



DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3474

Narrativas digitales como recurso educativo – motivacional para la enseñanza de estudiantes adultos: una propuesta desde la andragogía

Miguel Patricio Urgiles Alvarez

turismo@museorestaurantecuenca.com

<http://orcid.org/0000-0002-0540-8553>

Universidad Benito Juárez

Puebla – México

RESUMEN

Las narrativas digitales al funcionar como herramientas de enseñanza pueden transformar la educación tradicional y convertir la clase en algo dinámico y atractivo para el estudiante sobre todo si tiene rezago escolar. El siguiente artículo muestra al uso de las narrativas digitales como recurso educativo – motivacional para la enseñanza de estudiantes con escolaridad inconclusa acoplándose a la modalidad a distancia para evitar posibles deserciones al encontrar clases totalmente tradicionales. Este estudio tiene por objetivo proponer el uso de las narrativas digitales como estrategia motivacional y educativa para estudiantes adultos con rezago educativo. La metodología implementada fue un enfoque mixto de modalidad aplicada y de tipo descriptiva, en el cual se aplicó una encuesta a docentes y estudiantes para establecer el análisis y solución del mismo. Como resultado de la investigación se pudo observar que la recopilación y creación de una guía práctica para diseñar narrativas digitales motivará a los estudiantes adultos con rezago, para inmiscuirse en el proceso enseñanza aprendizaje sin muchas complicaciones. De tal forma, que esta se convierta una herramienta útil para los docentes que promueven la enseñanza en esta modalidad de estudio.

Palabras clave: *narrativas digitales; andragogía; rezago escolar; tic*

Correspondencia: turismo@museorestaurantecuenca.com

Artículo recibido 10 de Octubre 2022 Aceptado para publicación: 10 de Noviembre 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/) 

Cómo citar: Urgiles Alvarez, M. P. (2022). Narrativas digitales como recurso educativo – motivacional para la enseñanza de estudiantes adultos: una propuesta desde la andragogía. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 116-129. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3474

Digital narratives as an educational resource - motivational for teaching adult students: a proposal from Andragogy

ABSTRACT

Digital narratives, when functioning as teaching tools, can transform traditional education and turn the class into something dynamic and attractive for the student, especially if he is behind in school. The following article shows the use of digital narratives as an educational - motivational resource for the teaching of students with unfinished schooling, coupling to the distance modality to avoid possible desertions when finding totally traditional classes. This study aims to propose the use of digital narratives as a motivational and educational strategy for adult students with educational lag. The methodology implemented was a mixed approach of applied modality and descriptive type, in which a survey was applied to teachers and students to establish the analysis and solution of the same. As a result of the investigation, it was observed that the compilation and creation of a practical guide to design digital narratives will motivate adult students with lag, to interfere in the teaching-learning process without many complications. In such a way that this becomes a useful tool for teachers who promote teaching in this study modality.

Keywords: *digital narratives; andragogy; school backwardness; tic*

INTRODUCCIÓN

El siglo XXI se ha caracterizado por tener procesos tecnológicos acelerados, mismos que han conducido a que ámbitos cotidianos tracen una ruta a la par, siendo la educación uno de ellos. Es así como nace el término -tecnología educativa- como una necesidad de explicar la aleación entre la educación y las tecnologías de la información y comunicación [TIC] (García y Tejedor, 2017). Desde esta perspectiva, el estudio y aplicación, en los diferentes niveles y modalidades educativas, se ha convertido en un desafío tanto para los docentes, así como para las diferentes instituciones educativas.

Junto a esto, la UNESCO orienta el uso de la tecnología educativa como una forma de facilitar el acceso a la educación con la finalidad de reducir la desigualdad (UNESCO, 2019). Además, la tecnología educativa es reconocida como un recurso por medio del cual se pueden aplicar diferentes modelos donde se plasme el uso de esta durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En la actualidad, los estudiantes se han visto expuestos a un sin número de procesos mediante los cuales deben adquirir conocimientos, ya sea desde la formación educativa regular o desde la autoformación, que están encaminados hacia el desarrollo de sus habilidades y competencias en el ámbito digital; por lo tanto, el uso de nuevos métodos de enseñanza en donde estén inmersas las TIC, permite a los docentes trazar un camino en donde los estudiantes utilicen la tecnología para satisfacer sus necesidades, desarrollar destrezas educativas y se fomente la motivación por aprender, inclusive con aquellos que han tenido rezago o escolaridad inconclusa.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural -LOEI- (2021) en su artículo 6, literal d. afirma que el Estado debe garantizar el derecho a la educación a todos los grupos de la población, incluidas las personas con escolaridad inconclusa, en sus diferentes niveles. Dentro del mismo artículo, literal i. se dice que el gobierno debe promover y fortalecer procesos educativos permanentes tanto para adultos y adultos mayores con rezago educativo con la finalidad de erradicar el analfabetismo. También, el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015) indica que las personas con escolaridad inconclusa son aquellas que desde los 15 años de edad o más no lograron culminar sus estudios obligatorios y que han estado fuera del sistema de educación escolarizada ordinaria por más de 3 años en adelante

Ante la necesidad de educar a un grupo de la población del Ecuador que no pudo concluir sus estudios secundarios dentro de la edad regular permitida y que ahora por distintas motivaciones tanto laborales, económicas y personales desean culminarlos en edad adulta, la modalidad a distancia – virtual agrupa a estudiantes con distintas realidades socioeconómicas por lo que no cuentan con conocimientos digitales previos que les permita desarrollarse de manera óptima dentro de la plataforma en donde pueden acceder al contenido de las materias que tiene que aprobar para alcanzar el título de bachilleres.

Desde esta perspectiva, se pretende analizar la pertinencia y eficacia de la implementación de narrativas digitales, mismas que motivaran el apoyo a la autonomía del estudiante que participa de esta modalidad puesto que, al no tener contacto físico con el docente, se pierde parte de la necesidad de relación que es estudiada por la teoría de la autodeterminación y que para muchos estudiantes es parte de la desmotivación y motivo por la cual desertan de la modalidad.

Narrativas digitales

Una de las formas con las que el ser humano se ha comunicado desde que se conoce de la existencia de estos es el relato. Para Rosales y Roig (2017) el relato es considerado como una de las formas más antiguas de transferencia de conocimiento ya que abarca todas las culturas, épocas, perspectivas y distintos puntos de vista; es así como varias civilizaciones antiguas transmitieron sus conocimientos contando historias en donde utilizaban la expresión corporal y la imitación de sonidos como una manera de captar la atención de quienes los escuchaban.

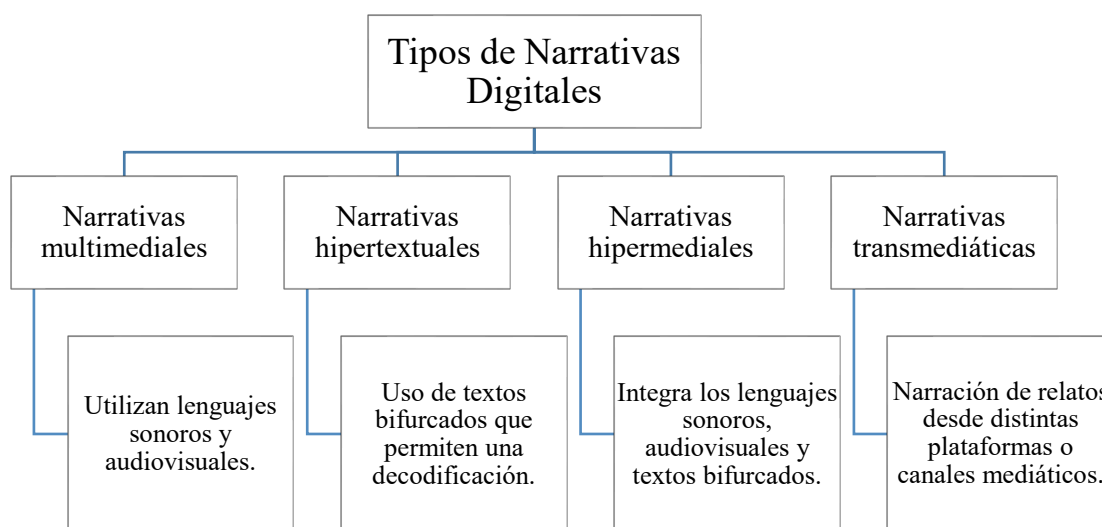
Desde la visión de Rodríguez (2006), las narrativas digitales son definidas como objetos virtuales que tienen la capacidad de fusionar la dimensión técnica con la estética, haciendo posible que se genere una experiencia sensible a partir del uso artístico de diversas técnicas que generan significaciones que enganchan a quienes las miran, utilizando relación palabra – imagen con la tecnología.

En este punto, es necesario diferenciar que la construcción de las narrativas digitales dependen mucho del uso de la tecnología; es así que, al comprender que el uso de las narrativas digitales permite la comprensión y entendimiento de cualquier tema educativo a través de la interactividad, para Tipantuña (2019) una narrativa digital está diseñada con la propósito de que el estudiante tenga una experiencia que le permita asimilar,

comprender y dar un grado de significación a lo aprendido, respondiendo así a sus necesidades educativas, con lo que se logra alcanzar un aprendizaje significativo.

Con la finalidad de identificar varios contrastes en la composición de una narrativa digital con fines educativos, Hermann (2015) plantea los siguientes tipos de narrativas digitales en la figura 1.

Figura 1 tipo de narrativas digitales



La ventaja de las narrativas digitales en el plano educativo es que, con los elementos antes mencionados, se puede construir un recurso que permite que tanto el ámbito pedagógico, así como el didáctico establezcan un flujo comunicacional mediante el cual los estudiantes asimilen las historias que se cuentan por medio de las narrativas digitales con la finalidad de las asimilen y las conecten con sus emociones y su cotidianidad.

En diversos niveles educativos, la narración es considerada como una herramienta de aprendizaje que tiene como finalidad estimular la habilidad del pensamiento crítico (Observatorio de Innovación Educativa, 2017); es así que el uso de la narrativa en contextos educativos, en colaboración con tecnología, hace posible que las narrativas digitales sean diseñadas con la finalidad de enseñar y educar mediante una historia que genere diversas emociones en los estudiantes utilizando a la emotividad como un recurso que fortalece el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El uso de las narrativas digitales en el ámbito educativo, desde la perspectiva de Villa, Valencia y Valencia (2016), ayuda a los estudiantes en la formación de habilidades técnicas, trabajo en equipo y colaborativo, participación activa, resolución de conflictos,

valorización personal, inclusión y diversidad de opiniones. Lo descrito anteriormente, es gestionado por el docente que tiene el rol de coordinar, supervisar y aplicar las narrativas digitales como estrategia metodológica en el contexto educativo.

En lo que respecta a la educación en adultos con rezago educativo, las narrativas digitales proveen un alto grado de compatibilidad debido a que, a través de este recurso, se puede educar de manera formal e informal apelando al desarrollo de destrezas y competencias que hacen que lo que es transmitido al estudiante, mediante las narrativas digitales, concluya en un aprendizaje significativo que sea puesto en práctica tanto dentro como fuera de un espacio educativo.

Escolaridad Inconclusa

A nivel mundial, los índices de deserción escolar se evidencian en países en donde la situación económica no es favorable y con el apareamiento de la pandemia provocada por la Covid – 19 se hace más notorio. Según datos proporcionados por el observatorio de la Coalición Mundial para la Educación de la UNESCO (2020), “más de 850 millones de niños y jóvenes -aproximadamente la mitad de la población estudiantil mundial- se mantienen alejados de las escuelas y universidades, con cierres nacionales efectivos en 102 países y cierres locales en otros 11” (párr.1). Ante estos datos se evidencia que existen un gran porcentaje de estudiantes que abandonan sus estudios y, muchas veces, no vuelven a retomarlos en largo tiempo.

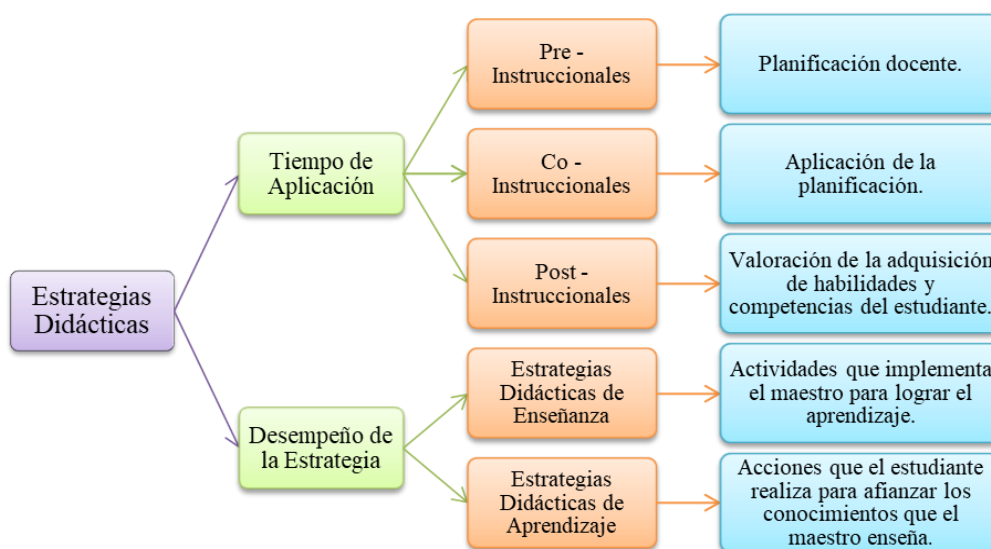
En el Ecuador existe un alto grado de deserción escolar, principalmente por causas socioeconómicas, según datos del Ministerio de Educación (2021), en el país existe 5,700 millones de personas con escolaridad inconclusa, es decir, que no han llegado a culminar la educación básica que comprende desde 1ro hasta 10mo de Educación General Básica; dentro de estos índices se suma a quienes tampoco han logrado concluir el Bachillerato General Unificado, es decir, han logrado obtener el título que les acredite como bachilleres para poder continuar con los estudios de tercer nivel. La oferta educativa a distancia – virtual tiene como objetivo eliminar los índices de educación inconclusa, especialmente de las personas adultas que dejaron sus estudios por varios años y que por razones laborales o de distancia -como encontrarse fuera del país- no han logrado culminar sus estudios de bachillerato, cumpliendo con el artículo 50 de la LOEI (2021) en la que se garantiza la culminación de los estudios de personas con necesidades educativas específicas.

Estrategias metodológicas de aprendizaje

Antes de hablar acerca de estrategias metodológicas de aprendizaje, es necesario deconstruir esta definición. Entendiendo al aprendizaje como un proceso cognitivo, Schuck (2012) afirma que aprender implica el poder construir y modificar nuestro conocimiento, así como nuestras habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas; es por ello por lo que las personas aprenden diversos tipos de habilidades tanto cognoscitivas, lingüísticas, motoras y sociales, que pueden ser adoptadas de distintas formas.

Las estrategias metodológicas en el ámbito educativo centran su atención en la mejora continua del proceso de enseñanza – aprendizaje por parte del docente, con el objetivo de orientar al alumno hacia el conocimiento. Desde la perspectiva de Gutiérrez Delgado y Gutiérrez Ríos (2018) dentro del proceso de una estrategia, existen diferentes actividades para conseguir los resultados esperados en el aprendizaje como los resumidos en el siguiente Figura 2:

Figura 2 Estrategias didácticas



Al relacionar al alumno con las estrategias metodológicas de aprendizaje, se puede identificar y determinar la calidad de aprendizaje que recibe el estudiante, por lo que García y Tejedor (2017) afirman que el uso de las estrategias de aprendizaje sirve de apoyo al alumno en la planificación y organización de sus propias actividades de aprendizaje, requiriendo un cierto grado de conocimiento sobre el propio aprendizaje; así mismo, Moroy y Hernández (2014) manifiestan que existen muchos factores que influyen en la forma de aprender de los alumnos como la motivación, creencias

epistemológicas, las concepciones de aprendizaje, cantidad de trabajo, percepción de los criterios de evaluación, el tipo de tareas o el contenido de estas.

METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación fue realizada mediante un enfoque mixto utilizando tanto la data cuantitativa como cualitativa para Hernández, Fernández y Baptista (2014) la investigación cuantitativa es sucesiva y demostrativa, por lo que el proceso de esta investigación está en capacidad de ser replicado y comparado en cuanto al enfoque cualitativo, Sánchez (2019) manifiesta que este tipo de investigación se sustenta en la descripción profunda del fenómeno con la finalidad de comprenderlo y explicarlo a través de la aplicación de métodos y técnicas derivadas de sus concepciones y fundamentos epistémicos.

La modalidad utilizada para este trabajo de investigación es Aplicada, evidenciando que esta se implementará mediante la aplicación de las narrativas digitales como estrategia motivacional. Al hacer referencia sobre el método de investigación, se utilizará al método Descriptivo ya que, como mencionan Guevara, Verdesoto y Castro (2020) “el investigador puede elegir entre ser un observador completo, observar cómo participante, un participante observador o un participante completo” (p.167). Ante esto, esta metodología ayuda a precisar, describir y evaluar el cómo las narrativas digitales pueden ser utilizadas para motivar a los estudiantes adultos con rezago educativo a no abandonar sus estudios y culminarlos.

Muestra

Para la muestra se utilizará la técnica de muestreo no probabilístico intencional que permite seleccionar de manera directa a los individuos a los que se tiene fácil acceso, por lo que, para los autores antes mencionados, esta técnica es de gran utilidad cuando no existe un tamaño muestral específico.

Con base a lo expuesto, la población que forma parte de esta investigación son los estudiantes de 1ro. Bachillerato General Unificado de la modalidad Semipresencial de UEFSA. Además, otro componente lo forman los docentes del mismo nivel académico. Es así que, se considera una muestra de (91) estudiantes que son parte de un segmento representativo de la población y (10) docentes que conforman la totalidad de la población.

Técnicas e instrumentos

Se realizó un análisis de contenidos mediante la contrastación de diversas fuentes por medio de la recolección y revisión bibliográfica especializada. Para la recolección de datos se usará la técnica de encuesta con su instrumento el cuestionario, que permitirá identificar la problemática de este trabajo de investigación. Desde la perspectiva de Casas, Repullo y Donado (2003), la encuesta es una técnica con procesos estandarizados que permite reunir y analizar información de una muestra o un universo del cual se requiere explorar, describir o explicar alguna particularidad.

Para esta investigación se realizaron dos cuestionarios con preguntas de selección múltiple que están relacionadas con las variables de la investigación. El primer cuestionario está dirigido a los estudiantes de 1ro. Bachillerato de la modalidad a distancia – virtual y el segundo cuestionario será aplicado a los docentes que dictan clases en este periodo lectivo con el objetivo de conocer la importancia de la aplicación de las narrativas digitales como estrategia educativa y motivacional.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En las encuestas realizadas a los estudiantes y a los docentes se puede observar que ambos grupos se encuentran interesados en aprender y desarrollar la innovación digital por medio de las narrativas digitales. Esto coincide con lo entablado por Soraya y Vega (2019) en donde plantean que la nueva educación estará guiada por procesos tecnológicos que permitan mejorar el proceso educativo, así como también podrán motivar al estudiante a la construcción de su propio aprendizaje gracias a las características de las herramientas digitales, mismas que proponen autonomía para su aprendizaje, pero al mismo tiempo trabajo colaborativo para su ejecución. De tal forma, que el aprendizaje no es aislado ni una reproducción fiel de lo expuesto por el docente, sino que es una construcción de significados para su contexto, pero mediado por la tecnología.

Como se puede observar la tabla 1, misma que es parte de las encuestas realizadas a los estudiantes el 58.2% indica que las narrativas digitales pueden ayudar de una gran manera en su rendimiento académico. Esto en consonancia con lo antes descrito, en la práctica, deja ver que los recursos digitales y la implementación de tecnología es un gran aporte a la educación siempre y cuando estas sean orientadas y guiadas.

Tabla 1. *La implementación de narrativas digitales en la modalidad de estudios semipresencial mejora su rendimiento académico*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Mucho	53	58,2	58,2	58,2
Lo suficiente	25	27,5	27,5	85,7
Algo	12	13,2	13,2	98,9
Poco	1	1,1	1,1	100,0
Total	91	100,0	100,0	

Por otro lado, la mayoría de los docentes encuestados no cuentan con el conocimiento necesario en narrativas digitales, por la falta de una capacitación adecuada y continua en cuanto al uso de las tecnologías y entornos digitales, además el conocimiento que tienen sobre el tema es de forma empírica debido a su propio esfuerzo por adquirir el conocimiento con el uso de tutoriales gratuitos, que en muchos casos solo presentan lo básico, esto lo podemos observar en la tabla 2. Junto con lo descrito por Valencia y Valencia (2016) esta clase de recurso debe ser gestionado por el docente teniendo un rol de coordinación, supervisión y aplicación, de tal forma, que si el docente no se empapa del tema, el recurso aplicado no podrá cumplir con el objetivo educativo y pasará a ser simplemente un recurso más como un libro o una pizarra.

Tabla 2. **Conocimiento de Narrativas Digitales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Mucho	1	10,0	10,0	10,0
Bastante	2	20,0	20,0	30,0
Algo	5	50,0	50,0	80,0
Poco	2	20,0	20,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Además, los docentes encuestados consideran que tienen algo de conocimiento de las diferentes aplicaciones de las narrativas digitales, tabla 3, volviendo hacer hincapié en la falta de capacitación adecuada y continua en las tecnologías y entornos digitales, así mismo el uso limitado de aplicaciones narrativas digitales, puesto que solo tienen acceso

a las gratuitas y cuando aprenden el manejo de 1 o 2 plataformas, tienden el uso exclusivo solo de estas.

Tabla 3. Conocimiento de las diferentes aplicaciones de las narrativas digitales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Mucho	1	10,0	10,0	10,0
Bastante	2	20,0	20,0	30,0
Algo	6	60,0	60,0	90,0
Poco	1	10,0	10,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Se establece que las opiniones se encuentran divididas entre motivación a los estudiantes para que no deserten y el desarrollo de procesos de comunicación con los estudiantes, aspectos que se pueden trabajar desde el ámbito de las narrativas digitales para cerrar brechas y extender el desarrollo de nuevas oportunidades a los estudiantes tanto en su vida personal, social y laboral.

Los resultados concluyentes son que tanto los docentes como los estudiantes se encuentran interesados en aprender y desarrollar la innovación digital por medio de las narrativas digitales, puesto que esto ayuda y capacita a los docentes para llegar a los estudiantes con motivación por el aprendizaje; y, la continuación del mismo, así también a mejorar su rendimiento académico, por lo cual, se propone una Guía práctica para enseñar narrativas digitales motivacionales a los estudiantes adultos con rezagó.

CONCLUSIONES

Finalmente, proponer el uso de las narrativas digitales como estrategia motivacional y educativa para estudiantes adultos con rezago educativo en la modalidad a distancia resulta una alternativa primordial, ya que el emplear el uso de las tecnologías como la red internet, los ordenadores y de manera más reciente los dispositivos móviles, han permitido dar el gran salto de una comunicación unidireccional, hacia una de tipo multidireccional, provocando de esta manera que los estudiantes pasen de ser simples receptores pasivos a emisoras activos en la construcción de conocimientos colectivos y conectados, y sobre todo a motivarse dentro del proceso educativo, con lo cual no se sienten excluidos del aprendizaje sino que se integran y lo disfrutan, mejorando

notablemente su rendimiento académico y llegando a tener una participación activa con una metodología más interactiva entre docente y estudiante.

También es importante que se pueda identificar las características y elementos de las narrativas digitales para los estudiantes adultos con rezago, ya que esto ha permitido la consolidación de los procesos de alfabetización digital. Gracias a los datos obtenidos en las encuestas se puede observar que se promueve la animación de la participación en clase. Además, la implicación de los estudiantes en el acto formativo y la articulación de las vivencias y experiencia con los saberes sociales y cotidianos, con el propósito de asegurar el aprendizaje eficaz y motivar a los estudiantes en este caso adultos con rezago escolar de la modalidad educativa a distancia virtual de 1er. año de Bachillerato, que es el objetivo primordial de esta investigación.

Por otro lado, el aporte de las narrativas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación formal de estudiantes adultos con rezago educativo se ve inmerso en la motivación para continuar con sus estudios, puesto que permite el uso de material didáctico e innovador que mantienen variados formatos de visualización considerando las necesidades de formación y requerimientos del alumnado. En este contexto, existe la necesidad de diseñar una propuesta pedagógica que permita el uso de narrativas digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes adultos con rezago escolar de la modalidad educativa a distancia con el propósito de aumentar su motivación por el aprendizaje y disminuir la deserción escolar.

LISTA DE REFERENCIAS

- Casas, J., Repullo, J. y Donado, J., (2003). La encuesta como técnica de investigación. *Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). Atención primaria, 31(8)*, 527-538. Disponible en: <https://bit.ly/3JxqjIM>
- García, A. y Tejedor, F. (2017). Percepción de los estudiantes sobre el valor de las TIC en sus estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento. *Educación xx1, 20(2)*, 137-159. Disponible en: <https://bit.ly/3AF2vgW>
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO, 4(3)*, 163-173. Disponible en: [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

- Gutiérrez – Delgado J. y Gutiérrez – Ríos C. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45, 37-46. Disponible en: <https://bit.ly/3iKvnOT>
- Hermann, A. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*. Disponible en: <https://bit.ly/2YoxAYy>
- Ministerio de Educación (2021). Modalidad – Distancia Virtual. Disponible en: <https://educacion.gob.ec/ofertas-a-distancia/>
- Ministerio de Educación (2017). Reglamento General a la Ley Orgánica De Educación Intercultural. Disponible en: <https://acortar.link/roBt2N>
- Monroy, F., y Hernández, F. (2014). Factores que influyen en los enfoques de aprendizaje universitario. Una revisión sistemática. *Educación XX1*, 17 (2), 105-124. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70630580006.pdf>
- Observatorio de Innovación Educativa (2017). Storytelling. *Edutrends. Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey*. Disponible en: <https://bit.ly/3jb3L5y>
- Rodríguez, J. A. (2006). El relato digital. *La narrativa digital*. Disponible en: <https://bit.ly/3jbFRaf>
- Rosales, S. y Roig, R. (2017). El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo. Disponible en: <https://bit.ly/3fMeoK3>
- Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 13(1), 102-122.
- Schunk, D. (2012). Teorías del Aprendizaje – Una perspectiva educativa. *Pearson Educación*. México.
- Tipantuña, J. (2019). Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(4), 29-43.
- UNESCO (2019). Las TIC en la educación. Disponible en: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

UNESCO (2020). La mitad de la población estudiantil del mundo no asiste a la escuela.

Disponible en: <https://es.unesco.org/news/mitad-poblacion-estudiantil-del-mundo-no-asiste-escuela-unesco-lanza-coalicion-mundial-acelerar>

Villa, E., Valencia, J. y Valencia, A. (2016). El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: resultados desde un análisis bibliométrico. *Kepes*, 13(13), 197 - 231. Disponible en: <https://bit.ly/3v8lU8D>