

Storytelling digital y reescritura de mitos para el desarrollo de la creatividad narrativa

Digital storytelling and myth rewriting for the development of narrative creativity

Josselyn Mikaela Grefa Grefa

Universidad Técnica de Cotopaxi – Extensión Pujilí
josselyn.grefa7628@utc.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-7010-5223>
Latacunga – Ecuador

Alexandra Lorena Alajo Anchatuña

Universidad Técnica de Cotopaxi – Extensión Pujilí
alexandra.alajo@utc.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-9147-2270>
Latacunga – Ecuador

Formato de citación APA

Grefa, J. & Alajo, A. (2026). Storytelling digital y reescritura de mitos para el desarrollo de la creatividad narrativa. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 2), p. 3256 - 3269.

INTELIGENCIA COLECTIVA

Vol. 5 (Nº. 2). abril – junio 2026.
ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 25-06-2026

Fecha de aceptación: 29-06-2026

Fecha de publicación: 30-06-2026



RESUMEN

La investigación se fundamenta en la creciente necesidad por fortalecer las habilidades de producción escrita y narrativa en los estudiantes de educación general básica, en el que se consideran las dificultades en comprensión y escritura evidenciadas en evaluaciones nacionales e internacionales, así como en contextos específicos como la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”. El objetivo central fue analizar la incidencia del Storytelling digital y la reescritura de mitos en el desarrollo de la creatividad narrativa en estudiantes de noveno año. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, de carácter preexperimental y de un solo grupo, donde se realizaron mediciones de pretest y postest para evaluar los cambios en la creatividad narrativa tras una intervención pedagógica. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de noveno año de Educación General Básica. Se aplicó un cuestionario de 10 ítems con escala Likert de cinco opciones de respuesta (Nunca, Casi nunca, A veces, Casi siempre y Siempre), orientado a evaluar dimensiones relacionadas con la creatividad narrativa, tales como originalidad, coherencia textual, expresividad narrativa, complejidad del relato, organización de ideas, reescritura de mitos e integración de recursos digitales. El instrumento fue validado mediante juicio de tres expertos y presentó una confiabilidad excelente $\alpha=0,920$. La intervención se aplicó durante cuatro sesiones, en las que los estudiantes analizaron, reescribieron mitos tradicionales y transformaron sus relatos en historias digitales mediante la herramienta Fliki AI. Los resultados mostraron un incremento significativo en las puntuaciones de creatividad, con una media que pasó de 19.64 en pretest a 43.08 en postest, confirmando un efecto grande ($r=0,875$) y estadísticamente significativo ($p<0,001$). Por tal razón, la integración del Storytelling digital y la reescritura de mitos favorece notablemente el desarrollo de habilidades creativas y narrativas en los estudiantes, representando una estrategia efectiva para potenciar la producción escrita en contextos educativos básicos.

PALABRAS CLAVE: Tecnología educativa, competencias comunicativas, aprendizaje creativo, innovación pedagógica, formación digital.

ABSTRACT

This research is based on the growing need to strengthen writing and narrative skills in elementary school students, taking into account the difficulties in comprehension and writing evidenced in national and international assessments, as well as in specific contexts such as the "Santa Mariana de Jesús" Educational Unit. The central objective was to analyze the impact of digital storytelling and the rewriting of myths on the development of narrative creativity in ninth-grade students. The research adopted a quantitative, pre-experimental, single-group approach, using pre-test and post-test measurements to evaluate changes in narrative creativity after a pedagogical intervention. The sample consisted of 25 ninth-grade students, and a Likert-scale questionnaire, validated by expert judgment and demonstrating excellent reliability (Cronbach's alpha of 0.920), was administered. The intervention was implemented over four sessions, during which students analyzed and rewrote traditional myths, transforming their narratives into digital stories using the Fliki AI tool. The results showed a significant increase in creativity scores, with the mean rising from 19.64 in the pretest to 43.08 in the posttest, confirming a large ($r=0.875$) and statistically significant ($p<0.001$) effect. Therefore, the integration of digital storytelling and myth rewriting significantly enhances the development of creative and narrative skills in students, representing an effective strategy for boosting written production in basic education contexts.

Keywords: Educational technology, communicative skills, creative learning, pedagogical innovation, digital training

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el uso de la tecnología ha cambiado la manera de enseñar la literatura en educación general básica, por ello, es importante aplicar estrategias que permitan a los estudiantes participar de manera activa en la creación de textos. En el área de Lengua y Literatura, el Storytelling digital se ha consolidado como una estrategia innovadora que permite combinar la narración tradicional con recursos multimedia, lo que favorece la creatividad, reflexión crítica y producción escrita. Guanotuña Balladares *et al.* (2023) señalan que la creación de historias digitales promueve la participación activa de los estudiantes, ya que les permite construir y comunicar conocimientos mediante formatos cercanos a la realidad tecnológica.

Dentro de este contexto, la reescritura de mitos clásicos mediante las herramientas digitales constituye una alternativa didáctica que incentiva la imaginación y la expresión escrita. Para Sánchez-Vera y Solano-Fernández (2023) al adaptar relatos tradicionales a escenarios contemporáneos, los estudiantes no solo desarrollan habilidades narrativas, sino que fortalecen la capacidad para interpretar, analizar y redactar textos desde una perspectiva creativa y reflexiva.

La UNESCO (2024) muestran que en las evaluaciones internacionales aplicadas a estudiantes de educación secundaria, los estudiantes con niveles de comprensión lectora cayó del 59% en 2012 al 47% en 2022, lo cual refleja una tendencia preocupante en el desarrollo de habilidades lingüísticas. Además, la UNESCO (2024) reporta que los niveles de comprensión lectora continúan representando un desafío para numerosos sistemas educativos, situación que repercute directamente en las habilidades de interpretación y producción textual de los estudiantes.

Estos aspectos, crean la necesidad de implementar metodologías innovadoras, por tal razón, en Ecuador, los resultados de la prueba estandarizada “Ser Estudiante” del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) que indican la importancia de fortalecer las habilidades de producción textual en los diferentes subniveles educativos ya que los estudiantes de bachillerato no alcanzan el nivel mínimo en Lengua y Literatura (INEVAL, 2024).

Esta realidad se evidencia en la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”, donde se ha identificado que los estudiantes de noveno año de educación general básica presentan dificultades en la composición escrita, lo que se refleja en la limitada organización de ideas, escasa creatividad narrativa, problemas de coherencia y cohesión textual, así como el bajo interés por las actividades tradicionales de producción escrita. Todo este panorama, afecta el desarrollo de competencias

comunicativas y la capacidad para expresar pensamientos, opiniones y experiencias de manera clara y estructurada en la sociedad.

El Storytelling digital de acuerdo con Hurtado-Mazeyra *et al.* (2022) se define como una estrategia educativa y herramienta digital que integra textos, imágenes, sonidos, video y música para relatar historias cortas mediante formatos multimedia, esto permite conectar de manera emocional con la persona oyente a través del relato. Esta metodología promueve la construcción activa del conocimiento, fortalece las competencias comunicativas y favorece el desarrollo de habilidades digitales necesarias para el siglo XXI (Pérez y Sacaluga, 2023).

Esta estrategia tiene sus fundamentos en los trabajos de Lambert y Hessler (2018), considerados como los principales impulsores de esta metodología. La narrativa digital combina elementos tradicionales de la narración con recursos multimedia como imágenes, audio, video y animaciones, favoreciendo experiencias significativas de aprendizaje. De manera complementaria, Pérez y Sacaluga (2023) sostiene que el Storytelling digital promueve la alfabetización digital, el pensamiento crítico y la construcción activa del conocimiento mediante la creación de historias multimodales.

Hablar de la creatividad narrativa, según Gualli Yuquilema *et al.* (2026), indica que la creatividad narrativa se fortalece cuando los estudiantes participan de manera activa en la creación de historias mediante el empleo de herramientas digitales, porque favorecen la expresión de ideas, imaginación y exploración de nuevas formas de comunicación. Por ello, Yépez Avilés *et al.* (2025) señalan que el Storytelling digital es una estrategia eficaz que potencia el pensamiento creativo, ya que permiten que los estudiantes desarrollen relatos originales y significativos mediante la integración de recursos tecnológicos y narrativos. La creatividad narrativa se fundamenta en los aportes Moura *et al.* (2025), quien identificó el pensamiento divergente como un componente esencial de la creatividad. Luego, Contreras (2022) se identificaron dimensiones clave para valorar la creatividad, entre ellas la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Estos aspectos facilitan la comprensión de cómo los estudiantes son capaces de producir ideas innovadoras, reinterpretar historias ya existentes y desarrollar narraciones coherentes, estructuradas y con significado.

De hecho, según Castillo Chérrez *et al.* (2025) demostraron que el Storytelling digital mejora de manera significativa las habilidades comunicativas y la creatividad de los estudiantes. Para Bernal Parraga *et al.* (2026) identificaron que la participación de los estudiantes incrementa la motivación, participación activa y la capacidad para producir relatos originales en contextos educativos mediados

por tecnologías digitales. Estos estudios respaldan la importancia de aplicar metodologías innovadoras que integren la tecnología y la narrativa como medios para potenciar el aprendizaje y la creatividad.

Por tal razón, el objetivo que presenta la investigación es analizar la incidencia del storytelling digital y la reescritura de mitos en el desarrollo de la creatividad narrativa de los estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús” de Pujilí.

MÉTODOS MATERIALES

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que buscó medir los cambios producidos en la creatividad narrativa antes y después de una intervención pedagógica. Se empleó el método hipotético-deductivo, mediante un diseño preexperimental con un grupo y mediciones pretest-posttest. Este diseño permitió comparar los puntajes obtenidos por los mismos estudiantes antes y después de aplicar la estrategia didáctica basada en Storytelling digital y reescritura de mitos.

La población estuvo conformada por 25 estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús”, ubicada en el cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi. Debido al número reducido de participantes, se trabajó con la totalidad de la población, por lo que no fue necesario realizar procedimientos de muestreo.

Como técnica se aplicó una encuesta, y como instrumento se aplicó un cuestionario de diez preguntas con escala tipo Likert de cinco opciones de respuesta: Nunca, Casi nunca, A veces, Casi siempre y Siempre. El cuestionario estuvo conformado por 10 ítems con una puntuación mínimo de 10 puntos y máximo de 50 puntos. Los puntajes más altos indicaron mayores niveles de creatividad narrativa. El instrumento evaluó dimensiones asociadas con la creatividad narrativa, como la originalidad, coherencia textual, expresividad narrativa, complejidad del relato, organización de ideas, reescritura de mitos e integración de recursos digitales. La validez de contenido fue establecida mediante juicio de tres expertos en Lengua y Literatura y metodología de la investigación con más de diez años de experiencia con títulos de cuarto nivel, quienes valoraron la pertinencia, claridad, coherencia y relevancia de los ítems. La confiabilidad se estimó mediante el coeficiente alfa de Cronbach, con un valor de $\alpha = 0,920$, lo que indica una excelente consistencia interna del instrumento.

La intervención pedagógica se desarrolló durante dos semanas, con una frecuencia de dos sesiones semanales, para un total de cuatro clases. En la primera fase, se aplicó el pretest para identificar el nivel inicial de creatividad narrativa. Posteriormente, los estudiantes seleccionaron mitos

tradicionales y realizaron en la sesión uno el pretest y análisis narrativo, en la sesión dos se realizó la planificación textual, reescritura creativa, sesión tres el Storytelling digital y en la sesión cuatro la presentación y postest. Los relatos fueron transformados en historias digitales mediante Fliki AI, herramienta que permitió integrar narración, imágenes, audio y elementos visuales.

Se seleccionó Fliki AI por su capacidad para integrar texto, narración de voz e imágenes en un mismo entorno digital. Los estudiantes elaboraron previamente sus relatos originales y posteriormente utilizaron la plataforma para convertirlos en narrativas audiovisuales. La herramienta fue empleada únicamente como apoyo tecnológico para la producción multimedia, esto garantiza que las ideas, estructura narrativa y contenido de las historias fueran elaborados por los estudiantes, preservando así la autoría académica de los trabajos desarrollados.

Los datos fueron procesados en IBM SPSS Statistics versión 26. Primero, se calcularon estadísticos descriptivos, como media, mediana, moda, desviación estándar y varianza. Luego, se verificó la normalidad de los datos mediante la prueba de Shapiro-Wilk, adecuada para muestras menores a 50 participantes. Al identificarse una distribución no normal, se aplicó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas. El tamaño del efecto se calculó mediante la fórmula $r = Z/\sqrt{N}$, considerando la magnitud del cambio producido por la intervención.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para los resultados de la investigación se compararon las puntuaciones obtenidas por los 25 estudiantes de noveno año de educación general básica, donde se presenta los resultados descriptivos de las respuestas del pretest y postest que fueron analizados en el programa SPSS v.26, mismos que se presentan en la tabla 1.

Tabla 1.

Resumen de las respuestas del pretest y postest

		Estadísticos	
		Total_Pretest	Total_Postest
N	Válido	25	25
	Perdidos	0	0
Media		19,6400	43,0800
Mediana		17,0000	46,0000
Moda		10,00a	50,00
Desv. Desviación		8,52877	7,10587
Varianza		72,740	50,493
a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.			

Nota: Datos obtenidos mediante SPSS v.26



Para lo cual, se calcularon las puntuaciones globales de creatividad narrativa a partir de las respuestas de los 25 estudiantes participantes; donde el análisis descriptivo evidenció un incremento notable en los puntajes obtenidos después de la intervención pedagógica. Donde la puntuación media paso de 19.64 puntos en el pretest a 43.08 puntos en el postest, esto demuestra la mejora sustancial en los niveles de creatividad narrativa de los estudiantes tras la aplicación de actividades basadas en Storytelling digital y reescritura de mitos.

Además, con los datos, se realizó la prueba de normalidad de los datos y se analiza con la prueba Shapiro-Wilk para muestras inferiores a 50 participantes; donde se obtuvo un valor de significancia en el pretest de 0.04 y en el postest de 0.02, por lo que se determina que los datos no son paramétricos; por tal razón, se selecciona la prueba estadística de Wilcoxon a fin de mostrar diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y postest.

Para la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas, se planteó dos hipótesis; donde la hipótesis nula indica que no existen diferencias significativas entre las puntuaciones del pretest y postest; mientras que la hipótesis alternativa señala que existen diferencias significativas entre las puntuaciones del pretest y postest. Los resultados de la prueba evidenciaron diferencias estadísticamente significativas entre las respuestas del pretest y postest de los estudiantes de noveno año de E.G.B., mismos que se presentan en la tabla 2.

Tabla 2.

Resultado de la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	
N total	25
Estadístico de prueba	325,000
Error estándar	37,128
Estadístico de prueba estandarizado	4,377
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Nota: Datos obtenidos mediante SPSS v.26

Los resultados muestran una significancia bilateral de $p < 0,001$, valor inferior al nivel de significancia establecido igual a 0,05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo que permite indicar que existen diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones del pretest y el postest.

También se calculó el tamaño del efecto entre los resultados del pretest y posttest mediante la fórmula $r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$ donde Z = estadístico de Wilcoxon y N = número total de observaciones; en el cual, se obtiene un valor de $r = 0,875$, lo que se considera un efecto grande. Este resultado evidencia que la intervención produjo cambios importantes en el desarrollo de la creatividad narrativa de los estudiantes.

Estos resultados indican que la combinación del Storytelling y la tecnología digital favoreció el fortalecimiento de las habilidades narrativas. Además, la reescritura de mitos permitió que los estudiantes reorganizaran y enriquecieran las historias tradicionales mediante nuevas perspectivas y elementos creativos, mientras que la elaboración de videos con inteligencia artificial a través de Fliki lo que incrementó la motivación y facilitó la representación visual y audiovisual de las narraciones producidas. De hecho, los resultados obtenidos demuestran que el Storytelling digital y la reescritura de mitos constituyen estrategias pedagógicas efectivas para potenciar la creatividad narrativa en estudiantes de educación básica, generando mejoras significativas tanto desde el punto de vista estadístico como educativo.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos con la investigación, confirmó que el Storytelling digital constituye una estrategia eficaz para fortalecer la escritura creativa y la construcción de narraciones en Lengua y Literatura. Es así que, las investigación de Bozhik *et al.* (2024) y Carangui Aucancela (2024) coinciden que esta metodología favorece la creatividad, ya que permite mejorar la organización de ideas y promueve la participación activa de los estudiantes con la combinación de recursos multimedia y las experiencias de escritura. También, se ha demostrado que la narrativa digital aporta al desarrollo de la producción escrita en estudiantes porque ayuda a mejorar el contenido, estructura textual, vocabulario y corrección lingüística, lo que aumenta la motivación del estudiante al escribir (Bravo Acaro *et al.*, 2025; Nofitasari *et al.*, 2024).

Los avances observados, se atribuyen al uso de la reescritura de mitos como estrategia didáctica, de hecho, el trabajar con relatos conocidos proporciona a los estudiantes una base narrativa que facilita la comprensión de la estructura de historias; pero, a la vez, les brinda la libertad para crear versiones nuevas desde la propia perspectiva de los estudiantes. Al adaptar relatos en contextos actuales, los estudiantes generan habilidades para tomar decisiones sobre personajes, conflictos y desenlaces lo que fortalece su capacidad creativa. Para Pérez García y Sacaluga Rodríguez (2023);

Sánchez-Vera y Solano-Fernández (2023) el valor educativo de la actividad, no se limita solo a la producción de textos, sino que impulsa la reinterpretación de elementos culturales para transformarlos en narraciones originales, coherentes y expresivas.

La mejora en el posttest destaca los beneficios de integrar herramientas digitales y proyectos multimodales en los procesos de escritura; es así que Yépez Avilés *et al.* (2025) indican que el Storytelling favorece el pensamiento creativo, colaboración y confianza de los estudiantes al momento de escribir cuando el docente orienta los procesos con actividades de planificación, elaboración y revisión de textos. En este sentido, para Gualli Yuquilema *et al.* (2026) indica que el uso de la inteligencia artificial generativa en la creación de narrativas digitales puede facilitar la generación de ideas y enriquecer la complejidad de los relatos cuando existe la mediación pedagógica que garantice la preservación de la voz y la autoría de los estudiantes.

El tamaño del efecto obtenido ($r = 0,875$) evidencia una magnitud de cambio considerablemente alta, lo que sugiere que la intervención produjo transformaciones relevantes en la creatividad narrativa de los estudiantes. Estos resultados son consistentes con los hallazgos reportados por Osorio y Burga (2024) quienes identificaron mejoras significativas en la producción escrita mediante estrategias de narrativa digital. Asimismo, la magnitud observada en esta investigación supera los efectos moderados reportados en otros estudios sobre escritura creativa mediada por tecnologías digitales, lo que podría atribuirse a la combinación de la reescritura de mitos con herramientas de inteligencia artificial.

Estos hallazgos permitieron indicar que el Storytelling digital y la reescritura de mitos se convierte en una respuesta didáctica pertinente ante las dificultades de producción escrita observadas en educación general básica. Esto lo confirman los autores como Bernal Parraga *et al.* (2026); Hurtado-Mazeyra *et al.* (2022) confirman que estas estrategias activan el interés por escribir, fortalecen la coherencia textual y favorecen la participación activa y autónoma en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Las limitaciones que tuvo la investigación están relacionadas con el reducido tamaño de la muestra, la ausencia de un grupo control, la corta duración de la intervención pedagógica y la posible influencia del efecto Hawthorne, derivado de la participación de los estudiantes en una experiencia innovadora. Estas condiciones limitan la generalización de los resultados a otros contextos educativos, por lo que futuras investigaciones deberían considerar diseños cuasiexperimentales o experimentales con muestras más amplias.

CONCLUSIONES

La investigación respalda la utilidad del storytelling digital y la reescritura de mitos como estrategias innovadoras que promueven el desarrollo de la creatividad narrativa y las habilidades comunicativas en los estudiantes, ya que estas metodologías integran recursos multimedia y herramientas digitales, lo que facilita la participación activa, la reflexión crítica y la expresión creativa, aspectos fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la era digital.

Se evidencia que la aplicación del storytelling digital y la reescritura de mitos generan mejoras significativas en las habilidades narrativas y la creatividad de los estudiantes, con un efecto grande según el análisis estadístico. El incremento notable de las puntuaciones en las dimensiones evaluadas, así como la significancia estadística en las diferencias pre y post intervención, confirman que estas estrategias pedagógicas son efectivas para potenciar la producción escrita y el pensamiento creativo en el contexto educativo.

Al analizar la incidencia del storytelling digital y la reescritura de mitos en el desarrollo de la creatividad narrativa, se determinó que dichas metodologías constituyen herramientas didácticas pertinentes y efectivas para fortalecer las habilidades narrativas en los estudiantes de educación general básica. La intervención demostró que la integración de recursos digitales y la reinterpretación de relatos tradicionales, potencia la innovación pedagógica y mejorar los procesos de aprendizaje en contextos formativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bernal Parraga, A. P., Rodríguez Cajas, G. A., & Ramírez Campoverde, E. A. (2026). Impacto de las metodologías activas y tecnologías emergentes en el desarrollo de la comprensión lectora y la escritura creativa en Lengua y Literatura en educación básica. *Revista de Innovación y Reflexión Social en Educación*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18210399>
- Bozhik, S., Bagrova, E., & Osipova, E. (2024). Developing Creativity in Writing Through Digital Storytelling: An Algorithm-Based Approach for PR Students. En D. Bylieva & A. Nordmann (Eds.), *Scenarios, Fictions, and Imagined Possibilities in Science, Engineering, and Education* (pp. 272-284). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-76800-2_19
- Bravo Acaro, D. K., Villacrés Chiliquinga, M. Y., Obando Morillo, Y. M., Carranza Morales, M. E., & Maldonado Arias, M. D. M. (2025). El uso del storytelling digital como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de segundo de bachillerato. *ASCE MAGAZINE*, 4(4), 163-186. <https://doi.org/10.70577/ASCE/163.186/2025>
- Carangui Aucancela, E. E. (2024). Estrategias de escritura creativa para el fortalecimiento de la producción textual en estudiantes de educación básica. *Didaxis. Revista Educativa, Social y Humanista*, 1(1), 25-37. <https://doi.org/10.64325/z8kdpk92>
- Castillo Chérrez, B. I., Lescano Acosta, E. G., Lara Aldas, G. A., & Pérez Freire, T. E. (2025). El impacto de la narración digital en la motivación y desarrollo de habilidades comunicativas en el aprendizaje del inglés. *Revista Ciencia Innovadora*, 3(1), 30-42. <https://doi.org/10.64422/rci.v3n1.2025.2>
- Contreras, R. (2022). Pensamiento creativo: Una estrategia para el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Revista Acedor*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26495/rch.v6i1.2124>
- Gualli Yuquilema, P., Guamán Guilca, G. C., Guamán Pilataxi, J., Chimbolema Sayay, M. N., & Lema Cacuango, M. F. (2026). Narrativas digitales y escritura creativa mediante inteligencia artificial generativa. *Innovación Integral*, 3(1), 756-775. <https://doi.org/10.70577/x9ptee65>
- Guanotuña Balladares, G. E., Polanco Monteros, E. P., Zapata Achig, V. H., Londoño Vega, K. A., Sosa Caiza, N. E., & Andino Córdova, A. A. (2023). El Storytelling como Estrategia Didáctica Innovadora para Promover el Aprendizaje Significativo en la Educación: Exploración y Aplicaciones. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 7726-7739. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8352
- Hurtado-Mazeyra, A., Afata-Ataucuri, K. E., Ancasi-Villagomez, G. S., & Núñez-Pacheco, R. (2022). El Digital Storytelling como herramienta educativa de desarrollo de la creatividad. Un estudio de

- caso en una cuna jardín peruana. *Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (79), 304-318. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2329>
- INEVAL. (2024). *Ineval presentó los resultados de la evaluación nacional Ser Estudiante 2024*. <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-nacional-ser-estudiante-2024/>
- Lambert, J., & Hessler, B. (2018). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community* (5.ª ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351266369>
- Moura, T. de C., Fleith, D. de S., & da Silva Almeida, L. (2025). *Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo*. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134175018009/html/>
- Nofitasari, F. D., Nuroh, E. Z., & Megawati, F. (2024). Strengthening narrative writing skill through digital storytelling. *Indonesian EFL Journal*, 10(1), 29-36. <https://doi.org/10.25134/ieflj.v10i1.9307>
- Osorio, L. A., & Burga, W. (2024). *La producción de textos narrativos en estudiantes de secundaria*. 8(4). https://www.researchgate.net/publication/385600152_Narrativas_digitaes_como_estrategia_didactica_para_la_produccion_de_textos_escritos
- Pérez, Á., & Sacaluga, I. (2023). El *storytelling* como recurso didáctico-comunicativo para fomentar la lectura. *Texto Livre*, 16, e40452. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/1983-3652.2023.40452>
- Sánchez-Vera, M. D. M., & Solano-Fernández, I. M. (2023). La formación inicial en Tecnología Educativa en el Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria. *Campus Virtuales*, 12(1), 157. <https://doi.org/10.54988/cv.2023.1.1147>
- UNESCO. (2024a). *Monitoring education in the SDGs | Global Education Monitoring Report—Reports*. <https://www.unesco.org/reports/gem-report/en/2026-monitoring-sdg4>
- UNESCO. (2024b). *Seguimiento del ODS 4 | Informe de seguimiento de la educación mundial—Informes*. <https://www.unesco.org/reports/gem-report/en/2024-monitoringsdg4>
- Yépez Avilés, M. F., Coronel Vanegas, N. D., López Montoya, A. I., Abad Ordóñez, E. E., & Pala Tierra, W. E. (2025). El Rol del Storytelling Digital en la Enseñanza de Lengua: Desarrollo de Competencias Narrativas y Multimodales en Entornos Virtuales. *ASCE MAGAZINE*, 4(3), 1369-1391. <https://doi.org/10.70577/ASCE/1369.1391/2025>

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

