



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Storytelling y Storyboard como Estrategias de Evaluación del Aprendizaje en Ambientes Virtuales

Este proyecto es innovador porque implementa una tipología de preguntas basada en el storytelling y el storyboard en las actividades calificables, presentando a los estudiantes narrativas y recursos gráficos que promueven el pensamiento crítico y facilitan su interpretación en contextos reales; lo cual aporta para la prueba piloto en el Curso seleccionado, una propuesta de innovación sobre las estrategias evaluativas de aprendizaje dentro del aula virtual, teniendo en cuenta las necesidades tecnológicas y conectividad de los estudiantes.

Maestranter en Tecnología e Innovación Educativa

Lizedh Nayive Martínez Páez

William Gregory Quintana Mogollón

Yerlis Briceth Reyes Suárez

Carpeta drive: [C3_Grupo17_2024-2_María Victoria Murcia](#)

OPCIÓN DE GRADO II_59NA1

lizedhmartinez@usantotomas.edu.co, [ORCID](#), [CvLac](#), [Google Scholar](#),
williamquntana@usantotomas.edu.co, [ORCID](#), [CvLac](#), [Google Scholar](#),
yerlisreyes@ustantotomas.edu.co, [ORCID](#), [CvLac](#), [Google Scholar](#).

31 de octubre de 2025



Resultados y análisis de resultados

Para contrastar las diversas fuentes teóricas recopiladas desde el estado del arte y el marco conceptual con la información obtenida durante el proyecto y las percepciones de los investigadores, se lleva a cabo la siguiente estructura de análisis para garantizar la coherencia metodológica y la interpretación de los hallazgos.

- Triangulación: Se realiza a partir de la matriz de arqueo referencial, la matriz de coherencia metodológica, los resultados de la encuesta de valoración de tipología de preguntas y del grupo focal; así como, la interpretación personal y analítica de los investigadores.

En primera instancia se organizaron los avances del proyecto a través de una carpeta ondrive con las siguientes subcarpetas:

Tabla 1. Organización de carpetas para el análisis de resultados

SUBCARPETA	EVIDENCIAS
2025-1	Comité de Ética: la confidencialidad para el manejo de los datos, carta de presentación a la IE en la cual se realiza el ejercicio de investigación, carta intencionalidad y aval institucional educativa con el condicionamiento de anonimato, cartas de aval de comité de ética, declaración de conflictos o no conflictos de intereses y hojas de vida de los investigadores.
2025-2	Matriz de arqueo referencial
	Matriz de coherencia metodológica
	Fases del proyecto: 1. Diagnóstico y descripción del objeto de estudio 2. Diseño de estrategias didácticas basadas en el storytelling y el storyboard 3. Virtualización de las preguntas 4. Implementación, validación de instrumentos y testeo.

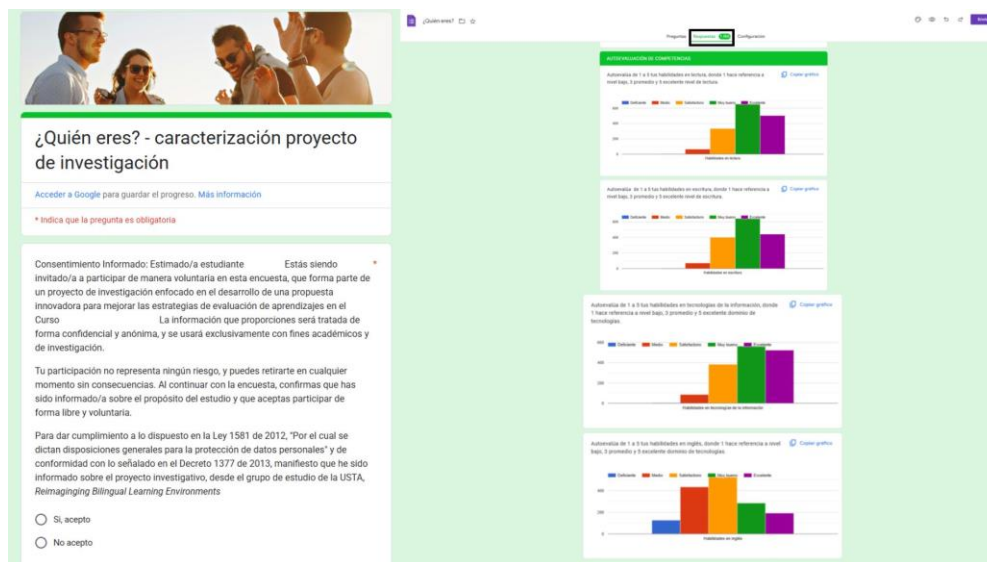
A continuación, se dará desarrollo a cada uno de los resultados obtenidos a la luz de las fases del proyecto y en correspondencia a los tres objetivos específicos de la investigación, las técnicas e instrumentos implementados:

- Fase No. 1 Diagnóstico y descripción del objeto de estudio.

Esta fase fue plateada para dar respuesta al objetivo específico centrado en identificar la pertinencia, beneficios y desventajas de las evaluaciones que se están implementando en el curso objeto de estudio, dentro de un sistema de autocalificación, y cómo éstas tienen en cuenta las necesidades tecnológicas y de conectividad de los estudiantes. Gracias a los resultados de la encuesta de caracterización de la población ([ver Anexo A](#)) y de satisfacción del curso ([ver Anexo B](#)), se logró comprender la necesidad de reevaluar y rediseñar las estrategias en los ambientes virtuales de aprendizaje desde una perspectiva de usabilidad y público diverso.

Figura 1

Evidencia de las encuestas de caracterización de la población y satisfacción del curso



Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta implementada por el grupo de investigación en el periodo 2024B.

En esta oportunidad, reconocer el número de estudiantes que navegan sus actividades desde un computador, versus el número de estudiantes que acceden desde el celular o tablet, permitió confirmar la importancia de validar la experiencia del usuario ante las dificultades que fueron mencionadas por los estudiantes: acceso diario a la plataforma, red estable, tiempo destinado para el desarrollo de las actividades, condiciones y molestias visuales, entre otros. De acuerdo con el trabajo de Segovia (2022), es importante abordar las

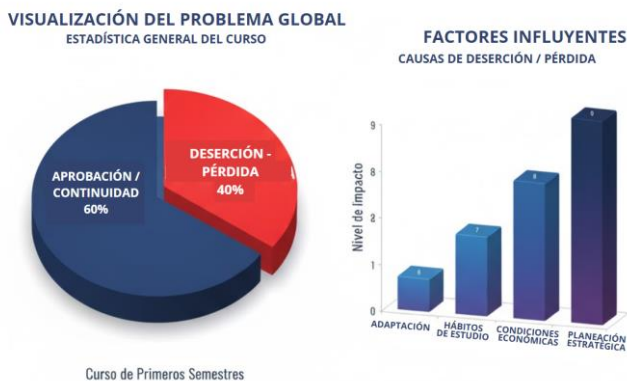
problemáticas desde la perspectiva de la interfaz de Moodle, para entender las solicitudes de los estudiantes no sólo como problemas técnicos sino como oportunidad para optimizar el diseño y fomentar la inclusión.

Gracias a las respuestas de los estudiantes en los instrumentos se identificaron áreas de mejora y se ajustaron constantemente los storyboards y los storytelling, de acuerdo con las necesidades cambiantes de las estudiantes relacionadas con:

- La calidad de los mecanismos de evaluación con las expectativas de modelo digital y educación entretenida de la institución universitaria.
- Las estadísticas de deserción y pérdida de la asignatura sobre un margen del 40%. Al ser un curso de primeros semestres los factores que influyen en esta problemática son: los procesos de adaptación, el desarrollo de hábitos de estudio por parte de los estudiantes, las condiciones económicas para continuar con su proceso de formación. En un alto porcentaje interviene en el rendimiento académico de los estudiantes, la planeación estratégica para organizar las actividades personales, laborales y académicas.

Figura 2

Estadísticas de deserción y pérdida de la asignatura sobre un margen del 40%



Nota. El gráfico representa los factores que influyen en las estadísticas de deserción y pérdida del curso. 2025.

Creado por Gemini IA.

- La dedicación semanal a los compromisos académicos por parte de los estudiantes es variada, por lo tanto, no se puede responsabilizar sólo a la estrategia de evaluación del

desempeño académico sino de otros factores vinculados con sus hábitos de estudio y responsabilidad académica.

- Fase No. 2 Diseño de estrategias didácticas basadas en el storytelling y el storyboard

En esta fase, se dio respuesta al objetivo de planear estrategias didácticas evaluativas basadas en storytelling y storyboard que contribuyan a un sistema de autocalificación y tenga en cuenta las necesidades tecnológicas y de conectividad de los estudiantes en el curso. Así pues, se realizaron los *prototipos* de las preguntas con la adaptación de texto hacia las narrativas digitales ([ver Anexo C](#)), utilizando para ello diferentes programas, herramientas y tecnologías emergentes que contribuyen a esta innovación.

Figura 3

Ejemplo de prototipo de storyboard implementado en la tipología de preguntas del curso (carácter institucional)



Nota. Elaboración propia a través de las herramientas seleccionadas por el grupo de investigación en el periodo 2025A

Se obtuvo en el proyecto, una matriz descriptiva que orienta a profesionales involucrados y lectores de diversas áreas interesados en implementar este tipo de innovación los pasos a seguir en el diseño de estas herramientas, relacionado en el capítulo sobre la *metodología* del presente documento. Por su parte, los estudiantes, manifestaron un valor emocional, cercano y motivador al reconocer que estas narrativas



generan mayor interés, comprensión y potencial para conectar con la vida real, logrando confirmar de acuerdo con Arce Yopez et al. (2020) que el storytelling, se convierte en un “medio innovador para fomentar el análisis crítico de realidades sociales, el cuestionamiento del status quo y la toma de conciencia sobre problemáticas apremiantes”.

De esta forma, se logra diseñar una estrategia:

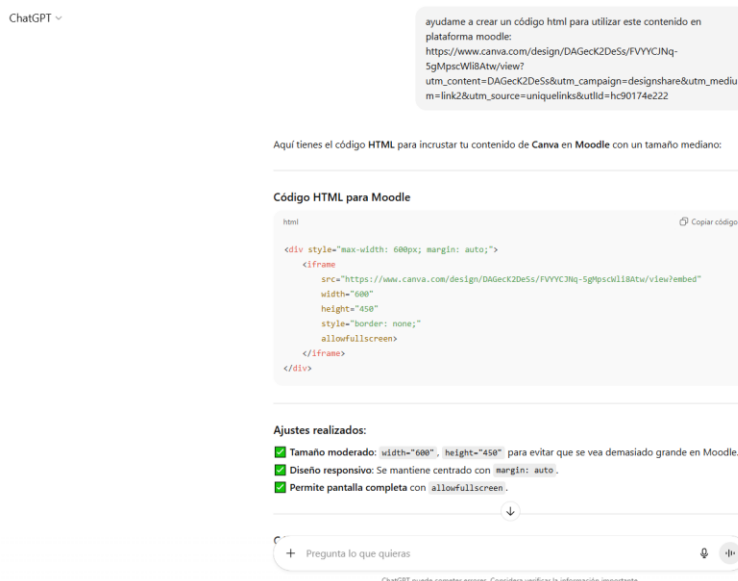
- Adaptable al modelo de autocalificación
 - Centrada en el formato de evidencias del Icfes.
 - Susceptible de los permisos otorgados en el rol como docente en la plataforma, que requiere capacitación tanto a los estudiantes como a los docentes en las herramientas, que hace un llamado a la inversión en licencias y al compromiso por la innovación.
-
- Fase No. 3 Virtualización de las preguntas

Esta fase se relaciona con el objetivo de implementar estrategias didácticas evaluativas basadas en storytelling y storyboard, fomentando la reflexión crítica, la creatividad y la apropiación de los valores del Curso, como prueba piloto en el quiz 2. Durante dicha prueba, la inserción del contenido audiovisual, la configuración y las indicaciones sobre cómo presentar las actividades recibió apreciaciones de los estudiantes respecto a: tiempo suficiente para el análisis de la pregunta, solicitud de retroalimentación, necesidad de contextualización respecto al concepto storyboard y storytelling, a lo cual se contribuyó con un ejercicio de gamificación. ([ver Anexo D](#))

El grupo de investigadores no encontró dificultad en la inserción de los prototipos diseñados en la herramienta canva para virtualizar en moodle, gracias a los beneficios de programación con IA se adaptaron las presentaciones y se perfeccionaron los códigos HTML con prompts adecuados en chatGPT.

Figura 4

Ejemplo de creación y adaptación de códigos HTML para insertar en moodle.



Nota. Elaboración propia a través del uso de chatGPT por el grupo de investigación en el periodo 2025A

Ante la interacción con este tipo de recursos en estrategias de evaluación lo estudiantes manifestaron:

- Interés por la diversidad de formatos y preferencias por la versión audiovisual.
- Percepción de las actividades como dinámicas, comprensibles y útiles

Frente a lo mencionado por García-Morales y Pérez-Martínez (2019), se confirma la viabilidad de utilizar los formatos storyboard y storytelling, ya que pueden responder a los diversos estilos de aprendizaje en la educación virtual, y es fundamental adaptar las herramientas digitales en entornos educativos a distancia y/o virtuales, para estimular el pensamiento crítico.

- Fase No. 4 Implementación, validación de instrumentos y testeo.

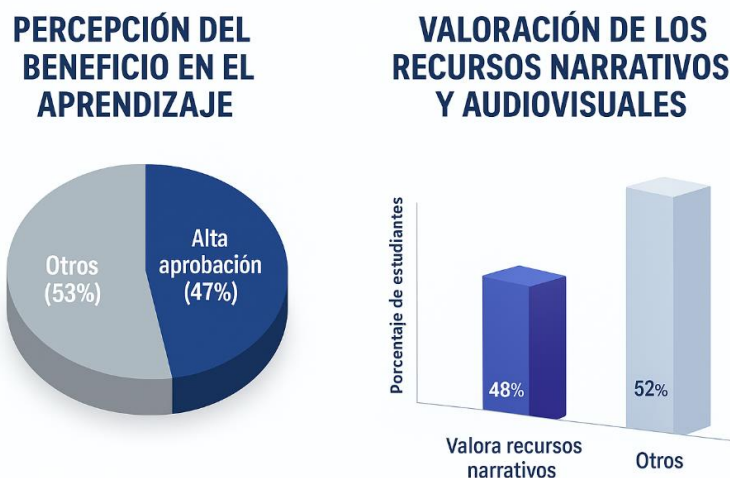
En esta última fase, se continuó respondiendo al objetivo mencionado en la fase 3, ya que allí se llevó a cabo el diseño de los instrumentos que contribuyeron a la verificación de la estrategia didáctica de evaluación, lo cual implicó la validación de estos por parte de expertos para garantizar que las preguntas

planteadas en la encuesta de validación de tipología y el grupo focal, guardaran coherencia con el propósito de la investigación. ([ver Anexo E](#))

La encuesta que se desarrolló de manera online dio cuenta de los siguientes resultados ([ver Anexo F](#)):

Figura 5

Resultados de encuesta de validación de tipología de preguntas storyboard y storytelling



Nota. El gráfico representa la percepción de los estudiantes respecto a los beneficios de la nueva tipología de preguntas. 2025. Creado por ChatGPT IA.

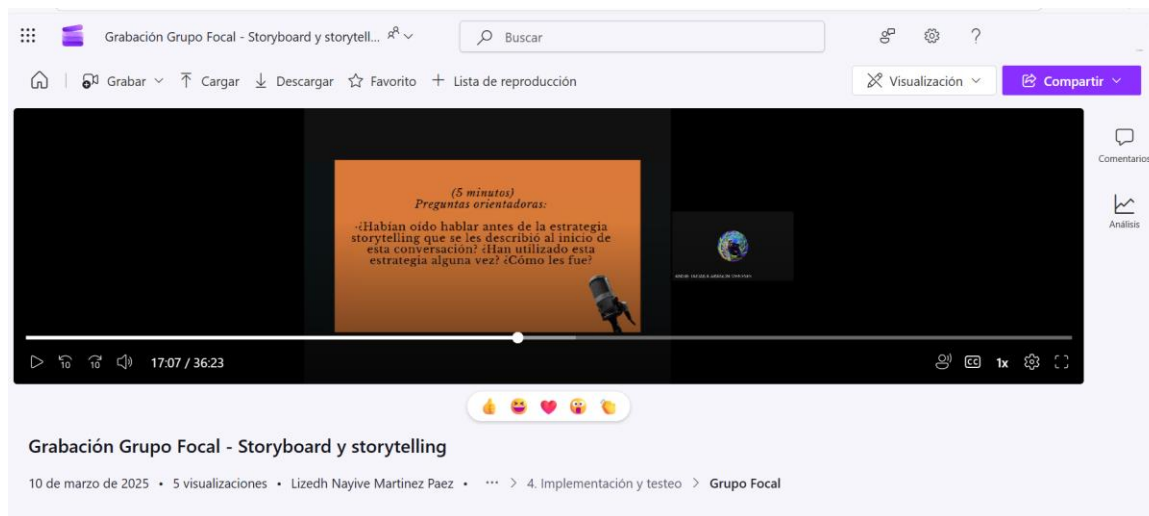
- La mayoría de los estudiantes con 47% de aprobación, considera que esta característica es altamente beneficiosa para su aprendizaje y comprensión de teorías.
- El 48% de los estudiantes encuestados, valora los recursos narrativos y audiovisuales como un refuerzo para comprender la situación problema, evitando la monotonía y fomentando la atención.
- Se identifica por parte de los estudiantes una tendencia en la tipología de preguntas hacia un ejercicio de reflexión profesional y herramienta cognitiva.
- Los estudiantes reconocen las bondades de esta innovación pedagógica; sin embargo, surgen dos aspectos a considerar: el primero relacionado con una resistencia a migrar en

su totalidad a este sistema de preguntas y el segundo, a revisar el nivel de dificultad cognitivo que implica la interpretación de imágenes y contenido audiovisual.

En cuanto al grupo focal, el cual se llevó a cabo de manera virtual, contó con la grabación y transcripción, permitiendo el análisis de las siguientes categorías:

Figura 6

Grabación del grupo focal para la validación de la nueva tipología de preguntas.



Nota. Elaboración propia del grupo focal desarrollado por el grupo de investigación en el periodo 2025A

1. Evaluaciones en ambientes virtuales de aprendizaje

- Accesibilidad tecnológica: uno de los participantes manifestó que muchos estudiantes acceden sólo desde el celular, y es necesario garantizar la visualización de los textos, imágenes y videos.
- Retroalimentación: varios estudiantes coinciden en la importancia de aportar retroalimentación a cada una de las preguntas para despejar las dudas y apoyar el proceso de aprendizaje.
- Necesidad de contextualización: Un participante sugirió que las preguntas deberían partir de contexto reales y no casos hipotéticos para encontrar mayor aplicabilidad y sentido.

2. Storytelling como estrategia en la evaluación



- Familiarización con el concepto: Algunos participantes relacionaron la propuesta con experiencias en mercadeo, publicidad y uso en redes sociales, por lo cual consideran positivo su implementación en el contexto educativo.
- Reacción positiva al enfoque: Algunos participantes reconocieron que esta narrativa genera mayor interés.
- 3. Implicaciones del storytelling en la evaluación
 - Tiempo de lectura e interpretación: Algunos participantes consideran que el tiempo adicional contribuyó para la solución de las preguntas.
 - Interés por diversidad de formatos: Los participantes coinciden en que esta diversidad de preguntas contribuye a sus estilos de aprendizaje diversos.
- 4. Experiencia con el nuevo tipo de preguntas
 - Recepción positiva: a mayoría de los participantes manifestó sentirse más cómodos y motivados con las preguntas basadas en storytelling y storyboard
 - Dificultades técnicas mínimas: durante la sesión los participantes no manifestaron inconvenientes en el acceso a los videos e imágenes.
 - Intención de expansión a otros cursos: Se presentó consenso en adaptar la tipología de preguntas a cursos de diferentes disciplinas.

Referencias

- Adnan, M., & Anwar, K. (2021). Online learning amid the COVID-19 pandemic: Implications for connectivism theory. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 14(1), 1-13. Retrieved from <https://www.ojed.org/index.php/jetde/article/view/154>
- Alcalá-Herrera, V., & Pérez-Martínez, M. Á. (2023). El impacto del storytelling digital en la competencia digital y el pensamiento crítico del alumnado universitario. *Educación XX1*, 26(1), 297-318. Retrieved from <https://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/32338>
- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.



- Al-Rahmi, W. M., Ali, R., Aldraiweesh, A. A., Yahaya, N., & Othman, M. S. (2022). Impact of digital inclusion on students' performance and satisfaction in higher education: A post-COVID-19 perspective. *Education and Information Technologies*, 27(5), 6825–6847.
- Al-Samarraie, H., & Ghazal, S. (2022). Personalized learning in higher education: A systematic review. *Computers & Education: Artificial Intelligence*, 3, 100062. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S266670402200021X>
- Arriaga Cárdenas, O. G., & Lara Magaña, P. del C. . (2023). La innovación en la educación superior y sus retos a partir del COVID-19 . *Revista Educación*, 47(1), 460–474. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i1.51979>
- Balladares, G. E. G., Monteros, E. P. P., Achig, V. Z., Vega, K. A. L., Caiza, N. E. S., & Córdova, A. A. (2023). El Storytelling como Estrategia Didáctica Innovadora para Promover el Aprendizaje Significativo en la Educación: Exploración y Aplicaciones. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 7(5), 7726-7739. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8352
- Barnett, R. (2018). *The ecological university: A feasible utopia*. Routledge.
- Bates, A. W. (2019). Tecnología para el aprendizaje en línea. En A. W. Bates (Ed.), *Tecnología para el aprendizaje en línea: De la teoría a la práctica* (pp. 15-32).
- Brookfield, S. D. (2017). *Teaching for critical thinking: Tools and techniques to help students question their assumptions*. Jossey-Bass.
- Brown, P. (2015). *Learning, Teaching and Assessment in Higher Education. Global Perspectives*. Macmillan International Higher Education.ord University Press.
- Córdova, L. H. C., Silva, X. J. E., Barrera, H. M. P., & Coloma, D. A. T. (2024). H5P como recurso innovador: impulsando competencias digitales en los docentes. *Polo del Conocimiento*, 9(3), 4113-4138.
- Dellepiane, P. (2023). Interactividad con la Herramienta H5P. *Docentes Conectados*, 6(12), 92-100. Obtenido de <http://revid.unsl.edu.ar/index.php/dc/article/view/258/214>
- Carrió, M. (2019). La educación superior en la era digital: Retos y oportunidades para la formación universitaria. *Revista de Educación y Tecnologías*, 25(3), 45-60. <https://www.revistatecnologiaseducativas.com>



- Cisneros-Caicedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo-Cedeño, J. J., & Garcés-Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 1165-1185.
- Cocunubo, I. F. A., de Cleves, N. R., & Burgos, B. M. V. (2024). Desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 17(1), 179-203.
- Delgado, C. (2022). Plataforma virtual Moodle como estrategia para el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de educación básica (p. 23).
- Durán, M. M. (2012). El estudio de caso en la investigación cualitativa. *Revista nacional de administración*, 3(1), 121-134.
- García, F. (2015). Mapa de tendencias en Innovación Educativa. *Education in the Knowledge Society*, 16(4), 6-23.
- García-Morales, V., & Pérez-Martínez, I. (2019). Estilos de aprendizaje y su impacto en la educación virtual. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (RIED)*, 22(2), 173–189.
- García-Peñalvo, F. J. (2020). La brecha digital en tiempos de COVID-19 y sus implicaciones para la educación superior. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 19(2), 1-10. Recuperado de <https://relatec.unex.es/article/view/4222>
- García Velasco, M. S. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en los estudiantes de Básica Superior.
- Gómez-Mejía, M. I., & Perdomo-Salcedo, R. E. (2023). Estrategias metacognitivas para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios: una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 14(41), 1-20. Retrieved from <https://ried.udg.mx/index.php/ried/article/view/1749>
- Gonzalez-Bañales, D. L., & Ortiz Parga, M. L. (2016). Storyboard como herramienta de apoyo didáctico en el desarrollo de competencias investigativas en estudiantes de educación superior. Caso: Delimitación del problema de investigación. 5o Coloquio Nacional de Investigación Educativa. Red de Investigadores Educativos del Estado de Durango.
- Hernandez Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. P. (2014). Metodología de la Investigación Hernandez Sampieri 6a Edición. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).



- Ibarra-Sáiz, M. S., Rodríguez-Gómez, G., Boud, D., Rotsaert, T., Brown, S., Salinas-Salazar, M. L., & Rodríguez-Gómez, H. M. (2020). El futuro de la evaluación en la educación superior. RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, 26(1).
<https://doi.org/10.7203/relieve.26.1.17323>
- León Chinchilla, A., & Ugalde Binda, N. (2022). Estrategias Evaluativas con Moodle. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, (33), 122-130.
- Loveless, A., & Williamson, B. (2017). Nuevas identidades de aprendizaje en la era digital: Creatividad, educación, tecnología y sociedad. Madrid: Morata.
- Mancuso, G., & D'Alessio, V. (2022). Narrative intelligence and complex thinking: Towards a new paradigm for education. Italian Journal of Educational Research, (29), 23-40.
- Martínez-Forte, J. C., et al. (2022). Evaluación auténtica y digital en educación superior: una revisión sistemática. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 25(2), 295-316. Recuperado de <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/30919>
- Marginson, S. (2016). The worldwide trend to high participation higher education: Dynamics of social stratification in inclusive systems. Higher Education, *72*(4), 413–434.
<https://doi.org/10.1007/s10734-016-0016-x>. Revista de Estilos de Aprendizaje. 7 (13), 155-181.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4731076>
- Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.
- Miranda Beltrán, S., & Ortiz Bernal, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 11(21).
- Modelo Pedagógico Cunista de 2022. “Formación por competencias para el desarrollo, la innovación y el emprendimiento”. Recuperado de:
https://repo.cunapp.dev/web/2024/normatividad/institucional/modelo_pedagogico_cunista.pdf
- Nelson, B. (2001). 1001 ways to take initiative at work (1001 formas de tomar la iniciativa en el trabajo). Gestión 2000. (Original publicado en 1999).



- OECD (2021). The future of education and skills 2030: Learning compass 2030. OECD Publishing.
Retrieved from https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning-compass-2030/OECD_Learning_Compass_2030_concept_note.pdf
- Osorio-Lambis M., Montes-Miranda A.J., San Martín-Cantero D., “Evaluación De Los Aprendizajes En La Educación Superior.”. *Perspectivas*, vol. 8, no. S1, pp. 104-113, 2023
- Paul, R., & Elder, L. (2020). *Critical thinking: Tools for taking charge of your learning and your life* (4th ed.). Pearson.
- Picciano, A. G. (2021). *Online education: Foundations, planning, and pedagogy*. Routledge.
- Plan Institucional de Desarrollo 2023-2027. Recuperado de:
https://repo.cunapp.dev/web/2024/normatividad/institucional/plan_institucional_desarrollo.pdf
- Política Sistema Interno de aseguramiento de la calidad de 2024. Sistema interno de aseguramiento de la calidad en la CUN. Recuperado de: https://repo.cunapp.dev/web/2024/terminos-condiciones/politica_sistema_interno_2024.pdf
- Publicación del Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación, Icfes (2018). *Guía Introductoria al Diseño Centrado en Evidencias*. Recuperado de
<https://www.valledelcauca.gov.co/loader.php?lServicio=Tools2&lTipo=viewpdf&id=52565>
- Proyecto Educativo Cunista (2023). Recuperado de:
https://repo.cunapp.dev/web/2024/normatividad/institucional/proyecto_educativo_cunista.pdf
- Rambay, M., & De La Cruz, J. (2020). Desarrollo de las competencias digitales en los docentes universitarios en tiempo pandemia: una revisión sistemática. In *Crescendo*, 11(4), 511-527.
- Rico-Gómez, M. L., & Ponce Gea, A. I. (2022). El docente del siglo XXI: perspectivas según el rol formativo y profesional. *Revista mexicana de investigación educativa*, 27(92), 77-101.
- Román, J. A. M. (2020). La educación superior en tiempos de pandemia: una visión desde dentro del proceso formativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (México), 50, 13-40.
- Romero, M., & Arcos, A. (2021). El modelo SAMR para la integración de las TIC en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Española de Pedagogía*, 79(278), 215-230. Retrieved from <https://revistadepedagogia.org/lodel/index.php/REP/article/view/174>



- Ruiz, L., & Herrera, B. M. P. (2020). La educación virtual: avanzada tendencia en el desarrollo de la educación a distancia. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(3), 1-10.
- Salinas, J., et al. (2021). Estrategias de retroalimentación en entornos virtuales de aprendizaje en educación superior: una revisión sistemática. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (61), 281-300. Recuperado de <https://revistas.us.es/index.php/pixelbit/article/view/17855>
- Sánchez-Mena, A., Cava, J., & García-Sáez, G. (2021). Storytelling y gamificación en el aprendizaje de competencias transversales en educación superior. *Revista Española de Educación Comparada*, (39), 177-196.
- Sanjuán Nuñez, L. (2019). El análisis de datos en investigación cualitativa.
- Segovia-García, N. (2022). Propuesta de mejora en el diseño de interfaz y experiencia de usuario (UX) en Moodle: valoración del alumnado. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 82, 199-216. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.82.2673>.
- Smith, T. R., & Jones, L. M. (2023). Digital storytelling and interactive storyboards in higher education: Enhancing critical thinking in virtual environments. *Journal of Educational Technology & Innovation*, *15*(2), 45–67. <https://doi.org/10.1007/s11145-023-10456-0>
- Vázquez-Recio, L. (2022). El Modelo de Comunidad de Indagación (CoI) en la educación superior online: una revisión narrativa. *Revista Complutense de Educación*, 33(3), 553-565. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/79782>
- Vivero, E., Vásquez, M. L. P., & Bustacara, A. D. R. (2023). Storytelling y el aprendizaje invertido para el fortalecimiento de la salud mental en docentes dentro de la escuela en contextos de post pandemia por COVID 19. *CITAS*, 9(2).
- Arce Yépez, M. A., Pérez Azahuanche, M. A., & Rivera León, L. M. (2025). Storytelling digital para desarrollar el pensamiento crítico. *Revista ALE*, 17(1), 1-25. <https://doi.org/10.11600/ale.v17i1.812>
- Arrieta Ortega, Á. M., Agudelo Echavarría, M. P., & García García, A. R. (2024). El storyboard como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria. *Revista de Investigación educativa y pedagógica*, 9(16).
- Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 169-188.



- Caballero Pezo, B., Ramírez Chávez, J. C., & Vargas Vásquez, S. (2022). Storyboard para mejorar la producción de textos narrativos en los niños y niñas del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 64096, Yarinacocha, 2021 [Tesis de licenciatura].
- Curay Correa, P., & Ramón, L. P. (2021). El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 6(2), 101-113.
- Fernández-Mellado Barrero, V. (2024). Storytelling como herramienta de aprendizaje para la enseñanza bilingüe en la etapa de educación primaria [Trabajo Fin de Máster]. Universidad Internacional de La Rioja.
- Fernández-Mellado Barrero, V., & Ramon García, M. (2024). Storytelling como herramienta de aprendizaje para la enseñanza bilingüe en la etapa de educación primera.
- FONDEP. (2021). Storytelling educativo: El arte de narrar experiencias que inspiren. Guía didáctica.
- García, E., & Morillas, L. (2022). Desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios: un estudio de caso. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(2), 177-194. Retrieved from <https://www.redalyc.org/journal/3314/331471383010/html/>
- González-Martín, M., & Querol-Julián, M. (2016). The importance of well-known stories to English language learning: a methodological proposal for 5 years old students. *Tejuelo*, 23(1), 102-131.
- Guanotuña Balladares, G. E., Zapata Achig, V. H., Sosa Caiza, N. E., Polanco Monteros, E. P., Londoño Vega, K. A., & 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).
- Heathfield, D. (2015). Personal and creative storytelling: Telling our stories. En A. Maley & N. Peachey (Eds.), *Creativity in the English Language Classroom* (pp. 44-50). British Council.
- Jordá Aznar, J. (2021). Propuesta de intervención basada en el storytelling como metodología para el aprendizaje del inglés [TFG]. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir.
- León Chinchilla, A., & Ugalde Binda, N. (2022). Estrategias Evaluativas con Moodle. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (33), 122-130.
- Mariño Beltrán, P. A. (2023). Modelo de aseguramiento de la calidad en programas e-learning [Tesis de maestría]. Universidad Santo Tomás.



- Mendoza Hidrovo, M. E., & Hermann Acosta, A. (2023). Storytelling una herramienta digital en el ámbito educativo: revisión sistemática en el contexto suramericano. *Ciencias de la Educación*.
- Mendonça de Sá Araújo, C. M., Miranda Santos, I., Dias Canedo, E., & Favacho de Araújo, A. P. (2019). Design thinking versus design sprint: A comparative study. In *Design, User Experience, and Usability. Design Philosophy and Theory: 8th International Conference, DUXU 2019, Held as Part of the 21st HCI International Conference, HCII 2019, Orlando, FL, USA, July 26–31, 2019, Proceedings, Part I* 21 (pp. 291-306). Springer International Publishing.
- Nair, S., & Yunus, M. M. (2022). Enhancing oral communication skills using digital storytelling. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(3), 122–140.
- Revista Obra Digital. (2024). Storytelling en la era digital. *Obra Digital*, (25), 6-7.
<https://doi.org/10.25029/od.2024.430.25>
- Rodríguez Jiménez, E. (2010). La adquisición del lenguaje: teorías y enfoques. En *Psicología del desarrollo en la etapa de educación infantil* (pp. 101-120). Editorial Pirámide.
- Segovia, M. (2022). Estudio sobre la interfaz de Moodle y su usabilidad en universidades virtuales de Colombia [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
- UNESCO. (2021). Reimagining our futures together: A new social contract for education. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379381>
- Veiga, F. D., & Veiga, I. M. (2020). *Assessment in online learning: A guide to innovative approaches*. Routledge.