

La narrativa digital como método educativo para el desarrollo de la agencia social

Digital narrative as a didactic strategy for the development of social agency

Raúl Alexander Almogabar Robles ¹

Centro Regional de Formación Profesional Docente de Sonora

Resumen

La narrativa digital emerge como una innovadora herramienta que ha sido objeto de estudio en los últimos años en su calidad de recurso pedagógico. No obstante, en México aún no se han explorado sus aplicaciones como medio para fomentar la reflexividad en la agencia social. Este artículo se enfoca en los talleres de narrativa digital implementados en la frontera de Nogales, Sonora. Se presentan las historias digitales como una propuesta versátil para diversos tipos de aprendizaje y, especialmente, como un vehículo para influir en la manera en que las personas conciben, experimentan y abordan el mundo.

Palabras clave

Narrativa digital, tecnología para el aprendizaje, reflexividad, agencia social, narrativa digital como estrategia didáctica.

Abstract

Digital narrative emerge as an innovative tool that has been studied in recent years as a pedagogical resource. However, in Mexico, its applications as a means to foster reflexivity in social agency have not yet been explored. This article focuses on the digital narrative workshops implemented on the border of Nogales, Sonora. It presents digital stories as a versatile proposal for various types of learning and, especially, as a means to influence how individuals conceive, experience, and engage with the world.

Keywords

Digital storytelling, technology for learning, reflexivity, social agency, digital narrative as a didactic strategy.

¹ upnno.ralmogabar@creson.edu.mx | <https://orcid.org/0000-0002-9461-6564>

INTRODUCCIÓN

Los seres humanos no somos más que el conjunto de las historias que nos contamos a nosotros mismos. Nuestro pasado se convierte en memorias que tejemos en narrativas, y nuestro futuro es la imaginación que creamos mientras se transforma en presente. Estas narrativas están intrínsecamente ligadas a la concepción del tiempo. Un argumento que apoya esta premisa es lo que de forma filosófica discute San Agustín de Hipona en su epístola del tiempo del siglo I. En ésta, el autor se preguntó por la naturaleza del tiempo: ¿Cómo puede vivirse el pasado? Si ya pasó. ¿Cómo puede vivirse el presente? Ya que éste siempre deja de existir. ¿Cómo puede entenderse el futuro? Si éste aún no llega (de Hipona, 2011). El filósofo concluye que la única forma de entenderlo y vivirlo es a partir del alma². Independientemente de las creencias teológicas del lector o lectora, se considera justa la sustitución por un concepto como la conciencia.

Ésta nos ayuda a reflexionar sobre las decisiones que tomamos en nuestra vida cotidiana, y en este sentido, es el sitio donde nacen las historias. Se trata de una forma en la que podemos medir el paso del tiempo: lo que fue, lo que es y lo que será. De manera que nuestras historias se tornan en puntos decisivos que nos ayudan a darle significado a nuestra vida. Aquí es cuando se puede proponer una herramienta pedagógica fundamental, la narrativa digital. El concepto clave en este trabajo es narrativa digital. Éste proviene del inglés digital storytelling; story, que significa historia y telling, que significa contar. La narrativa digital es el arte de contar historias que transmiten un mensaje de forma inolvidable por medio de la combinación de audio, imágenes fijas y video.

Para el desarrollo de esta propuesta, es importante mencionar a Border Youth Tennis Exchange (BYTE), una organización binacional de desarrollo deportivo, artístico y académico para niños, niñas, jóvenes y adultos. Ésta utiliza una combinación de instrucción deportiva, artística y académica en ambos lados de la frontera de Nogales, Arizona y Nogales, Sonora. Las actividades se realizan en ambas ciudades hermanas con apoyo de voluntarios de la comunidad, padres y organizaciones sin fines de lucro en la zona transfronteriza. En 2020 se me solicitó hacer una evaluación pedagógica de los talleres de narrativa digital. Ésta consistió en encuestas, observación participante, entrevistas a profundidad y un análisis temático de los productos del taller. A lo largo de tres años coordiné la evaluación que culminó en un reporte para la organización³. Lo que inició como una evaluación para control de calidad, se convirtió en un fascinante viaje pedagógico y antropológico sobre las historias de vida.

En 2020, 2021 y 2022, BYTE implementó cuatro talleres de narrativa digital en Nogales, Sonora y Nogales, Arizona. El primer grupo fue para estudiantes de pre-

² Confesiones de San Agustín, libro XI, capítulos XIV y XXVIII.

³ El reporte original en inglés puede consultarse en BYTE (2022).

paratoria del Colegio Gante; el segundo, para público general; y el tercero, para el Consejo Juvenil de la Embajada de Estados Unidos en México, de la región de Nogales, así como para estudiantes de séptimo semestre de licenciatura en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), plantel Nogales. Cada taller consistió en seis sesiones donde las y los participantes redactaron una historia a partir de un momento significativo que marcó sus vidas y, con esa historia, crearon un video a partir de imágenes y narración de voz.

El producto final del taller fue un video donde cada participante narra una experiencia personal. Por medio de las seis sesiones que lo conforman, quien participó, aprendió y reforzó habilidades digitales como lo son técnicas fotográficas, redacción de documentos en computadora, edición de audiovisual, entre otras. Además de la parte técnica, un efecto inesperado fue el desarrollo de la reflexividad y agencia social para la conformación de una identidad narrativa. La narrativa digital fungió como una técnica donde, al plasmar en un video un momento de la vida, los participantes adquirieron un control sobre el sentido de lo que fue y lo que será. Al principio, el taller estaba dirigido a un grupo con edades de entre 9 y 14 años. En la actualidad, el taller se ha adaptado a entornos virtuales y ha ampliado el rango de edad aceptado, de manera que se han creado distintas versiones para su facilitación.

El objetivo de este artículo es proponer la narrativa digital como una herramienta versátil para aprender habilidades digitales, artísticas y de reflexividad para la agencia social. Lo anterior con base en la experiencia de los tres talleres llevados a cabo en Nogales, Sonora. El plasmar una experiencia de vida en una historia audiovisual ayudó a que las y los participantes reflexionaran sobre su pasado para convertirlo en un sentido de control de sus momentos definitivos. A continuación, se presentan los antecedentes de la narrativa digital, el marco conceptual, las encuestas de percepción de aprendizaje de herramientas digitales, los temas escogidos por las y los participantes y tres experiencias de reflexividad para la agencia social de quienes tomaron el taller.

La narrativa digital es originaria de Estados Unidos de América (EE. UU.), por lo tanto, la mayoría de los estudios sobre los efectos en sus usuarios se han realizado en ese país. Esto implica una oportunidad de trabajo para evaluar su impacto en participantes latinoamericanos y, en este caso, en la frontera septentrional mexicana. Esta investigación se planeó en dos grandes categorías: la primera, la enseñanza de la narrativa digital como herramienta educativa para la práctica e implementación de habilidades digitales, así como la creación literaria y el desarrollo artístico; y la segunda, la promoción de la agencia social y el proceso de reflexividad de experiencias vividas.

Antecedentes de la narrativa digital

La narrativa digital como técnica disciplinar nació en EE. UU. a finales del siglo XX. Las tecnologías audiovisuales, cada vez más asequibles, permitieron que las personas pudieran registrar momentos de sus vidas y narrativas personales. La técnica de la narrativa digital, concebida por Joe Lambert, Nina Mullen y Dana Atchley desde la década de los noventa, se volvió la más popular en EE. UU. Ambos productores de historias fundaron el San Francisco Digital Media Center en 1994; después modificaron su currículo y renombraron al centro como StoryCenter en 2015 (StoryCenter, 2023). Su método de narrativa digital consiste en plasmar momentos de vida definitivos con fotografías, narración y audios en un formato de dos a cinco minutos⁴. Con el paso del tiempo, instituciones universitarias y organizaciones no gubernamentales comenzaron a utilizar esta narrativa digital como método educativo, método de preservación de herencia cultural, así como registro de experiencias y práctica para terapia psicológica (de Jager et al., 2017).

En el contexto iberoamericano, los estudios sobre las narrativas digitales son relativamente nuevos. En 2012 se publicaron ocho artículos al respecto y desde entonces ha sido un tema cada vez más investigado. Sobre esta relevancia, Hermann Acosta y Pérez Garcías (2019) señalan que 2015 se cataloga como el año con mayor cantidad de publicaciones realizadas respecto al tema. Varias investigaciones han girado en torno a su uso como aplicación estratégica, seguido de propuestas didácticas y reflexiones sobre su utilización (2019). En el México actual, la narrativa digital ha sido fuente de indagaciones por los diversos beneficios que supone entre sus participantes. Entre ellos están la consolidación de alfabetizaciones digitales, la activación de competencias científicas, tecnológicas, narrativas y comunicacionales (del Moral, et al., 2016); así como por la motivación del aprendizaje en adultos (Urgiles Alvarez, 2022). Por otra parte, como lo apuntan Rosales Statkus y Roig Vila (2017), las narrativas digitales han tenido múltiples aplicaciones en el aprendizaje académico.

En un estudio se descubrió que, en términos de salud, la narrativa digital representa un medio cultural eficaz para los latinos de ascendencia mexicana, puesto que los talleres permitieron formar lazos de apoyo y fortalecimiento del tejido social (Briant et al., 2016). De este modo, les ayuda a procesar y superar las experiencias negativas, en el caso de padecimientos como el cáncer u otras enfermedades en el centro comunitario de Yakima Valley, en el estado de Washington. Además de lo referido, numerosas investigaciones han vinculado a la narrativa digital como asistente de terapia en eventos traumáticos en infantes (Anderson y Cook, 2015), para la prevención de distintas enfermedades como el Virus de Inmunodeficiencia Humana (VIH) (Flicker et al., 2020) y el abuso de sustancias (Paterno et al., 2018).

⁴ Las narrativas digitales pueden consultarse en la página web de StoryCenter: <https://www.storycenter.org/stories>.

Por otra parte, Hanney y Kozłowska (2002) encontraron que la organización de memorias estresantes en una estructura narrativa es un factor crítico para obtener efectos benéficos en niñas y niños que han pasado por experiencias traumáticas. En el contexto colombiano, Jurado Londoño y Guzmán Maya (2023) llevaron a cabo una investigación sobre cómo la narrativa digital es un medio eficaz para abordar la ansiedad, la depresión y el estrés en menores. Su trabajo evidenció un aumento en los pensamientos positivos y una mejoría en las relaciones con los demás.

Reflexividad y agencia social

Un antecedente crucial en el campo de las ciencias sociales es el debate sobre la relación entre la estructura social y el individuo, un tema central que se refleja en la diversidad de enfoques teóricos. Por ejemplo, el funcionalismo estructuralista se orienta principalmente hacia el nivel macrosociológico, donde el sistema social determina la actividad de los actores sociales. Esto contrasta notoriamente con el enfoque del interaccionismo simbólico, el cual otorga a los individuos un papel preponderante en la producción de la vida social (González Aguirre, 2021).

Una solución teórica para el análisis de este debate se propone desde la teoría de la estructuración de Giddens (2011). El autor define la agencia social como la acción de un agente que despliega un espectro de poderes causales, los cuales pueden influir en el poder causado por otros. En este sentido, la agencia social se refiere a la capacidad de los actores sociales para incidir en su realidad, ordenar, reflexionar y cambiar las experiencias que surgen en el sistema social. De tal forma que las personas disminuyen su capacidad de agencia cuando pierden la aptitud para hacer una diferencia; por ejemplo, en casos donde se presenta un evento traumático.

Por lo tanto, queda claro que la narrativa desempeña un papel fundamental al permitir que los individuos internalicen la agencia social, lo que a su vez les brinda la capacidad de liberarse de la concepción de ser meras víctimas de las circunstancias sociales. Esto se respalda en el estudio de Magallón Gudiño (2019) sobre la capacitación para el empoderamiento de mujeres en Jalisco, donde se destaca que los actos constitutivos para desarrollar la agencia son de naturaleza multifacética e incluyen la reflexividad, la acción y la posición que las personas adoptan en su vida cotidiana.

Desde la perspectiva pedagógica, González Aguirre (2021) propone analizar la agencia social propuesta por Giddens, quien observa cómo se desarrolla el proceso de reflexividad. Este se define como la aplicación del conocimiento que los individuos poseen acerca de las dinámicas sociales en las que están inmersos, a veces evaluando la eficacia y beneficios de tales prácticas. De ahí que la forma en la que las y los sujetos explican su propio mundo da cuenta del conocimiento que tienen de sus dinámicas sociales.

Como parte esencial de la agencia social, Gómez Gómez (2007) sostiene que la reflexividad es una capacidad cultivada por los individuos por medio de diversas experiencias en sus vidas. En ésta, la imaginación desempeña un papel crucial. La autora plantea que tal habilidad implica examinar los propios prejuicios y la forma en la que las personas explican su vivencia en el mundo mientras emprenden acciones. No obstante, pese a ser una capacidad personal, el progreso de la agencia no puede darse en aislamiento. Es por medio del contacto con los demás que se desarrolla y ejercita la capacidad de agencia. Esto se logra con la ayuda de la interacción social, con la cual se pone en práctica esta habilidad (Magallón Gudiño, 2019).

Dentro del ámbito educativo, la reflexividad puede tener lugar mediante la narrativa digital, la cual funge como instrumento para reordenar las prácticas sociales en beneficio del desarrollo de la agencia social. En este sentido, el taller involucra una serie de pasos que orientan a las y los participantes a reordenar una experiencia de vida. El hecho de escoger un momento definitivo genera una reflexión de los procesos de vida que los llevaron a la actualidad. Asimismo, la acción de sentarse a escribir contribuye a la construcción de una identidad narrativa. El momento de interacción social se manifiesta en la fase denominada “círculo de historias”, en la que las y los integrantes leen en voz alta sus escritos. En este instante, las historias son asimiladas y reinterpretadas por el grupo. Al final del proceso, las y los autores dotan a sus narrativas de oralidad, música e imágenes con la presentación de sus videos.

Es relevante destacar que las evaluaciones de Anderson y Mack (2017) sobre la narrativa digital como herramienta para el desarrollo de la agencia social son la base en la que se sustenta la metodología de esta investigación. Las autoras señalan que la narrativa digital permite yuxtaponer imágenes, música y narrativa que, al entrelazarse con un guion, logra reorganizar sus vivencias personales. Esta acción faculta a las y los usuarios para manejar momentos especiales de sus vidas y ejercer control sobre ellas. Del mismo modo, la narrativa digital los dota de dominio de experiencias negativas o traumáticas y les permite desarrollar agencia social sobre sus vidas. Originalmente, las investigadoras impulsaron esta teoría con cuatro participantes jóvenes afroamericanos, quienes estaban sumergidos en un contexto de violencia en Florida, EE. UU. Las historias que produjeron les ayudaron a reflexionar acerca de eventos traumáticos y les permitieron desarrollar una agencia social. Con este proceso, las autoras concluyeron que la narrativa ayudó a los participantes a tener un sentido de control sobre sus futuros:

Youth decided what to tell, convey, and communicate; they gained an enriched realization of the power in taking control of one's story and its outcomes. As a result, they formed new insights and understanding regarding difficult life experiences, possibilities of change, and influence of the future [Los jóvenes decidieron qué contar, transmitir y comunicar; obtuvieron una comprensión enriquecida del poder de tomar el control de su propia historia y sus consecuencias. Como resultado, forma-

ron nuevos conocimientos y comprensión sobre las experiencias de vida difíciles, las posibilidades de cambio y de influir en el futuro]. (Anderson y Mack, 2017, p. 11)

Adicionalmente, el proceso de adquirir un sentido de control sobre el futuro y la reinterpretación de experiencias negativas en la adolescencia se lleva a cabo en el contexto de las relaciones sociales intergrupales durante las actividades del taller. Estas relaciones fortalecen sentimientos y emociones positivas. La investigación desarrollada por DiFulvio et al. (2016) encontró que en un grupo de 30 mujeres puertorriqueñas de entre 15 y 30 años incrementó el optimismo y el sentimiento de control sobre el futuro inmediato después de haber cursado un taller de narrativa digital. Durante su progreso, el grupo experimentó un aumento en las relaciones sociales positivas entre las participantes y mostró un sentimiento de bienestar social al sentirse respetadas tanto por las otras homólogas, como por las y los facilitadores.

Las y los jóvenes y adultos que participaron en el taller de narrativa digital en Nogales, Sonora, por medio de BYTE– provienen de diferentes contextos socioeconómicos, por lo cual, el desarrollo de la agencia social fue bueno y los temas elegidos muy variados. Ciertos integrantes utilizaron el taller como un medio para manifestar su identidad sexual; algunos para reflexionar sobre viajes que cambiaron sus vidas; otros para manifestar sentimientos de impotencia por el contexto de la pandemia COVID-19; y algunos más para relatar luchas contra enfermedades que amenazaron sus vidas. El control de estas experiencias mediante el uso de medios audiovisuales permitió la conformación de una agencia social renovada.

Además de lo mencionado, cabe señalar que la agencia social también es piedra angular para la conformación de las identidades. En este sentido, los psicólogos McAdams y McLean (2013) definen a la identidad narrativa como la constante evolución de la historia de vida internalizada, ya que está conformada por la reconstrucción del pasado y el futuro imaginado, que proveen un grado de unidad y propósito. El y la autora demostraron que, en relación con las historias de vida y adaptación, los narradores que encuentran significados de redención entre la adversidad y sufrimiento tienden a mostrar niveles más altos de salud mental, bienestar y madurez. Esta misma condición les permite construir historias de vida con temas de agencia personal y exploración. Para que esta identidad narrativa surja, es fundamental encontrar distintas maneras para alentar a que las y los niños y jóvenes cuenten sus historias en ambientes de confianza y espacios seguros.

Por último, el desarrollo de una reflexividad en la agencia social e identidad narrativa no se podrían dar sin un espacio seguro, ya que quienes participan comparten una experiencia íntima que marcó sus vidas, que luego se expresará de manera artística audiovisualmente. Es decir, requieren abrir sus sentimientos para compartirlos con sus pares. A fin de que esta dinámica sea posible, debe asegurarse el contar con un espacio seguro donde se construyan lazos de confianza y respeto. De acuerdo con ello, la presente evaluación se basó en la definición de espacio seguro de Holley y

Steiner (2005). Por medio de su investigación exploratoria con estudiantes de universidad, las autoras definieron espacio seguro como un clima que permite sentirse fuera de peligro para tomar riesgos, expresar perspectivas, actitudes y su conocimiento. Con tal protección se busca evitar daño psicológico y emocional. Asimismo, la expresión de la individualidad se vuelve fundamental para que las y los estudiantes enfrenten las causas de su incomodidad y obtengan motivación para luchar contra quienes creen que son y sus preconcepciones sobre la vida.

A pesar de que se han realizado estudios sobre las aplicaciones educativas y de rescate cultural de la narrativa digital en Latinoamérica, no existen investigaciones sobre el proceso de la narrativa digital como una herramienta para el desarrollo de la agencia social. Éstos se han enfocado en su uso para el mercadeo y como herramienta educativa, pero falta explorar su utilidad para superar procesos traumáticos, como método de expresión de identidades o como mecanismo para encontrar un sentido histórico que ayude a tomar decisiones. El marco anterior fue lo que moldeó la metodología cualitativa del trabajo con las y los participantes.

METODOLOGÍA

Con el fin de analizar el impacto que los talleres tuvieron en la comunidad, se aplicaron tanto instrumentos cualitativos como cuantitativos para la investigación⁵. Se utilizaron encuestas, observación participante, entrevistas y el análisis temático de las historias de diversos grupos que colaboraron con el estudio. Las y los participantes provienen de distintos contextos, edades, géneros y estilos de vida, así que los resultados evidenciaron tal diversidad.

En primer lugar, se seleccionó a un grupo heterogéneo de voluntarios de diferentes edades, desde jóvenes hasta adultos mayores. Esto permitió obtener una visión más amplia sobre cómo la narrativa digital puede influir en el aprendizaje y la expresión creativa a lo largo de distintas etapas de la vida. Además, se escogió un segundo grupo compuesto por estudiantes de la UPN, lo que hizo posible indagar en la relevancia específica de la impartición de los talleres en el contexto educativo superior. Debido a que la muestra se conformó por dos grupos de voluntarios con distintas características demográficas y niveles educativos, se decidió utilizar un muestreo no probabilístico, acorde a la naturaleza específica de la investigación y la disponibilidad de los grupos de voluntarios.

⁵ El diseño de la entrevista y su aplicación en 2020 se hizo con el apoyo de la maestra Hannah Peters, de la Universidad de Berkeley, California. El diseño y distribución de las encuestas de 2021 se realizó con el apoyo de la maestra Zayra Rivera, de la Universidad de San Francisco, California.

Aunque este tipo de muestreo podría limitar la generalización de los resultados a una población más amplia, su enfoque específico y la consideración de características relevantes de las y los participantes permitieron obtener datos significativos para comprender el impacto de la narrativa digital en el ámbito educativo. Se aplicaron dos encuestas virtuales durante 2021 y 2022 a 56 participantes en total⁶. El primer grupo encuestado contó con 17 participantes y el segundo con 39. Las preguntas giraron en torno a las percepciones de satisfacción con las y los instructores, el aprendizaje de habilidades y técnicas digitales, la relación social entre las y los participantes y la satisfacción general con el taller. Ambas encuestas incluyeron preguntas en escala ordinal donde se les pidió a las y los encuestados calificar de la manera más apropiada la premisa propuesta con números del 1 al 5. En este caso, 1 corresponde a la calificación más baja y 5 a la más alta. Las encuestas también contenían preguntas con respuestas binarias y abiertas.

El segundo instrumento utilizado fue la observación participante. Ésta se realizó durante el transcurso de las seis sesiones y sirvió para entender de mejor manera la dinámica en los talleres y el proceso que viven las y los participantes. Durante este tiempo se escribieron narrativas personales por parte del observador, las cuales se compartieron y permitieron apreciar la forma en la que las y los participantes revivieron los momentos significativos elegidos.

El tercer instrumento consistió en un análisis temático de 51 narrativas digitales realizadas entre 2018 y 2021. El análisis radicó en el reconocimiento de temáticas de los momentos definitivos elegidos para grabar los videos. Las y los creadores de los videos, al momento del programa, tenían edades comprendidas entre los 17 y 55 años, y la mayoría provenía de países latinoamericanos. Un poco más de la mitad reside actualmente en EE. UU. y la otra en el estado de Sonora, México. Todas las narrativas digitales se crearon después de completar las sesiones grupales. Se revisaron los trabajos cargados en el canal de YouTube® de BYTE y se ordenaron en una lista con sus datos de producción. Así también, se categorizaron los temas seleccionados para hacer una relación entre estos y las edades de las y los participantes.

Por último, se muestran resultados cualitativos de tres entrevistas a profundidad semiestructuradas realizadas en 2020. Éstas giraron en torno a las experiencias y la flexibilidad de agencia social ganada por las y los participantes al crear sus historias. A las y los entrevistados se les mostraron imágenes capturadas de sus videos para que relataran la razón para elegir los momentos definitivos, la naturaleza de sus

⁶ Originalmente se aplicó una encuesta a 8 participantes en 2020, pero los resultados se omitieron en este artículo debido a que el instrumento contenía preguntas distintas a las posteriores, las cuales se enfocaban en la evaluación del programa de edición utilizado. Sin embargo, los resultados fueron similares a los obtenidos de las encuestas de 2021 y 2022, donde se evidenció una amplia satisfacción con las historias narradas y el significado que representaron para las y los participantes. Los resultados de esta encuesta pueden consultarse en BYTE (2022).

historias y las habilidades adquiridas durante el taller. Cabe mencionar que todas y todos los participantes firmaron una hoja de consentimiento para proporcionar datos y permitir la difusión de sus videos. Sin embargo, se utilizarán seudónimos para preservar sus identidades.

RESULTADOS

La narrativa digital para el aprendizaje de herramientas digitales

En la **Tabla 1** se muestran los datos demográficos de los grupos encuestados en 2021 y 2022. Ambos grupos expresaron que la creación de una narrativa digital les ayudó a desarrollar sus habilidades en el uso de herramientas digitales. En la **Tabla 2** se puede apreciar cómo las y los participantes aprendieron sobre el uso de las fotografías y el manejo de programas informáticos para la elaboración de historias.

Tabla 1

Datos demográficos generales		
	Grupo 2021	Grupo 2022
Descripción	Público en general	Estudiantes de la UPN, unidad 263 Consejo Juvenil de la Embajada de Estados Unidos de América en México
Encuestados	17	39
Género autoidentificado	Femenino: 100 %	Femenino: 92 % Masculino: 8 %
Lugar de residencia	México 30 % EE. UU. 70 %	México 69 % EE. UU. 31 %
Porcentaje que sabía qué era una narrativa digital antes del taller	33 %	31 %
Porcentaje que había realizado una narrativa digital antes del taller	24 %	26 %

Tabla 2

Aprendizaje de uso de herramientas digitales

Número	Pregunta	Resultado
5	Aprendí sobre la importancia de las fotografías, lo que me ayudó a escoger y crear fotos para mi narrativa digital.	4.9
7	Aprendí a usar el programa de edición lo suficientemente bien como para grabarme leyendo mi cuento a mi satisfacción.	4.6
8	Aprendí a usar el programa de edición lo suficientemente bien como para agregar música, imágenes y transiciones a mi grabación de voz a mi satisfacción.	4.3
9	Aprendí a usar el programa de edición lo suficientemente bien como para editar mi narrativa digital a mi satisfacción.	4.2
6	Aprendí fotografía y técnicas de edición que me ayudaron a crear las imágenes que quería.	4.5
24	Hoy me siento más confiado(a) usando herramientas digitales.	4.6
25	Siento que hoy poseo las herramientas digitales, nuevas habilidades y la confianza necesaria para crear otra narrativa digital.	4.5
Resultado compuesto		4.5

Al preguntar a las y los participantes cuál había sido su experiencia en el taller, la mayoría respondió que fue de mucha utilidad para aprender nuevas técnicas de edición y uso de software. Durante la observación, se hizo evidente que muchos participantes desconocían sobre el manejo de programas de edición y que tampoco estaban acostumbrados a escribir reflexiones personales. A lo largo del taller, se trabajó en escribir sus historias, para luego grabarlas y agregarles imágenes. Esto contribuyó a que expresaran en las encuestas que habían aprendido a utilizar herramientas informáticas útiles.

La propuesta de la narrativa digital como una técnica didáctica puede servir como un método de aprendizaje interactivo y multisensorial. Ésta abre su paso desde la memorización hacia la asimilación y la comprensión; así como de la transferencia del conocimiento hacia los aprendizajes en contextos reales (Hermann Acosta, 2018).

⁷ Para la edición de los videos se utilizó el programa WeVideo®.

La construcción del conocimiento sobre el uso de herramientas digitales se realizó de manera colectiva, lo cual facilitó el aprovechamiento de este aprendizaje.

De acuerdo con la encuesta, las y los participantes adquirieron una amplia gama de habilidades. Integrantes más jóvenes manifestaron que aprendieron mucho sobre apreciación artística, composición de planos fotográficos, montaje y redacción de narrativas personales. En la mayoría de los casos, las y los adultos de mayor edad no tenían conocimientos sobre el uso de computadoras, por ello se considera un gran logro que hayan terminado el taller con un video editado. Tal efecto positivo se evidencia en los siguientes testimonios:

Me di cuenta de lo que soy capaz de hacer. En lo personal no me gustaba mi voz, ahora siento que soy capaz de transmitir emociones y mensajes que nunca imaginé podía hacer. (Karina, 2022)

Poder expresar algún hecho o situación en un video, sirve como terapia para uno mismo en sacar sentimientos encontrados, y poder tener un producto que podamos ver y seguir motivándonos al escucharnos a nosotros mismos con nuestra propia historia. (Lorena, 2021)

Las y los menores de edad entrevistados en su totalidad ya se encontraban familiarizados con aspectos técnicos como la edición de audio y video, pero señalaron que les pareció fascinante la manera en la que se compone y expresa una historia. Las y los participantes adultos y de mediana edad tuvieron características dispares en este sentido: por un lado, quienes ya habían realizado videos con distintas temáticas; por el otro, quienes no poseían experiencia en cuestiones técnicas. Sin embargo, ningún participante había realizado algún video sobre una experiencia personal. Aunado a esto, ciertos participantes encontraron maneras de extrapolar las habilidades aprendidas en el taller a sus actividades cotidianas. En la **Tabla 3** se muestran los indicadores de satisfacción al redactar la historia. Enseguida, en la **Tabla 4** se muestran los niveles obtenidos en cuanto a la relación con compañeros y compañeras al compartirla.

Tabla 3

Satisfacción al redactar la historia

Número	Pregunta	Resultado
1	Escuchar a otras personas compartiendo sus historias personales me hizo sentir seguro(a) de compartir mi propia historia.	4.8
2	Ver videos de anteriores participantes me ayudó a imaginar mi propia narrativa digital	4.9

Número	Pregunta	Resultado
3	Me sentí cómodo(a) escribiendo y compartiendo un párrafo que describe un momento definitivo de mi vida.	4.8
Resultado compuesto		4.8

Tabla 4

Relación con las y los compañeros

Número	Pregunta	Resultado
10	Me sentí cómodo(a) al presentar mi video a mis compañeros(as) e instructores.	4.9
11	La retroalimentación que recibí de mis compañeros(as) e instructores(as) me fue útil.	4.8
19	Disfruté aprendiendo de mis compañeros(as) de clase.	4.8
Resultado compuesto		4.9

Una parte fundamental del taller consiste en compartir historias. Ésta no es una tarea fácil, puesto que se les pide a las y los participantes que elijan y escriban sobre un momento significativo, que haya marcado sus vidas, para después leerlo ante el grupo. De ahí que se trate de un momento sumamente emocional: el narrar la pérdida de un ser querido, describir la vivencia de un accidente o de un viaje a otro país, hace que las y los lectores revivan ese episodio. Lo anterior genera un sentimiento de unión, empatía y solidaridad en el grupo. Después de terminar el taller, las y los integrantes mostraron una amplia satisfacción al poder expresar sus sentimientos, como se observa en la **Tabla 5**.

Tabla 5

Satisfacción general con el taller

Número	Pregunta	Resultado
22	Es muy probable que compartiré mi narrativa digital con otros (as).	4.6
23	Considero que mi narrativa digital puede ser de utilidad para otras personas.	4.6
28	Me gustaría tomar otro curso sobre narrativas digitales.	4.7
30	Me interesa buscar mayor entrenamiento en producción audiovisual.	4.5
21	Estoy satisfecho(a) de cómo mi video cuenta una historia que es importante para mí.	4.8
Resultado compuesto		4.6

En las encuestas de 2021, algunas participantes comentan lo siguiente sobre cómo se sintieron al compartir un suceso o acontecimiento personal:

Me ayudó a sanar una parte de mi vida donde había mucho dolor y ver cuál era mi responsabilidad en aceptarla y trabajarla para seguir adelante. Muchas gracias. (Fernanda, 2021)

Algunas personas se sorprendieron de que me interesara tanto la fotografía. Pude hablar y compartir del valor y las enseñanzas de un ser querido que ya no está conmigo sin que me causara tanta tristeza. Compartir una parte de mí que pocos sabían. (Jimena, 2021)

De acuerdo con las y los entrevistados, la experiencia de contar sus historias más íntimas les llevó a reflexionar sobre los aprendizajes que tales vivencias les dejaron. En este aspecto, el taller les facilitó maneras de expresar sus emociones mediante imágenes y música.

El taller culmina con la denominada “Noche de gala”, donde las y los participantes muestran sus videos frente a un público general. En este cierre, quienes participan comparten una breve introducción sobre la importancia y el impacto personal que tuvo narrar su historia. Los videos se reciben con aplausos que conmueven a las y los autores. El éxito de esta presentación tiene indicios en los resultados de las encuestas, en las que las y los integrantes de la dinámica indicaron estar ampliamente satisfechos con sus productos narrativos.

Análisis temático y categorías de los videos

En relación con el análisis temático, se procedió a revisar ampliamente los productos de los talleres de narrativa digital. Se catalogaron y categorizaron los temas que las y los autores escogieron para hacer sus historias. Las características generales se muestran en la **Tabla 6**.

Tabla 6

Características generales de las narrativas digitales revisadas

Característica	Cantidad
Cantidad de narrativas digitales	51
Duración promedio de los videos (en minutos)	4:36
Porcentaje de narrativas digitales realizadas por mujeres	75 %
Porcentaje de narrativas digitales realizadas por hombres	25 %
Porcentaje de narrativas digitales que utilizaron fotografías personales	86 %
Porcentaje de narrativas digitales hechas en EE. UU.	51 %

Característica	Cantidad
Porcentaje de narrativas digitales hechas en México	49 %
Porcentaje de narrativas digitales hechas en 2018	8 %
Porcentaje de narrativas digitales hechas en 2020	25 %
Porcentaje de narrativas digitales hechas en 2021	75 %

Las narrativas digitales revisadas se dividieron en categorías temáticas para su análisis. Para ello, se tomaron en cuenta los temas recurrentes y la visión que el autor o autora les dio. Al finalizar esta actividad, quedaron las siguientes categorías:

Retrato familiar: muestra una historia de vida de familiares. Los videos describen el aprecio de las y los participantes por sus generaciones anteriores; también, la valoración y reconocimiento de habilidades transmitidas por ellos; además de la estima hacia hijos e hijas, así como el relato de su autobiografía. Todos conllevan un sentimiento de nostalgia y aprendizaje de lecciones morales.

Evento traumático: presenta historias de experiencias negativas que marcaron un cambio en la vida de las o los participantes. Estos videos manifiestan el inicio de una perspectiva de vida nueva y el desarrollo de agencia social a partir de un evento negativo en específico.

Percepción de madurez: ofrece historias de experiencias positivas que motivaron un cambio en la vida de quien lo experimentó. Generalmente involucra un desplazamiento a un lugar nuevo, la entrada a otra etapa o la transición a la adultez.

Apreciación por una actividad como formadora de identidades: expone historias en las que se logra una autodefinición mediante una actividad o un estilo de vida. En los videos se observa que las o los autores celebran actividades importantes en sus vidas y los sentimientos que tienen al realizarlas. En algunas narrativas, las actividades se asocian con el amor hacia sus parejas o familiares.

Manifestación de las identidades sexuales y de género: exterioriza historias que muestran el desarrollo y la manifestación de identidades de género. Éstas describen el conflicto que les suscitó el aceptar y explicitar su sexualidad.

Es importante mencionar que algunas narrativas comparten características de varias categorías. Por ejemplo, algunos videos hacen mucho énfasis en un retrato familiar, pero terminan con una reflexión sobre la percepción de madurez. Por esta razón, para catalogarlos se tomó como criterio el momento definitivo que llevó el eje de la historia.

Las edades de las y los participantes de los talleres variaron entre la adolescencia y la tercera edad. En la **Tabla 7** se muestran sus edades en relación con la elección del tema.

Tabla 7

Categorías de las narrativas digitales⁸

Categoría	Intervalo de edad					Total
	<20	(20-30)	(31-40)	(41-50)	>51	
Retrato familiar	2	3	0	3	4	12
Percepción de madurez	1	5	5	2	4	17
Categoría	Intervalo de edad					Total
	<20	(20-30)	(31-40)	(41-50)	>51	
Evento traumático	3	2	1	3	1	10
Apreciación por una actividad como formadora de identidades	0	4	2	2	1	9
Manifestación de las identidades sexuales y de género	2	1	0	0	0	3
Total	8	15	8	11	10	52

En la **Tabla 8** se muestra la probabilidad condicional. Los porcentajes representan los temas elegidos en función de la edad.

Tabla 8

Intervalo de edad y tema elegido para hacer su narrativa

Categoría	Intervalo de edad				
	<20	(20-30)	(31-40)	(41-50)	>51
Retrato familiar	25 %	20 %	0 %	30 %	40 %
Percepción de madurez	12.5 %	33.3 %	62.5 %	20 %	40 %
Evento traumático	37.5 %	13.3 %	12.5 %	30 %	10 %
Apreciación por una actividad como formadora de identidades	0 %	26.6 %	25 %	20 %	10 %
Manifestación de las identidades sexuales y de género	25 %	6 %	0 %	0 %	0 %

⁸ Las narrativas digitales pueden encontrarse en la página de YouTube® de BYTE: @borderyouth-tennisexchange7087.

Cabe resaltar que hubo una fuerte asociación entre la edad y el momento definitivo elegido para hacer la narrativa digital. Con respecto a lo anterior, se destaca lo siguiente:

La mayoría de las y los participantes (58.3 %) optó por representar un retrato familiar como el momento más significativo de sus vidas; es interesante notar que este tema fue el más popular entre mayores de 41 años. Pese a ello, el tema más elegido fue la percepción de la madurez mediante una experiencia positiva, el cual se abordó aproximadamente en un tercio de los videos. Este enfoque fue popular para las y los autores de entre 20 y 40 años.

Asimismo, 44 % de los videos se centraron en la apreciación de una actividad como formadora de identidades y los realizaron participantes de entre 20 y 50 años. Por otro lado, 50 % de las y los encuestados que eligieron relatar un evento traumático se encontraban en la adolescencia o en sus 30 años al momento de tomar el taller.

Resulta notorio que 62.5 % de las personas de entre 31 y 40 años decidieron representar un momento positivo en sus vidas como una etapa de madurez. En sus videos compartieron lecciones y aprendizajes adquiridos durante la transición hacia una nueva fase de sus vidas, la cual involucró mudarse de casa de sus padres, graduarse de la universidad o aventurarse en un viaje a otro país.

Es importante mencionar que la elección de crear un video sobre la manifestación de las identidades sexuales y de género fue exclusiva para participantes más jóvenes.

La reflexividad en narrativa digital para la expresión del trauma

Luego de la realización de los talleres, las y los participantes mostraron cambios significativos en su percepción sobre situaciones negativas. Comentaron cómo la elaboración de una narrativa para expresar emociones adversas les brindó un sentimiento de control sobre tales experiencias. A continuación, se presentan tres casos que ilustran la reflexividad en la agencia social.

Julio, estudiante de preparatoria, realizó una narrativa digital de la categoría manifestación de las identidades sexuales y de género. En su entrevista, manifestó que la elección de su tema fue inspirada por un video de una de las facilitadoras. En éste, la autora presentó cómo se dio cuenta y, posteriormente, vivió su identidad lésbica. La narrativa de la facilitadora fue fundamental para el estudiante, puesto que la utilizó como motivación para expresar su propio proceso de cambio de género a sus amistades y familiares:

Elegí contar esta historia porque algunos de mis compañeros del taller no sabían esa parte sobre mí. También me ayudó a conocerme a mí mismo. También quiero mostrárselo a mis amigos para... salir [se ríe]... Ver los videos de los otros talleres me

hicieron sentir empatía para contar mi historia... ver cómo se iban a Estados Unidos [...] Me sentí en un espacio con mucha confianza. Sentí esa confianza por parte de todos. Me dijeron que me podía sentir en confianza por los maestros. Eso me ayudó a poder hacerlo. (Julio, 2020)

La reflexividad desempeñó un papel crucial en este proceso de agencia social, ya que el participante pudo expresar la dificultad para comunicar su transición a sus amistades. De acuerdo con González Aguirre (2021), para que la reflexividad esté relacionada con la agencia social, debe tener un elemento de intencionalidad. Esto es, una acción reflexionada que haya sido causada por este reordenamiento de la práctica social. En este contexto, Julio experimentó el proceso de reflexividad al sentarse a escribir su historia. Después, al añadir música e imágenes de su juventud, fue capaz de expresar su identidad de género y compartirla en forma de narrativa digital. Esta acción resultó un acto social al presentarlo a sus amigas y amigos, y uno individual, por el cambio y el impacto significativo que le generó.

En la categoría de evento traumático se incluyeron videos que representaron un momento negativo y abrumador para quienes lo padecieron. Esto es así, porque las historias giraron en torno a lesiones y luchas contra enfermedades graves. Las y los integrantes concluyeron que tanto el taller como el evento cambió sus vidas, puesto que les dio la capacidad de compartir sus experiencias en el futuro. El control sobre sus historias ayudó –en algunos casos– a reflexionar en que, aun cuando la experiencia fuera muy fuerte en su momento, la dinámica del taller los volvió capaces de manejar sus emociones. Respecto a esta categoría, contamos con la vivencia de María, quien vivió un miedo muy grande cuando su papá tuvo que salir a trabajar a pesar de la cuarentena. Ese terror y el sentimiento de soledad la hicieron reflexionar sobre la empatía.

Por qué no lo valoré antes, de eso quise hacer mi historia. Nos ponemos a pensar en lo que hicimos en el pasado, antes de la pandemia, con amigos y familia. Muchas veces no prestabas atención a detalles de todo eso, pero al final de cuentas ya lo viviste y sobre todo, no te tienes que arrepentir de lo que ya viviste, porque vamos a vivir más a futuro. (María, 2020)

En su historia narra cómo este evento la llevó a considerar que el mundo no era estático y que debía estar preparada para cambios drásticos. En la entrevista comentó que la narrativa la ayudó a expresar la ansiedad que tuvo por la pérdida de rutina en aspectos como la escuela, la relación con sus amistades y el temor de perder a su padre.

De manera análoga, en el siguiente extracto, Jorge describe que la narrativa le ayudó a reordenar sus sentimientos de frustración durante la pandemia. En el transcurso de la entrevista comentó que carecía de habilidades de socialización con sus pares.

Escogí un antes y un después. Antes no valoraba jugar con mis amigos o ir al parque. Ahora no puedo ir al cine ni hacer muchas cosas. Eso me debilitaba. Creo que mi video quedó muy bien. Haciendo el video, pues pensé mucho en esas cosas. Ahora valoro todo mucho más. Me ayudó mucho a encontrar una nueva forma de expresarme. Antes yo era bien cerrado. Ahora ya sé que puedo contar sobre mí de una manera diferente. Esto logré con este storytelling en la cuarentena. (Jorge, 2020)

Su narrativa tenía el objetivo de expresar el evento traumático de la pandemia, pero trascendió al convertirse en una herramienta que le ayudó a mejorar la perspectiva de sus propias habilidades sociales. Durante la entrevista, manifestó que compartió el video con sus amigos, y que esto los llevó a que lo percibieran de una manera más positiva. La experiencia de haber cursado el taller incluso lo condujo a tomar la decisión de estudiar la carrera de cinematografía. La reflexividad se tradujo en una decisión de vida que derivó en sus estudios profesionales.

CONCLUSIONES

Como se comentó en líneas anteriores, este artículo se propuso valorar la narrativa digital como un instrumento para el aprendizaje artístico, digital y para el proceso de reflexividad dentro de las experiencias personales. A partir del método inductivo, se encontró que, después de cursar los talleres, las y los participantes obtuvieron dos beneficios principales: el primero, facilitar un instrumento para el proceso de la reflexividad en la agencia social; y el segundo, la enseñanza de las habilidades digitales y artísticas.

Como lo han mostrado ya investigaciones que anteceden a la presente, la práctica de la narrativa digital ha demostrado ser beneficiosa para la salud mental y el empoderamiento. De forma que esta herramienta puede proporcionar recursos para la construcción de una identidad narrativa y fomentar un sentido de reflexividad tras la finalización de las historias digitales.

En el artículo también se abordó el término agencia social, el cual es un concepto complejo y multifacético. De éste se rescata que no todas las acciones que toman los sujetos tendrán cambios drásticos en las estructuras sociales. Sin embargo, si estos tienen una intencionalidad, lo demostrarán en las actividades cotidianas, de donde se infiere que resulta importante que estas acciones sean observadas por educadores y científicos sociales.

El quehacer antropológico y microhistórico tiene el fin de registrar, en palabras de Wolf (2014), la vida o las experiencias de “la gente sin historia”. No obstante, muchas veces esto se escapa entre los dedos del investigador, que no separa sus construcciones ontológicas de la realidad que está observando. El crear una narrativa digital logra, de la manera más pura, algo que la academia muchas veces no consigue: do-

tar de medios a las personas para que expresen sus sentimientos más profundos. Esta actividad es fundamental para cada individuo, pero adquiere una importancia particular en un espacio tan lleno de historias y vivencias como lo es la frontera de Nogales, Sonora y Nogales, Arizona.

El potencial de la narrativa digital para dar voz a futuros participantes con menores ingresos económicos, clases sociales subalternas, así como grupos marginados que carecen de recursos y oportunidades de contar sus historias, es inconmensurable. Por esta razón, se considera que la narrativa digital es una herramienta que vale la pena seguir explorando en futuras investigaciones.

BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, K. M. y Cook, J. R. (2015). Challenges and Opportunities of Using Digital Storytelling as a Trauma Narrative Intervention for Traumatized Children. *Advances in social work*, 16(1), 78-89. <https://doi.org/10.18060/18132>
- Anderson, K. M. y Mack, R. (2017). Digital Storytelling: A Narrative Method for Positive Identity Development in Minority Youth. *Social Work With Groups*, 42(1), 43-55. <https://doi.org/10.1080/01609513.2017.1413616>
- Border Youth Tennis Exchange. (2022). Report 2020-2021. Digital Storytelling Intensive Virtual Version. BYTE. <https://shorturl.at/dhKST>
- Briant, K. J., Halter, A., Marchello, N., Escareño, M. y Thompson, B. (2016). The Power of Digital Storytelling as a Culturally Relevant Health Promotion Tool. *Health Promotion Practice*, 17(6), 793-801. <https://doi.org/10.1177/1524839916658023>
- De Hipona, A. (2011). *Confesiones*. Editorial Gredos.
- De Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C. y Boydell, K. M. (2017). Digital Storytelling in Research: A Systematic Review. *The Qualitative Report*, 22(10), 2548-2582. <https://shorturl.at/bpJVZ>
- Del Moral, M. E., Villalustre, L. y Neira, M. R. (2016). Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 15, 22-41. <https://shorturl.at/gvxGJ>
- DiFulvio, G. T., Gubrium, A. C., Fiddian Green, A., Lowe, S. E. y Del Toro Mejias, L. M. (2016). Digital Storytelling as a Narrative Health Promotion Process. Inter-

national Quarterly of Community Health Education, 36(3), 157-164. <https://doi.org/10.1177/0272684x16647359>

Flicker, S., Wilson, C., Monchalin, R., Restoule, J. P., Mitchell, C., Larkin, J., Prentice, T., Jackson, R. y Oliver, V. (2020). The Impact of Indigenous Youth Sharing Digital Stories About HIV Activism. *Health Promotion Practice*, 21(5), 802-810. <https://doi.org/10.1177/1524839918822268>

Giddens, A. (2011). *La constitución de la sociedad: bases para la teoría de la estructuración*. Amorrotu editores.

Gómez Gómez, E. N. (2007). *Mundos imaginados-mundos posibles. La socialidad reflexiva en los participantes en un proyecto educativo político, veinte años después* [tesis doctoral, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Universidad Jesuita de Guadalajara]. Biblioteca Dr. Jorge Villalobos Padilla, S. J.

González Aguirre, P. (2021). El concepto de capacidad de agencia en Giddens y su relación con el Desarrollo Social. *Ixaya: Revista Universitaria de Desarrollo Social*, 11(20), 10-27. <https://shorturl.at/anOR9>

Hanney, L. y Kozłowska, K. (2002). Healing Traumatized Children: Creating Illustrated Storybooks in Family Therapy. *Family Process*, 41(1), 37-65. <https://doi.org/10.1111/j.1545-5300.2002.40102000037.x>

Hermann Acosta, A. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 31-38. https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295

Hermann Acosta, A. y Pérez Garcías, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Espacios*, 40(41), 1-13. <https://shorturl.at/dfLQX>

Holley, L. C. y Steiner, S. (2005). Safe Space: Student Perspectives on Classroom Environment. *Journal of Social Work Education*, 41(1), 49-64. <https://doi.org/10.5175/JSWE.2005.200300343>

Jurado Londoño, D. y Guzmán Maya, A. P. (2023). Impacto de un programa corto de narrativas digitales para fortalecer la regulación y manejo de emociones en niños y adolescentes de dos Instituciones Educativas [tesis doctoral, Universidad Católica de Pereira]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Pereira - RIBUC.

Magallón Gudiño, I. E. (2019). Del empoderamiento a la certificación. Una aportación al campo de la promoción, la difusión y la convocatoria social [tesis de maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Universidad Jesuita de Guadalajara]. Biblioteca Dr. Jorge Villalobos Padilla, S. J.

McAdams, D. P. y McLean, K. C. (2013). Narrative Identity. Current Directions In Psychological Science, 22(3), 233-238. <https://doi.org/10.1177/0963721413475622>

Paterno, M. T., Fiddian Green, A. y Gubrium, A. (2018). Moms Supporting Moms: Digital Storytelling With Peer Mentors in Recovery From Substance Use. Health Promotion Practice, 19(6), 823-832. <https://doi.org/10.1177/1524839917750816>

Rosales Statkus, S. E. y Roig Vila, R. (2017). El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo. Notandum, 44(45), 163-174. <https://doi.org/10.4025/notandum.44.14>

StoryCenter. (2023, 16 de abril). Our Story. How it all Began. StoryCenter. <https://www.storycenter.org/history>

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

Wolf, E. R. (2014). Europa y la gente sin historia. Fondo de Cultura Económica.