

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3425

Percepción de estudiantes del uso de la narración digital personal en inglés como lengua extranjera

Angie Quintanilla Espinoza

anquinta@udec.cl

<https://orcid.org/0000-0002-1027-0579>

Universidad de Concepción, Chile

RESUMEN

El uso de tecnologías en la práctica educativa requiere del desarrollo de competencias tecnológicas en los futuros docentes, así como también de un modelaje que pueda tener un impacto en su futuro quehacer pedagógico. El objetivo de esta investigación es conocer la percepción de estudiantes en proceso de formación inicial docente, en torno al rol de las historias digitales de narrativa personal en la enseñanza-aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Se aplicó un cuestionario de preguntas abiertas a 40 estudiantes de pedagogía en inglés de último año. Los resultados se analizaron y se obtuvieron 5 categorías de análisis: aprendizaje de inglés, motivación y autonomía, alfabetización, habilidades cognitivas y aprobación o rechazo al uso de historias digitales en el aula. Respecto al aprendizaje de inglés, las historias digitales permitirían el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas, además del uso de vocabulario y gramática en contexto. Los resultados obtenidos también muestran que esta herramienta incrementaría la motivación de los estudiantes dado que involucra una experiencia personal que se comparte con otros. Finalmente, los hallazgos evidencian que existen altas posibilidades de que esta herramienta sea utilizada en el aula una vez que estos estudiantes se inserten en el mundo laboral.

Palabras clave: historias digitales; narrativa personal; formación inicial docente; percepciones

Correspondencia: anquinta@udec.cl

Artículo recibido: 10 agosto 2022. Aceptado para publicación: 10 septiembre 2022.

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de **Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar**, publicados en este sitio están disponibles bajo

Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 

Como citar: Quintanilla Espinoza, A. (2022). Percepción de estudiantes del uso de la narración digital personal en inglés como lengua extranjera. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4684-4698.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3425

Pre-service teachers' perception on using personal digital storytelling in English as a foreign language

ABSTRACT

Using technology in educational practice requires the development of technological competencies in future teachers, as well as a modeling process that can have an impact on their future pedagogical work. The objective of this research is to know the perception of students in the process of initial teacher training about the role of personal narrative digital stories in the teaching-learning of English as a foreign language. A questionnaire of open-ended questions was applied to 40 final-year English teaching students. The results were analyzed, and 5 categories of analysis were obtained: English learning, motivation and autonomy, literacy, cognitive skills, and approval or rejection of the use of digital stories in the classroom. Regarding English learning, digital stories would allow the development of the four language skills and enhance the use of vocabulary and grammar in context. The results also show that this tool would increase students' motivation since it involves a personal experience that is shared with others. Finally, findings show that the perception of this tool is positive, there being high possibilities to incorporate its use in the classroom once these students are inserted into the working world.

Translated with www.DeepL.com/Translator (free version)

Keywords: *digital storytelling; personal narrative; initial teacher training; perceptions*

INTRODUCCIÓN

Las historias digitales se han asociado al antiguo arte de contar historias, sin embargo, en estas historias se hace uso de elementos digitales tales como video, imágenes y audio (Seckin-Kapucu & Yurtseven-Avcı, 2020). Existen distintos tipos de historias digitales pero la literatura en el área las ha dividido en tres clases básicas: narrativa de tipo personal, documentales históricos e historias para informar o enseñar. En este contexto, las historias digitales de narrativa personal son historias que registran incidentes significativos en la vida de una persona (Robin 2016) que generalmente corresponden a un hecho relacionado con la vida de los estudiantes, algún familiar o amigo cercano.

En el área educativa, el uso de historias digitales ha probado ser una herramienta instruccional efectiva tanto para educadores como educandos. En el caso de los docentes, investigadores como Hibbing y Rankin-Erikson (2003) y Boster et al. (2002) han mostrado que el uso de multimedia en la sala de clases ayuda a que los estudiantes comprendan mejor material que es difícil de entender, a la vez que los estudiantes logran retener nueva información con mayor facilidad. Sin embargo, esta herramienta plantea desafíos desde la perspectiva pedagógica, como son la falta de preparación de los profesores en multimodalidad, la falta de experiencia en proyectos de narración digital, la falta conocimiento de alfabetización digital (De Palma y Alexander, 2018).

Por otro lado, desde el punto de vista de los estudiantes, se ha observado que éstos obtienen formación en distintos tipos de alfabetización. Al respecto, Brown et al. (2005) utilizan el concepto de “Alfabetización del siglo 21” y señalan cinco tipos de alfabetización que se verían favorecidas con el uso de historias digitales: alfabetización digital, alfabetización global, alfabetización tecnológica, alfabetización visual y alfabetización informacional. En este contexto, Fisher y Hitchcock (2022) plantean que las historias digitales ofrecen una herramienta que mejora el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes, fomenta habilidades prácticas y ayuda a construir la alfabetización digital que se necesita en el siglo 21.

Desde el punto de vista específico del aprendizaje de una lengua extranjera, autores como Londoño y Rodríguez (2017), Diaz y Ortiz (2010), Baghdasaryan (2012), entre otros, señalan que los beneficios pueden incluir el mejoramiento de las habilidades de audición, pronunciación (Normann, 2011), uso de léxico en contexto, entre otros.

Así también, otros autores (Lee, 2014; Nishioka, 2012; Nishioka, 2016; Yoon, 2013). plantean que el uso de historias digitales permite lograr el desarrollo de las 4 habilidades lingüísticas, ej. audición (Verdugo y Belmonte, 2007), oralidad (Hwang et al., 2016), lectura y escritura (Tsou et al., 2006).

Hung (2019) sugiere que, durante el proceso de desarrollo de una historia digital, los estudiantes utilizan habilidades cognitivas y metacognitivas, y que su compromiso con la tarea que se desarrolla se relaciona directamente con el uso de estas estrategias. Así mismo, el uso de historias digitales ayuda a los aprendices a desarrollar habilidades que faciliten la multiliteracidad. En torno al desarrollo de las habilidades cognitivas, Sadik (2008) afirma que esta herramienta fomenta el desarrollo de las habilidades de orden

superior tales como comprender, sintetizar, evaluar y utilizar la información para crear contenido.

Finalmente, los estudios en percepción de narración digital en profesores en formación muestran que el desarrollo de historias digitales contribuye al desarrollo de los conocimientos pedagógicos tales como la creatividad, la cooperación, la motivación, la gestión del aula y de las diferencias individuales (Izgi-Onbasili et al., 2022); también se percibe como una herramienta instructiva, intrigante, facilitadora, entretenida, notable, relajante y transparente (Donmuş y Eroğlu, 2020). En otro estudio conducido por Tiba et al. (2015), los profesores en formación señalan que las historias digitales son beneficiosas en el aula dado que tienen el potencial de motivar e involucrar a los alumnos, promover la voz/autoexpresión, promover el aprendizaje colaborativo y la adquisición de múltiples habilidades. Sin embargo, también señalan que a pesar de sus beneficios es difícil adoptar esta herramienta en el aula debido a la falta de recursos tecnológicos, la falta de confianza en sus habilidades, y la falta de tiempo debido a las restricciones que se imponen en los planes de estudio.

La importancia de estudio radica en profundizar en las creencias que los futuros docentes poseen frente a esta herramienta, dado que autores como Solis (2015) postulan que los docentes poseen creencias teóricas con respecto a los procesos de enseñanza-aprendizaje y que estas creencias influyen fuertemente en el enfoque metodológico y en las decisiones en torno a la instrucción en el aula, las cuales, a su vez, tienen una repercusión en el desempeño de los estudiantes. Conocer estas creencias es importante puesto que afectan directamente las prácticas pedagógicas de los docentes y por consiguiente a los resultados de aprendizaje.

En este contexto, la presente investigación tiene como objetivo conocer la percepción de estudiantes de pedagogía en inglés con respecto al uso de las historias digitales de narrativa personal en el aula con el propósito de conocer sus creencias teóricas con respecto a los procesos de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

METODOLOGÍA

Esta investigación es no experimental con un enfoque cualitativo de alcance descriptivo.

La muestra corresponde a 40 estudiantes de último de un programa de pedagogía en inglés, que cursan una asignatura en el área del uso de tecnologías para la enseñanza de lenguas extranjeras. La técnica de selección muestral que se utilizó es el muestreo de informantes voluntarios, apelando a la facilidad de acceso a la muestra.

El instrumento utilizado en esta investigación es un cuestionario de preguntas abiertas. Se ha elegido este instrumento por su versatilidad, dado que permite consultar a una población amplia de una manera rápida y económica. Se ha optado por las preguntas abiertas porque este tipo de preguntas no ofrece categorías para elegir, sino que se deja a criterio del sujeto que responde el cuestionario. El instrumento consta de 18 preguntas

abiertas y fue validado por un metodólogo, dos docentes pertenecientes al área de tecnologías de la información y comunicación y un docente del área de enseñanza de inglés como lengua extranjera.

Con el propósito de obtener la percepción de los futuros profesores con respecto al uso de las historias digitales de narrativa personal, se procedió a realizar el siguiente procedimiento (ver tabla 1).

Tabla 1. Etapas de creación de una historia digital.

Etapas	Descripción
Etapa 1	Introducción a la historia de narrativa personal.
Etapa 2	Aprendizaje de uso de software (Windows Movie Maker)
Etapa 3	Proceso de escritura de la historia en inglés.
Etapa 4	Recolección de insumos (fotografías, clips de audios, imágenes, etc.)
Etapa 5	Creación de la historia digital.
Etapa 6	Compartir la historia con los estudiantes del curso

Una vez finalizada la etapa 6, se procede a la aplicación del instrumento.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La presentación de los resultados se ha organizado en base a 5 categorías de análisis, las cuales han sido extraídas del cuestionario de preguntas abiertas utilizado en la recolección de datos. A saber, las categorías son: aprendizaje de inglés, motivación y autonomía, alfabetización, habilidades cognitivas y aprobación o rechazo al uso de historias digitales en el aula.

Categoría 1: Aprendizaje de inglés.

El propósito de esta categoría es conocer el rol de las historias digitales de narrativa personal en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera. La tabla 2 muestra los principales resultados de esta categoría.

Tabla 2. Categoría 1. Aprendizaje de inglés

Subcategoría	
Aporte en el aprendizaje de una lengua extranjera	<ul style="list-style-type: none"> - desarrollo y practica de las habilidades en una lengua extranjera. - desarrollo de la gramática. - desarrollo de la pronunciación. - fluidez en el lenguaje y adquisición de vocabulario. - uso creativo e interactivo del lenguaje. - amplia gama de temáticas. - crea ambiente de cercanía y conocimiento mutuo. - innovación tecnológica en el aula. - uso contextualizado (experiencias personales) del lenguaje.
Habilidades lingüísticas más beneficiadas	<ul style="list-style-type: none"> - producción oral y escrita y comprensión auditiva. - escribir la historia concentrándose en el uso contextualizado de vocabulario y el correcto uso de la gramática. - especial atención a la pronunciación considerando a la audiencia que verá el video. - diferenciación de sonidos a través de la autocorrección y repetición de palabras (mal pronunciadas) mientras el estudiante graba su historia. - comprensión auditiva en el caso de la audiencia.
Habilidades lingüísticas menos beneficiadas	<ul style="list-style-type: none"> - la lectura no es necesaria para crear una historia de narrativa personal, no requiere de investigación. - la lectura en menor grado, aunque se lee el guion durante el proceso de grabación.
Enfoque metodológico de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicativo: historias se centran en la comunicación de ideas. - Constructivista: participación interactiva en la creación de la historia.
Características para el logro de aprendizajes	<ul style="list-style-type: none"> - el realismo de la historia (personal). - la posibilidad del estudiante de contar la historia. - la comunicación de ideas. - el uso de tecnologías. - la elección de lo que se desea compartir.

En esta categoría los informantes señalan que el aporte de las historias digitales al aprendizaje de una lengua extranjera radica fundamentalmente en que a partir de la creación de historias digitales los estudiantes pueden practicar y a su vez desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas en la lengua extranjera. Se hace hincapié en el desarrollo de la pronunciación, de la gramática y al uso contextualizado del vocabulario.

Desde otro punto de vista, se menciona que la creación de historia digitales incentiva el uso contextualizado del lenguaje, al tratarse de una historia basada en una experiencia personal, lo que promovería el aprendizaje de la lengua extranjera.

En relación con el enfoque de enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas en el cual se sustenta el uso de historias digitales, los informantes señalan que como estas historias se centran en la comunicación de experiencias personales, se adscribirían al enfoque

comunicativo de la enseñanza de lenguas, y al enfoque constructivista dada la participación interactiva del estudiante en la creación de su narración digital.

Finalmente, los informantes señalan que existen diversas características inherentes a la historia digital de narrativa personal que permiten el logro en el aprendizaje, entre ellas se mencionan: que esta actividad sitúa al estudiante en el centro del aprendizaje, permitiéndole comunicar sus ideas a través una historia real, otorgándole poder de elección de lo que desea compartir.

Categoría 2: Motivación y autonomía.

El propósito de esta categoría es indagar sobre al rol de las historias digitales de narrativa personal en la motivación y autonomía de los estudiantes. La tabla 3 muestra los principales resultados de esta categoría.

Tabla 3. Categoría 2. Motivación y autonomía

Subcategoría	
Promoción de la motivación	<ul style="list-style-type: none">- promueve el sentido de pertenencia e identidad en el grupo curso.- los estudiantes más tímidos se motivan a contar sus historias.- historia personal aumenta el interés de participar en la actividad.- crear y aprender a través del proceso de creación.- la utilización de programas y herramientas tecnológicas.- compartir la historia.- actividad interactiva y divertida que quiebra la rutina.
Tipo de motivación	<ul style="list-style-type: none">- intrínseca: depende del alumno crear un trabajo óptimo, los estudiantes quieren ver sus trabajos y los de sus compañeros.- extrínseca: el profesor motiva a los alumnos y la actividad en sí misma la que motiva.- intrínseca y extrínseca.
Promoción de la autonomía	<ul style="list-style-type: none">- autoconocimiento.- independencia en la realización del trabajo.- variedad de herramientas.- autogestión.- libertad de expresión/ una actividad liberadora.- libertad de elección de la temática.
Aporte al clima en el aula	<ul style="list-style-type: none">- quietud en el aula al compartir los videos.- mayor cercanía y empatía entre los alumnos.- autoconfianza y respeto hacia los demás.- conocimiento mutuo.- clima distendido y de concentración.- reduce la ansiedad.- fomenta el compañerismo.

En relación con la motivación y el uso de historias digitales de narrativa personal, los informantes señalan que se evidencia un aumento en la motivación debido a diversos factores, entre los cuales se menciona que el hecho que la historia sea personal y que se

pueda compartir con el resto de los estudiantes. Por otro lado, los estudiantes más tímidos se motivan a contar sus historias a través de este medio. También se menciona, que la incorporación de las tecnologías en el aula hace que esta actividad se torne interactiva y divertida a la vez que quiebra la rutina que se evidencia en las clases de inglés.

De acuerdo con los informantes, la motivación que se evidencia sería tanto de tipo intrínseca como extrínseca. En el caso de la motivación intrínseca, los estudiantes se esfuerzan por crear un trabajo óptimo el cual será compartido con el resto de sus compañeros de clase, ellos quieren ver sus trabajos proyectados, así como también el de sus compañeros. Desde el punto de vista extrínseco, se señala que es el profesor quien motiva a los alumnos y que es la actividad en sí misma la que motiva, dadas las características ya mencionadas.

En relación con la autonomía en el proceso de aprendizaje, los informantes destacan que esta herramienta promueve el autoconocimiento de los estudiantes, permite a los estudiantes elegir libremente la temática que desean compartir, permite la autogestión y la independencia en la realización del trabajo. A la vez que pone a disposición de los estudiantes una variedad de herramientas entre las cuales pueden elegir para llevar a cabo su historia digital.

Finalmente, el clima en el aula puede verse favorecido a partir de la implementación de esta actividad puesto que crea un clima de mayor cercanía y empatía entre los alumnos, de conocimiento mutuo, autoconfianza y respeto hacia los demás (dado el componente personal presente en las narrativas creadas por los estudiantes). Desde el punto de vista pedagógico, se crea un clima distendido y de concentración en el cual se reduce la ansiedad de los estudiantes y de este modo permite crear un clima favorable para el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Categoría 3: Alfabetización.

El propósito de esta categoría es determinar el rol de las historias digitales de narrativa personal en el desarrollo de diversas formas de alfabetización en los estudiantes. La tabla 4 muestra los principales resultados de esta categoría.

Tabla 4. Categoría 3. Alfabetización

Subcategoría	
Concepto de alfabetización	- aprender a través de la tecnología. - leer y escribir en contextos digitales.
Tipos de alfabetización	- alfabetización visual: imagen- mensaje. - alfabetización informacional: búsqueda de conocimiento. - alfabetización tecnológica: aprender a utilizar computadores y software. - alfabetización digital: comunicar ideas.
Habilidades TIC/ MINEDUC	- el uso de programas digitales. - uso de tecnología. - innovación. - descargar imágenes. - usar micrófono. - usar software.

Los informantes afirman que la alfabetización en las historias digitales es un constructo que se relaciona con la habilidad de leer y escribir pero que pertenece al aprendizaje en contextos digitales. Aprendiendo de y a través de la tecnología.

Los tipos de alfabetización que se promueven a través del uso de historias digitales, los informantes señalan que son cuatro los tipos que se verían favorecidos:

- a. alfabetización visual, a partir de la combinación e interpretación de imagen- mensaje.
- b. alfabetización informacional, a partir de la búsqueda de conocimiento e investigación cuando sea necesario.
- c. alfabetización tecnológica, al aprender a utilizar computadores y software.
- d. alfabetización digital, al aprender comunicar ideas.

En relación con los lineamientos establecidos por el MINEDUC que establecen las habilidades TICs para los estudiantes del siglo XXI, los resultados obtenidos muestran que el uso de historias digitales de narrativa personal promueve la innovación y uso de la tecnología en el aula, ejemplos de esto lo constituyen el uso de programas digitales, de software, micrófonos y la descarga de imágenes de la web.

Categoría 4: Habilidades cognitivas.

El propósito de esta categoría es reflexionar en la incidencia de las historias digitales de narrativa personal en el desarrollo de habilidades cognitivas. La tabla 5 muestra los principales resultados de esta categoría.

Tabla 5. Categoría 4. Habilidades cognitivas

Subcategoría	
Habilidades cognitivas desarrolladas	<ul style="list-style-type: none"> - crear al diseñar su propia historia. - sintetizar al combinar los diversos elementos presentes en la narración. - conocer al recordar la experiencia vivida. - comprender, al organizar la experiencia vivida y exponer las ideas principales.
Habilidades de orden inferior	<ul style="list-style-type: none"> - ilustrar la historia. - describir los hechos de la historia. - presentar de forma ordenada los hechos. - explicar los hechos ocurridos en la historia.
Habilidades de orden superior	<ul style="list-style-type: none"> - analizar lo visto en el video. - crear una historia. - organizar la información a utilizar en el video. - recopilar información para la historia (investigar).

Los informantes afirman que cuando se utilizan historias digitales en el aula es posible desarrollar diversas habilidades cognitivas entre estas se encuentran: crear, sintetizar, conocer y comprender. Esto se evidencia al crear al diseñar su propia historia, sintetizar al combinar los diversos elementos presentes en la narración, conocer al recordar la experiencia vivida, comprender al organizar la experiencia vivida y exponer las ideas principales.

En relación con las habilidades de orden inferior que se desarrollan cuando se implementan historias digitales en el aula, los informantes afirman que durante el desarrollo de historias digitales los estudiantes ilustran la historia (ilustrar), describen hechos (describir), presentan los eventos de forma ordenada (secuenciar) y explican los eventos ocurridos en la historia (explicar).

Además, los informantes señalan que es posible desarrollar habilidades de orden superior cuando los estudiantes realizan historias digitales a través de: la creación de una historia (crear), la organización de la información que se utilizará en el video (organizar), la recopilación y selección de la información que se utilizará (análisis).

Categoría 5: Aprobación o rechazo al uso de historias digitales.

El objetivo de esta categoría es determinar la inclinación de los estudiantes a utilizar este recurso como profesores en servicio. La tabla 6 muestra los principales resultados de esta categoría.

Tabla 6. Categoría 5. Aprobación o rechazo al uso de historias digitales

Subcategorías	
Uso de historias digitales	<p>Sí, razones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - permite conocer a los alumnos. - herramienta innovadora. - incentiva a los alumnos y aumenta interés. - desarrolla la personalidad de los estudiantes. - desarrolla habilidades comunicativas. - reduce el estrés que produce la clase de inglés. <p>No, razones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poco tiempo de clases de inglés.
Obstáculos	<ul style="list-style-type: none"> - problemas con el data, el computador o los parlantes. - equipamiento adecuado en el colegio. - falta de tiempo para realizar la actividad en clases. - vergüenza y ansiedad frente a una actividad en que se debe compartir una experiencia personal. - falta de conocimiento tecnológico de los estudiantes. - poca valoración de los estudiantes a la actividad.
Superar obstáculos	<ul style="list-style-type: none"> - buscar alternativas que permitan optimizar el tiempo que se le dedica a compartir los videos. - crear un clima de confianza en la clase a partir de la observación de un video en el cual profesor comparta una experiencia personal. - destinar tiempo en el aula para crear la historia. - introducir a los estudiantes en el uso de las herramientas tecnológicas. - explicar que se puede aprender de la actividad.

En relación con la aprobación o el rechazo del uso de historias digitales como herramienta para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera cabe señalar que el 96% de los estudiantes señala que utilizaría las historias digitales y esboza entre las razones por las cuales lo haría las siguientes: es una herramienta innovadora que incentiva a los estudiantes a participar en la clases de inglés y aumenta su motivación, permite desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes a la vez que reduce el estrés que produce la clase de inglés. Además, permite al profesor conocer un poco más a sus estudiantes.

Por otro lado, el 4% de los informantes no utilizaría la historia digital debido al poco tiempo destinado a las clases de inglés versus el tiempo que sería necesario utilizar al desarrollar un proyecto de este tipo.

A propósito de los obstáculos que se podrían enfrentar a la hora de implementar esta herramienta en el aula los informantes afirman que se podrían presentar varios obstáculos, entre los que destacan: problemas técnicos y/o equipamiento inadecuado en establecimiento, problemas de tiempo para realizar este tipo de proyectos, problemas

con los estudiantes como desconocimiento en el uso de las herramientas tecnológicas necesarias para llevar a cabo un proyecto con estas características.

Sobre cómo superar estos obstáculos, los resultados obtenidos muestran que se sugiere buscar alternativas que permitan optimizar el tiempo que se dedica a compartir los videos, crear un clima de confianza en la clase a partir de la observación de un video en el cual profesor comparta una experiencia personal, introducir a los estudiantes en el uso de las herramientas necesarias para desarrollar la actividad y explicar a los estudiantes el valor pedagógico de esta actividad.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El objetivo de esta investigación es conocer la percepción de futuros docentes de pedagogía en inglés con respecto al uso las historias digitales de narrativa personal a fin de develar sus creencias teóricas con respecto a los procesos de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. Desde el punto de vista de las habilidades lingüísticas los informantes señalan que las cuatro habilidades se verían beneficiadas a través de la incorporación de esta herramienta en el aula, en diferentes etapas del proceso de creación de historias digitales de narrativa personal. Esta percepción concuerda con lo que sostienen Yoon (2013), Lee (2014) y Nishioka (2016).

Cabe también señalar que los profesores en formación manifiestan que existen características inherentes a la historia digital de narrativa personal que permiten el logro en el aprendizaje, por ejemplo: el rol central del estudiante y su poder de decisión en el proceso y la incorporación del uso de tecnologías en el aula (Donmuş y Eroğlu, 2020).

En el área de la alfabetización digital, los futuros profesores afirman que el uso de historias digitales promueve básicamente cuatro tipos de alfabetización: alfabetización visual, alfabetización informacional, alfabetización tecnológica y alfabetización digital Fisher y Hitchcock (2022).

Desde la perspectiva del desarrollo de las habilidades cognitivas, los resultados señalan que tanto las habilidades de orden inferior como las de orden superior se ven favorecidas por el uso de historias digitales (Sadik, 2008; Hung, 2019).

Finalmente, el 96% de los informantes indica que sí utilizaría esta herramienta en el aula porque es innovadora e incentiva a los estudiantes a participar y aumenta su motivación, a la vez que permite desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes y reducir

el estrés que produce la clase de inglés. Sin embargo, reconocen los obstáculos que dificultarían su implementación (Tiba et al., 2015).

Los resultados obtenidos no pretenden ser concluyentes dado el tamaño de la muestra, sin embargo, evidencian una tendencia que señala que sería ventajoso utilizar las historias digitales de narrativa personal en el aprendizaje de idiomas extranjeros. Por esta razón, se sugiere continuar con la investigación en esta área desde una perspectiva que se enfoque en la medición del logro de aprendizajes a través del uso de esta herramienta.

A modo de conclusión, es importante considerar que los desafíos que impone la tecnología no son fáciles y es necesario que los docentes estén dispuestos a mejorar sus competencias tecnológicas e incluirlas en su quehacer pedagógico. Por otro lado, la tecnología no pretende ser la panacea para la educación por lo que se deben tener en cuenta las siguientes consideraciones al incorporar la tecnología en el aula:

- La tecnología es una herramienta facilitadora del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El desarrollo de competencias tecnológicas nunca supera el desarrollo de las habilidades sociales o de aprendizaje.
- La tecnología debe ser considerada sólo como un medio para alcanzar objetivos. No como un fin en sí mismo.
- La brecha generacional y el analfabetismo digital es una realidad que puede afectar drásticamente cualquier intento de integrar la tecnología en el plan de estudios.

AGRADECIMIENTOS

La autora agradece el financiamiento de Proyecto VRID 2020-000-135MUL, Universidad de Concepción

LISTA DE REFERENCIAS

Baghdasaryan, K. (2012). The impact of digital storytelling on EFL learners' speaking skills. Saarbrücken, Germany: Lambert Academic.

Boster, F. J., Meyer, G. S., Roberto, A. J., & Inge, C. C. (2002). A report on the effect of the United Streaming application on educational performance. Farmville, VA: Longwood University.

Brown, J., Bryan, J., & Brown, T. (2005). Twenty-first century literacy and technology in K-8 classrooms. *Innovate*, 1(3).

- De Palma, M. J., & Alexander, K. P. (2018). Harnessing writers' potential through distributed collaboration: A pedagogical approach for supporting student learning in multimodal composition. *System*, 77, 39-49.
- Diaz, Claudio & Ortiz, Mabel (2010) "Usos Pedagógicos de los Relatos Digitales en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Idioma Inglés" *Contextos, Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, 24, 57-66.
- Donmuş, V. & Eroğlu, M. (2020). Turkish language teacher candidates' perceptions of the concept of digital story: a metaphor study. *Research in Pedagogy*, 10(2), 445-461.
- Fisher, C., & Hitchcock, L. (2022). Enhancing Student Learning and Engagement Using Digital Stories. *Journal of Teaching in Social Work*, 42(4), 371-391.
- Hibbing, A. N., & Rankin-Erikson, J. L. (2003). A picture is worth a thousand words: Using visual images to improve comprehension for middle school struggling readers. *Reading Teacher*, 56(8), 758.
- Hung, S.-T. A. (2019). Creating digital stories: EFL learners' engagement, cognitive and metacognitive skills. *Educational Technology & Society*, 22(2), 26–37.
- Hwang, W. Y., Shadiev, R., Hsu, J. L., Huang, Y. M., Hsu, G. L., & Lin, Y. C. (2016). Effects of storytelling to facilitate EFL speaking using Web-based multimedia system. *Computer Assisted Language Learning*, 29(2), 215-241.
- Izgi-Onbasili, U., Avsar-Tuncay, A., Sezginsoy-Seker, B. & Ahmet, S. (2022). An examination of preservice teachers' experiences in creating a scientific digital story in the context of their self confidence in technological pedagogical content knowledge. *Journal of Baltic Science Education*, 21(2), 207-223.
- Lee, L. (2014). Digital news stories: Building language learners' content knowledge and speaking skills. *Foreign Language Annals*, 47(2), 338-356.
- Nishioka, H. (2012). Japanese language learning in a collaborative digital storytelling project at a South Korean college. *Monash University Linguistic Papers*, 8(2), 65-80.
- Nishioka, H. (2016). Analyzing language development in a collaborative digital storytelling project: Sociocultural perspectives. *System*, 62, 39-52.
- Normann, A. (2011). Digital storytelling in second language learning: A qualitative study on students' reflections on potentials for learning (Unpublished master's thesis).
- Robin B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 20(20), 17–29.

- Londoño, G. & Rodríguez, J.L. (2017). *Relatos Digitales en Educación Formal y Social*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Education Tech Research and Development*, 56, 487-506.
- Seckin-Kapucu, M. & Yurtseven-Avci, Z. (2020). The digital story of science: Experiences of pre-service science teachers. *Journal of Education in Science Environment and Health*, 6(2), 148-168.
- Solis, C. (2015). Creencias sobre enseñanza y aprendizaje en docentes universitarios: Revisión de algunos estudios. *Propósitos y Representaciones*, 3(2), 227-260.
- Tiba, A., Condy, J., Chigona, A. & Tunjera, N. (2015). Digital storytelling as a tool for teaching: Perceptions of pre-service teachers. *Journal for Transdisciplinary Research in Southern Africa*, 10(3), 285-301.
- Tsou, W., Wang, W., & Tzeng, T. (2006). Applying a multimedia storytelling website in foreign language learning. *Computers & Education*, 47, 17-28.
- Verdugo, D. R., & Belmonte, I. A. (2007). Using digital stories to improve listening comprehension with Spanish young learners of English. *Language Learning & Technology*, 11(1), 87-101.
- Yoon, T. (2013). Are you digitized? Ways to provide motivation for ELLs using digital storytelling. *International Journal of Research Studies in Educational Technology*, 2(1), 25-34.