

El Storytelling como Estrategia Didáctica Innovadora para Promover el Aprendizaje Significativo en la Educación: Exploración y Aplicaciones

Galo Estuardo Guanotuña Balladares¹

galo.guanotuna@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9261-1081>

Ministerio de Educación

Ecuador

Erika Patricia Polanco Monteros

erika.polanco@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0007-0383-8094>

Ministerio de Educación

Ecuador

Victor Hugo Zapata Achig

vzapata@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-8632-3668>

Universidad Central del Ecuador

Ecuador

Karina Alexandra Londoño Vega

kalondono@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-5348-4403>

Universidad Central del Ecuador

Ecuador

Nancy Elizabeth Sosa Caiza

nesosa@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-2178-8584>

Universidad Central del Ecuador

Ecuador

Andrea Alexandra Andino Córdova

aaandino@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-0868-7463>

Universidad Central del Ecuador

Ecuador

RESUMEN

En la actualidad, el uso de las tecnologías se ha convertido en una necesidad fundamental en los procesos de aula. La presente investigación surge del problema de la falta de incorporación de tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje, específicamente en la necesidad de incorporar el storytelling como estrategia innovadora para el aprendizaje significativo. El objetivo se basó en contribuir al desarrollo de enfoques novedosos en los procesos educativos mediante la aplicación de herramientas centradas en las narrativas digitales, considerando el cambio de modelo educativo con la pospandemia. La estructura del presente trabajo se desarrolla de la siguiente forma: primero, una síntesis de los elementos más importantes de las narrativas digitales y el Storytelling; segundo, la metodología empleada, se usó un proceso metodológico de carácter cuali-cuantitativo, mediante un enfoque exploratorio, abordando una muestra de 36 docentes del Distrito Educativo 17D03 del Ministerio de Educación en la ciudad de Quito, Ecuador. Además, se aplicó una entrevista al coordinador académico. Por último, los resultados permitieron conocer que los profesores no usan narrativas digitales como Storytelling en el aula. De esta forma se concluye que el Storytelling es una metodología fácil y llamativa que genera motivación y gusto por aprender en los estudiantes.

Palabras clave: *narrativa digital; storytelling; aprendizaje significativo*

¹ Autor principal.

Correspondencia: galo.guanotuna@educacion.gob.ec

Storytelling as an Innovative Teaching Strategy to Promote Meaningful Learning in Education: Exploration and Applications

ABSTRACT

Currently, the use of technologies has become a fundamental need in classroom processes. The present research arises from the problem of the lack of incorporation of technologies in the teaching and learning process, specifically the need to incorporate storytelling as an innovative strategy for meaningful learning. The objective was based on contributing to the development of novel approaches in educational processes through the application of tools focused on digital narratives, considering the change in the educational model with the post-pandemic. The structure of this work is developed as follows: first, a synthesis of the most important elements of digital narratives and Storytelling; Second, the methodology used, a qualitative-quantitative methodological process was used, through an exploratory approach, addressing a sample of 36 teachers from Educational District 17D03 of the Ministry of Education in the city of Quito, Ecuador. In addition, an interview was conducted with the academic coordinator. Finally, the results revealed that teachers do not use digital narratives such as Storytelling in the classroom. In this way, it is concluded that Storytelling is an easy and attractive methodology that generates motivation and a desire to learn in students.

Keywords: *digital storytelling; storytelling; significant learning*

*Artículo recibido 20 setiembre 2023
Aceptado para publicación: 29 octubre 2023*

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se centra en examinar el aporte del storytelling en el aprendizaje significativo, mediante el uso de elementos visuales, auditivos y multimedia. Para este estudio se consideraron las transformaciones ocurridas en el sistema educativo tanto a nivel nacional como internacional como resultado de la pandemia de COVID-19. En este inédito escenario educativo pospandemia, el tema planteado proporciona alternativas del uso de recursos y herramientas que motiven a los estudiantes y docentes en el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje novedosos y significativos.

La situación problemática identificada en esta investigación consiste que aunque en la sociedad actual se ha integrado el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación, los profesores no tienen el suficiente dominio de estas herramientas, y los estudiantes no consiguen aprovechar estos recursos para desarrollar un conocimiento profundo y adquirir aprendizajes significativos.

En cuanto a la metodología empleada en este artículo, la investigación es de tipo descriptiva y de campo, debido a que se realizó investigación bibliográfica basada en el análisis de documentos especializados y se recopiló información en territorio para la contextualización y justificación de la necesidad del uso del Storytelling para el aprendizaje significativo.

La relevancia de la investigación realizada se centra en el rol desempeñado por las y los profesores, ya que son agentes directos que influyen en el desarrollo de habilidades de los estudiantes. Por lo tanto, es esencial considerar la aplicación de nuevas estrategias que permitan captar y mantener el interés de los niños, lo que a su vez facilita la construcción continua de procesos de aprendizaje más profundos. En este sentido, adquiere gran importancia la implementación de procesos que estimulen el desarrollo sensorial en niveles individuales, familiares y sociales.

Desde la perspectiva de teóricos de la educación como Hermann-Acosta (2015), este objetivo se logra a través de la integración de lenguajes textuales, sonoros y visuales con un enfoque marcado en la interacción. Es en esta misma línea en la que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se insertan en el ámbito educativo. De acuerdo con Hermann, tanto la radio, el cine, la televisión y dispositivos como los teléfonos inteligentes no solo actúan como medios de representación cultural, sino que también ofrecen

herramientas para educar a la comunidad (Hermann Acosta, 2015).

En consecuencia, los objetivos perseguidos en la investigación que se presenta tienen como finalidad contribuir al desarrollo de enfoques novedosos en los procesos educativos mediante la aplicación de herramientas centradas en las narrativas digitales.

La organización del presente artículo se estructura de la siguiente manera: primero se plantea la fundamentación teórica para el desarrollo de conceptos; la metodología proporciona una descripción detallada de cada paso llevado a cabo durante la investigación; los resultados y el análisis brindan una evaluación de las mediciones, tanto desde la perspectiva de los docentes como a través de encuestas; en la sección de propuesta se introduce la utilización del storytelling como una estrategia para abordar el problema identificado. Finalmente, las conclusiones sintetizan los hallazgos y apuntan hacia posibles direcciones para investigaciones futuras.

Fundamentación teórica

Las narrativas digitales

Las narrativas digitales son una forma moderna de contar historias que aprovecha la tecnología digital para crear experiencias narrativas enriquecidas. Estas narrativas pueden incorporar elementos visuales, auditivos y multimedia para involucrar al espectador o lector de una manera más profunda y participativa. Según Johnson (2013), las narrativas digitales "representan una evolución natural de la narrativa tradicional en respuesta a las posibilidades ofrecidas por la tecnología digital". Esto implica que las narrativas digitales no solo transforman la manera en que se cuentan las historias, sino también cómo se perciben y se relacionan con ellas.

La narrativa digital cobra una gran importancia en los nuevos modelos híbridos a partir de la pandemia de COVID 19, favorece el desarrollo de los procesos cognitivos, metacognitivos, argumentativos y de juicio crítico (Díaz Barriga, 2019). El relato digital se considera una metodología innovadora, como indica Díaz Barriga (2019, p. 254), menciona que es un conjunto de elementos que apoya a la concreción de un proyecto o la resolución de un problema, es así mismo un mediador de procesos de reflexión, de intervención planificada.

Además, las narrativas digitales pueden ser interactivas y adaptativas, lo que permite a los usuarios tomar decisiones que afectan la dirección de la historia. Murray (2017) señala que "las narrativas digitales pueden brindar a los espectadores una sensación de agencia, permitiéndoles influir en el desarrollo de la historia". Esto crea una experiencia de participación activa que puede ser especialmente efectiva en la educación y el aprendizaje, donde los estudiantes pueden explorar y aprender a su propio ritmo.

En resumen, las narrativas digitales representan una forma innovadora de contar historias que aprovecha la tecnología digital para crear experiencias narrativas interactivas y enriquecedoras. Estas narrativas tienen aplicaciones en una variedad de campos y ofrecen nuevas formas de comunicar información y experiencias de manera efectiva y atractiva.

Tipos de narrativas digitales Las narrativas digitales son un género en constante evolución que abarca una variedad de enfoques y formatos, cada uno con sus características distintivas. A continuación, exploraremos algunos de los tipos de narrativa digital más relevantes en la actualidad, respaldados por fuentes académicas actualizadas.

1. **Narrativas Transmedia:** Jenkins (2007) define las narrativas transmedia como historias que se desarrollan a través de múltiples medios y plataformas, involucrando a la audiencia de maneras diversas. Estas narrativas pueden incluir elementos como videos, blogs, redes sociales y videojuegos, creando una experiencia de inmersión para el público.
2. **Narrativas Interactivas:** Montfort (2007) explora las narrativas interactivas, donde el lector o espectador tiene un papel activo en la creación de la historia. Esto puede verse en videojuegos, donde las decisiones del jugador afectan el desarrollo de la trama, o en narrativas hipertextuales, donde los lectores eligen su propio camino a través de la historia.
3. **Narrativas Aumentadas y Realidad Virtual:** La narrativa digital también ha abrazado la realidad aumentada y la realidad virtual. Estas tecnologías permiten la creación de experiencias inmersivas donde la narrativa se fusiona con el entorno del usuario, creando nuevas posibilidades para contar historias y aprender.
4. **Narrativas de Redes Sociales:** Boyd y Ellison (2007) discuten las narrativas generadas por usuarios

en las redes sociales, donde las personas comparten sus experiencias y cuentan historias a través de fotos, videos y publicaciones. Estas narrativas a menudo se centran en la vida cotidiana y la construcción de la identidad en línea.

5. **Narrativas de Datos:** En el contexto de la era digital, las narrativas de datos se han vuelto fundamentales. De esta forma, las visualizaciones de datos efectivas pueden contar historias complejas y revelar patrones significativos, permitiendo una comprensión más profunda de la información.
6. **Narrativas de Aprendizaje Digital:** En la educación, las narrativas digitales se utilizan para involucrar a los estudiantes. Según Robin (2016), estas narrativas pueden emplearse como herramientas pedagógicas para fomentar la comprensión y la retención de información, así como para desarrollar habilidades de comunicación.

El storytelling

La narración dentro de la transmedia es un arte de contar historias que se usa en el campo educativo y que surge de la implicación personal del creador con la información y la historia. Algunos la definen como el uso de tecnología digital interactiva para crear historias participativas que fomentan la inmersión. (Rosales y Roig, 2017, p.165).

El storytelling o narración de historias, es una poderosa herramienta de comunicación que se ha convertido en un elemento central en diversos campos, desde el marketing hasta la educación. Según McKee (1997), el storytelling es "la forma más poderosa de transmitir ideas en el mundo humano", ya que las historias tienen la capacidad de conectar emocionalmente con las personas y transmitir mensajes de manera memorable.

En la educación, el storytelling también ha ganado relevancia. Gardner (1993) sugiere que la narración de historias puede ser una forma efectiva de transmitir información compleja y abstracta, ya que permite a los estudiantes contextualizar y personalizar el conocimiento. Además, en la era digital, las narrativas digitales han ampliado las posibilidades del storytelling, brindando nuevas formas de comprometer a los estudiantes a través de medios como videos, animaciones y experiencias interactivas (Robin, 2016). En resumen, el storytelling es una técnica poderosa que trasciende fronteras disciplinarias y se ha convertido en una

habilidad fundamental en la comunicación contemporánea.

El storytelling, o narración de historias, es una poderosa herramienta de comunicación que se ha convertido en un elemento central en diversos campos, desde el marketing hasta la educación. Según McKee (1997), el storytelling es "la forma más poderosa de transmitir ideas en el mundo humano", ya que las historias tienen la capacidad de conectar emocionalmente con las personas y transmitir mensajes de manera memorable. En el contexto del marketing, autores como Brown (2013) destacan que el storytelling efectivo puede ser utilizado para construir la identidad de una marca, conectando con la audiencia en un nivel emocional y forjando relaciones duraderas.

En la educación, el storytelling también ha ganado relevancia. Gardner (1993) sugiere que la narración de historias puede ser una forma efectiva de transmitir información compleja y abstracta, ya que permite a los estudiantes contextualizar y personalizar el conocimiento. Además, en la era digital, las narrativas digitales han ampliado las posibilidades del storytelling, brindando nuevas formas de comprometer a los estudiantes a través de medios como videos, animaciones y experiencias interactivas (Robin, 2016). En resumen, el storytelling es una técnica poderosa que trasciende fronteras disciplinarias y se ha convertido en una habilidad fundamental en la comunicación contemporánea. **Estrategias didácticas innovadoras**

Las estrategias didácticas innovadoras representan un enfoque esencial en la educación contemporánea, diseñadas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la aplicación de métodos educativos novedosos y efectivos. Como señala Bransford (2000), estas estrategias están "diseñadas para involucrar a los estudiantes de manera activa en la construcción de su propio conocimiento", lo que implica un enfoque centrado en el estudiante que promueve la comprensión profunda y el pensamiento crítico. Además, según Johnson y Johnson (2014), estas estrategias a menudo incorporan la colaboración entre estudiantes, lo que fomenta el desarrollo de habilidades sociales y la resolución de problemas en un entorno de aprendizaje interactivo.

Estas estrategias pueden abarcar enfoques diversos, desde el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) hasta la gamificación y el Aprendizaje Cooperativo. En un mundo en constante cambio, la aplicación de estrategias didácticas innovadoras, respaldadas por la investigación y la pedagogía moderna, se ha

convertido en un pilar fundamental para preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI y garantizar un aprendizaje significativo y duradero.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es un concepto fundamental en la pedagogía contemporánea, respaldado por una base teórica sólida. Según Ausubel (1995), uno de los principales teóricos en este campo, el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera lógica y sustantiva con lo que ya se sabe. Esta perspectiva destaca la importancia de construir sobre el conocimiento previo de los estudiantes, lo que, según Novak (1981), impulsa una comprensión profunda y la capacidad de transferir el aprendizaje a situaciones nuevas. Además, el aprendizaje significativo se alinea con la idea de que los estudiantes deben ser participantes activos en su propio proceso educativo, lo que implica la aplicación activa del conocimiento en contextos relevantes y significativos. En última instancia, el aprendizaje significativo va más allá de la memorización superficial, promoviendo una comprensión arraigada y duradera que tiene un impacto real en la vida de los estudiantes.

Aprender con base en el descubrimiento se considera como un proceso distinto a la simple recepción, que ha sido una constante en la educación tradicional. Para este efecto, los estudiantes cambian la estructura cognitiva de información para integrar la estructura cognitiva ya existente para reorganizar esta combinación y de esta forma obtener productos diferentes. (Ausubel, 2002: 91).

Para la aplicación de la base teórica de las narrativas digitales en el campo educativo, armaremos un nuevo constructo con los aportes de Kolb, quien afirma que el gran problema en los procesos de enseñanza y aprendizaje se concentra en el campo cognitivo, con esto los estudiantes no siempre logran desarrollar habilidades, competencias y destrezas para ponerlos en práctica en contextos reales. (Kolb, 2005).

METODOLOGÍA

La base de este trabajo de investigación es el conjunto de resultados obtenidos de la muestra de estudio del Distrito Educativo 17D03 La Delicia de la ciudad de Quito, Ecuador, específicamente con docentes de todos los niveles educativos, y se centra en la aplicación de narrativas digitales.

Para abordar esta investigación, se optó por un enfoque mixto, que incluye aspectos cualitativos derivados de reflexiones basadas en entrevistas y análisis teóricos, así como aspectos cuantitativos obtenidos a través del procesamiento de datos de entrevistas. En este sentido, el estudio se caracteriza como descriptivo y de campo, ya que implica la recopilación de información tanto teórica como en el terreno para analizar la situación actual y justificar la necesidad de implementar las narrativas digitales en la educación. Las técnicas utilizadas incluyeron encuestas a docentes y entrevistas cualitativas a un experto en educación.

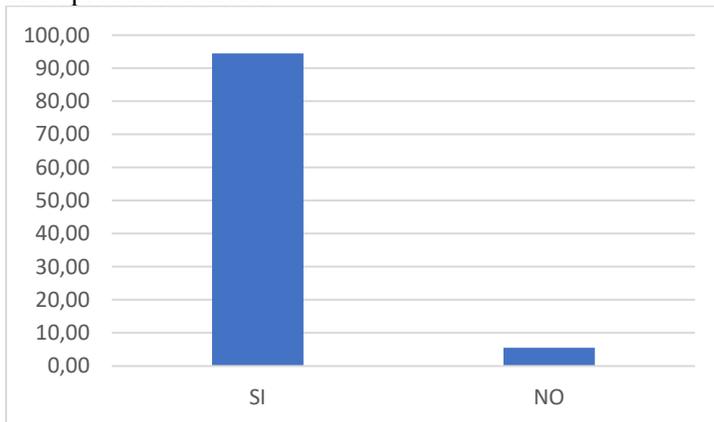
De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2010), cuando la población objetivo es relativamente pequeña, como en este caso, donde se trata del grupo de docentes del Distrito educativo 17D03, se consideró a todo el grupo como muestra para la recolección de datos. El tipo de muestreo utilizado es no probabilístico homogéneo, ya que se seleccionó a todos los docentes del grupo para la investigación.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Considerando que la pregunta de investigación que establece el rol del storytelling como estrategia didáctica innovadora en docentes de todos los niveles del Distrito 17D03, La Delicia, de la ciudad de Quito, Ecuador. Se obtienen los siguientes resultados: la muestra de estudio corresponde a 36 profesores, de quienes el 88.89% considera necesaria la inclusión del storytelling como estrategia didáctica innovadora porque contribuyen de manera positiva en el aprendizaje significativo de los estudiantes, mientras que el 11.11% opina que no es necesaria la inclusión del storytelling.

Figura 1

¿Considera usted que es necesaria la implementación del storytelling como estrategia didáctica innovadora, en los procesos académicos?



Fuente: (Encuesta a docentes, 2023)

En la figura 1 se observa que la mayor parte de los encuestados están de acuerdo en la implementación del storytelling como estrategia didáctica innovadora en los procesos de aula.

En la entrevista el docente Servio Cadena, contrasta su opinión con los resultados de la encuesta. Manifiesta que el storytelling puede captar la atención de los estudiantes de manera efectiva. Las historias tienen el poder de involucrar emocionalmente a los alumnos, lo que facilita la comprensión y retención de conceptos. Al presentar información de manera narrativa, se crea un contexto que ayuda a los estudiantes a relacionar y recordar los contenidos de manera más significativa.

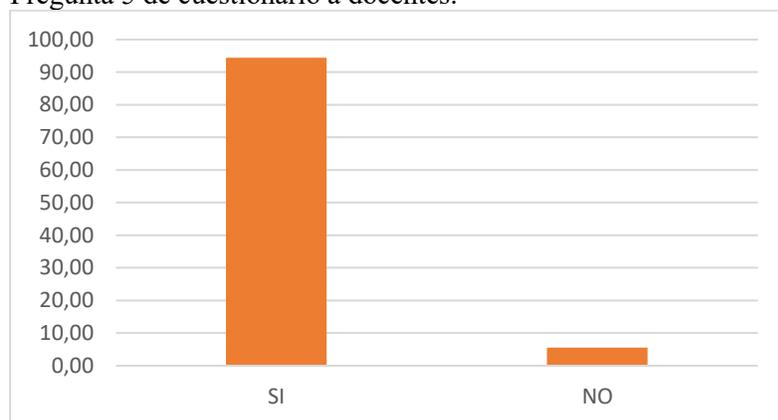
Además, indica que el storytelling fomenta la creatividad y la expresión oral y escrita de los estudiantes. Les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades de narración, argumentación y análisis crítico. También puede ser una herramienta inclusiva que se adapta a diversos estilos de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes participar de manera activa en la construcción de la historia.

Aplicación del modelo TAM

Pregunta 5. En general, Storytelling me parece una estrategia útil en mis clases en entornos presenciales y virtuales.

Figura 2

Pregunta 5 de cuestionario a docentes.



De un total de 36 docentes encuestados, equivalente al 100% de la población, el 94,44% equivalente a 34 docentes afirma que Storytelling es una estrategia útil para el proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos presenciales y virtuales. Por otro lado, el 5,56% equivalente a 2 docentes indican que no es una estrategia útil. Esto significa que la mayor parte de docentes considera que Storytelling es una estrategia que favorece los procesos de enseñanza y aprendizaje en los diferentes entornos que se consideran híbridos a partir de la pandemia COVID 19 que implican la combinación de entornos presenciales y virtuales.

CONCLUSIONES

Para lograr aprendizajes significativos, es esencial considerar la interacción entre conocimientos previos, experiencia y nuevos conocimientos en el contexto de la enseñanza. La organización efectiva del conocimiento es crucial para garantizar la internalización y retención del nuevo aprendizaje. Además, es importante proporcionar a los estudiantes herramientas que les permitan conectar y asimilar el material nuevo. En este sentido, la incorporación de narrativas digitales, en diversos formatos multimediales, hipertextuales y transmediáticos, desempeña un papel fundamental como organizadores que facilitan la asimilación y retención del conocimiento.

Las narrativas digitales, al funcionar como herramientas pedagógicas y estrategias de enseñanza, se sustentan en principios pedagógicos fundamentales como el aprendizaje significativo, al tiempo que se alinean con los principios de la tecnología educativa. Estas narrativas encuentran su espacio en entornos de aprendizaje que son abiertos, adaptables y descentralizados, lo que les permite adaptarse a las necesidades

de diversos tipos de estudiantes.

Mediante el estudio realizado se observó que los profesores carecían de conocimientos acerca de estrategias didácticas innovadoras, las cuales desempeñan un papel crucial en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto resalta la urgente necesidad de crear estrategias educativas novedosas que aprovechen las herramientas disponibles en la actualidad para el aprendizaje significativo. En el Distrito educativo 17D03, contexto específico que se examinó, se llegó a la conclusión de que las narrativas digitales representan un recurso sólido desde el cual se pueden iniciar estos procesos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona: Paidós.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., Hanesian, H., & Sandoval Pineda, M. (1995). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo (2a ed.). México: Trillas.
- Bransford, J., Derry, S., Berliner, D., & Hammersness, K. (2005). Theories of learning and their roles in teaching. In L. Darling-Hammond & J. Bransford (Eds.), *Preparing teachers for a changing world* (pp. 40-87). S. Francisco: Jossey Bass.
- Boyd, D. M. & Ellison, n. B. (2008). social network sites: definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*.
- Díaz Barriga, A. F., Pacheco, P. D. y Vázquez, N.V. (2017). El relato digital como dispositivo pedagógico para promover aprendizaje complejo y pensamiento crítico sobre el tema de la intervención psicoeducativa con menores institucionalizados.
<http://somece2015.unam.mx/anterior/MEMORIA/21.pdf>
- Gardner, R.A. (1970). The Mutual Storytelling Technique: Use in the treatment of a child with a post-traumatic neurosis. *Journal of Learning Disabilities*, 24, 419-439.
- Hermann Acosta, A. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. *Sophía*,1(19), 253.
<https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.12>

- Hermann-Acosta, A. y Pérez-Garcías, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: Revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Revista ESPACIOS*,40(41), 5-19.
- Hernández Sampieri, R., FernándezCollado, C.yBaptista-Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5a ed). McGraw-Hill.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K. y Robinson, A. J. (2009). *Confronting theChallenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Massachusetts:Massachusetts Institute of Technology.
- Johnson, M. G. y Davies, M. S. (2014). Self-Regulated Learning in Digital Environments: Theory, Research, Praxis. *British Journal of Research* 1(2), 68-80.
- Johnson, David y Roger Johnson (2014), *La evaluación en el aprendizaje cooperativo. Cómo mejorar la evaluación individual a través del grupo*, Madrid, Ediciones SM.
- Kolb, D. y Kolb, A. (2005). Learning Styles and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education. *Academy of Management Learning & Education*,193-212.
- Rosales, S., y Roig, R. (2017). El relato digital como elemento narrativo en el ámbito educativo. *Notandum*, 44–45, 163–174. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/58973>
- McKee, R. (1997). *Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York, ReganBooks.
- Montfort, Nick (2007). Narrative and digital media (pp. 172-188). D. Herman (ed.) *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge University Press.
- Murray, J. (2016). *Versions: The Creative Landscape of Virtual Reality*. Janet H. Murray. *Humanistic Design for an Emerging Medium*. <https://inventingthemedium.com/category/vi-onward-with-invention/virtualreality-storytelling-vi-onward-with-invention/>
- Novak, J.D. (1981). *Uma teoria de educação*. São Paulo: Pioneira. Traducción al portugués, de M.A. Moreira, do original *A theory of education*. Ithaca, N.Y: Cornell University, 1977
- Robin, B.R. (2016). “The power of digital storytelling to support teaching and learning”. *Digital Education*

Review, 30, 17-29.

Rosales, M. M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, 1–13. <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/662.pdf>