primer momento se presentan resultados desde la estadística descriptiva y en un segundo momento se realizó la interpretación de los textos hacia los términos de búsqueda y categorías de análisis antes presentadas.

3.1. Aproximaciones generales

A partir del análisis desarrollado, se pudo establecer que el año de mayor publicación es el 2015. Cabe resaltar que la revista Palabra Clave publica dos artículos; 1 texto que aborda el tema de narrativas digitales y 1 texto que presenta aportes desde narrativas transmedia, ambos corresponden a aplicaciones empíricas que se presentan desde España. En el caso del 2017 se presentan 13 artículos, la revista Comunicar publica 4 textos en su volumen 25 números 51, 52 y 53, un aporte relevante, es que los textos, si bien abarcan principalmente aportes vinculados a las narrativas digitales, enuncian trabajos hacia la alfabetización digital, 3 se desarrollan en España y 1 en Taiwán. En el 2016 se observan 11 publicaciones, Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura aporta con 2 artículos que sistematizan experiencias empíricas desde el relato digital en España.

Como se podrá evidenciar en el gráfico, el desarrollo de investigaciones en el ámbito de las narrativas digitales ha tenido un crecimiento sostenido, si se toma como punto de referencia el año 2012 se tiene 8 publicaciones, mientras que en el año 2016 se logran identificar 16 publicaciones, como periodo de mayor producción, hasta obtener una leve caída en el año 2017 con 13 publicaciones. En este punto es importante destacar para la comprensión de la revisión sistemática de este trabajo la mayoría de aportes provienen de la revista 'Comunicar', como una de las publicaciones más relevantes del contexto iberoamericano y en segundo lugar la revista 'Digital Education Review' que su difusión se lo realiza en la lengua inglesa.

Figura 1
Años de mayor publicación de artículos



Fuente: elaboración propia

En cuanto al número de artículos publicados en revistas indexadas, se puede indicar que Comunicar de España encabeza la lista, tomando en cuenta que presenta 1 publicación en 2014, 1 en 2015 y en el 2017 el volumen 25 recopiló 4 textos relacionados con narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia. Por su parte *Digital Education Review* publicada por el Observatorio de la Educación Digital (OED) y el Grupo de Investigación de Enseñanza y Aprendizaje Virtual (GREAV) de la Universitat de Barcelona presenta 2 artículos en 2012 y 1 artículo en 2016, estos aportes principalmente están centrados en propuestas de implementación de estrategias del relato digital en España. Cabe destacar que las 3 publicaciones de esta revista cuentan con 48 citas en Google Académico. Con el mismo número de artículos aparece la revista Palabra Clave publicada por la Universidad de La Sabana en Colombia, en 2015 presentó 2 textos de aplicaciones empíricas en España y 1 en el 2016 que desarrolla una estrategia de narrativas digitales desde la radio *online* en Colombia.

Tabla 2
Número de artículos, revistas e indexaciones

N	ARTÍCULOS	REVISTA	BASE DE DATOS

1	6	Comunicar	RE-SCO-WOS
2	3	Digital Education Review	SCO
3	3	Palabra Clave	RE-SCO-WOS
4	2	Comunicación y Hombre	RE
5	2	Estudios Pedagógicos	RE - SCO
6	2	Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación	RE
7	2	Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado	RE - SCO
8	2	Razón y Palabra	RE
9	2	RED. Revista de Educación a Distancia	RE
10	2	Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura	RE-SCO-WOS
11	2	RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia	RE
12	2	Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información	RE
13	1	@tic. revista d'innovació educativa	RE
14	1	Ámbitos	RE
15	1	Anales de Documentación	RE - SCO
16	1	Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social "Disertaciones"	RE
17	1	CIC. Cuadernos de Información y Comunicación	RE
18	1	Co-herencia	RE-SCO-WOS
19	1	Cuadernos de Información - cuadernos.info	RE - SCO
20	1	Diversitas: Perspectivas en Psicología	RE
21	1	Education in the Knowledge Society	RE - SCO
22	1	Educere	RE
23	1	EL ÁGORA USB	RE
24	1	Ingeniare. Revista Chilena de Ingeniería	RE - SCO
25	1	Lengua y Habla	RE - SCO
26	1	Linhas Críticas	RE
27	1	Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria	RE - SCO
28	1	Perífrasis. Revista de Literatura, Teoría y Crítica	RE
29	1	Praxis y Saber	RE
30	1	Praxis Educativa	RE
31	1	Prisma Social	RE - SCO

32	1	Ra Ximhai	RE
33	1	Revista Chilena de Literatura	RE-SCO-WOS
34	1	Revista de Antropología Social	RE - SCO
35	1	Revista Interamericana de Bibliotecología	RE
36	1	Revista Mexicana de Investigación Educativa	RE - SCO
37	1	Revista Mexicana de Investigación Educativa	RE - SCO
38	1	Sophia, Colección de Filosofía de la Educación	RE
39	1	Télématique	RE
40	1	VARONA	RE

Fuente: elaboración propia

De igual manera, se pudo determinar que 40 revistas publicaron artículos con las categorías de análisis antes detallados, esto desde el periodo 2012 al 2017, las mismas que se encuentran en las bases de datos de Redalyc, Scopus y Web of Science, que integran trabajos en castellano, portugués e inglés. Cabe resaltar que este resultado es relevante debido a que se identifica que el 55% se encuentran en REDALYC y fomenta los espacios de divulgación gracias a su política editorial de Open Access o Acceso Abierto.

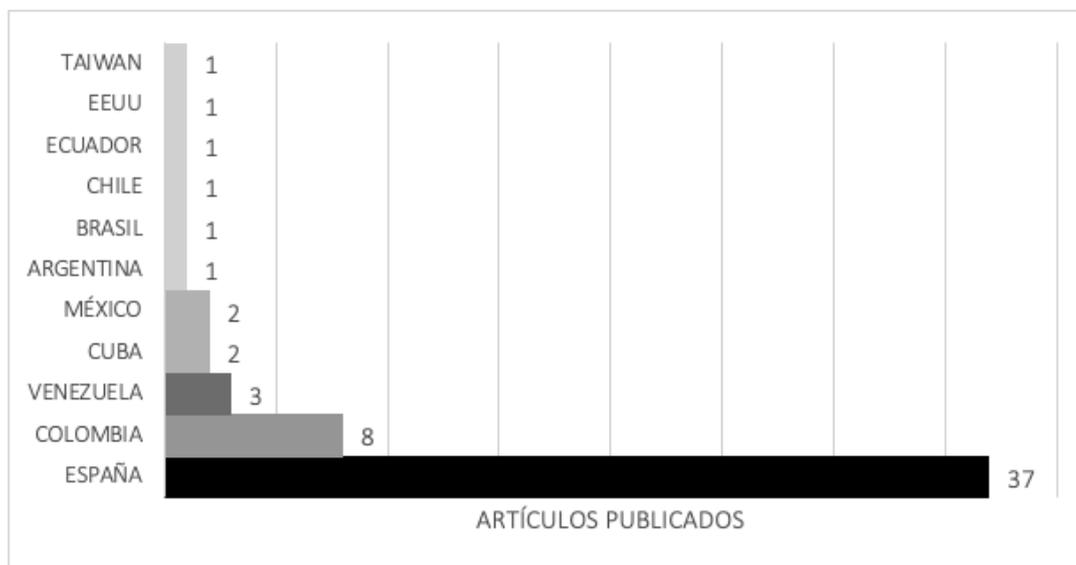
Tabla 3
Análisis de bases de datos y revistas

BASES DE DATOS			FRECUENCIA	PORCENTAJE
REDALYC			22	55%
SCOPUS			01	2.5%
REDALYC	SCOPUS		12	30%
REDALYC	SCOPUS	WEB OF SCIENCE	05	12.5%

Fuente: elaboración propia

En el proceso de revisión sistemática, se generó la búsqueda en bases de alto impacto como son Scopus, Web of Science y Redalyc, en la que se identificó literatura en castellano, portugués e inglés; entre uno de los aportes relevantes de este estudio, es que gran parte de las investigaciones en el contexto anglosajón han sido impulsadas por Robín (2016), desde la Escuela de Educación de la Universidad de Texas y en el caso iberoamericano de países como España que registra el 64% de las publicaciones, de ellas el 40% se centran en el desarrollo de las narrativas digitales en la educación primaria, secundaria y superior, principalmente desde la aplicación de estrategias de aprendizaje. En un segundo lugar se pueden encontrar artículos que abordan el contexto Colombiano desde educación primaria y superior. Por su parte los aportes desde Venezuela parten por la presentación de propuestas para la aplicación de estrategias desde las experiencias de estudiantes de educación secundaria y superior. De estos tres países se pudo establecer que el 54% abordan temas de narrativas digitales, seguidos por 23% para narrativas transmedia y similar porcentaje para la categoría de relatos digitales.

Figura 2
Contextos más estudiados



Fuente: elaboración propia

Si bien es cierto que la revisión sistemática considero en su búsqueda artículos en inglés, con la idea de responder al objetivo de este trabajo, se ha tomado como caso el contexto iberoamericano donde se identificaron 58 publicaciones que fueron desarrolladas en diversos niveles educativos, principalmente investigaciones en educación superior con el 48%, seguido por un 32% en inicial y el 20% en secundaria. De estas publicaciones el 80% corresponden a aplicaciones empíricas, 16% a propuestas de estrategias y 4% reflexiones teóricas.

Tabla 4
Contextos educativos y publicaciones
en el contexto iberoamericano

NIVEL EDUCATIVO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PRIMARIA	8	32%
SECUNDARIA	5	20%
SUPERIOR	12	48%

Fuente: elaboración propia

Dentro del proceso de divulgación de resultados, un punto clave que contribuye al posicionamiento de las instituciones de educación superior, destaca el número de autores y publicaciones que presentan sus aportes en revistas indexadas, incluidas en bases de datos de prestigio internacional. En este contexto de estudio se pudo identificar que las publicaciones se desarrollaron en 57 instituciones, principalmente de educación superior. Se puede mencionar que las Instituciones de Educación Superior se caracterizan por tener un mayor número de filiaciones institucionales

Tabla 5
Número de autores por filiación institucional
en el caso iberoamericano

N-	AUTORES	FILIACIÓN
1	4	Universidad de Salamanca
2	3	Universidad Complutense de Madrid
3	3	Universidad de Murcia
4	3	Universidad de Oviedo
5	2	Universidad Francisco de Vitoria
6	2	Universitat de Barcelona
7	2	Universidad de La Laguna

Otro aspecto relevante, en el proceso de internacionalización de las investigaciones, se pudo identificar a partir del número de citas, para ello se ha recurrido a la referencia de Google Académico, como recurso que sirvió para identificar las citas de los textos analizados. Cabe mencionar que estos se relacionan con otros algoritmos y construyen el Índice H que ayuda a medir el impacto de los textos publicados y su aporte a otros autores.

De lo antes expuesto, se destaca la revista RED. Revista de Educación a Distancia con 2 artículos: 1) Entorno de aprendizaje ubicuo con realidad aumentada y tabletas para estimular la comprensión del espacio tridimensional, siendo el texto más citado de los últimos 5 años con 72 referencias y 2) *Serious Games* para el desarrollo de las competencias del siglo XXI con 27 citas. De igual manera RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia aporta con 2 textos: 1) Los MOOCS y su papel en la creación de comunidades de aprendizaje y participación y 2) MOOC: Ecosistemas digitales para la construcción de PLE en la educación superior, entre los 2 textos alcanzan las 59 citas. Por su parte *Digital Education Review* cuenta con 3 artículos desde el año 2012, los cuales suman 48 citas. La revista Comunicar aporta con 5 artículos publicados a partir de 2014, con un total de 40 citas.

Como se ha mencionado, existen artículos que han alcanzado una gran cantidad de citas desde su publicación, por ejemplo: 1) Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning. Claves para su implementación efectiva con 30 citas, 2) Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas con 26 citas, 3) Rutinas productivas de un ciber medio nativo digital con 19 citas 4) El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013) con 17 citas y 5) Del valor educativo de los medios de comunicación: una aproximación al caso audiovisual con 14 citas.

Tabla 6
Citas en Google Académico
por artículo

N-	CITAS	AUTOR (ES)	TÍTULO	REVISTA	AÑO	BASE
1	72	De la Torre Cantero, Jorge; Martín-Dorta, Norena; Saorín Pérez, Jose Luis; Carbonell Carrera, Carlos; Contero González, Manuel	Entorno de aprendizaje ubicuo con realidad aumentada y tabletas para estimular la comprensión del espacio tridimensional	RED. Revista de Educación a Distancia	2013	RE
2	46	Torres Mancera, Daniel; Gago Saldaña, David	Los MOOCS y su papel en la creación de comunidades de aprendizaje y participación	RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia	2014	RE
3	30	Avello Martínez, Raidell; Duart, Josep M	Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning. Claves para su implementación efectiva	Estudios Pedagógicos	2016	RE - SCO
4	27	Romero, Margarida; Turpo Gebera, Osbaldo	Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI	RED. Revista de Educación a Distancia	2012	RE
5	26	Montoya, Diego Fernando; Vásquez Arias, Mauricio; Salinas Arboleda, Harold	Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas	Co-herencia	2013	RE-SCO-WOS

Fuente: elaboración propia

Es importante mencionar, que de los artículos identificados en su mayoría se encuentran aplicaciones de estrategias empíricas, en el caso iberoamericano desde España y Colombia. Seguidas por la presentación de propuestas de estrategias de reflexiones a manera de ensayos, las cuales abordan temas relacionados a narrativas digitales con un 58.6%, seguido por la temática de narrativas transmedia con 22.4% y relatos digitales con un 18.9%.

Tabla 7
Tipos de estudios

TIPO DE ESTUDIO	ABORDAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
APLICACIÓN ESTRATEGIA	EMPÍRICO	29	50%
PROPUESTA ESTRATEGIA	ENSAYO	20	34.5%
REFLEXIÓN	ENSAYO	9	19.5%

Fuente: elaboración propia

Se empleó el análisis informatizado de datos textuales, con el fin de crear una nube de palabras que permita visualizar los descriptores más empleados en los artículos. Para ello se depuraron los datos y se decidió la inclusión de los términos indagados: *narrativadigital*, *relatodigital*, *narrativatransmedia*, *digitalstorytelling* y *storytelling*. Cabe resaltar que un término que sobresale de la indagación es alfabetización digital, además luego del análisis se observó que éste se articula desde las propuestas empíricas, las mismas que comprenden la vinculación y uso de estrategias y recursos digitales.

3.2. Interpretaciones desde los aportes y los términos analizados

3.2.1. Narrativas digitales

Los primeros marcos de referencia que aparecieron con en el análisis de las narrativas digitales, fueron categorías vinculadas con narrativas audiovisuales y multimedia. También sobresalen experiencias aplicadas que emplean medios audiovisuales como estrategias para la vinculación de aprendizajes. Un punto clave que resulta interesante abordar, es la manera en que las investigaciones emplean las narrativas digitales como formas para reforzar la transformación educativa desde diferentes contextos, vinculando aprendizajes mediado por la tecnología y la relevancia que los docentes sean facilitadores dentro de estos procesos (Socas y González, 2013; Zareceansky y Ros, 2017). Para Hermann (2015) esta categoría de análisis se entiende como la integración de lenguajes textuales, visuales y sonoros, que proponen una interactividad con los usuarios.

Es así como, en una sociedad mediada por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, los discursos audiovisuales juegan un papel preponderante en la construcción de la identidad y los imaginarios de los sujetos, ya que tecnologías como el cine, la televisión, la radio y otros medios de comunicación, constituyen representaciones culturales, debido a que no solo entretienen e informan, sino que educan a las audiencias.

En cuanto a los contenidos de la narrativa audiovisual, hablar de la identificación es tratar el tema del espectador. En el cine, la interpretación que hace el espectador es indisoluble de la narrativa audiovisual. Lo que se ve y se escucha reverbera emocionalmente en el espectador gracias a su comprensión del género y su inclusión en el campo cultural apropiado para esa sensibilización (Ordóñez, 2013, p. 27).

Por ejemplo, el caso de -Juan, el niño triqui- presenta un enfoque desde la convivencia, interculturalidad e inclusión que complementa los saberes de los docentes para el manejo de diferentes temas, desde la narrativa digital convirtiéndose en un apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje (Vázquez, Pérez y Barriga, 2014).

Las narrativas multimediales, constituyen las primeras formas de narrativas digitales, ya que hicieron uso de medios electrónicos y videojuegos que desde la perspectiva comunicacional impulsan el paso de una comunicación lineal y analógica, hacia una de tipo multilineal y bidireccional, que ve en las imágenes y la sonoridad, los recursos que promueven dinamismo, movimiento, motivación e impacto emocional en los estudiantes como espectadores (Romero y Gebera, 2012; Gómez, Echeverri y González, 2017). De igual manera se evidencian aportes que mediante la aplicación de diferentes recursos literarios contribuyen a la comprensión de diversas temáticas (Gutiérrez y Anzola, 2015; Machado, Alanis y Ruiz, 2017).

Con respecto a la narrativa digital, Ordoñez (2013) menciona que, en la segunda mitad del siglo XX, las primeras narrativas que tuvieron impacto en el proceso de generación de nuevos discursos fueron las audiovisuales, que se definen como el conjunto de imágenes sucesivas que se muestran desde diferentes ángulos. Así, el término audiovisual está relacionado con las experiencias de la multimedia; ya que, hace referencia a la integración de los lenguajes visual y sonoro, desde espacios como plataformas digitales, redes sociales, aplicaciones móviles o televisión (Iglesias, 2012; Torres y Gago, 2014; García y Gómez, 2015; Gutiérrez y Anzola de Diaz, 2015; Ángel, Alvarado y Borges, 2016; Ibarra y Ballester, 2016; García y Ángel, 2017).

Para López (2014) la narrativa digital de tipo multimedial hace referencia a la base del conocimiento, a los saberes y a los sentidos. Esta narrativa posibilita el al paso de los discursos lineales, hacía uno de tipo multidireccional, que permiten una mayor interacción con los usuarios, por ejemplo, la vinculación fan ficton de series de televisión o películas stop-motion a diferentes ámbitos (Guerrero-Pico, 2015; Sun, 2017; Koun-Tem, Wang y Ming-Chi, 2017).

A partir de estos abordajes, se puede recurrir a los aportes de López (2014) para mencionar que "los avances tecnológicos han modificado las diferentes formas de narrativa, comunicación y representación, pasando de la unidireccionalidad y el lenguaje único a la no linealidad, a la convergencia y a la participación e interactividad"

(p. 28). Es así como el término narrativa, adquiere otro sentido desde los espacios virtuales; ya que, con la eclosión de las tecnologías digitales, los espectadores ya no son receptores pasivos de los datos e información, sino que se convierten en emisores activos, dando así el paso del rol de un actor no participativo, hacia un sujeto productor de contenidos y significados en la red internet. Continuando con aportes del autor se puede resaltar que "la narrativa digital se caracteriza por la interactividad, el uso de diferentes elementos como imágenes, animaciones, audios y recursos, el dinamismo y la discontinuidad. Nuevos medios y lenguajes conllevan a nuevas formas de narrar" (p. 29).

Por su parte, Establés, Martínez-Borda y Lacasa (2012), mencionan que las narrativas digitales integran discursos basados en imágenes estáticas y en movimiento, que se complementan con sonidos, esta última condición posibilita el vínculo emocional y la experiencia directa con los sujetos. Por ejemplo "los videoclips musicales pueden fomentar de forma creativa y muy participativa la colaboración de los adolescentes en las aulas, creando así un ambiente educativo muy proclive a la creación de piezas audiovisuales muy originales" (p. 7).

La revisión sistemática, de este primer término evidencia que las narraciones que integran imágenes estáticas, en movimiento y sonidos, no solo cumplen una función comunicacional; sino también formativa, que responde a las dinámicas socioeducativas, del actual momento, en donde los jóvenes usuarios de medios emplean estos lenguajes, para comunicarse, entretenerse, relacionarse y estimular sus procesos de aprendizaje (Tamayo y Pérez, 2013; Jiménez, Pérez y Zambrano, 2014; Navarro, Molina y Lacruz, 2016).

3.2.2. Relatos digitales o *storytelling*

Al momento de establecer la búsqueda y análisis del término relatos digitales, se identificó que se relaciona con una de las formas más antiguas de conocimiento. En tal sentido, autores como Rosales-Statkus y Roig-Vila (2017), refieren que los relatos constituyen expresiones artísticas, que transmiten acontecimientos. En el caso de la conjunción con los relatos digitales, se entienden como nuevas codificaciones de lenguajes que integran palabras, imágenes y sonidos:

El relato es interactivo, usa palabras, usa distintas acciones como la vocalización, movimientos físicos y/o gesticulaciones para presentar una historia. Todos estos elementos permiten a los alumnos utilizar sus habilidades y conocimientos, ya que siempre que se cuenta una historia, el oyente explora nuevos mundos y escenarios, al tiempo que desarrolla habilidades de pensamiento crítico para conectarlos a su propio mundo y experiencias (p. 164).

Así pues, esta categoría de análisis retoma la esencia del relato tradicional-analógico y su referencia, que es el de contar historias. En este punto, los relatos digitales se caracterizan por contar historias a partir del uso de los discursos sonoros, visuales y multimediales, aspecto que favorece al acto formativo, ya que activa el contenido emocional y por ende la motivación y el interés por aprender por parte de los educandos. Del Moral, Villalustre y Neira (2016) mencionan que "la producción de relatos digitales es clave para conjugar diferentes lenguajes con finalidades comunicativas" (p. 38). Así pues, el relato constituye un elemento narrativo, que da lugar a la configuración de una estrategia de aprendizaje como vehículo cultural y de conocimiento, lo que permite procesar y dotar de significado las experiencias y la activación de nuevos aprendizajes.

Los relatos digitales en educación, desde aportes de Rosales-Statkus y Roig-Vila, (2017) incentivan el desarrollo de aspectos como la animación del aprendizaje, promoción de la participación en clase, implicación del alumnado, conecta a las personas con experiencias y articula la construcción de nuevos conocimientos. De igual manera, se pudo constatar que este ámbito de estudio no solo está adscrito a áreas como el lenguaje, los estudios literarios y la comunicación; sino que, están vinculados a ámbitos educativos y de divulgación de experiencias (Sifontes, 2015; Abril, 2014; Clemente *et al.* 2016; García y Gómez, 2016; Villegas, 2016; Cela *et al.* 2017).

Desde las diferentes experiencias identificadas, se logra constatar como el relato digital permite activar el contenido desde la literatura, el uso de bibliotecas, museos entre otras, lo que consolida las competencias lingüísticas y digitales de los participantes. Es así como el relato digital puede ser entendido como una forma de narrar historias a partir del uso de imágenes, audios, videos, música, lo que posibilita el logro de varias competencias de organización del pensamiento. En diálogo con lo anterior, Reyes *et al.* (2012) comentan como este tipo de recursos "atrae el interés de los estudiantes con diversos estilos de aprendizaje y puede también promover el trabajo grupal y aumenta el sentido de logro. En definitiva, también constituye una forma útil de trabajar sobre cómo organizar la información" (p. 4).

Los relatos digitales en educación, que tomando como base los hallazgos en la literatura en inglés, responde a lo que se denomina el '*storytelling*', se perfilan como estrategias que trabajan cuatro tipos de competencias que son: lingüística, científica, comunicacional y tecnológica. La idea del uso del relato digital como estrategia de aprendizaje, está basada en un modelo de educación social, que implica a los estudiantes, favorece el proceso de asimilación, retención y construcción de los motivos educativos, genera un aprendizaje dinámico, participativo, además que responde a sus necesidades e intereses formativos.

Desde la dimensión pedagógica y de proyecto de vida, los relatos digitales o *storytelling* permite que los educandos puedan situarse en su -Yo-; ya que, éste reflexiona sobre su identidad personal, proceso de creación y estructuración de sí mismo (Herreros, 2012). Este último aspecto es clave, ya que el uso de esta estrategia favorece el desarrollo de la inteligencia emocional, articula con las inteligencias intra-personal e interpersonales.

Los relatos digitales personales son una auto-representación narrada en lenguaje multimodal, en ellos se hace referencia a las experiencias, sentimientos, emociones, vivencias (...) de un sujeto, que es el autor del relato. Y en ese sentido, estos relatos constituyen una muestra del Yo de su autor (p. 71).

Es así como los relatos digitales, también están siendo utilizados en los espacios educativos formales, desde la idea de que los estudiantes puedan contar historias personales para transferir conocimientos, generar reflexiones, exponer experiencias propias, relacionarse con otros, construir identidad y sentirse parte de una comunidad (Londoño-Monroy, 2012). Así, el valor que adquieren los relatos digitales en el acto educativo cumple con el propósito de aprender desde un enfoque experiencial, lo que posibilita la adquisición del conocimiento de lo concreto a lo abstracto.

Una forma de narrativa en la que cualquier persona con el deseo de documentar y compartir experiencia significativa de su vida, sus ideas o sus sentimientos, lo hace a través de la producción de una historia testimonial corta, empleando medios, programas y recursos digitales (p. 20).

El *storytelling* o los relatos digitales, contribuyen con la integración de varios recursos expresivos, entre los que destaca el texto, la fotografía, el audio, lo pictórico, las animaciones y el material multimedial, que impulsa una pedagogía de la interactividad, un aprendizaje profundo, creativo, colaborativo, y situado. La eclosión de las tecnologías digitales está dando lugar al uso de nuevos recursos, que a su vez configuran metodologías activas y constructivistas, que impulsan la transferencia de conocimientos colectivos, conectados y multidireccionales.

Con la idea de dimensionar el aporte de los relatos digitales en educación, es clave diferenciar los tipos de competencias que activa esta técnica pedagógica; que, en el caso de la competencia narrativa, según Del Moral, Villalustre y Neira (2016) se refieren a la capacidad para descifrar y elaborar discursos, destrezas cognitivas y lingüísticas de alto nivel. En lo que respecta a la competencia digital, los relatos impulsan la adquisición y desarrollo de habilidades para buscar, obtener, procesar, intercambiar información, comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet, lo que de alguna forma brinda la pauta para alcanzar el paso de la incorporación de datos e información, hacia la generación del conocimiento y el aprendizaje. Este último aspecto, confirma la idea de que las tecnologías son recursos, que permiten sumar conocimientos previos, pero al configurarse como estrategias a partir de la transferencia de contenidos a partir del uso de anécdotas o historias, posibilitan el facilitar los motivos educativos de los estudiantes.

La competencia digital; por tanto, está vinculada con la comprensión e implicación del sujeto con los relatos digitales, ya que como se ha mencionado, el llevar a cabo la narración de historias a partir del uso de diversos multiformatos, exige al estudiante el logro de competencias cognitivas superiores, ya que debe conocer el manejo de las herramientas tecnológicas, potencia el lenguaje y aporta los procesos de búsqueda y procesamiento de los datos e información.

Es así como el uso de relatos digitales o *storytelling* constituye un aporte a la educación en contextos mediados por tecnologías digitales, que, desde la perspectiva pedagógica, está dando el paso de una educación tradicional y expositiva, hacia una de tipo interactiva y dialógica, que involucra, experiencias, vivencias y conexión con la realidad inmediata. Por tanto, el involucrar los relatos digitales en el acto educativo, permite articular dimensiones del aprendizaje cognitivo, praxítico y afectivo, logrando así configurar experiencias formativas en donde el educando deja de ser receptor pasivo para convertirse en protagonista del acto educativo.

Con la idea antes expuesta, se puede constatar, que tomando como base el objetivo que guía esta revisión sistemática, los relatos digitales a diferencia de la categoría de narrativas digitales, no solo aporta como recursos, sino como estrategias de aprendizaje, que, a partir de las anécdotas e historias contadas en medios digitales, estimula el proceso de adquisición del conocimiento y la activación del contenido emocional y memoria a mediano y largo plazo.

3.2.3. Narrativas transmedia

Las tendencias educativas en los últimos años se han enfocado en el paso de competencias científicas y cognitivas, hacia visiones vinculadas con la concreción o transferencia de actuaciones prácticas, promoción de la inteligencia emocional y la articulación de motivos educativos en contextos reales. Así desde el análisis de los aportes de las narrativas transmedia responden al trabajo de contenidos en multiformatos (Scolari, 2013), el despliegue de una planeación y metodología de diseño instruccional desde la construcción de espacios híbridos donde converjan los procesos de enseñanza y aprendizaje, la aplicación de narrativas digitales, relatos digitales mediante productos y múltiples plataformas tecnológicas (Domínguez, 2012; Ballesta y Martínez, 2016; Gallego, 2017; Molas y Rodríguez, 2017).

Con base en ello, las narrativas transmedia aportan al paso de una cognición a una metacognición, así las actividades del aprendizaje que se despliegan en múltiples ecosistemas formativos, ya no solo se circunscriben al uso de reactivos y exámenes memorísticos, sino a actuaciones prácticas a partir de un aprendizaje basado en proyectos, resolución de problemas y creación de innovaciones tecnológicas, que logran responder a un contexto educativo mediado por las tecnologías digitales (Montoya *et al.*, 2013; De la Torre *et al.* 2013; Grandío, 2016; Gómez, García y Córdón, 2015; Avello y Duart, 2016)

La implicación que tienen las narrativas transmedia desde la perspectiva educativa, no se reduce al uso de medios digitales; sino, que integra la idea de provocar un mensaje o contenido, objetivos de aprendizaje, aplicando las concepciones de estructuras comunicacionales, que en este caso plantean un guion técnico y literario, con estructura de micro-relatos y aplicaciones digitales en diferentes espacios y ecosistemas de la red internet (Galindo, Suárez y San Román, 2015; Piñeiro y Costa, 2015).

De esta manera pueden ser oportunidades para consolidar el desarrollo de competencias culturales; ya que, al momento de que los actores educativos convergen desde diferentes procesos de enseñanza aprendizaje y la construcción o uso de productos o plataformas reflejan aspectos de su entorno como la pertenencia cultural, memoria histórica, autocomprensión individual y trabajo en sociedad o grupos (Mainer, 2015; Valdivia, Herrera y Guerrero, 2015).

4. Conclusiones

El presente artículo, constituye el resultado de una revisión sistemática de narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia en la educación en el contexto iberoamericano, para lo cual se llevó a cabo un análisis de 58 documentos provenientes de bases de datos de alto impacto, considerando como marco temporal los años 2012 a 2017. La revisión de la literatura contempló el análisis de textos en castellano, portugués e inglés.

Como parte del cierre y síntesis de este trabajo, se logró confirmar que las narrativas digitales, no provienen del campo educativo; sino, que parten de ámbitos como la literatura, el cine y la comunicación. Las narrativas digitales, al emplear el uso de las tecnologías como la red internet, los ordenadores y de manera más reciente los dispositivos móviles, que han permitido dar el paso de una comunicación unidireccional, hacia una de tipo multidireccional, provocando de esta manera que las audiencias pasen de ser receptoras pasivas a emisoras activas en la construcción de conocimientos colectivos y conectados.

Las narrativas digitales, han permitido la consolidación de los procesos de alfabetización digital, así como la activación de cuatro tipos de competencias que son: científica, tecnológica, narrativa y comunicacional (Del Moral, Vilalustre y Neira, 2016), así también la configuración de un modelo educativo abierto, flexible, interactivo y dialógico.

Por su parte los relatos digitales o *storytelling*, se han configurado como técnicas y estrategias de aprendizaje en los contextos educativos mediados por el uso de tecnologías digitales, teniendo como característica como indica Rosales-Staktus y Roig-Vila (2017), el promover la animación de la participación en clase, la implicación de los estudiantes en el acto formativo y la articulación de las vivencias y experiencia con los saberes sociales y cotidianos.

Los relatos digitales se caracterizan por ser historias o anécdotas que son contadas a partir de medios digitales, en el caso de la educación posibilita la configuración de modelos educativos flexibles y dinámicos, que, a partir del empleo de recursos visuales, sonoros e hipermediales, generan participación, implicación y activación del contenido emocional en los estudiantes.

Por tanto, se pueden destacar varias líneas de investigación que podrían ser el espacio propicio para articular propuestas metodológicas que acompañen el uso de narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia con fines educativos, tomando en cuenta que estas aumentan la motivación desde la alfabetización digital, fomentan la creatividad y fortalecen las competencias mediáticas de docentes y estudiantes.

En lo que respecta a las narrativas transmedia, se puede constatar que constituyen una evolución de las narrativas digitales, ya que se entiende como la integración de lenguajes sonoros, visuales e hipertextuales, pero que en este caso son desplegados en diferentes canales mediáticos o plataformas digitales, que en este caso permiten que el acto educativo sea narrado o contado a partir de la convergencia de medios, articulando tecnologías analógicas con tecnologías digitales, provocando así un acto educativo multidireccional.

A manera de corolario, el presente artículo se enfocó de determinar una revisión sistemática de evidencia de lo que representa las narrativas digitales en educación, a partir de la revisión de aspectos cuantitativos y cualitativos de estudios primarios del objeto de estudio, lo que ha permitido identificar que los relatos digitales o *storytelling* y las narrativas transmedia se está empleando en el proceso formativo, para enseñar a partir de las historias en diversos medios digitales, para activar el contenido emocional y estimular el aprendizaje en los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Abril, A. (2014). Narrativas transmediáticas en entornos digitales: la novela hipermedia Inanimate Alice y sus aplicaciones docentes. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 287-301.
- Ángel, A., y Alvarado, C. (2016). Oralidad terciaria: mirada ecológica a la radio digital. *Palabra Clave*, 19(2), 473-500.
- Apolo, D., García, P., Sáenz, A., Quiroz, M. y Córdova, M. (2018). Investigación sobre representaciones sociales e imaginarios sociales en universidades de posgrado de Ecuador. Una revisión sistemática (pp. 265-291). En Aliaga, F., Marix, M. y Uribe, C. (eds.), *Imaginarios y representaciones sociales. Estado de la investigación en Iberoamérica*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Avello, R., y Duart, J. M. (2016). Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning: Claves para su implementación efectiva. *Estudios pedagógicos*, 42(1), 271-282.
- Ballesta, F., y Martínez, J. (2016). Integración del e-book enriquecido para la mejora de la alfabetización mediática en Educación Primaria. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20, (1) 199-212
- Borges, J., y Marzal, M. (2017). Competencias en información y en comunicación: desarrollo conceptual a partir de la New Media Literacy. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 40(1), 35-43.
- Camilli-Trujillo, C. y Römer-Pieretti, M. (2017). Metasíntesis en alfabetización para el empoderamiento de grupos vulnerables. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (53), 9-18.
- Cela-Ranilla, J. M., Esteve González, V., Esteve Mon, F., González Martínez, J., y Gisbert-Cervera, M. (2017). El docente en la sociedad digital: una propuesta basada en la pedagogía transformativa y en la tecnología avanzada. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21(1), 403-422
- Clemente, M., Rodríguez, I., Ramírez, E., y Martín-Domínguez, J. (2016). La narración en procesos de alfabetización inicial en un programa de biblioteca. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 15(2), 50-66.

- De la Torre, J., Martín-Dorta, N., Pérez, J. L. S., Carrera, C. C., y González, M. C. (2013). Entorno de aprendizaje ubicuo con realidad aumentada y tabletas para estimular la comprensión del espacio tridimensional. *Revista de Educación a Distancia*, (37).
- Del Moral, M., Villalustre, L. y Neira, M. (2016). Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 15(1), 22-41.
- Domínguez, D. (2012). Escenarios híbridos, narrativas transmedia, etnografía expandida. *Revista de antropología social*, 21, 199-215
- Establés, M., Martínez-Borda, R., y Lacasa, P. (2012). Narrativas en la adolescencia: machinima y videoclips musicales. Actas – IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – IV CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2012.
- Fombona, J., Sevillano, P., Ángeles, M., y González Videgaray, M. (2017). M-learning y realidad aumentada: Revisión de literatura científica en el repositorio WoS. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (52), 63-72.
- Galindo, F., Suárez, F., y San Román, J. (2015). Análisis de la eficacia de una metodología didáctica basada en el uso de smartphones con estudiantes de comunicación. *Prisma Social*, (15), 0-33
- Gallego, R. (2017). Antecedentes para el diseño de una nueva estrategia didáctica y de comunicación para el e-learning. *Razón y Palabra*, (98), 51-65.
- García, A., y Gómez, R. (2015). Las demasiadas aplicaciones: parámetros e indicadores para seleccionar las TopAPP de lectura para niños. *Anales de documentación*, 18(1), 1-17.
- Gómez, M., Echeverri, J., y González, L. (2017). Estrategia de evaluación basada en juegos: Caso Ingeniería de Sistemas Universidad de Medellín. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 25(4), 633-642.
- Gómez, R., García, A., y Córdón, J. A. (2015). APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura. *Education in the Knowledge Society*, 16(4), 118-137.
- Grandío, M. (2016). El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013). *Palabra Clave*, 19(1), 85-104.
- Guerrero-Pico, M. (2015). Producción y lectura de fan fiction en la comunidad online de la serie Fringe: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática. *Palabra Clave*, 18(3), 722-745.
- Gutiérrez, M., y Anzola, M. (2015). Prácticas de lectura académica en el medio textual digital. *Educere*, 19(63), 483-495
- Hermann, A. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. *Sophía*, 1(19), 253-270.
- Herreros, M. (2012). The Educative Use of Personal Digital Storytelling as tool for thinking on my-Self. *Digital Education Review*, (22), 68-79.
- Hug, T. (2015). Consideraciones críticas sobre las narrativas digitales en los contextos educativos. *Comunicación*, (33), 45-59.
- Ibarra, I. (2016). Book tráiler en Educación Infantil y Primaria: adquisición y desarrollo de la competencia comunicativa, digital y literaria a través de narrativas digitales. *Digital Education Review*, (30), 76-93.
- Iglesias, M. (2012). Rutinas productivas de un cibermedio nativo digital. *Cuadernos. info*, (30), 9-20.
- Jiménez, G., Pérez, C., y Zambrano, R. (2014). Del valor educativo de los medios de comunicación: una aproximación al caso audiovisual. *Ámbitos: revista internacional de comunicación*, (25), 22-33.
- Koun-Tem, S., Wang, C. H., y Ming-Chi, L. (2017). Stop-motion para la alfabetización digital en Educación Primaria. *Comunicar*, 51(2), 93-103.
- Londoño-Monroy, G. (2012). Aprendiendo en el aula: contando y haciendo relatos digitales personales. *Digital Education Review*, (22), 19-36-36.
- López, S. (2014). *Estrategias de enseñanza: hacia la narrativa digital transmedia en el aula virtual*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid. Recuperado de <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:masterComEdred-Sregina>
- Machado, M., Alanis, E. y Ruíz, I. (2017). La tecnología como inclusión educativa de la diversidad cultural: transformando prácticas informales de educación en los Estados Unidos. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (29), 55-66.
- Mainer, B. (2015). My Preschool Monsters, una aventura de narración transmedia en el ámbito educativo. *Comunicación y hombre*, (11), 36-49
- Molas, N., y Rodríguez, J. (2017). La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria. *Razón y Palabra*, (98), 221-233.
- Montoya, D., Arias, M. y Arboleda, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia*, 10(18), 137-159.
- Navarro Martínez, Ó., Molina Díaz, A. I., y Lacruz Alcocer, M. (2016). Utilización de eye tracking para evaluar el uso de información verbal en materiales multimedia. *Pixel-bit: revista de medios y educación*, 48, 51-66.
- Ordóñez, G. (2013). *La narrativa del amor y la intimidación en una serie de televisión*. Quito: Corporación Editora Nacional.

- Palma, C. y Sarmiento, R. (2015). Estado del arte sobre experiencias de enseñanza de programación a niños y jóvenes para el mejoramiento de las competencias matemáticas en primaria. *Revista mexicana de investigación educativa*, 20(65), 607-641.
- Piñeiro Otero, T., y Costa Sánchez, C. (2015). ARG (juegos de realidad alternativa): contribuciones, limitaciones y potencialidades para la docencia universitaria. *Comunicar*, (44), 141-148
- Ramos, C., Apolo, D., y Jadán, J. (2018). Jóvenes y política: una revisión de estudios desde Latinoamérica. *Observatorio (OBS*)*, 12(1), 169-182.
- Reyes, A., Pich, E., Pastor, G., y Dolores, M. (2012). Digital storytelling as a pedagogical tool within a didactic sequence in Foreign Language Teaching. *Digital Education Review*, (22), 1-18.
- Robin, B. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. *Digital Education Review*, (30), 17-29.
- Rodríguez, M., Zafra, L., y Quintero, S. (2015). La revisión sistemática de la literatura científica y la necesidad de visualizar los resultados de las investigaciones. *Revista Logos Ciencia y Tecnología*, 7(1), 94-96.
- Romero, M., y Gebera, O. T. (2012). Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. *Revista de educación a distancia*, (34), 1-22.
- Rosales-Statkus, S., y Roig-Vila, R. (2017). El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo. *Notandum*, (44), 163-174.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Sifontes, L. C. (2015). Virtualidad e hipertexto constructivo en dos visiones literarias del museo del prado: Manuel Mujica Lainez y Javier Sierra. *Perífrasis. Revista de Literatura, Teoría y Crítica*, 6(12), 92-107.
- Socas, V., y González, C. (2013). Usos Educativos De La Narrativa Digital: Una Experiencia De M-Learning Para La Educación Emocional. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 14(2), 490-507.
- Socas, V., y González, C. S. (2013). Usos educativos de la narrativa digital: una experiencia de m-learning para la educación emocional. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 14(2), 490 - 507
- Tamayo, S., y Pérez-Marín, D. (2013). Análisis de la experiencia de uso de un agente de comprensión lectora con niños en edad escolar. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 14(2).
- Torres-Fonseca, A., y López-Hernández, D. (2014). Criterios para publicar artículos de revisión sistemática. *Revista de Especialidades Médico-Quirúrgicas*, 19(3), 393-399.
- Valdivia, A., Herrera, M., y Guerrero, M. (2015). Aprendizaje y producción mediática digital en la escuela: Un abordaje etnográfico del aprendizaje como práctica cultural en Artes Visuales. *Estudios pedagógicos* (41), 231-251.
- Vázquez, V., Pérez, T. y Barriga, F. (2014). El caso de Juan, el niño triqui: una experiencia de formación docente en educación intercultural. *Revista mexicana de investigación educativa*, 19(60), 129-154.
- Velásquez, J. (2015). Una Guía Corta para Escribir Revisiones Sistemáticas de Literatura Parte 4. *Dyna*, 82(190), 9-12.
- Villegas-Iriarte, E. (2016). Construcción de saberes en la web social: estado de la cuestión. *Praxis y Saber*, 7(15), 183-205.
- Zareceansky, P., y Ros, S. (2017). Comunicación transmedia para la erradicación del hambre: ProjecteFAM, una estrategia transversal. *Disertaciones: Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social*, 10(1), 9-29.

-
1. Director de Educación en Línea. UTE. Ecuador. Correo electrónico: andres.hermann@ute.edu.ec
 2. Profesora Titular del Departamento de Pedagogía Aplicada y Psicología de Educación. Programa de Doctorado en Tecnología Educativa y Gestión del Conocimiento. Universitat de Illes Balears. España. Correo: finna.perez@uib.es
 3. <https://www.redalyc.org/>
 4. <https://www.scopus.com/>
 5. <https://www.webofknowledge.com/>
 6. <http://miar.ub.edu/>
-