



E-Stories
Digital Storytelling in Supporting
Immigrant University Students
Language and Technology Use Skill



Co-funded by
the European Union



E-Stories

Narración digital para el apoyo a estudiantes universitarios
inmigrantes en el desarrollo de competencias lingüísticas y
digitales

Higher Education ERASMUS+
KA220-HED - Cooperation partnerships in higher education

Guía docente

Integración del aprendizaje de lenguas, alfabetización y la
competencia intercultural en la educación superior

Número de referencia:
2023-1-TR01-KA220-HED-000167303



**Co-funded by
the European Union**



Contents

Capítulo 1: Introducción

- 1.1 El proyecto E-Stories
 - 1.1.1 Necesidades sociales y educativas
 - 1.1.2 Objetivos e impacto esperado
 - 1.1.3. Principios pedagógicos
 - 1.1.4 Beneficiarios del proyecto E-Stories
 - 1.2 Guía didáctica para el profesorado de lenguas
 - 1.2.1 Objetivos de la guía didáctica
- Recommended technical tools*
- 1.2.2 Impacto esperado
 - 1.2.3 Estructura
 - 1.2.4 Cómo usar esta guía

Capítulo 2: Storytelling Digital

- 2.1 ¿Qué es el Storytelling Digital?
- 2.2 El valor pedagógico de las historias digitales en Educación Superior y enseñanza de lenguas
 - 2.2.1 Mejora de la implicación y motivación del alumnado
 - 2.2.2 Desarrollo del lenguaje en contextos reales
 - 2.2.3 Creatividad, pensamiento crítico y alfabetización digital
 - 2.2.4 Bienestar socioemocional y sentimiento de pertenencia
 - 2.2.5 Conclusión
- 2.3 Marco teórico
 - 2.3.1 Teorías constructivistas y socioconstructivistas en el aprendizaje de lenguas extranjeras
 - 2.3.2 El storytelling digital desde los principios constructivistas y socioconstructivistas
- 2.4 Buenas prácticas en la enseñanza de lenguas extranjeras a través del storytelling digital
 - 2.4.1 Turquía
 - 2.4.2 Alemania
 - 2.4.3 España
 - 2.4.4 Grecia
 - 2.4.5 Serbia
 - 2.4.6 Conclusión
- 2.5 Elementos del curso E-Stories
 - 2.5.1 Objetivos
 - 2.5.2 Módulos

Capítulo 3: Ejemplos de unidades didácticas y orientaciones docentes

- 3.1 Introducción a la enseñanza con storytelling digital
- 3.2 Ejemplo de unidades didácticas
- 3.3 Orientaciones prácticas para el profesorado
 - 3.3.1 Gestión del aula en contextos multiculturales
 - 3.3.2 Fomentar la creatividad y la colaboración
 - 3.3.3 Integración del storytelling con la tecnología

Capítulo 4: Uso de la plataforma de aprendizaje en línea (Moodle)

- 4.1 Finalidad de la plataforma Moodle de E-Stories
- 4.2 Descripción general de la plataforma Moodle
- 4.3 Estructura del curso y módulos

- 4.4 Descripción general de los módulos
- 4.5 Materiales y actividades didácticos
- 4.6 Uso de la plataforma para la docencia
- 4.7 Seguimiento del progreso y evaluación
- 4.8 Soporte técnico y resolución de problemas

Capítulo 5: Conclusiones y recursos

- 5.1 Reflexiones clave e impacto del proyecto
 - 5.2 De la pedagogía a la práctica: WP2 y WP3
 - 5.2.1 WP2 - Módulo formativos: implementación pedagógica estructurada
 - 5.2.2 WP3 - Plataforma de aprendizaje en línea: infraestructura digital para el aprendizaje
 - 5.3 Recommended technical tools for DST
 - 5.3.1 Herramientas para la planificación de historias y la creación de storyboards
 - 5.3.2 Herramientas de grabación y edición de audio
 - 5.3.3 Herramientas de creación y edición de vídeos
 - 5.3.4 Presentation and animation tools
 - 5.3.5 Collaborative platforms
 - 5.3.6 Consideraciones pedagógicas para la selección de herramientas
 - 5.4 Desarrollo profesional permanente
 - 5.4.1 Storytelling digital: fundamentos teóricos y perspectivas pedagógicas
 - 5.4.2 Storytelling digital en el aprendizaje de lenguas y en contextos de TESOL
 - 5.4.3 Storytelling digital y desarrollo de las destrezas lingüísticas
 - 5.4.4 Storytelling digital, inclusión y educación de personas migrantes y refugiadas
 - 5.4.5 Aprendizaje basado en tareas, aprendizaje basado en proyectos y storytelling digital
 - 5.4.6 Formación del profesorado, TPACK y pedagogía digital
 - 5.4.7 Diseño curricular, planificación y marcos educativos
 - 5.4.8 Diseño curricular, planificación y marcos educativos
 - 5.5 Una mirada al futuro: sosteniendo la innovación
- ## **6. Referencias**

[Home](#) | [Theory](#) | [Practice](#) | [Tools](#) | [Platform](#)

Capítulo 1: Introducción

1.1 El proyecto E-Stories

El [Proyecto E-Stories](#) (*E-Stories - Digital Storytelling in Supporting Immigrant University Students' Language and Technology Use Skills*) es una iniciativa Erasmus+ KA220-HED que combina la adquisición de lenguas, la alfabetización digital y la comunicación intercultural dentro de un marco educativo innovador. Su objetivo es capacitar al alumnado internacional para desarrollar competencias lingüísticas, digitales e interculturales mediante la creación de narrativas creativas en distintos medios.

El consorcio, formado por cinco instituciones de educación superior y una organización no gubernamental (ONG), integra experiencia en enseñanza de lenguas, tecnología y educación intercultural con el fin de garantizar que los recursos sean adaptables, inclusivos y sostenibles en diversos contextos. Cada institución aporta no solo su experiencia especializada, sino también perspectivas locales y experiencia práctica, contribuyendo así a

que el diseño del curso, la guía didáctica y los recursos educativos sean relevantes, adaptables y sostenibles en diferentes países y contextos.

El proyecto comenzó oficialmente el 31 de diciembre de 2023, con el objetivo principal de responder a las necesidades emergentes en los contextos internacionales de educación superior: el alumnado cuya lengua materna no es la lengua meta suele enfrentarse a dificultades no sólo para dominar dicha lengua, sino también para desenvolverse en diversos entornos digitales, herramientas y expectativas académicas. Al mismo tiempo, las instituciones de educación superior participantes reconocen que la alfabetización digital ya no es opcional, sino un elemento central. Por ello, E-Stories se concibió para dar respuesta, de manera integral, tanto a las necesidades lingüísticas como tecnológicas del alumnado internacional.

Ponlo en práctica:

[Ejemplos de unidades didácticas](#)

1.1.1 Necesidades sociales y educativas

La educación superior contemporánea está cada vez más internacionalizada. El alumnado procede de numerosos países, habla distintas lenguas y aporta experiencias digitales diversas. Al mismo tiempo, los modos de comunicación, los entornos de aprendizaje y las expectativas socioculturales han cambiado: las herramientas digitales, las plataformas multimedia, las redes sociales, la producción creativa y la colaboración en línea forman parte integral tanto de la vida académica como de la participación social en un sentido más amplio.

El aprendizaje de lenguas en estos contextos debe ir más allá del énfasis tradicional en la gramática, la lectura, la escritura, la comprensión auditiva y la expresión oral. Debe fomentar la capacidad de expresar ideas, relatos e identidades a través de distintos medios, así como comprender no sólo la precisión lingüística, sino también la eficacia comunicativa en entornos multilingües y multimedia.

La narrativa digital ofrece un medio especialmente rico para ello. A través de la creación de relatos —personales, culturales o imaginativos— el alumnado no solo trabaja la lengua, sino también el diseño digital, la alfabetización mediática (cómo seleccionar imágenes, sonido y vídeo; cómo componer y editar), los procesos colaborativos, la reflexión sobre la identidad y la cultura, así como la consideración de la audiencia a la que se dirige.

Para el alumnado internacional, la narrativa puede servir como puente entre sus contextos de origen y el nuevo entorno cultural y lingüístico: les ayuda a procesar, compartir e integrar sus experiencias mientras desarrollan tanto sus competencias lingüísticas como digitales. Esta es una de las ideas centrales del proyecto E-Stories.

1.1.2 Objetivos e impacto esperado



Objetivos clave del proyecto



Mejorar la competencia lingüística a través de la práctica auténtica basada en la narrativa.



Desarrollar habilidades de narración digital que integren la creatividad y el uso de herramientas multimedia.



Fomentar la conciencia intercultural y la inclusión mediante narrativas personales y culturales.



Promover la innovación pedagógica proporcionando métodos replicables y basados en evidencias.



Apoyar el crecimiento profesional de los educadores en el conocimiento tecnológico, pedagógico y del contenido



Garantizar la sostenibilidad a través de recursos educativos abiertos disponibles en todos los idiomas de los socios participantes.

1.1.3. Principios pedagógicos

El diseño pedagógico de E-Stories se fundamenta en las teorías constructivistas y socioconstructivistas del aprendizaje, que entienden el conocimiento como algo que el alumnado construye activamente mediante la experiencia, la interacción y la reflexión (véase el Capítulo 2 para una discusión teórica detallada). Dentro de este marco, E-Stories promueve seis principios interrelacionados que configuran su metodología de enseñanza, basándose en los principios de aprendizaje integrado expuestos en la Sección 1.2:

1. Alfabetización lingüística y digital integrada:

El alumnado aprende la lengua meta a través de la creación digital. Cada proyecto de narrativa digital funciona tanto como una tarea lingüística como tecnológica, ya que el alumnado compone, edita y comparte narrativas multimodales que combinan el uso de la lengua con la práctica digital.

2. Pedagogía interactiva y colaborativa:

El aprendizaje se desarrolla mediante talleres, proyectos en grupo y colaboración entre iguales. El alumnado intercambia retroalimentación, negocia significados y perfecciona su trabajo, procesos que fortalecen simultáneamente el desarrollo lingüístico y las competencias de comunicación digital.

3. Contenido generado por el alumnado:

El alumnado actúa como creador en lugar de ser únicamente receptor de la enseñanza. Diseña sus propias historias digitales en la lengua meta, partiendo de experiencias personales y perspectivas culturales, al tiempo que aplica estructuras narrativas, creatividad y conciencia de la audiencia.

4. Reflexión cultural y sobre la identidad:

La narrativa fomenta que el alumnado exprese y comparta sus identidades culturales y sus trayectorias interculturales. A través de esta práctica reflexiva, desarrolla confianza, empatía y comprensión mutua, reforzando así su competencia intercultural.

5. Uso auténtico de la lengua y desarrollo de la competencia lingüística:

El desarrollo lingüístico surge de una comunicación significativa y contextualizada: redactar guiones, narrar y revisar historias digitales. Este enfoque basado en tareas conecta la precisión lingüística con una expresión con propósito comunicativo.

6. Competencias de producción tecnológica y lingüística:

El alumnado adquiere experiencia práctica con herramientas digitales y software de narrativa digital, aprendiendo a planificar, diseñar y editar narrativas multimedia que integran texto, sonido e imágenes, desarrollando así confianza tanto en su competencia tecnológica como comunicativa.



© Aplica estos principios didácticos
[Orientaciones prácticas para docentes](#)

1.1.4 Beneficiarios del proyecto E-Stories

Los principales beneficiarios de E-Stories son el alumnado universitario internacional e inmigrante que busca reforzar sus competencias lingüísticas, digitales e interculturales. El profesorado también se beneficia del acceso a metodologías y materiales validados que facilitan una enseñanza inclusiva y enriquecida con tecnología. A nivel institucional, las universidades obtienen marcos de referencia para modernizar los planes de estudio y apoyar a grupos culturalmente diversos. Como se expone en las Secciones 1.2 y 1.3, estos impactos son interdependientes: la mejora de las competencias lingüísticas y digitales potencia directamente la participación académica y la implicación intercultural del alumnado.

1.2 Guía didáctica para el profesorado de lenguas

La guía didáctica para el profesorado de lenguas constituye uno de los principales resultados intelectuales del proyecto E-Stories y ha sido diseñada para trasladar la visión pedagógica del proyecto a un recurso práctico, accesible y transferible para el profesorado de lenguas en Europa y otros contextos internacionales. Su desarrollo responde directamente a las necesidades identificadas durante el “Análisis de necesidades y

situación”, que puso de manifiesto las dificultades a las que se enfrenta el alumnado internacional, extranjero e inmigrante en la adquisición de una nueva lengua, especialmente en ámbitos como la narrativa, la escritura creativa y el uso eficaz de las tecnologías digitales.

La guía incluye herramientas técnicas, materiales didácticos y ejemplos de secuencias didácticas. Al mismo tiempo, se basa en una revisión exhaustiva de buenas prácticas en narrativa digital (DST) aplicada a la enseñanza de lenguas en los países del consorcio, garantizando así la integración tanto de metodologías basadas en evidencias como de prácticas innovadoras.

1.2.1 Objetivos de la guía didáctica

El objetivo principal de la guía didáctica es apoyar al profesorado de lenguas en la mejora de sus métodos de enseñanza, con el fin de fomentar no solo la competencia lingüística, sino también las competencias tecnológicas y profesionales. Más concretamente, esta guía pretende:

1. **Integrar la enseñanza de lenguas y tecnología.** Proporcionar al profesorado estrategias concretas, herramientas digitales y metodologías para incorporar la narrativa digital (DST) en la enseñanza de lenguas. Esta integración tiene como objetivo hacer que el aprendizaje de idiomas sea más atractivo, auténtico y relevante para las experiencias vitales del alumnado.
2. **Ofrecer recursos prácticos al profesorado de lenguas.** Presentar una colección estructurada de materiales didácticos, recursos técnicos y ejemplos de secuencias didácticas que puedan aplicarse directamente en el aula. Estos materiales han sido diseñados para ser flexibles y adaptables, permitiendo al profesorado ajustarlos en función de la edad, el nivel de competencia lingüística, el contexto cultural y las necesidades de aprendizaje del alumnado.
3. **Promover prácticas inclusivas e interculturales.** Dotar al profesorado de enfoques que favorezcan la inclusión social y la comprensión intercultural entre el alumnado migrante e internacional. La narrativa se destaca no sólo como una técnica pedagógica, sino también como un medio para valorar y compartir identidades culturales diversas dentro del aula.
4. **Desarrollar la competencia profesional del profesorado de lenguas.** Fomentar que el profesorado desarrolle su conocimiento TPACK, permitiéndole sentirse más seguro y capacitado a la hora de integrar la tecnología en su práctica docente cotidiana. Mediante el uso de la guía didáctica, el profesorado fortalece sus competencias profesionales y aumenta su preparación para responder a la complejidad de las aulas multiculturales.
5. **Garantizar una amplia accesibilidad.** Poner la guía didáctica a disposición del público como REA (Recurso Educativo Abierto) en inglés y en todas las lenguas nacionales de los países del consorcio, garantizando así que pueda ser utilizada por docentes de toda Europa y otros contextos internacionales. Al publicarse como libro electrónico en la página web del proyecto, la guía será de libre acceso y sostenible, llegando a una audiencia mucho más amplia.

6. **Apoyar la difusión y el desarrollo de capacidades.** Complementar la guía didáctica con sesiones de formación y oportunidades en línea, permitiendo que al menos 500 docentes del público objetivo refuerzen sus competencias en pedagogía digital y prácticas innovadoras para la enseñanza de lenguas. Estas actividades refuerzan los objetivos de la guía al transformar los planteamientos teóricos en oportunidades de aprendizaje basadas en la práctica.

Explora herramientas recomendadas

[Herramientas técnicas recomendadas](#)

1.2.2 Impacto esperado

Esta guía permitirá:

- Producir un recurso educativo multilingüe y de alta calidad que integre pedagogía, tecnología e interculturalidad.
- Favorecer el desarrollo de capacidades de al menos 500 docentes mediante talleres y formación en línea.
- Fortalecer una red paneuropea de profesorado innovador en la enseñanza de lenguas.

1.2.3 Estructura

La presente guía didáctica traduce la filosofía de E-Stories en un recurso integral para el profesorado.

- El Capítulo 2 explora el marco teórico y el papel de la narrativa digital (DST).
- El Capítulo 3 ofrece secuencias didácticas y estrategias para el aula.
- El Capítulo 4 presenta la plataforma de aprendizaje en línea.
- El Capítulo 5 aporta algunas conclusiones y enlaces a recursos.

Cada capítulo se fundamenta en los principios clave expuestos en esta sección, garantizando la coherencia entre teoría, práctica e impacto.

1.2.4 Cómo usar esta guía

La guía didáctica para el profesorado de lenguas no está concebida para leerse como un manual tradicional de principio a fin, sino más bien como una caja de herramientas dinámica y un repositorio de ideas creativas al que el profesorado puede recurrir según sus necesidades, en función de su contexto de enseñanza y de los perfiles de su alumnado. Su diseño es deliberadamente flexible para que el profesorado pueda adaptar, combinar y experimentar con distintos enfoques, sin sentirse limitado a un único método. El profesorado puede sacar provecho de esta guía de diferentes maneras:

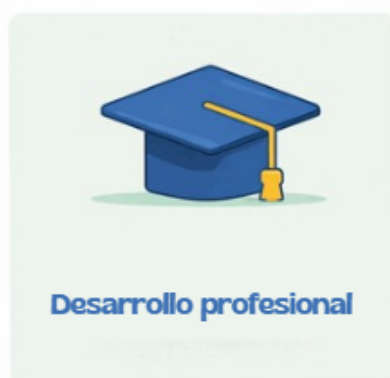
1. *Como una herramienta práctica.* El profesorado que busque soluciones inmediatas puede consultar las secciones dedicadas a ejemplos de secuencias didácticas, descripciones de herramientas digitales y actividades para el aula. Estos recursos

pueden incorporarse directamente a la práctica docente o adaptarse a las condiciones locales.

2. *Como un repositorio.* La guía funciona como un “repositorio de ideas innovadoras”, ofreciendo estrategias diversas que fomentan la creatividad, la narrativa y el intercambio intercultural. El profesorado puede explorar ejemplos de proyectos de narrativa digital (DST), ejercicios innovadores y propuestas de evaluación, seleccionando aquellos que mejor se ajusten a sus objetivos de enseñanza.

3. *Como un recurso de desarrollo profesional.* Más allá de los consejos prácticos, la guía proporciona fundamentos teóricos y justificaciones pedagógicas. El profesorado puede utilizarla para profundizar en su comprensión de cómo la narrativa digital favorece el aprendizaje de lenguas, motiva al alumnado y promueve la inclusión. Esta dimensión reflexiva puede servir como base para talleres, sesiones de aprendizaje entre iguales o el desarrollo profesional individual.

4. *Como una guía de referencia flexible.* Dado que la guía está disponible en formato electrónico y traducida a varias lenguas (todas las lenguas nacionales de los países del consorcio), puede consultarse fácilmente en línea, navegarse a través de su estructura interna y buscarse mediante palabras clave. El profesorado puede utilizarla de manera selectiva antes de planificar una clase, durante el diseño curricular o al explorar nuevas herramientas digitales.



Se anima al profesorado a utilizar la guía didáctica no solo de manera individual, sino también en debates en equipo y comunidades de aprendizaje profesional, donde puedan intercambiar experiencias sobre la aplicación de las actividades propuestas, adaptarlas a nuevos contextos e incluso crear nuevas variantes inspiradas en las ideas presentadas.

De este modo, la guía se concibe menos como un manual prescriptivo y más como un recurso creativo y en constante evolución: una herramienta viva que invita a la experimentación, la adaptación y la innovación. Cada docente puede decidir cuánto utilizar de ella en cada momento, garantizando así que los materiales sigan siendo relevantes en aulas, culturas y grupos de alumnado diversos.

¿Cómo te gustaría comenzar a utilizar esta guía?

- 🎧 Empieza con actividades prácticas → [Capítulo 3](#)
- 📖 Explora la teoría → [Capítulo 2](#)
 - Descubre herramientas digitales → [Capítulo 5](#)
- 🔗 Utiliza la plataforma en línea → [Capítulo 4](#)

[Home](#) | [Theory](#) | [Practice](#) | [Tools](#) | [Platform](#)

Capítulo 2: Storytelling Digital

2.1 ¿Qué es el Storytelling Digital?

El storytelling o narrativa digital representa una evolución contemporánea de la narración tradicional, al combinar el relato con herramientas multimedia como el vídeo, el audio y el texto digital (Robin, 2006). Incluye narrativas personales, documentales históricos e historias instructivas, cada una con finalidades educativas específicas (Robin, 2016). Esta metodología implica al alumnado de manera creativa, fomentando habilidades de investigación, comunicación y competencia digital. A través de la creación y difusión de historias digitales, el alumnado mejora su capacidad de expresión, recibe retroalimentación de sus iguales y participa en procesos de aprendizaje colaborativo. Este enfoque atiende a diversos estilos de aprendizaje y favorece el sentimiento de logro, al tiempo que promueve el pensamiento crítico, la alfabetización y las competencias cooperativas (Mello, 2001).

Históricamente, la narración ha desempeñado un papel fundamental en la transmisión de conocimientos, valores y patrimonio cultural, apoyando las habilidades comunicativas y la empatía, al mismo tiempo que fomenta la unidad y la inclusión (Mello, 2001). Con los avances tecnológicos de la década de 1990, Lambert y Atchley (2009) fueron pioneros en el storytelling digital, al combinar técnicas narrativas tradicionales con herramientas digitales. El storytelling digital ha sido identificada como especialmente valiosa en el aprendizaje de lenguas, el compromiso creativo y la educación artística (Boydell et al., 2015, citado en de Jager, 2017). Las definiciones del storytelling digital destacan la implicación personal, la

multimodalidad y la integración de la tecnología para comunicar mensajes de manera eficaz (Brailas, 2021; Normann, 2011; Ohier, 2007).

Investigaciones recientes, incluidas las revisiones sistemáticas realizadas en el marco del proyecto E-Stories, destacan la relevancia pedagógica de la DST, especialmente en la mejora de las competencias lingüísticas, la conciencia cultural y la integración social (Castillo-Rodríguez & Rubio-Gragera, 2023; Sánchez-Rivas et al., 2023). En la enseñanza de lenguas, la narrativa digital mejora el vocabulario, la gramática, la comprensión auditiva, la expresión oral, la comprensión lectora y la expresión escrita. Al implicar al alumnado en proyectos que incluyen planificación, redacción de guiones, edición y presentación, el storytelling digital favorece tanto la competencia lingüística como la digital. Por ejemplo, diversos estudios muestran mejoras significativas en el vocabulario (Sembiring & Simajuntak, 2023), la comprensión auditiva (Basyoni et al., 2022; Hussain et al., 2021), la expresión oral (Nair & Yunus, 2021), la motivación lectora (Ginting et al., 2021; Indriani & Suteja, 2023) y la producción escrita (Tanrikulu, 2022). Estas actividades también fomentan la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Más allá del aprendizaje de lenguas, el Storytelling digital promueve la conciencia cultural. El alumnado reflexiona sobre sus propias identidades culturales mientras explora las de otras personas, favoreciendo el diálogo intercultural, la sensibilidad cultural y la preservación del patrimonio inmaterial (Humairoh, 2023; Karakuş et al., 2020). El Storytelling digital amplifica las voces marginadas y cuestiona estereotipos relacionados con el género, la etnia y la raza, promoviendo el respeto por la diversidad cultural y contribuyendo a la ciudadanía global (Rodriguez et al., 2021). Asimismo, ayuda a reducir la brecha digital, ofreciendo oportunidades equitativas de participación y expresión.

La integración social y la inclusión constituyen otros beneficios del Storytelling digital. Al narrar experiencias personales, el alumnado —especialmente las personas migrantes y pertenecientes a minorías— desarrolla empatía, fortalece la cohesión social y construye un sentido de pertenencia (Selçuk et al., 2023). Iniciativas de gran escala, como el proyecto MEMX financiado por Horizon 2020, demuestran que la integración de comunidades nacionales y migrantes mediante la DST favorece la comprensión mutua y el intercambio cultural (Bala et al., 2024). Además, el storytelling digital promueve el aprendizaje interactivo y una mayor implicación con el patrimonio cultural (Katifori et al., 2020).

En conclusión, el storytelling digital no es únicamente una adaptación tecnológica de la narración tradicional, sino una sólida innovación educativa. Refuerza la competencia lingüística, fomenta la conciencia cultural, promueve la inclusión social y desarrolla la alfabetización digital. Al conectar la enseñanza de lenguas con dimensiones culturales y sociales, el storytelling digital prepara al alumnado para participar de manera efectiva en sociedades inclusivas, diversas y tecnológicamente avanzadas, ofreciendo un enfoque significativo y motivador para la educación del siglo XXI.

2.2 El valor pedagógico de las historias digitales en Educación Superior y enseñanza de lenguas

El storytelling digital mejora la motivación, la implicación y la competencia lingüística al situar el aprendizaje en contextos auténticos y personales. El alumnado adquiere vocabulario, fluidez y habilidades de escritura mediante la creación de narrativas y la producción multimedia. Finalmente, fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la alfabetización digital, al tiempo que fortalece el bienestar social y emocional a través de la narración colaborativa (Fokides, 2016; Kendrick et al., 2022).

🔗 **Observa ejemplos reales en el aula**
[Buenas prácticas](#)

2.2.1 Mejora de la implicación y motivación del alumnado

Se ha demostrado que el storytelling digital incrementa significativamente la implicación del alumnado al integrar experiencias personales e intereses propios en los contenidos curriculares. Kendrick et al. (2022) señalan que el alumnado refugiado que participó en proyectos de storytelling digital mantuvo altos niveles de implicación y compromiso con el aprendizaje. Al fomentar la conciencia emocional y la autonomía personal, el storytelling digital crea una conexión más sólida entre el alumnado, su proceso educativo y la comunidad escolar en un sentido amplio, aumentando así la motivación y la participación activa.

2.2.2 Desarrollo del lenguaje en contextos reales

El storytelling digital facilita el desarrollo del lenguaje al situar el aprendizaje en contextos significativos y auténticos. Kendrick et al. (2022) describen un programa de educación secundaria dirigido a alumnado refugiado en el que el storytelling digital permitió a los estudiantes expresar sus propias narrativas mientras desarrollaban su competencia en la lengua del país de acogida. De manera similar, Martinidou (2022) observó que el alumnado de origen migrante que participó en proyectos colaborativos de storytelling digital en una escuela primaria griega mostró mejoras significativas en actividades ricas en lenguaje, reforzando así su competencia comunicativa y sus habilidades lingüísticas.

2.2.3 Creatividad, pensamiento crítico y alfabetización digital

La participación en proyectos de storytelling digital fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, al tiempo que desarrolla la alfabetización digital. Kendrick et al. (2022) observaron que el alumnado adquiere competencia en el uso de herramientas digitales y plataformas multimedia a través de la co-creación de historias digitales. Fokides (2016) destacó cómo el storytelling digital permitió a una estudiante inmigrante narrar digitalmente sus experiencias personales, mejorando simultáneamente sus competencias digitales, su capacidad de expresión, el procesamiento emocional y el pensamiento crítico. Este tipo de actividades favorece la resolución de problemas y estimula un pensamiento reflexivo y de orden superior.

2.2.4 Bienestar socioemocional y sentimiento de pertenencia

El storytelling digital contribuye al bienestar socioemocional al fomentar la resiliencia y el sentido de pertenencia. Kendrick et al. (2022) señalan que el alumnado refugiado utilizó el

storytelling digital para construir sus identidades y expresar emociones complejas, lo que fortaleció su resiliencia. De manera similar, Martinidou (2022) observó que los proyectos colaborativos de storytelling digital incrementaron la resiliencia entre el alumnado de origen migrante, mientras que el trabajo en equipo promueve un sentimiento de logro y apoyo emocional.

Asimismo, Fokides (2016) demostró cómo el storytelling digital puede funcionar como una forma de terapia narrativa, ayudando al alumnado inmigrante a exteriorizar emociones, desarrollar autoconciencia y mejorar la percepción que sus compañeros y compañeras tenían de ellos.

2.2.5 Conclusión

En conjunto, el storytelling digital ofrece un enfoque pedagógico integral que responde a las necesidades académicas, emocionales y sociales de un alumnado diverso. Al implicar al alumnado en la creación y reflexión sobre narrativas digitales, el storytelling digital favorece el desarrollo de la competencia lingüística, la alfabetización digital, la creatividad y el pensamiento crítico.

Además, potencia competencias socioemocionales como la resiliencia, la capacidad de expresión, la afirmación de la identidad y el sentido de pertenencia. A través de proyectos colaborativos y significativos, el alumnado adquiere competencias transferibles mientras se desarrolla tanto a nivel académico como personal, lo que convierte al storytelling digital en una herramienta especialmente valiosa para una educación inclusiva en contextos de educación superior y aprendizaje de lenguas.

2.3 Marco teórico

2.3.1 Teorías constructivistas y socioconstructivistas en el aprendizaje de lenguas extranjeras

El constructivismo y el socioconstructivismo han influido profundamente en la educación durante los últimos cincuenta años. El constructivismo, desarrollado a partir de las ideas fundacionales de Dewey (1929) y Piaget (1980), y posteriormente ampliado por Bruner (1986), plantea que el alumnado construye activamente el conocimiento a través de la experiencia, la reflexión y la interacción con su entorno. El aprendizaje se entiende no como la recepción pasiva de hechos, sino como un proceso activo basado en la indagación, que valora la participación práctica, la exploración y la consideración de múltiples perspectivas (McKillop, 2005; Phillips, 1995).

El socioconstructivismo, con raíces en la obra de Vygotsky, amplía esta visión al enfatizar que el aprendizaje es un proceso mediado socialmente. El conocimiento se co-construye mediante la colaboración, la comunicación y la construcción compartida de significado dentro de contextos culturales y sociales específicos (Mohammed & Kinyo, 2020). Esta perspectiva teórica subraya la importancia del diálogo y la cooperación como herramientas esenciales para el desarrollo intelectual.

En las aulas constructivistas, el alumnado explora, experimenta y reflexiona, mientras que el profesorado actúa como facilitador, apoyando el pensamiento crítico y la indagación en lugar de la memorización mecánica (Aljohani, 2017). En los entornos socioconstructivistas, el alumnado participa en tareas colaborativas como debates, discusiones en grupo, trabajo por proyectos y aprendizaje entre iguales (Kapur, 2018; Kelly, 2012). Estas actividades fomentan la participación democrática, la tolerancia y el pensamiento reflexivo, desarrollando la capacidad del alumnado para la empatía y la comunicación.

Las aulas constructivistas y socioconstructivistas comparten características clave: el conocimiento se co-crea en lugar de transmitirse; la autoridad se comparte entre profesorado y alumnado; se fomentan múltiples formas de representación; y la reflexión y la metacognición ocupan un lugar central en el aprendizaje (Tam, 2000). El aprendizaje se concibe, por tanto, como un proceso dinámico, contextualizado y transferible a situaciones reales.

En la enseñanza de lenguas extranjeras, estas teorías se alinean estrechamente con los enfoques comunicativos y basados en tareas, que enfatizan el uso auténtico de la lengua. El alumnado desarrolla su competencia a través de la comunicación significativa y la resolución de problemas, conectando el aprendizaje en el aula con situaciones del mundo real (Kaufman, 2004). Los conocimientos previos y las experiencias vitales constituyen la base sobre la que se construyen nuevas comprensiones lingüísticas y culturales (Cummins, 2007).

El andamiaje pedagógico, tal como lo describe Donato (1994), constituye un mecanismo fundamental dentro de este marco: el alumnado progresa desde su nivel actual de competencia hacia una mayor autonomía con el apoyo de una orientación estructurada, retroalimentación e interacción con sus iguales. A través de estos enfoques, el constructivismo y el socioconstructivismo capacitan al alumnado para convertirse en comunicadores competentes, autónomos y culturalmente conscientes.

Constructivismo	Constructivismo social
 Aprende a través de la experiencia	 Aprende a través de la interacción
 El docente como facilitador	 Co-construcción del conocimiento
 Reflexión	 Diálogo

2.3.2 El storytelling digital desde los principios constructivistas y socioconstructivistas

El storytelling digital representa una aplicación práctica de los principios constructivistas y socioconstructivistas en la educación contemporánea. Transforma al alumnado de receptores pasivos de información en creadores activos de conocimiento.

Desde una perspectiva constructivista, el storytelling digital permite al alumnado construir comprensión a través de un aprendizaje auténtico, experiencial y reflexivo. A medida que crea narrativas digitales que combinan texto, imágenes, audio y vídeo, integra procesos lingüísticos y cognitivos con creatividad e interpretación personal. Esta participación práctica y multimodal fomenta el pensamiento crítico, la indagación y la resolución de problemas (Bruner, 1986; Dewey, 1929; Lambert, 2009; Piaget, 1980; Robin, 2006).

Desde una perspectiva socioconstructivista, el storytelling digital pone de relieve la importancia de la colaboración y la comunicación. El alumnado planifica, diseña y produce historias digitales de manera conjunta, negociando significados, compartiendo perspectivas y co-construyendo conocimiento (Vygotsky, 1978, en Mohammed & Kinyo, 2020). En este proceso, desarrolla tanto su competencia lingüística como su competencia intercultural, al tiempo que fomenta la empatía y la comprensión mutua.

La reflexión y la metacognición son elementos centrales tanto en estas teorías como en la práctica del storytelling digital. El alumnado participa en ciclos de planificación, retroalimentación, revisión y evaluación que fortalecen la autoconciencia y profundizan en la comprensión tanto del proceso como del contenido. La naturaleza personalizada y contextualizada del storytelling digital permite conectar los nuevos aprendizajes con experiencias previas, haciendo que el aprendizaje sea significativo, relevante y sostenible (Aljohani, 2017; Cummins, 2007).

Además, el storytelling digital encarna los principios del aprendizaje centrado en el alumnado y de la autoridad compartida. El alumnado selecciona sus propios temas, enfoques y formas de expresión, mientras que el profesorado actúa como facilitador, proporcionando orientación, apoyo técnico y retroalimentación crítica. Esta estructura fomenta la autonomía, la responsabilidad y el aprendizaje autodirigido.

Al integrar principios constructivistas y socioconstructivistas, el storytelling digital refuerza no solo la competencia lingüística, sino también la alfabetización digital, la creatividad, el pensamiento crítico y el bienestar socioemocional. Asimismo, contribuye a construir comunidades de aprendizaje inclusivas en las que se valoran las identidades y las voces del alumnado.

En resumen, el storytelling digital operacionaliza el constructivismo y el socioconstructivismo al transformar conceptos teóricos en prácticas de aula motivadoras. Favorece experiencias de aprendizaje significativas, colaborativas y reflexivas que preparan al alumnado tanto para el éxito académico como para una participación activa en sociedades diversas y tecnológicamente avanzadas.

2.3.3 La importancia del storytelling digital en los contextos de enseñanza y aprendizaje de lenguas

El storytelling digital está siendo reconocido cada vez más como un enfoque transformador en la educación lingüística. Al combinar palabras, imágenes, sonido y vídeo, el storytelling digital ayuda al alumnado a construir y compartir historias significativas mientras desarrolla simultáneamente competencias lingüísticas, digitales e interculturales. Su valor resulta

evidente en diversos contextos educativos, donde no solo favorece el aprendizaje de lenguas, sino también la creatividad, la motivación y las competencias propias del siglo XXI.

2.3.3.1 Apoyo al desarrollo de competencias lingüísticas

Uno de los beneficios más evidentes del storytelling digital es su capacidad para reforzar las cuatro destrezas lingüísticas (Sabari & Hashim, 2023). Cuando el alumnado redacta guiones, narra historias y escucha las producciones de sus compañeros y compañeras, práctica de manera integrada la comprensión lectora, la expresión escrita, la expresión oral y la comprensión auditiva. Las investigaciones muestran que el storytelling digital mejora la fluidez oral, el vocabulario y la pronunciación (Kallinikou & Nicolaidou, 2019; Nair & Yunus, 2021). Asimismo, favorece la expresión escrita, ya que el alumnado produce textos más estructurados y creativos (Munajah, Sumantri, & Yufiarti, 2023), y fomenta la comprensión lectora al implicar al alumnado en el trabajo con textos multimodales (Radaideh, Al-Jamal, & Sa'di, 2020).

2.3.3.2 Incremento de la motivación y la implicación

El storytelling digital convierte al alumnado en creador, y no únicamente en consumidor de la lengua. Este papel activo incrementa la implicación y ayuda a mantener la atención. Ha demostrado ser especialmente eficaz para sostener la motivación en contextos desafiantes, como el aprendizaje en línea durante la pandemia de COVID-19 (Adara et al., 2022).

Dado que el storytelling digital suele implicar trabajo en equipo, también fomenta la colaboración, la reflexión y el apoyo entre iguales, haciendo que el aprendizaje de lenguas sea una experiencia más social y motivadora (Azliza et al., 2019).

2.3.3.3 Desarrollo de la competencia intercultural y de la identidad

El storytelling digital también constituye una poderosa herramienta para el crecimiento y el desarrollo personal (Kendrick et al., 2022), al tiempo que favorece la construcción de la identidad y la conciencia cultural. Proporciona un espacio en el que el alumnado puede narrar historias basadas en experiencias personales, tradiciones populares o cuestiones sociales, conectando la práctica lingüística con la expresión cultural.

Esto promueve la conciencia intercultural y la empatía, al tiempo que ofrece al alumnado una voz para compartir sus propias perspectivas (Grigsby et al., 2015). De este modo, el storytelling digital potencia tanto la competencia lingüística como la competencia intercultural.

2.3.3.4 Desarrollo de la alfabetización digital

El storytelling digital dota al alumnado de las competencias digitales y mediáticas esenciales en el mundo actual. La creación de historias digitales exige integrar texto, sonido e imágenes a través de diferentes plataformas, lo que favorece tanto la competencia técnica como la creatividad. Asimismo, fomenta el pensamiento crítico, ya que el alumnado debe decidir cómo estructurar y presentar sus narrativas de la manera más eficaz (Alshaye, 2021; Dakich, 2008, citado en Yuliani & Hartanto, 2021).

Uno de los aspectos más interesantes del storytelling digital es su doble función: por un lado, permite presentar contenidos desde una perspectiva técnica y, por otro, anima al alumnado a abordarlos de forma crítica (Shelby-Caffey et al., 2014). Mientras el alumnado participa activamente en la investigación, la elaboración de guiones y la producción de contenidos, se fortalecen sus habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas (Robin, 2006).

2.3.4 Conclusión

El storytelling digital es más que un método de enseñanza innovador. Constituye un enfoque integral para la educación lingüística. Al combinar el desarrollo de competencias, la motivación, el aprendizaje intercultural y la alfabetización digital, el storytelling digital transforma el aula en un espacio creativo y colaborativo. Para el profesorado, esto implica ir más allá de los ejercicios tradicionales de repetición y gramática, avanzando hacia prácticas que involucren al alumnado como narradores activos de sus propias historias. De este modo, el storytelling digital contribuye a que el aprendizaje de lenguas no solo sea eficaz, sino también personalmente significativo y orientado al futuro.

📌 **Observa cómo la teoría se convierte en práctica**
[Módulos formativos](#)

🎯 **Lleva estos principios a la práctica en el aula**
[Enseñanza mediante storytelling digital](#)

2.4 Buenas prácticas en la enseñanza de lenguas extranjeras a través del storytelling digital

Las buenas prácticas en la enseñanza de lenguas extranjeras a través del storytelling digital se caracterizan por un diseño pedagógico estructurado, un uso innovador de herramientas digitales y una eficacia demostrada. Combinan objetivos educativos claros con resultados de aprendizaje vinculados a la adquisición de lenguas, fomentan la creatividad y la colaboración, y pueden adaptarse a diversos contextos educativos. Los siguientes ejemplos de Turquía, Alemania, España, Grecia y Serbia muestran aplicaciones significativas del storytelling digital en la práctica.

2.4.1 Turquía

En Turquía, el proyecto Erasmus + [Storyland](#) desarrolló un conjunto de herramientas digitales para apoyar a personas adultas en el aprendizaje del inglés, al tiempo que promovía la competencia intercultural y la alfabetización digital. Un programa financiado por [TÜBİTAK](#) formó a futuros docentes de inglés en el diseño de historias a través de tres fases —creación, escritura y narración— utilizando plataformas como Pixton y Scratch. Esta iniciativa integró directamente el storytelling digital en la formación del profesorado. Otras prácticas innovadoras incluyen [Okuvaryum](#), una biblioteca digital de historias que ayuda a la infancia a mejorar la comprensión lectora, y VISI-Teaching, que integra narrativas visuales y digitales para reforzar la enseñanza de segundas lenguas.

2.4.2 Alemania

En Alemania, el proyecto [StoryTime](#) mostró cómo las tabletas pueden facilitar la creación colaborativa de historias en aulas de inglés de educación primaria. El proyecto demostró efectos positivos en la motivación, la fluidez y la producción oral. De manera similar, el estado de Baden-Württemberg desarrolló unidades didácticas estructuradas basadas en storytelling digital que mejoran el vocabulario y la pronunciación.

Otros proyectos ampliaron el impacto del storytelling digital: [MuxBooks](#) aplicó la narrativa multimedia para apoyar el aprendizaje inclusivo, mientras que iniciativas basadas en vídeos explicativos desarrollaron competencias lingüísticas vinculadas al ámbito profesional y habilidades de comunicación profesional.

2.4.3 España

España ofrece una amplia variedad de prácticas en distintos niveles educativos. En la Universidad de Navarra, el alumnado internacional elaboró [historias digitales autobiográficas](#) sobre sus experiencias de movilidad académica, favoreciendo tanto el desarrollo lingüístico como la construcción de la identidad. En educación primaria, [Storytelling Robots](#) combinó robótica, producción audiovisual y aprendizaje-servicio para motivar al alumnado y reforzar la comunicación en inglés. En la Universidad de Valencia, docentes en formación diseñaron [historias multimedia](#) que mejoraron su expresión escrita, pronunciación y trabajo en equipo.

Otras iniciativas creativas incluyeron [Create Your Own Adventure](#), que permitió al alumnado diseñar narrativas ramificadas, y el podcast [Horror Tales](#), que fomentó la fluidez y la colaboración a través de la escritura de guiones y la interpretación en formato de audio.

2.4.4 Grecia

En Grecia, se ha diseñado un [DST-LMOOC](#) para reforzar las destrezas de expresión oral y escrita en niveles B1–B2 mediante módulos estructurados de storytelling basados en tareas. El programa [Let's Speak Greek](#) implica a personas migrantes en historias digitales interactivas que desarrollan la competencia oral, la pronunciación y la confianza comunicativa. Para alumnado de menor edad, se han utilizado plataformas como [Storybird](#) para crear narrativas inspiradas visualmente, enriqueciendo el vocabulario, la gramática y la conciencia cultural, al tiempo que se fomenta la creatividad a través del aprendizaje multimodal.

2.4.5 Serbia

Serbia presenta aplicaciones especialmente diversas e innovadoras del storytelling digital. El proyecto PETALL elaboró un manual de actividades de storytelling digital basadas en tareas y adaptables para su uso en el aula. El podcast [Serbonika](#) ofrece input auténtico en lengua serbia para estudiantes extranjeros, al tiempo que comparte conocimientos culturales. La [utilización de robots como asistentes en la enseñanza de lenguas extranjeras](#) demuestra cómo la robótica puede actuar como mediadora interactiva del storytelling, apoyando el desarrollo del vocabulario, la producción oral y el aprendizaje multimodal.

En el nivel de educación primaria, el alumnado recrea cuentos tradicionales en inglés para

practicar la pronunciación y el vocabulario, mientras que iniciativas inclusivas adaptan el storytelling digital para infancia con discapacidad intelectual. En educación superior, diversos proyectos integran la producción de historias multimedia en los estudios de inglés y alemán. Finalmente, [*Faeries of Serbia – a digital story*](#) se inspira en el folclore para conectar el aprendizaje de lenguas con el patrimonio cultural, potenciando tanto las competencias lingüísticas como la competencia intercultural.

2.4.6 Conclusión

En conjunto, estos ejemplos muestran que el storytelling digital refuerza la competencia lingüística al tiempo que fomenta la creatividad, la alfabetización digital y la conciencia intercultural. Al combinar tecnología, narrativa y colaboración, el storytelling digital crea entornos de aprendizaje motivadores y centrados en el alumnado, que lo preparan no solo para dominar una lengua extranjera, sino también para desenvolverse con éxito en el mundo interconectado y digital del siglo XXI.

2.5 Elementos del curso E-Stories

2.5.1 Objetivos

El curso E-Stories tuvo como objetivo mejorar la competencia en la lengua del país de acogida del alumnado universitario inmigrante, al tiempo que desarrollaba sus competencias en storytelling digital. Integró el aprendizaje de lenguas con la tecnología, permitiendo al alumnado reforzar sus habilidades de escritura narrativa, expresión creativa y presentación oral. Mediante la aplicación de principios narrativos y herramientas de storytelling digital, el alumnado aprendió a diseñar historias coherentes, combinar elementos visuales y sonoros, y producir proyectos multimodales que fortalecieron sus competencias de expresión escrita, expresión oral, comprensión auditiva y comunicación digital. Los objetivos se estructuraron conforme al marco SMART, garantizando que fueran específicos, medibles, alcanzables, relevantes y delimitados en el tiempo.

Más allá de las competencias lingüísticas y técnicas, el curso también buscó fomentar la inclusión social y la conciencia intercultural. Se animó al alumnado a compartir narrativas personales y experiencias culturales, lo que promovió la reflexión, la colaboración y la comprensión mutua. A través de proyectos e interacciones entre iguales, el alumnado ganó confianza para desenvolverse en contextos sociales, desarrolló una valoración de la diversidad cultural y examinó críticamente estereotipos y prejuicios.

El programa también puso énfasis en competencias transferibles como el pensamiento crítico, el trabajo en equipo en entornos digitales y el uso ético de los recursos en línea. De este modo, los objetivos del curso garantizaron que el alumnado adquiriera tanto las competencias lingüísticas como digitales necesarias para el éxito académico y una participación significativa en las sociedades de acogida.

2.5.2 Módulos

El curso E-Stories, con una duración de ocho semanas, ha sido diseñado para apoyar al alumnado universitario inmigrante en el desarrollo tanto de competencias lingüísticas como

digitales a través del storytelling digital. Los módulos guían progresivamente al alumnado desde los conceptos fundamentales hasta la producción y presentación de historias digitales completas.



El curso comienza con una introducción en la que se establecen los objetivos, se aplican cuestionarios previos al inicio del curso y se incluyen tareas diagnósticas de expresión escrita. En la segunda semana, el alumnado se introduce en los principios del storytelling digital, explorando tanto los elementos tradicionales de la narración (escenario, personajes, trama, conflicto y resolución) como los elementos específicos del storytelling digital (punto de vista, contenido emocional, sonido, ritmo y voz). Asimismo, el alumnado experimenta con herramientas y fases del proceso de creación de historias, incluyendo la lluvia de ideas y la generación de propuestas creativas.

Las semanas tres y cuatro se centran en el desarrollo de las narrativas hasta convertirlas en guiones y guiones gráficos (*storyboards*). El alumnado redacta historias iniciales, recibe retroalimentación tanto del profesorado como de sus compañeros y compañeras, y perfecciona su trabajo. Aprende a estructurar los guiones de manera eficaz y a trasladarlos

a guiones gráficos que permitan planificar cómo se combinarán los distintos elementos multimedia.

En las semanas cinco y seis, la atención se desplaza hacia las competencias de producción multimodal. El alumnado selecciona y edita imágenes y vídeos, incorpora música y efectos sonoros, y practica técnicas de grabación de voz. Posteriormente, combina estos elementos en versiones iniciales de sus historias, editando y perfeccionando sus proyectos con la retroalimentación del profesorado.

La séptima semana se centra en la finalización y presentación. El alumnado pulen sus historias digitales, las comparte con sus compañeros y compañeras, y participa en actividades de evaluación entre iguales y reflexión que fomentan la valoración crítica y el aprendizaje colaborativo.

La última semana concluye con una evaluación final de la implementación y una celebración de los logros alcanzados. El alumnado completa tareas finales de expresión escrita y cuestionarios para medir su progreso, reflexiona sobre su proceso de aprendizaje y celebra sus logros.

En conjunto, los módulos están cuidadosamente secuenciados para proporcionar un andamiaje progresivo en el desarrollo de competencias lingüísticas, técnicas y creativas. Al finalizar el curso, el alumnado no solo habrá producido y presentado historias digitales, sino que también habrá fortalecido su confianza, su capacidad de colaboración y su comunicación intercultural de manera auténtica. A continuación, se presentan secuencias didácticas para llevar estas ideas a la práctica.

 **Accede y utiliza estos módulos en línea**
[Plataforma Moodle](#)

Capítulo 3: Ejemplos de unidades didácticas y orientaciones docentes

3.1 Introducción a la enseñanza con storytelling digital

La enseñanza mediante storytelling digital implica mucho más que introducir al alumnado en una tarea creativa; requiere diseñar experiencias de aprendizaje en las que la narrativa se convierta en un vehículo para la comunicación, la indagación y la interpretación. En este enfoque, las historias funcionan como itinerarios de aprendizaje estructurados que guían al alumnado hacia un uso intencional de la lengua, al tiempo que lo animan a conectar ideas, experiencias y perspectivas.

Para el profesorado, adoptar el storytelling digital suele implicar un cambio en el enfoque de enseñanza: pasar de transmitir contenidos a orquestar procesos de aprendizaje significativos. En lugar de situarse principalmente como transmisor de conocimiento, el profesorado asume el papel de diseñador de experiencias de aprendizaje, seleccionando propuestas, facilitando el diálogo y apoyando el desarrollo iterativo del alumnado. Este se beneficia de una orientación clara en cada fase del proceso narrativo, desde la conceptualización hasta la presentación, manteniendo al mismo tiempo la autoría sobre sus propias historias.

Una enseñanza eficaz mediante storytelling digital comienza con una planificación cuidadosa. El profesorado debe considerar cómo la narrativa se alinea con los resultados de aprendizaje del curso, los objetivos lingüísticos y las estrategias de evaluación. Del mismo modo, es fundamental establecer cronogramas realistas, ya que la creación de historias digitales implica redactar, revisar, experimentar con distintos medios y perfeccionar el producto final. Dividir el proceso en etapas manejables ayuda a prevenir la sobrecarga cognitiva y permite al alumnado centrarse tanto en la precisión lingüística como en la claridad expresiva.

Igualmente importante es preparar al alumnado para la dimensión reflexiva de la narrativa. Animarles a pensar en la audiencia, la finalidad y el mensaje favorece una implicación más profunda y una comunicación más consciente. Breves propuestas de reflexión, debates entre iguales y revisiones periódicas del progreso pueden ayudar al alumnado a justificar sus decisiones y reconocer su propio desarrollo.

Por último, la enseñanza mediante storytelling digital prospera en entornos donde se fomenta la exploración y los errores se entienden como parte del proceso de aprendizaje. Cuando el profesorado cultiva una cultura de aula que valora la experimentación, el alumnado se muestra más dispuesto a probar ideas, revisar su trabajo y concebir la lengua como una herramienta flexible de expresión, en lugar de como un sistema rígido que simplemente debe dominarse.

📖 **Revisa conceptos básicos:** [Qué es el Storytelling Digital](#)

📖 **Vuelve al marco teórico:** [Capítulo 2: Storytelling Digital](#)

3.2 Ejemplo de unidades didácticas

Las unidades didácticas de ejemplo presentadas en este capítulo proceden de la fase de implementación del proyecto E-Stories (WP3) y han sido aplicadas con éxito por los socios del proyecto en contextos reales de educación superior. Representan una selección cuidadosamente elaborada de las prácticas docentes desarrolladas y validadas a lo largo del proyecto, reflejando experiencias educativas auténticas y no modelos hipotéticos.

Partiendo de los fundamentos pedagógicos expuestos en capítulos anteriores, estas unidades didácticas muestran cómo el storytelling digital puede integrarse en la enseñanza de lenguas de manera práctica y significativa. Cada propuesta ilustra enfoques que han favorecido la implicación del alumnado, la expresión creativa, la colaboración y el uso intencional de la lengua en diversos contextos académicos.

Más que prescribir procedimientos cerrados, estas unidades didácticas están concebidas como recursos adaptables que el profesorado puede modificar según el nivel lingüístico del alumnado, los objetivos del curso y el contexto institucional. Su origen en experiencias reales de aula las convierte en ejemplos especialmente valiosos de prácticas viables y transferibles.

La selección también pone de relieve la naturaleza colaborativa del proyecto, al reunir aportaciones de todas las instituciones socias. En este sentido, las unidades didácticas reflejan una variedad de estilos docentes, perfiles de alumnado y contextos educativos, ofreciendo al profesorado un amplio abanico de ideas para integrar el storytelling digital en sus propias asignaturas.

Al presentar prácticas que ya han sido implementadas y perfeccionadas, este capítulo pretende apoyar al profesorado para que adopte con confianza el storytelling digital y lo adapte a sus contextos específicos de enseñanza.

Puedes encontrar las unidades didácticas a través de los siguientes enlaces:

- [!\[\]\(f8bc8c96b0ceeede914f2c434051aa5c_img.jpg\) Módulo 1](#)
- [!\[\]\(1fd60e6161f9fb73f40e38047eb10af9_img.jpg\) Módulo 2](#)
- [!\[\]\(4cc3414dabb85ac980b68745b94d85ef_img.jpg\) Módulo 3](#)
- [!\[\]\(a42f70dddbf28d9a9962e5b11a67d1f6_img.jpg\) Módulo 4](#)
- [!\[\]\(771bdcdb2a84fe61d06afd3bb2c8e418_img.jpg\) Módulo 5](#)
- [!\[\]\(a76dc4713190a78d28dfe658aa4e4c96_img.jpg\) Módulo 6](#)
- [!\[\]\(1183cfe20109f147ada18c9165112543_img.jpg\) Módulo 7](#)
- [!\[\]\(eae6f2c1dde0edd69b0e6bb9e904e53d_img.jpg\) Módulo 8](#)

Descubre herramientas de apoyo a estas actividades: [Herramientas técnicas recomendadas](#)

🏠 Vuelve a los fundamentos pedagógicos: [2.2 El valor pedagógico de las historias digitales](#)

3.3 Orientaciones prácticas para el profesorado

3.3.1 Gestión del aula en contextos multiculturales

Las aulas que reúnen a alumnado con trayectorias lingüísticas y culturales diversas ofrecen valiosas oportunidades de intercambio, pero también requieren una facilitación pedagógica cuidadosa. Establecer expectativas compartidas desde el inicio del curso contribuye a crear un entorno estable en el que todo el alumnado se sienta respetado y con capacidad para participar activamente.

Una estrategia eficaz es la co-creación de acuerdos de aula. Invitar al alumnado a definir de manera colaborativa normas como la escucha activa, la apertura a diferentes puntos de vista y la retroalimentación constructiva fomenta la responsabilidad compartida y reduce la probabilidad de malentendidos. Estos acuerdos deberían mantenerse visibles y revisarse a lo largo del curso.

La claridad en la comunicación es especialmente importante. Las instrucciones deben ser estructuradas, concisas y, siempre que sea posible, acompañadas de ejemplos. Los apoyos visuales, las listas de verificación y las descripciones de tareas paso a paso pueden reducir la incertidumbre, especialmente en el caso del alumnado que aún está desarrollando su confianza en la lengua meta.

El profesorado también debe prestar atención a los patrones de participación. Algunos estudiantes pueden estar acostumbrados a entornos de aprendizaje altamente interactivos, mientras que otros pueden proceder de culturas educativas en las que se prioriza la observación antes de intervenir. Ofrecer diferentes formas de participación, como debates en pequeños grupos, reflexiones escritas o contribuciones asíncronas, ayuda a garantizar que todo el alumnado disponga de una vía accesible para implicarse.

Cuando surjan diferencias de interpretación, estas pueden abordarse como oportunidades de aprendizaje en lugar de como interrupciones. Guiar al alumnado para que formule preguntas aclaratorias y explore múltiples perspectivas refuerza el diálogo respetuoso y fortalece el espíritu colaborativo esencial en los proyectos de storytelling digital.

3.3.2 Fomentar la creatividad y la colaboración

La creatividad florece cuando el alumnado percibe que la originalidad es bienvenida, en lugar de ser evaluada en función de un único modelo “correcto”. El profesorado puede favorecer esta mentalidad presentando el storytelling como un marco abierto que admite múltiples géneros, tonos y estructuras narrativas.

Ofrecer posibilidades de elección es un potente factor de motivación. Permitir que el alumnado seleccione temas conectados con sus intereses suele traducirse en una mayor implicación y perseverancia. Al mismo tiempo, un andamiaje pedagógico gradual —como sesiones de lluvia de ideas, mapas conceptuales o propuestas narrativas— puede ayudar a superar la incertidumbre inicial.

La colaboración se beneficia de una estructuración intencional. Asignar roles claros dentro de los grupos (por ejemplo, coordinador/a, editor/a, especialista en medios o narrador/a) fomenta la responsabilidad y contribuye a equilibrar las aportaciones. Rotar estos roles entre distintos proyectos permite que el alumnado experimente diferentes responsabilidades y desarrolle un conjunto más amplio de competencias.

Las prácticas de retroalimentación también influyen en el clima creativo. Priorizar la retroalimentación formativa frente a comentarios meramente evaluativos anima al alumnado a mejorar su trabajo sin miedo al error. Las actividades estructuradas de revisión entre iguales, guiadas por preguntas específicas, pueden ayudar a ofrecer sugerencias útiles al tiempo que profundizan en sus habilidades analíticas.

Es igualmente importante que el profesorado modele curiosidad y flexibilidad. Mostrar apertura hacia ideas inesperadas transmite que la innovación es valorada, reforzando la idea de que la creatividad surge a través de la exploración y no de la perfección.

3.3.3 Integración del storytelling con la tecnología

La integración del storytelling y la tecnología resulta más eficaz cuando las herramientas digitales están al servicio de las intenciones pedagógicas y no las condicionan. Por ello, se recomienda que el profesorado parta del objetivo de aprendizaje —es decir, qué debe comunicar o demostrar el alumnado— antes de seleccionar el medio tecnológico más adecuado.

Un enfoque gradual en la incorporación de herramientas suele ser beneficioso. Introducir un número limitado de plataformas y conceder tiempo para su familiarización reduce la frustración técnica y permite que el alumnado se centre en la calidad narrativa. Breves demostraciones o recursos tutoriales pueden, además, favorecer una mayor autonomía.

La flexibilidad es igualmente fundamental. El alumnado puede presentar diferencias significativas en su experiencia previa con entornos digitales; ofrecer formatos alternativos o distintas opciones de herramientas permite atender esta diversidad sin comprometer los objetivos de aprendizaje.

También debe prestarse atención al uso ético y responsable de los materiales digitales. Abordar cuestiones como la atribución de autoría, los derechos de autor y la representación respetuosa contribuye a desarrollar la conciencia digital, al tiempo que prepara al alumnado para prácticas académicas más amplias.

Por último, integrar oportunidades para compartir los trabajos —ya sea mediante proyecciones en el aula, galerías en línea o presentaciones en pequeños grupos— refuerza el sentido de propósito que subyace a la producción digital. Saber que su trabajo llegará a una audiencia real suele motivar al alumnado a perfeccionar tanto el uso de la lengua como la presentación, transformando el storytelling en un acto comunicativo verdaderamente significativo.

Capítulo 4: Uso de la plataforma de aprendizaje en línea (Moodle)

4.1 Finalidad de la plataforma Moodle de E-Stories

La [plataforma en línea E-stories](#) ha sido diseñada tanto para un uso autónomo como guiado. El profesorado puede integrar en contextos de enseñanza presencial, semipresencial o completamente en línea, mientras que el alumnado puede utilizar los materiales de forma autónoma para apoyar el desarrollo de sus competencias lingüísticas y digitales.

Tal y como se expone en los Capítulos 1 y 2, la plataforma operacionaliza los principios fundamentales del proyecto al combinar práctica lingüística, producción digital, colaboración y reflexión. Constituye una extensión práctica del enfoque constructivista y socioconstructivista que sustenta la metodología de E-Stories, permitiendo al alumnado crear, compartir y reflexionar activamente sobre narrativas digitales.

La plataforma ha sido diseñada tanto para un uso autónomo como guiado. El profesorado puede integrar en contextos de enseñanza presencial, semipresencial o completamente en línea, mientras que el alumnado puede utilizar los materiales de forma autónoma para apoyar el desarrollo de sus competencias lingüísticas y digitales.

4.2 Descripción general de la plataforma Moodle

La plataforma E-Stories es de acceso gratuito y no requiere que los usuarios se creen una cuenta. Este diseño de acceso abierto garantiza la inclusión y facilita su utilización en diferentes contextos educativos y ubicaciones geográficas. Está disponible en: <https://lms.e-stories.com.tr/>

Los cursos están organizados según:

- El grupo destinatario (alumnado o profesorado).
- La lengua (inglés, turco, alemán, griego, serbio y español).

Esta estructura permite al profesorado seleccionar los cursos que mejor se adapten a su contexto de enseñanza y a las necesidades lingüísticas de su alumnado. Como se ha señalado anteriormente en esta guía didáctica, la disponibilidad multilingüe favorece el aprendizaje inclusivo e intercultural al facilitar el acceso tanto en las lenguas de los países de acogida como en lenguas vehiculares de comunicación internacional.

4.3 Estructura del curso y módulos

La plataforma alberga un curso en línea compuesto por ocho módulos centrados en el storytelling digital como método para desarrollar competencias lingüísticas y de uso de la tecnología. Aunque los módulos siguen una progresión lógica, han sido diseñados con

flexibilidad y pueden utilizarse de forma independiente o selectiva, en función de los objetivos pedagógicos.

La estructura modular respalda el enfoque basado en tareas y orientado a proyectos presentado en el Capítulo 3, permitiendo al profesorado adaptar la secuencia a las características de su diseño curricular.

4.4 Descripción general de los módulos

Cada módulo contribuye al desarrollo progresivo de competencias lingüísticas, digitales y reflexivas, tal y como se ha expuesto en los Capítulos 2 y 3.



4.5 Materiales y actividades didácticos

Todos los módulos siguen una estructura de materiales coherente, lo que favorece la claridad y la facilidad de uso tanto para el alumnado como para el profesorado. Cada uno de los módulos incluye:

- *Vídeo introductorio*: una presentación general del contenido y los objetivos del módulo. Los vídeos están en inglés e incluyen subtítulos en las distintas lenguas disponibles en el curso, favoreciendo la accesibilidad.
- *Presentación (PDF)*: diapositivas descargables que resumen los conceptos clave y los contenidos formativos del módulo.
- *Quiz*: breves pruebas de opción múltiple que permiten al alumnado comprobar su comprensión de los contenidos trabajados.
- *Tarea final*: actividades prácticas que animan al alumnado a aplicar los conocimientos teóricos a sus propios proyectos de storytelling digital.
- *Otros recursos adicionales*: enlaces opcionales a vídeos, herramientas o lecturas que amplían el aprendizaje más allá de los materiales básicos del curso.

Esta estructura se alinea con el énfasis pedagógico en la reflexión, la práctica y la autonomía del alumnado que se ha destacado previamente en esta guía didáctica.

4.6 Uso de la plataforma para la docencia

El profesorado puede integrar la plataforma E-Stories en su práctica docente de múltiples maneras:

- Como recurso complementario de apoyo a la enseñanza presencial.
- Como parte de un modelo de aprendizaje combinado (*blended learning*) que integre actividades en línea y presenciales.
- Como curso completamente en línea para el aprendizaje autónomo o guiado.

El profesorado puede asignar módulos específicos en función de los objetivos de aprendizaje, utilizar los vídeos y las presentaciones como materiales preparatorios o incorporar las tareas a proyectos más amplios de storytelling digital.

La plataforma favorece el aprendizaje colaborativo al promover la retroalimentación entre iguales, el debate y la reflexión, en consonancia con la pedagogía interactiva descrita en el Capítulo 1.

🔗 **Combínalo con actividades en el aula**
[Capítulo 3: Unidades didácticas](#)

4.7 Seguimiento del progreso y evaluación

La evaluación dentro de la plataforma es principalmente formativa y está orientada a favorecer el aprendizaje mediante la reflexión, más que a centrarse exclusivamente en la evaluación sumativa. Los cuestionarios ayudan al alumnado a supervisar su comprensión de los contenidos, mientras que las tareas fomentan una implicación más profunda con el aprendizaje lingüístico y la producción digital.

Se recomienda al profesorado:

- Utilizar las tareas como evidencias del progreso en las competencias lingüísticas y digitales.
- Facilitar actividades de retroalimentación entre iguales alineadas con el Módulo 8.
- Vincular las tareas desarrolladas en la plataforma con las rúbricas de evaluación presentadas en el Capítulo 3.

La reflexión tanto sobre el proceso como sobre el producto final refuerza el ciclo de aprendizaje constructivista descrito en el Capítulo 2.

4.8 Soporte técnico y resolución de problemas

La plataforma E-Stories ha sido diseñada para ser intuitiva y fácil de utilizar. Dado que no requiere inicio de sesión, se minimizan las barreras de acceso. Las personas usuarias que experimenten dificultades técnicas o deseen proporcionar comentarios y sugerencias pueden ponerse en contacto con la coordinación del proyecto a través de la página web del proyecto.

Puede encontrarse información adicional sobre el proyecto, actualizaciones y recursos relacionados en: <https://e-stories.com.tr/>

Asimismo, se encuentra disponible un manual técnico de usuario detallado como documento independiente para aquellas personas que necesiten orientación paso a paso sobre la navegación y el uso de la plataforma.

Capítulo 5: Conclusiones y recursos

5.1 Reflexiones clave e impacto del proyecto

El proyecto E-Stories demuestra cómo el storytelling digital puede constituir un enfoque pedagógico de gran valor para apoyar al alumnado universitario extranjero e inmigrante en el desarrollo de su competencia lingüística, competencia digital y conciencia intercultural. A lo largo de esta guía didáctica, el storytelling digital se ha presentado no solo como una actividad técnica, sino como un proceso de aprendizaje centrado en el alumnado y fundamentado en principios constructivistas y socioconstructivistas.

Una de las principales conclusiones del proyecto es que el aprendizaje de lenguas adquiere un mayor significado cuando el alumnado participa activamente en tareas de comunicación auténticas que le permiten expresar experiencias personales, identidades culturales y perspectivas propias. Al combinar la práctica lingüística con la creación digital, el storytelling digital transforma al alumnado de receptor pasivo de conocimiento en constructor activo de significado, fomentando la autonomía, la motivación y la confianza.

Otro hallazgo relevante es la importancia de la colaboración y la reflexión. La interacción entre iguales, la retroalimentación y los procesos compartidos de creación de historias favorecen tanto el desarrollo lingüístico como la inclusión social, especialmente en aulas multilingües y multiculturales. Además, el storytelling digital genera espacios en los que las voces del alumnado son valoradas, contribuyendo a prácticas educativas más inclusivas.

Para el profesorado, el proyecto pone de relieve el valor de integrar pedagogía, contenido y tecnología. En lugar de incorporar herramientas digitales como elementos añadidos, E-Stories demuestra cómo la tecnología puede apoyar de manera significativa los objetivos pedagógicos cuando se alinea con las metas del aprendizaje de lenguas. Este enfoque favorece el desarrollo profesional docente y la preparación para afrontar los desafíos de la educación superior contemporánea.

En conjunto, el proyecto E-Stories confirma que el storytelling digital puede actuar como un puente entre el aprendizaje de lenguas, la alfabetización digital y la educación intercultural, ofreciendo modelos de enseñanza sostenibles y adaptables para contextos académicos diversos.

En resumen

Lo que demuestra E-Stories:

- El storytelling digital genera oportunidades significativas para el uso auténtico de la lengua.
- Las tareas basadas en la narrativa fortalecen la conciencia intercultural y la identidad del alumnado.
- La integración de la tecnología incrementa la implicación cuando está guiada por objetivos pedagógicos claros.
- Los enfoques estructurados y basados en proyectos favorecen la colaboración y la creatividad.
- Los recursos educativos abiertos y sostenibles garantizan un impacto duradero más allá de la duración del proyecto.

5.2 De la pedagogía a la práctica: WP2 y WP3

El proyecto E-Stories está estructurado en paquetes de trabajo complementarios que garantizan la transferencia de los fundamentos pedagógicos a experiencias de aprendizaje estructuradas y a una infraestructura digital específica. Mientras que esta guía didáctica proporciona el marco conceptual y metodológico, el Paquete de Trabajo 2 (WP2) y el WP3 ponen en práctica estos principios mediante módulos formativos estructurados y un entorno específico de aprendizaje en línea.

En conjunto, estos componentes constituyen la base operativa del proyecto, transformando los planteamientos teóricos en prácticas concretas de enseñanza y aprendizaje.

5.2.1 WP2 - Módulo formativos: implementación pedagógica estructurada

El WP2 proporciona el marco curricular estructurado del proyecto E-Stories. Los módulos del curso, organizados a lo largo de ocho semanas, guían de manera sistemática al alumnado desde los conceptos fundamentales del storytelling hasta la producción y presentación de narrativas digitales completas (véase la Sección [2.5.2](#) para una descripción detallada).

Desde una perspectiva pedagógica, el WP2 pone en práctica:

- Los principios constructivistas y socioconstructivistas.
- El aprendizaje de lenguas basado en tareas y proyectos.
- El desarrollo integrado de competencias lingüísticas, digitales e interculturales.

Los módulos ofrecen una trayectoria de aprendizaje progresiva y estructurada que favorece el desarrollo gradual de competencias, manteniendo al mismo tiempo la autonomía creativa del alumnado.

El profesorado puede utilizar los módulos:

- De forma secuencial, como un curso completo orientado al desarrollo progresivo de competencias.

- De forma selectiva, integrando módulos concretos en cursos de lenguas ya existentes o en actividades basadas en proyectos.

El diseño modular permite flexibilidad y adaptación a distintos niveles lingüísticos, contextos institucionales y objetivos de aprendizaje, manteniendo siempre la coherencia con los principios pedagógicos expuestos en los Capítulos 1, 2 y 3.

5.2.2 WP3 - Plataforma de aprendizaje en línea: infraestructura digital para el aprendizaje

El WP3 proporciona el entorno digital de aprendizaje que sustenta y amplía el marco pedagógico presentado en esta guía didáctica. La [plataforma](#), basada en Moodle, actúa como un espacio estructurado para el acceso a recursos, la entrega de tareas, la interacción entre iguales y la evaluación formativa.

Más allá de su función técnica, la plataforma favorece:

- Modelos de aprendizaje combinado (*blended learning*) y enseñanza en línea.
- La construcción colaborativa del conocimiento.
- La retroalimentación continua y la reflexión.
- Itinerarios de aprendizaje accesibles e inclusivos.

La plataforma permite al profesorado implementar la metodología E-Stories en contextos de enseñanza presencial, semipresencial o completamente en línea. Al combinar contenidos estructurados con un acceso flexible, garantiza que los principios pedagógicos presentados previamente en esta guía puedan trasladarse de manera efectiva a la práctica docente cotidiana.

En conjunto, el WP2 y el WP3 constituyen el marco práctico de implementación de la metodología E-Stories. Ambos garantizan que la visión pedagógica descrita en esta guía didáctica se integre en un diseño curricular estructurado y cuente con el respaldo de una infraestructura digital sostenible.

5.3 Herramientas tecnológicas recomendadas para el storytelling digital

Además de las herramientas presentadas en los módulos del curso E-Stories, los educadores pueden desear explorar una variedad de tecnologías digitales que apoyan las diferentes etapas del proceso de Narración Digital (DST). Las herramientas que se enumeran a continuación están agrupadas por función pedagógica y divididas en opciones gratuitas y de suscripción para facilitar una selección informada.

Al elegir herramientas, se anima a los educadores a priorizar la accesibilidad, la facilidad de uso, la protección de datos y la alineación con los objetivos de aprendizaje, en lugar de la complejidad técnica.

5.3.1 Herramientas para la planificación de historias y la creación de *storyboards*

Apoyo a la estructura narrativa, la secuenciación y la organización de proyectos

Herramientas gratuitas:

- [Storyboard That](#) (versión gratuita)
Herramienta visual de creación de *storyboards* adecuada para planificar narrativas, personajes y escenas.
- [Plantillas de Storyboard de Canva](#) (versión gratuita)
Útiles para planificar el desarrollo de la historia y los elementos visuales mediante plantillas prediseñadas.
- [Google Docs/Google Slides](#)
Herramientas colaborativas de planificación y redacción de guiones, ideales para las primeras versiones de los textos y para la retroalimentación entre iguales.

Herramientas de suscripción:

- [Storyboard That – Educational Plans](#): Ofrece funcionalidades ampliadas para el uso en el aula y la evaluación de proyectos.
- [Milanote](#): Herramienta visual de planificación y lluvia de ideas, especialmente adecuada para proyectos complejos de storytelling digital.

5.3.2 Herramientas de grabación y edición de audio

Apoyo a la narración oral, la práctica de la pronunciación, el diseño sonoro y la reflexión

Herramientas gratuitas:

- [Audacity](#)
Editor de audio de código abierto adecuado para grabar, editar y mejorar narraciones orales.
- [Vocaroo](#)
Grabador de voz sencillo basado en navegador, ideal para tareas rápidas de narración.
- [Online Voice Recorder](#)
Herramienta fácil de utilizar para grabar y exportar archivos de audio sin necesidad de instalación.

Herramientas de suscripción:

- [Soundtrap for Education](#)
Plataforma en la nube para grabación de audio y trabajo colaborativo, diseñada específicamente para contextos educativos.
- [Adobe Audition](#)
Software avanzado de edición de audio, especialmente adecuado para proyectos de mayor complejidad.

5.3.3 Herramientas de creación y edición de vídeos

Combinación de texto, imágenes, audio y vídeo en historias digitales

Herramientas gratuitas:

- [Clipchamp](#) (herramienta gratuita)
Editor de vídeo basado en navegador que ofrece funciones básicas para la creación de historias digitales.
- [OpenShot](#)

Editor de vídeo de código abierto adecuado para usuarios principiantes e intermedios.

- [iMovie](#) (macOS/iOS)

Software de edición de vídeo fácil de utilizar, diseñado para dispositivos Apple.

Herramientas de suscripción:

- [WeVideo for Education](#)

Herramienta de edición de vídeo colaborativa basada en la nube, ampliamente utilizada en contextos educativos.

- [Adobe Premiere Pro](#)

Software profesional de edición de vídeo, adecuado para proyectos avanzados de storytelling digital.

- [Davinci Resolve](#)

Software profesional de edición de vídeo, especialmente indicado para proyectos avanzados de storytelling digital.

5.3.4 Presentation and animation tools

Apoyo a la narración visual, la expresión multimodal y la secuenciación narrativa

Herramientas gratuitas:

- [Microsoft PowerPoint/Google Slides](#)

Herramientas ampliamente accesibles para la creación de historias digitales sencillas con animaciones o narración incorporada.

- [Canva](#) (versión gratuita)

Herramienta de narración visual que ofrece plantillas adecuadas para usuarios principiantes.

- [Genially](#) (versión gratuita)

Permite crear presentaciones interactivas e historias digitales enriquecidas con elementos visuales.

Herramientas de suscripción:

- [Prezi](#)

Herramienta de presentaciones no lineales especialmente adecuada para narrativas dinámicas.

- [Powtoon for Education](#)

Herramienta de creación de historias animadas diseñada específicamente para contextos educativos.

5.3.5 Collaborative platforms

Facilitación del trabajo en grupo, la retroalimentación entre iguales y la producción compartida

Herramientas gratuitas:

- [Google Workspace](#) (Docs, Slides, Drive)

Conjunto de herramientas que permite la colaboración en tiempo real para la elaboración de guiones, la planificación de proyectos y la retroalimentación entre iguales.

- [Padlet](#) (versión gratuita)
Muro digital para compartir historias, reflexiones y comentarios.

Herramientas de suscripción:

- [Microsoft Teams](#) (planes educativos)
Plataforma colaborativa para la comunicación, el intercambio de archivos y la retroalimentación.
- [Moodle](#) (soluciones alojadas)
Sistema de gestión del aprendizaje que facilita flujos de trabajo colaborativos vinculados al storytelling digital.

5.3.6 Consideraciones pedagógicas para la selección de herramientas

Las herramientas descritas anteriormente deben seleccionarse en función de los objetivos de aprendizaje y no como un fin en sí mismas. Tal y como se ha enfatizado a lo largo de esta guía didáctica, la eficacia del storytelling digital depende de:

- El uso significativo de la lengua.
- Las oportunidades para la reflexión y la colaboración.
- La alineación entre pedagogía, contenido y tecnología.

Se recomienda al profesorado introducir las herramientas de manera gradual y permitir que el alumnado centre su atención en la historia, la lengua y la construcción de significado, más que en el dominio técnico de las herramientas.

En resumen

Herramientas recomendadas para el storytelling digital

- Seleccionar herramientas que se alineen claramente con los objetivos pedagógicos y las metas narrativas.
- Priorizar la accesibilidad, la simplicidad y la compatibilidad con distintos dispositivos.
- Introducir la tecnología de forma gradual para evitar la sobrecarga cognitiva.
- Utilizar plataformas colaborativas que favorezcan la retroalimentación entre iguales y la coconstrucción del conocimiento.
- Recordar que un storytelling digital eficaz depende de una integración intencional y significativa, no de la complejidad técnica.

Para implementación didáctica vuelve a:  [Capítulo 3: Unidades didácticas](#)

5.4 Desarrollo profesional permanente

El profesorado que desee profundizar en el storytelling digital y en sus fundamentos pedagógicos puede consultar la siguiente literatura científica, recursos educativos abiertos y redes profesionales. Estos materiales favorecen la práctica reflexiva y ayudan a adaptar los enfoques basados en storytelling digital a diversos contextos educativos.

5.4.1 Storytelling digital: fundamentos teóricos y perspectivas pedagógicas

Estas obras analizan el storytelling digital como una práctica pedagógica, cultural y narrativa, proporcionando una base teórica sólida para su aplicación en contextos educativos.

- Brailas, A. (2021). Digital storytelling and the narrative turn in psychology: Creating spaces for collective empowerment. *Global Journal of Community Psychology Practice*, 12(4), 1–19.
- Lambert, J. (2009). Where it all started: The centre for digital storytelling in California. In J. Hartley & K. McWilliam (Eds.), *Story Circle: Digital storytelling around the world* (pp. 79–90). Wiley-Blackwell.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30(30), 17–29.
- Ohier, J. (2007). Art, storytelling, and the digital economy. *SchoolArts*, 107(2), 58–59.
- Mello, R. (2001). The power of storytelling: How oral narrative influences children's relationships in classrooms. *International Journal of Education & the Arts*, 2(1), 1–15.

5.4.2 Storytelling digital en el aprendizaje de lenguas y en contextos de TESOL

Estos estudios se centran específicamente en el uso del storytelling digital en entornos de aprendizaje de lenguas extranjeras, segundas lenguas y contextos multilingües.

- Normann, A. (2011). *Digital storytelling in second language learning: A qualitative study on students' reflections on potentials for learning* (Master's thesis). NTNU.
- Shelby-Caffey, C., Úboda, E., & Jenkins, B. (2014). Digital storytelling revisited: An educator's use of an innovative literacy practice. *The Reading Teacher*, 68(3), 191–199.
- Kendrick, M., Early, M., Michalovich, A., & Mangat, M. (2022). Digital storytelling with youth from refugee backgrounds. *TESOL Quarterly*, 56, 961–984.
- Fokides, E. (2016). Using autobiographical digital storytelling for the integration of a foreign student. *Journal of Information Technology Education*, 15(1), 99–115.
- Grisby, Y., Theard-Griggs, C., & Lilly, C. (2015). (Re)claiming voices: Digital storytelling and second language learners. *Acta Technologica Dubnicae*, 5(1), 60–67.
- Tyrou, I. (2022). Undergraduate students' perceptions and attitudes about foreign language-related digital storytelling. *International Journal of Education*, 10(1), 41–55.

5.4.3 Storytelling digital y desarrollo de las destrezas lingüísticas

Este grupo reúne investigaciones empíricas que analizan los efectos del storytelling digital sobre destrezas lingüísticas específicas.

- Akdamar, N. S. (2021). *Effects of digital storytelling on listening skills of foreign language learners* (Master's thesis). Başkent University.
- Aydın, E. (2019). *The effect of digital storytelling on creative writing skills in teaching Turkish to foreigners* (Doctoral dissertation). İnönü University.
- Avcı, A., & Hol, D. (2023). DIGIFLYERS: A digital storytelling program to improve listening performance. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (66), 446–474.

- Esen, M. (2019). *Digital storytelling in the ELT classroom: Promoting speaking skills* (Master's thesis). Bilkent University.
- Ölmez, E. (2023). *The effect of digital storytelling on writing skills and foreign language anxiety* (Master's thesis). Hacettepe University.
- Yamac, A., & Ulusoy, M. (2016). The effect of digital storytelling on writing skills. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(1), 59–86.
- Munajah, R., Sumantri, M. S., & Yufiarti, Y. (2022). Improving students' writing skills through digital storytelling. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 579–585.
- Radaideh, E., Al-Jamal, D., & Sa'di, I. (2020). Digital storytelling in reading comprehension. *Universal Journal of Educational Research*, 8, 2621–2633.
- Nair, V., & Yunus, M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills. *Sustainability*, 13, 9829.

5.4.4 Storytelling digital, inclusión y educación de personas migrantes y refugiadas

Estas referencias abordan el storytelling digital como una herramienta para la inclusión, la expresión de la identidad y el aprendizaje intercultural.

- Martinidou, E. (2022). *Digital storytelling in language learning activities with migrant children* (MA thesis). Hellenic Open University.
- Lambrou, L., Palaiologou, N., and Kassotaki, I. (2023). Digital Storytelling in Action Research: teachers' challenges in supporting refugee and migrant students for their inclusion. In Katsampoxaki-Hodgetts, K. (Ed.) (2023). *Developing Academics' Pedagogical Acuity*. Proceedings of the 1st International Conference on Higher Education Pedagogy and Faculty Development, University of Crete, Rethymnon. Retrieved from <https://tott.uoc.gr/conference/proceedings-2023/>
- Kendrick, M., Early, M., Michalovich, A., & Mangat, M. (2022). Digital Storytelling With Youth From Refugee Backgrounds: Possibilities for Language and Digital Literacy Learning. *TESOL Journal*, 56, 961-984. <https://doi.org/10.1002/tesq.3146>
- Fokides, E. (2016). Using autobiographical digital storytelling for the integration of a foreign student. *Journal of Information Technology Education*, 15(1), 99–115.

5.4.5 Aprendizaje basado en tareas, aprendizaje basado en proyectos y storytelling digital

Estas obras respaldan los fundamentos del storytelling digital basados en el aprendizaje por tareas y el aprendizaje basado en proyectos.

- Hung, C.-M., Hwang, G.-J., & Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach. *Educational Technology & Society*, 15(4), 368–379.
- Thomas, JW (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Kyrmanidou, E. (2020). Creative Writing, Digital Storytelling and the Arts in EFL: The Case of Storybird, *Multilingual Academic Journal of Education and Social Sciences*, 8(1), 136–145
- Tsigani, Ch. & Nikolakopoulou, A. (2018) Digital storytelling: a creative writing study in the foreign language classroom, *Educational Journal of the University of Patras UNESCO Chair*, 5(2), p. 67-80)

5.4.6 Formación del profesorado, TPACK y pedagogía digital

Estas referencias apoyan el desarrollo profesional permanente del profesorado y la integración de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

- Cai, W. (2016). TPACK: A New Dimension to Chinese as a Second Language Teacher Training. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icsshe-16/25859173>
- Dalim, S.F. & Azliza, N. & Ibrahim, N. & Zulkipili, Z. A. & Mohd Yusof, M.M. (2019). Digital Storytelling for 21st Century Learning: A Study on Pre-Service Teachers' Perception. *Asian Journal of University Education*, 15(3), 226-234. <https://discovery.researcher.life/article/digital-storytelling-for-21st-century-learning-a-study-on-pre-service-teachers-perception/7b78270e20cd310a85b1ceb3b3896faa>
- Belda-Medina, J. & Calvo-Ferrer, J.R. (2022). Preservice Teachers' Knowledge and Attitudes toward Digital-Game-Based Language Learning. *Education Sciences*, 12(3), 182-198. 10.3390/educsci12030182.
- Jantakoon, T. & Wannapiroon, P., & Nilsook, P. (2019). Synthesis of Framework of Virtual Immersive Learning Environments (VILEs) Based on Digital Storytelling to Enhance Deeper Learning for Undergraduate Students. *International Education Studies*, 12(4), 198-207. 10.5539/ies.v12n4p198.

5.4.7 Diseño curricular, planificación y marcos educativos

Estas obras respaldan el diseño curricular, el establecimiento de objetivos y la planificación pedagógica.

- Graves, K. (2000). *Designing language courses*. Heinle & Heinle.
- Doran, G. T. (1981). There's a SMART way to write management goals and objectives. *Management Review*, 70(11), 35–45.

5.4.8 Diseño curricular, planificación y marcos educativos

Estas obras respaldan el diseño curricular, el establecimiento de objetivos y la planificación pedagógica.

- Sabari, N. A. S., & Hashim, H. (2023). Sustaining Education with Digital Storytelling in the English Language Teaching and Learning: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(4), 208–224.
- Chen, H.L. & Chuang, Y.C. (2020). The effects of digital storytelling games on high school students' critical thinking skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(1), 265–274. <https://doi.org/10.1111/jcal.12487>
- Adara, R. & Budiman, R. & Puspahaty, N., & Dhama, S. (2022). Using Digital Storytelling to Reduce Demotivation during Covid-19 Pandemic: A Conceptual Study. *SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education*. 3. 230-243. 10.35961/salee.v3i2.506.
- Yuliani, S., & Hartanto, D. (2021). Designing Digital Storytelling In English Online Learning. *International Journal of Educational Management and Innovation*, 2(3), 309–321. <https://doi.org/10.12928/ijemi.v2i3.4139>

En resumen

Desarrollo profesional permanente

- Mantenerse al día con la investigación actual para fundamentar una práctica docente reflexiva y basada en evidencias.
- Adaptar los enfoques de storytelling digital a diversos contextos lingüísticos, culturales e institucionales.
- Participar en redes profesionales y comunidades de práctica para intercambiar experiencias y recursos.
- Integrar metodologías basadas en tareas y proyectos para favorecer un aprendizaje de lenguas significativo y sostenido.
- Entender el storytelling digital como una práctica pedagógica en constante evolución, abierta a la innovación y a la adaptación.

Vuelve a los conceptos fundamentales en:  [Marco teórico](#)

5.5 Una mirada al futuro: sosteniendo la innovación

Los recursos incluidos en esta sección ofrecen al profesorado una amplia variedad de perspectivas sobre cómo utilizar eficazmente el storytelling digital en la enseñanza de lenguas. Reúnen aportaciones teóricas, investigaciones y ejemplos basados en la práctica educativa que reflejan la diversidad de alumnado, contextos y enfoques docentes abordados en esta guía didáctica.

Más que presentar modelos rígidos que deban seguirse, estas lecturas invitan al profesorado a explorar ideas, reflexionar sobre su propia práctica y adaptar las actividades de storytelling digital a los niveles lingüísticos, contextos culturales y entornos de aprendizaje de su alumnado. Se anima a cada docente a seleccionar aquellos recursos que resulten más relevantes para sus necesidades y a utilizarlos como fuente de inspiración para diseñar experiencias de aprendizaje significativas, inclusivas y creativas.

La consulta de estos materiales también puede contribuir al desarrollo profesional permanente, ayudando al profesorado a ganar confianza en la integración del storytelling digital en su práctica docente y a responder de manera reflexiva a las demandas cambiantes de la enseñanza de lenguas en entornos digitales y multiculturales.

🔗 Vuelve a la aplicación práctica

[Capítulo 3: Ejemplos de unidades didácticas y orientaciones docentes](#)

6. Referencias

- Adara, R. A., Budiman, R., Puspahaty, N., & Yanti, S. D. (2022). Using Digital Storytelling to Reduce Demotivation during Covid-19 Pandemic: A Conceptual Study. *SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education*, 3(2), 230–243. <https://doi.org/10.35961/salee.v3i2.506>
- Aljohani, M. (2017). Principles of “constructivism” in Foreign Language Teaching. *Journal of Literature and Art Studies*, 7(1), 97–107.

- Alshaye, S. (2021). Digital storytelling for improving critical reading skills, critical thinking skills, and self-regulated learning skills. *Cypriot Journal of Educational Science*. 16(4), 2049-2069 <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i4.6074>
- Azliza, N. D., Dalim, S. F., Ibrahim, N., Zulkipli, Z. A., & Mohd Yusof, M. M. (2019). Digital storytelling for 21st-century learning: A study on pre-service teachers' perception. *Asian Journal of University Education*, 15(3), 226–235.
- Bala, P., Nisi, V., & Nunes, N. J. (2024). Stories as Boundary Objects: Digital Storytelling with Migrant Communities for Heritage Discourses. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8(CSCW1), 1-32.
- Brailas, A. (2021). Digital storytelling and the narrative turn in psychology: Creating spaces for collective empowerment. *Global Journal of Community Psychology Practice*, 12(4), 1-19. <http://dx.doi.org/10.17613/4h64-8470>
- Bruner, J. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Basyoni, A., Bee, M. S. H., & Seng, G. H. (2022). Effectiveness of using digital storytelling in enhancing critical listening skills among Saudi Ninth Graders. *Journal of Education and Social Science*, 20(3), 69-85.
- Cummins, J. (2007). Promoting literacy in multilingual contexts (Research Monograph No. 5). The Literacy and Numeracy Secretariat, Ontario Ministry of Education. <https://www.onted.ca/monographs/what-works/promoting-literacy-in-multilingual-contexts>
- de Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C., & Boydell, K. M. (2017). Digital Storytelling in Research: A Systematic Review. *The Qualitative Report*, 22(10), 2548-2582. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.2970>
- Dewey, J. (1929). *The Quest for Certainty*. New York: Minton.
- Donato, R. (1994). Collective scaffolding in second language learning. In J. P. Lantolf & G. Appel (Eds.), *Vygotskian approaches to second language research* (pp. 33–56). Norwood, NJ: Ablex.
- Fokides, E. (2016). Using autobiographical digital storytelling for the integration of a foreign student in the school environment. A case study. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*, 15(1), 99-115.
- Gragera, M. R., & Rodríguez, C. C. (2023). Píldoras formativas para el profesorado de lengua extranjera: propuestas didácticas basadas en el uso de TAC. In *Tecnologías emergentes y pedagogía de la innovación* (pp. 147-159). Dykinson
- Ginting, D. A., Ramadhani, M., Hassan, M., & Yusrah, Y. (2021). Enhance Students' Reading Comprehension through Digital Storytelling. *Anglo-Saxon: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris*, 12(2), 201-206.
- Grigsby, Y., Theard-Griggs, C., & Lilly, Chr. (2015). (Re)Claiming Voices: Digital Storytelling and Second Language Learners. *Acta Technologica Dubnicae*, 5(1), 10.1515/atd-2015-0034
- Hussain, R., Khan, M. Z., & Asif, M. (2021). English 4 'Once Upon a Time' in Digital Age: Impact of Digital Storytelling on Listening Skills of ESL Learners. *International Journal of Islamic Business, Administration and Social Sciences (JIBAS)*, 1(3), 41–56.
- Indriani, S., & Suteja, H. (2023). Fostering Reading Interest through Digital Storytelling for Young Learners in the Early Childhood. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(2), 301-306.

- Kallinikou, E., & Nicolaidou, I. (2019). Digital Storytelling to Enhance Adults' Speaking Skills in Learning Foreign Languages: A Case Study. *Multimodal Technologies and Interaction*, 3(3), 59. <https://doi.org/10.3390/mti3030059>
- Kapur, R. (2018). The Significance of Social Constructivism in Education. <https://www.researchgate.net/publication/323825342>
- Karakuş, M., Türkkan, B. T., & Namlı, N. A. (2020). Investigation of the effect of digital storytelling on cultural awareness and creative thinking. *Education and Science*, 45(203), 309-326.
- Katifori, A., Perry, S., Vayanou, M., Antoniou, A., Ioannidis, I. P., McKinney, S., ... & Ioannidis, Y. (2020). "Let them talk!" exploring guided group interaction in digital storytelling experiences. *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, 13(3), 1-30.
- Kaufman, D. (2004). Constructivist issues in language learning and teaching. *Annual Review of Applied Linguistics*, 24, 303-319.
- Kelly, G. J. (2012). Epistemology and educational research. In *Handbook of complementary methods in education research* (pp. 33-55). Routledge.
- Kendrick, M., Early, M., Michalovich, A., & Mangat, M. (2022). Digital Storytelling With Youth From Refugee Backgrounds: Possibilities for Language and Digital Literacy Learning. *TESOL Journal*, 56, 961-984. <https://doi.org/10.1002/tesq.3146>
- Lambert, J. (2009). Where it all started: The Centre for Digital Storytelling in California. In J. Hartley & K. McWilliam (Eds.), *Story circle: Digital storytelling around the world* (pp. 79-90). Oxford, UK: Wiley-Blackwell.
- Martinidou, E. (2022, January). Postgraduate Dissertation, Digital storytelling in language learning activities with migrant children. <https://apothesis.eap.gr/handle/repo/54640>
- McKillop, C. (2005). Storytelling grows up: using storytelling as a reflective tool in higher education. Paper presented at the Scottish Educational Research Association conference (SERA 2005), 24-26 November, Perth, Scotland.
- Mello, R. (2001). The Power of Storytelling: How Oral Narrative Influences Children's Relationships in Classrooms. *International Journal of Education & the Arts*, 2(1), 1-15.
- Mohammed, S., & Kinyo, L. (2020). Constructivist theory as a foundation for the utilization of digital technology in the lifelong learning process. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 21(4), 90-109.
- Munajah, R., Sumantri, M. S., & Yufiarti, Y. (2023). The use of digital storytelling to improve students' writing skills. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 579-585. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2023.01.006>
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A Systematic Review of Digital Storytelling in Improving Speaking Skills. *Sustainability*, 13(17), 9829. <https://doi.org/10.3390/su13179829>
- Normann, A. (2011). Digital storytelling in second language learning: A qualitative study on students' reflections on potentials for learning. Master's thesis, NTNU, Trondheim.
- Humairoh, N. M. F. (2023). Building undergraduate students' cultural identity through digital storytelling. *Communication Teacher*, 37(3), 235-245.
- Ohier, J. (2007). Art, storytelling, and the digital economy. *SchoolArts: The Art Education Magazine for Teachers*, 107(2), 58-59.
- Phillips, D. C. (1995). The good, the bad, and the ugly: The many faces of constructivism. *Educational Researcher*, 24(7), 5-12.

- Piaget, J. (1980). The psychogenesis of knowledge and its epistemological significance. In M. Piatelli-Palmarini (Ed.), *Language and learning* (pp. 23-34). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Radaideh, E., Al-Jamal, D., & Sa'di, I. (2020). Digital storytelling: time to be considered in reading comprehension. *Universal Journal of Educational Research*, 8(6), 2621-2633. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080645>
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2006--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 709-716). Orlando, Florida, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved September 15, 2025, from <https://www.learntechlib.org/primary/p/22129/>.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 17-29.
- Rodríguez, C. L., García-Jiménez, M., Massó-Guijarro, B., & Cruz-González, C. (2021). Digital storytelling in education: A systematic review of the literature. *Review of European Studies*, 13, 13.
- Sabari, N. A. S., & Hashim, H. (2023). Sustaining Education with Digital Storytelling in the English Language Teaching and Learning: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(4), 208–224.
- Sánchez-Rivas, E., Ramos-Núñez, M. F., Ruiz-Palmero, J., & Rubio-Gragera, M. (2023). Review of scientific production concerning Storytelling mediated by technology between 2019 and 2022 through SCOPUS. *Research Square*. <http://dx.doi.org/10.21203/rs.3.rs-3596531/v1>
- Sembiring, D. L. B., & Simajuntak, D. C. (2023). Digital storytelling as an alternative teaching technique to develop vocabulary knowledge of EFL learners. *Journal of Languages and Language Teaching*, 11(2), 211-224.
- Selçuk, Z. V., Mercan, G., & Köseoğlu, P. (2023). Research on Digital Storytelling (DST) in the Context of Information and Communication Technologies (ICT): A Systematic Review (January 2018-June 2023). *Milli Eğitim Dergisi*, 52(1), 941-970.
- Shelby-Caffey, C., Úbėda, E., & Jenkins, B. (2014). Digital storytelling revisited: An Educator's use of an innovative literacy practice. *Reading Teacher*, 68(3), 191–199. <https://doi.org/10.1002/trtr.1273>
- Swain, M., Brooks, L., & Tocalli-Beller, A. (2002). Peer-peer dialogue as a means of second language learning. *Annual Review of Applied Linguistics*, 22, 171–185.
- Tam, M. (2000). Constructivism, instructional design, and technology: Implications for educational technology and society. *Educational Technology Society*, 3(2), 50-60.
- Tanrikulu, F. (2022). Students' perceptions about the effects of collaborative digital storytelling on writing skills. *Computer Assisted Language Learning*, 35(5-6), 1090-1105.
- Yuliani, S., & Hartanto, D. (2021). Designing Digital Storytelling in English Online Learning. *International Journal of Educational Management and Innovation*, 2(3), 309–321. <https://doi.org/10.12928/ijemi.v2i3.4139>