

Narrativa vs. narrativa digital en Educación Primaria y Secundaria. Revisión sistemática

Mario Gómez-Martín 

Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), España

Autor de correspondencia: mario.gomezmartin@unir.net**Leandro Álvarez-Kurogi** 

Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), España

leandro.alvarez@unir.net**Joel-Manuel Prieto-Andreu** 

Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), España

joelmanuel.prieto@unir.net

Recibido: 18-Noviembre-2024

Aceptado: 21-Julio-2025

Resumen

En la presente revisión sistemática se examinó la aplicación y efectividad de la narrativa tradicional y digital en Educación Primaria y Secundaria. En la metodología se adoptaron los criterios del protocolo PRISMA 2020, realizándose una clasificación y distribución de 154 estudios seleccionados a partir de una búsqueda en las bases de datos Scopus, Web of Science, Dialnet y Scielo. Se analizó, asimismo, la evolución y tendencia de ambas técnicas narrativas entre los años 2013 y 2025, así como sus principales aportaciones y temáticas en el ámbito educativo. Los resultados evidencian que la narrativa tradicional favorece en los estudiantes el desarrollo de habilidades socioemocionales, creatividad narrativa y alfabetización cultural, mientras la narrativa digital incide significativamente en la mejora de competencias digitales, pensamiento computacional, expresión oral y motivación. Ambas técnicas constituyen recursos complementarios y valiosos para la educación actual, aplicándose en diversas áreas curriculares y mediante múltiples soportes, cuya integración en el aula es eficaz para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y responder a las demandas formativas del contexto escolar contemporáneo.

Palabras clave: Alfabetización digital; narrativa; tecnología educativa; Educación Primaria; Educación Secundaria.

Cómo citar: Gómez-Martín, M., Prieto-Andreu, J. M., & Álvarez-Kurogi, L. (2026). Narrativa vs. narrativa digital en Educación Primaria y Secundaria. Revisión sistemática. *Ocnos*, 25(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2026.25.1.574

Storytelling vs. Digital Storytelling in Primary and Secondary Education. Systematic Review

Mario Gómez-Martín Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), Spain
Corresponding author: mario.gomezmartin@unir.net**Leandro Álvarez-Kurogi** Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), Spain
leandro.alvarez@unir.net**Joel-Manuel Prieto-Andreu** Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), Spain
joelmanuel.prieto@unir.net

Received: 18-November-2024

Accepted: 21-July-2025

Abstract

This study presents a systematic review that examined the application and effectiveness of traditional and digital storytelling in Primary and Secondary Education. The methodology used adopted the criteria of the PRISMA 2020 protocol, with a classification and final distribution of 154 studies selected from a search in the Scopus, Web of Science, Dialnet, and Scielo databases. The evolution and trends of both storytelling techniques during the period 2013 to 2025 were examined, as well as their main thematic contributions in the field of education. The results show that traditional storytelling favours the development of socioemotional skills, narrative creativity, and cultural literacy, while digital storytelling has a significant impact on the improvement of digital skills, computational thinking, oral expression, and student motivation. Both forms of narrative represent complementary and valuable resources for contemporary education, being applied across various subject areas and through multiple formats, making their integration into the classroom an effective means to enrich teaching and learning processes and to meet the educational demands of the current school context.

Keywords: Digital literacy; storytelling; educational technology; Primary Education; Secondary Education.

How to cite: Gómez-Martín, M., Prieto-Andreu, J. M., & Álvarez-Kurogi, L. (2026). Narrativa vs. narrativa digital en Educación Primaria y Secundaria. Revisión sistemática. *Ocnos*, 25(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2026.25.1.574



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el contexto educativo demanda la integración de estrategias metodológicas innovadoras que potencien el aprendizaje del alumnado (Almufarreh, y Arshad, 2023; Faraniza, 2021), destacándose la narrativa tradicional o *Storytelling* (ST) y su versión tecnológica, la narrativa digital o *Digital Storytelling* (DST), como técnicas eficaces en la mejora de los resultados de aprendizaje (Smeda et al., 2014).

El ST consiste en la narración de historias de corta duración y alta carga emocional para conseguir captar la atención de la audiencia, incrementándose el nivel de entretenimiento y conexión emocional para influir en su comportamiento (Nuñez-López, 2007). Todo ello de forma estructurada, tratando verdades y valores universales a través de patrones narrativos reconocibles (Booker, 2004; Campbell, 1959; Mckee, 1998). Por otro lado, el DST, siguiendo los mismos principios del ST, se basa en el uso de una variedad de herramientas digitales, incluyendo audio, video, gráficos, fotografías y palabras para comunicar una historia (Sage et al., 2018). No obstante, cabe resaltar la controversia conceptual de ambas técnicas, pues se les considera estrategias narrativas, práctica narrativa, herramientas, técnicas de comunicación, recursos didácticos, metodologías educativas o arte de contar historias (Del Moral-Pérez et al., 2017; Pérez-García y Sacaluga-Rodríguez, 2023; Hurtado-Mazeyra et al., 2023; Villaustre-Martínez y Del-Moral-Pérez, 2014; Sarasqueta, 2021). Esta diversidad terminológica responde, en gran medida, a la intención pedagógica y a la forma de aplicación en el aula, condicionando su función, alcance y finalidad educativa. En este sentido, se considera más apropiado técnicas narrativas al permitirse seleccionar, por ejemplo, diversas herramientas, recursos, estrategias, estructura de la trama, tono, estilo y punto de vista narrativo, además de manipularse el tiempo (Booth, 1978; Genette, 1980).

El ST, aunque no se puede considerar nuevo, ha resurgido en los últimos años como una técnica utilizada en diversos ámbitos, como el empresarial, político, periodístico y marketing, resultando crucial para conectar emocionalmente con los consumidores (Godin, 2005; Salmón, 2008). En el ámbito educativo, el ST organiza experiencias y conocimientos, contribuyendo así a una comprensión más contextual y enriquecedora del aprendizaje (Bruner, 1991). Además, se ha demostrado eficaz en el desarrollo del lenguaje, retención de conocimientos, pensamiento crítico y resolución de problemas en Educación Primaria y Secundaria (Clark y Rossiter, 2008; Egan, 1989; Hamilton y Weiss, 2005; Haven, 2007; Isbell et al., 2004; Nuñez-López, 2007; Zabelina y Robinson, 2010).

El DST representa una innovación del ST tradicional al fusionar la narración de historias con diversas herramientas multimedia, como imágenes, música y voz, creándose relatos digitales (Robin, 2008). Por tanto, se fomenta el aprendizaje experiencial con herramientas digitales (Nair y Yunus, 2022) y su importancia radica en personalizar la enseñanza y adaptarla a las necesidades individuales de los estudiantes, alineada con las teorías educativas modernas que enfatizan la participación activa del alumnado en su propio aprendizaje (Montanero-Fernández, 2019). Por otro lado, cabe resaltar su eficiencia en Educación Primaria y Secundaria para la comprensión dinámica y atractiva de los contenidos, mejora competencial y alfabetización digital del alumnado (Del-Moral-Pérez et al., 2017; Miller, 2014).

Por otra parte, las revisiones sistemáticas relacionadas con ST y DST muestran que el uso del ST en todos los niveles educativos mejora la enseñanza y aprendizaje (Mendoza-Hidrovo y Hermann-Acosta, 2023). Sin embargo, el DST muestra un potencial para el aprendizaje e interacción social y es una herramienta útil para mejorar las habilidades orales de estudiantes, desde Educación Primaria a Educación Superior, siendo especialmente apropiado para trabajar con grupos marginados (De-Jager et al., 2017; Ispir y Yildiz, 2023; Jiménez et al., 2021; Nair y Yunus, 2021). Además, presenta efectos positivos en la motivación hacia el aprendizaje, creación de un entorno de aprendizaje positivo, autoconfianza de los estudiantes, habilidades de habla y dominio del vocabulario (Rajendran y Yunus, 2021). En consecuencia, el ST y el DST constituyen técnicas narrativas esenciales para una educación más interactiva, vivencial y emocional, adaptadas a los retos de la era digital.

No obstante, a pesar de estas evidencias, la mayoría de las revisiones publicadas se centran únicamente en una de las dos técnicas, o en un nivel educativo concreto, sin abordar de forma combinada

su aplicación y efectividad en Educación Primaria y Secundaria. Además, se desconoce la existencia de una investigación exhaustiva de ambas técnicas con este enfoque, también en Educación Primaria y Secundaria y en diferentes países.

Por ello, el objetivo del presente estudio es identificar la aplicación y efectividad del ST y DST en Educación Primaria y Secundaria, comparando sus aplicaciones en distintos contextos y estableciendo tendencias que orienten futuras prácticas pedagógicas. Partiendo de esta premisa, la investigación pretende responder a dos preguntas:

- ¿Cuáles son los efectos comparativos de ST y DST en el desarrollo de competencias educativas en estudiantes de Educación Primaria y Secundaria?
- ¿Qué tendencias se observan en la aplicación de ST y DST en los distintos niveles y contextos educativos?

METODOLOGÍA

Criterios de búsqueda

La búsqueda en las bases de datos científicas analizadas contempla registros desde 2013 hasta abril de 2025, utilizándose ecuaciones de búsqueda que combinan términos relacionados con el ST, DST, Educación Primaria y Secundaria. En la [tabla 1](#) se observan las ecuaciones de búsqueda utilizadas para cada base de datos.

Tabla 1

Ecuaciones de búsqueda utilizadas en cada base de datos (2013–abril de 2025)

Base de datos	Ecuación de búsqueda utilizada
Scopus	TITLE-ABS-KEY (“storytelling” OR “digital storytelling” OR “narrative” OR “narrativa” OR “narrativa digital”) AND (“primary education” OR “primary school” OR “educación primaria” OR “elementary education” OR “educación elemental” OR “secondary education” OR “educación secundaria” OR “high school” OR “ESO”)
WOS	ALL=(“storytelling” OR “digital storytelling” OR “narrative” OR “narrativa” OR “narrativa digital”) AND (“primary education” OR “secondary education” OR “elementary education” OR “high school” OR “educación primaria” OR “educación secundaria” OR “ESO”)
Dialnet	(“storytelling” OR “digital storytelling” OR “narrativa” OR “narrativa digital” OR “narración”) AND (“educación Primaria” OR “escuela primaria” OR “educación secundaria” OR “escuela secundaria” OR “ESO” OR “primary education” OR “secondary education” OR “high school” OR “elementary education”)
Scielo	ALL=(“storytelling” OR “digital storytelling” OR “narrative” OR “narrativa” OR “narrativa digital”) AND (“primary education” OR “secondary education” OR “elementary education” OR “high school” OR “educación primaria” OR “educación secundaria” OR “ESO”)

Criterios de inclusión y exclusión de artículos

La muestra de esta revisión sistemática (RS) incluyó estudios que investigaban el ST y DST en Educación Primaria y Secundaria, extraídos de las principales bases de datos en línea de Ciencias Sociales: Scopus, ISI Web of Science (WOS), Dialnet y Scielo. Se seleccionaron un total de 154 artículos, siguiendo el protocolo *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA 2020), propuesto por [Page et al. \(2021\)](#). Los criterios de inclusión aplicados fueron los siguientes: estudios publicados en todos los idiomas; investigaciones que utilizaran un diseño experimental o cuasiexperimental con

mediciones pretest-posttest; manuscritos revisados por pares de acceso abierto y cerrado; estudios que abordaran las etapas de Educación Primaria y Secundaria; participantes con un rango de edad de 6 a 16 años; y estudios publicados entre el 01/01/2013 hasta el 04/04/2025. Los criterios de exclusión incluyeron tesis doctorales, capítulos de libros, actas de congresos y trabajos publicados en repositorios institucionales.

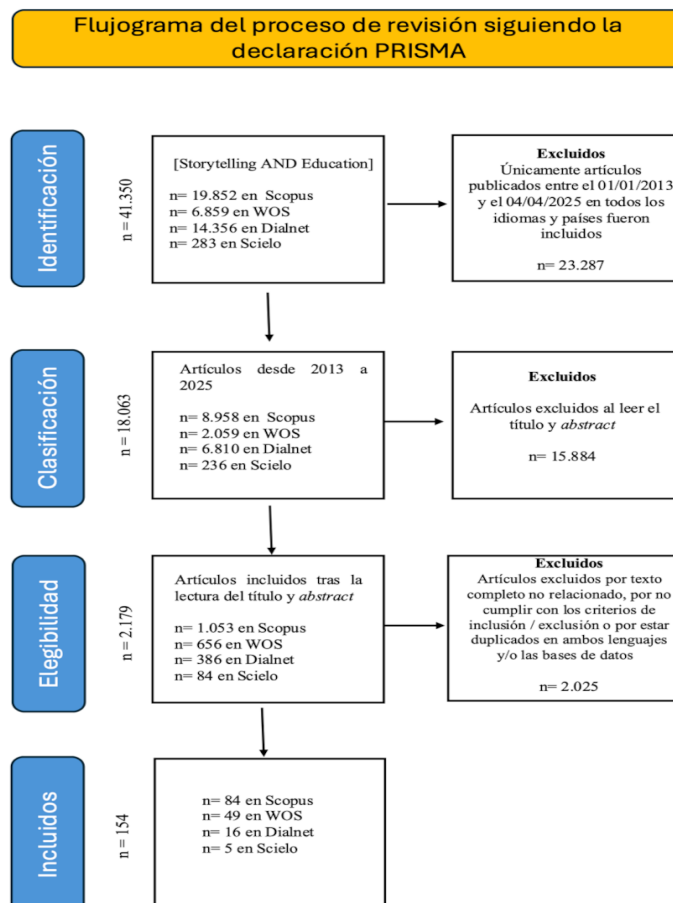
Proceso de selección de artículos

Inicialmente, se identificaron un total de 41.350 artículos, 19.852 de Scopus, 6.859 de WoS, 14.356 de Dialnet y 283 de Scielo. Un total de 23.287 artículos fueron excluidos (10.894 de Scopus, 4.800 de WoS, 7.546 de Dialnet y 47 de Scielo) por no ser artículos o no haber sido publicados entre el 01/01/2013 y 04/04/2025. En consecuencia, se seleccionaron 8.958 en Scopus, 2.059 en WoS, 6.810 en Dialnet y 236 en Scielo. Para refinar los resultados, se aplicaron filtros específicos: en Scopus, los resultados se filtraron dentro de la categoría “Social Sciences”; en WoS, los artículos se limitaron a la categoría “Web of Science Core Collection y KCI-Korean Journal Database”; en Dialnet no se aplicaron filtros; y Scielo se analizó a través de WoS, aplicándose el filtro de “Scielo Citation Index”.

Por tanto, en la fase de clasificación se comenzó con un total de 18.063 artículos, descartando 15.884 (Scopus 7.905, WoS 1.403, Dialnet 6.424 y Scielo 152), en función de la lectura de títulos y resumen. Se seleccionaron 2.179 artículos: 1.053 artículos en Scopus; 656 en WOS; 386 en Dialnet; y 84 en Scielo. En la fase de elegibilidad, se excluyeron 2.025 artículos por no cumplir los criterios de inclusión y exclusión, por presentar un texto completo no relacionado con el objeto del estudio y debido a la duplicación entre idiomas y bases de datos. Finalmente, se seleccionaron un total de 154 artículos para la RS (84 en Scopus, 49 en WOS, 16 en Dialnet y 5 en Scielo). Además, se utilizó un diagrama de flujo para guiar el proceso de selección de artículos (figura 1).

Figura 1

Flujograma del proceso de revisión siguiendo la declaración PRISMA



La referencia de los artículos incluidos en la revisión sistemática, con información detallada sobre sus temáticas y principales contribuciones, se encuentra disponible en el repositorio Zenodo, en <https://doi.org/10.5281/zenodo.17591201>.

RESULTADOS

Clasificación y distribución de los artículos seleccionados

Los estudios seleccionados para esta RS se organizan, según la técnica narrativa y etapa educativa, con predominio de investigaciones sobre DST en Educación Primaria, seguidas de ST en Educación Primaria y DST en Educación Secundaria. La distribución de los artículos por técnica narrativa comprende 85 artículos para DST, 67 para ST y 2 que abarcan tanto ST como DST, representando el 55.19% para DST, 43.50% para ST y 1.29% para la combinación ST y DST.

En cuanto a la etapa educativa, Educación Primaria constituye la mayor proporción con 97 artículos (43 ST, 53 DST y 1 ST/DST), seguida de 50 artículos en Educación Secundaria (22 ST, 27 DST y 1 ST/DST) y 7 que abordan Educación Primaria y Secundaria (2 ST y 5 DST), representando un 62.98% para Educación Primaria, 32.46% para la Educación Secundaria y 4.54% para ambas etapas combinadas.

Temáticas, tendencia y actualidad

En los 154 estudios identificados se observa una evidente evolución en la temática y uso del ST y DST. La [tabla 2](#) organiza los hallazgos por tramos anuales, de los más antiguos a los más recientes:

Tabla 2

Tramo temporal, temáticas, rasgos característicos y etapas educativas implicadas en el uso del ST y DST en educación (2013-2025)

Tramo temporal	Temáticas dominantes	Rasgos característicos	Etapas educativas principales
2013-2015	Alfabetización inicial, desarrollo emocional, ciencias básicas, EFL	El ST se consolida como recurso motivador en lectoescritura y ciencia, y se inician primeros ensayos de DST (narración digital clásica) y experiencias incipientes de videojuegos y realidad virtual para el alumnado con NEE	Primaria
2016-2018	Matemáticas, música, prevención de drogas, inclusión, alfabetización científica, cómic y dramatización, ansiedad académica	Crece la presencia de DST; se integran cómics, dramatización y narrativas visuales para mejorar comprensión lectora, memoria visual y actitudes hacia la ciencia. Se documenta reducción de ansiedad académica y refuerzo de la motivación.	Primaria > Secundaria
2019-2021	STEAM, artes escénicas, pensamiento crítico, robótica-DST, <i>story maps</i> , AR/VR, videojuegos narrativos	Aumenta la diversidad de soportes: mobile storytelling, <i>story maps</i> , AR/VR, mejoras en competencias socioemocionales, alfabetización histórica, pensamiento computacional y autorregulación. La COVID-19 impulsa experiencias de ST para reducir la ansiedad.	Primaria y Secundaria
2022-2025	Sostenibilidad, salud, funciones ejecutivas, mapas mentales, modelos 3D, realidad virtual inmersiva, robótica social	Predominan estudios que combinan DST con VR inmersiva, robótica social y gamificación transmedia. Se registran avances en escritura creativa, autonomía, metacognición disciplinar avanzada (historia, geografía, estudios mixtos)	Secundaria > Primaria Numerosos estudios mixtos

Tramo temporal	Temáticas dominantes	Rasgos característicos	Etapas educativas principales
	gamificación transmedia, STEAM, economía). Se extiende el uso con alumnado con TDAH, TEA y inclusión avanzada	NEE severas, reforzando la inclusión.	

La columna “Etapas educativas principales” indica la etapa donde predomina la evidencia; “>” señala mayor presencia relativa; y “mixtos” recoge investigaciones que abarcan simultáneamente Primaria y Secundaria.

En conjunto, el número de publicaciones crece de forma sostenida -especialmente a partir de 2019- y la temática se desplaza desde la alfabetización y motivación hacia la integración de tecnologías emergentes (realidad aumentada y virtual, robótica, apps y videojuegos narrativos) y competencias de nivel superior (pensamiento computacional, funciones ejecutivas, metacognición y compromiso social).

Contribuciones principales del ST y DST

De los 154 artículos incluidos en la RS, 67 analizan el ST y demuestran su eficacia para: fomentar valores y actitudes hacia la ciencia; mejorar la alfabetización en niños indígenas; incrementar el interés por la horticultura; estimular la creatividad narrativa y gráfica; potenciar la comprensión y retención de conceptos; desarrollar habilidades de pensamiento, metacognición y autoestima; promover la interacción e imaginación en niños con discapacidades múltiples; evidenciar mejoras en el aprendizaje de lenguas extranjeras (EFL); adquirir contenidos matemáticos; reducir la ansiedad; y desarrollar competencias socio-emocionales y de escritura narrativa.

Por otra parte, 85 artículos abordan el DST, evidenciando su impacto positivo en el conocimiento y adquisición de vocabulario, expresión oral, comprensión auditiva y lectora, habilidades sociales y creativas, alfabetización en inglés, autorregulación, conocimiento de hábitos saludables, conceptos de ciencias, pensamiento creativo y motivación en contextos EFL, a lo que se suman hallazgos sobre pensamiento computacional, comprensión matemática, alfabetización histórica y geográfica, escritura creativa, funciones ejecutivas, inclusión de alumnado con Necesidades Educativas Especiales (NEE), motivación en entornos inmersivos de realidad virtual y videojuegos narrativos.

Finalmente, 2 artículos exploran tanto el ST como el DST: en Primaria, se observa una mejora significativa en la percepción de autoeficacia narrativa mediante talleres de narración multimodal, que incorporan teatro gestual, dibujo, narración oral y digital; y en Secundaria, su aplicación en entornos STEM y en modalidad a distancia favorece una mayor atracción y motivación por parte del alumnado. En las tabla 3 a 9 se resumen las contribuciones principales del ST y DST en la enseñanza Primaria y Secundaria, subrayándose las temáticas y técnicas por etapa educativa.

Tabla 3

Técnica, temáticas y contribuciones principales del ST en Educación Primaria

ST en Educación Primaria		
Autores y año	Temática principal	Contribución principal
Korosidou y Griva (2016); Ibarrola y Olaizola (2019); Luquin y Roothoof (2019); Pirchio et al. (2019); Selvaraj y Aziz (2020); Hà y Bellot (2020); Tsiriotakis et al. (2020); Macalister y Phuong Thao (2023); Tapia y Argudo-Serrano (2024)	EFL y CLIL	-Mejora integral de la competencia lingüística en inglés (vocabulario, lectura, escritura, expresión y comprensión oral) -Incremento en la diversidad léxica y la pronunciación -Desarrollo de la escritura narrativa (estructura, coherencia, vocabulario) mediante estrategias como <i>flowcharts</i> o POW+WWW -Promoción de actitudes inclusivas y positivas hacia la diversidad cultural

ST en Educación Primaria		
Autores y año	Temática principal	Contribución principal
Clarke et al. (2014); Mateos-Jiménez et al. (2018); Rueda y Chillogallo-Ordoñez (2019); Veneziano et al. (2020)	Cuentos e historias sin palabras	-Mejora de la articulación de fonemas complejos, estructura de oraciones y habilidades semánticas -Mejora del vocabulario emocional, habilidades de afrontamiento y expresión emocional (programa <i>Zippy's Friends</i>) -Impacto positivo en la reducción de estereotipos de género y discriminación racial entre escolares -Mejora de habilidades inferenciales y estructurales del discurso narrativo mediante historias sin palabras
Wright y Dunsmuir (2019); Sáenz (2020); Nelson et al. (2021); Xue et al. (2025)	Competencia y habilidades narrativas orales y escritas	-Mejora de forma directa y sostenida las habilidades del lenguaje oral -Mejora de las competencias narrativas de los estudiantes (semántica, gramática, estructura) -Mejora de la comprensión narrativa, lectura y escritura (programa <i>Story Champs</i>) -Mejora de habilidades escritas e identificación de patrones narrativos específicos
Law et al. (2017); Ramírez-Santana et al. (2018); Henry et al. (2021); Hadjadj et al. (2024); Chan y Lau (2025)	Narrativa y necesidades educativas específicas	-Mejora de la aceptación afectiva y conductual hacia compañeros con dificultades de aprendizaje mediante ST con dramatización -Mejora de habilidades gramaticales en alumnado con TEL mediante narraciones orales combinadas con actividades morfosintácticas -Impacto positivo en la competencia narrativa de los niños con espectro autista -Mejora de la producción narrativa e identificación de déficits específicos del lenguaje -Incremento de la autoeficacia y reducción de la ansiedad social en estudiantes con dislexia
Montanero y Madeira (2019); González García y Mukhopadhyay (2019); Kaya Tosun y Dogan (2020); Vicol et al. (2024); Mustika et al. (2025)	Escritura colaborativa, círculos de lectura, creatividad, imaginación y planificación narrativa	-Potenciación de la coherencia, planificación y habilidades metalingüísticas a través de la escritura colaborativa -Mejora de la comprensión lectora, fluidez y capacidad interpretativa mediante círculos de lectura -Incremento significativo de la creatividad y de la imaginación narrativa -Desarrollo de la escritura creativa avanzada (caracterización, voz narrativa, trama y ambientación) -Mejora en la planificación narrativa mediante el uso de mapas mentales como estrategia de apoyo
Caruso et al. (2018); Listyarini et al. (2022)	Educación emocional y ansiedad	-Reducción de creencias irracionales y mejora del pensamiento racional mediante el programa educativo emocional (REBT) -Reducción significativa de los niveles de ansiedad frente a la vacunación por COVID-19
Lee y Moon (2014); Alanazi (2018); Schroeder (2022)	Conciencia vocacional, capacidad de reflexión, alfabetización temprana y educación cultural	-Efectivo para potenciar la conciencia vocacional -Impacto positivo en la mejora de la capacidad reflexiva y pensamiento crítico -Mejora de la complejidad y el detalle de las historias generadas por el alumnado
Browning y Hohenstein (2015); Kim (2016); Franquesa-Soler (2020); Nieto-Isidro y De los Angeles Moro Domínguez (2020); STEAM Lee et al. (2021); Rezapour y Khashaveh (2021); Kwack (2021); Reumont y Budke (2023); Sali y Aydin (2023); Asli et al. (2023); Browning y Hohenstein (2024)	Música, ciencias, historia, De los matemáticas, STEAM	-Mejora del interés, percepción positiva y comprensión de contenidos de música -Mejora de la comprensión conceptual y retención de contenidos en ciencias, matemáticas e historia (ej. evolución, cálculo, cambio climático, historia) -Promoción de actitudes positivas hacia la ciencia y mayor interés por el conocimiento científico y ambiental (STEAM, horticultura, cuerpo humano) -Motivación y automatización en el aprendizaje matemático, aumentando precisión y respuestas correctas

ST en Educación Primaria		
Autores y año	Temática principal	Contribución principal
		- Incremento del conocimiento en salud y sostenibilidad, favoreciendo hábitos y pensamiento crítico -Desarrollo del pensamiento complejo e histórico, con mayor comprensión lectora y capacidad de análisis a largo plazo

Fuente: elaboración propia

Tabla 4

Técnica, temáticas y contribuciones principales del ST en Educación Secundaria

ST en Educación Secundaria		
Autores y año	Temáticas principales	Contribuciones principales
Hwang (2023); Zhang et al. EFL (2023); Barwasser et al. (2024); Ke Lomi et al. (2024)		-Mejora de la adquisición de construcciones gramaticales en inglés mediante historias narrativas -Mejora de la competencia narrativa oral en inglés -Mejora en la adquisición de vocabulario en la enseñanza de inglés, incluyendo el alumnado con discapacidades de aprendizaje -Mejora de hasta un 20% en la adquisición de vocabulario mediante cuentos tradicionales
Ferreira y Dickman (2015); Fu y Relyea (2024)	Narrativa visual, mapas mentales y escritura narrativa	-Mejora de la habilidad narrativa mediante la técnica de <i>picture series</i> en combinación con el enfoque de escritura por procesos -Mejora de la escritura narrativa mediante el uso de mapas mentales
Derefinko et al. (2014); Tengberg et al. (2015); Foxworth et al. (2017)	Narrativa y necesidades educativas específicas	-Impacto positivo en la comprensión de textos narrativos en adolescentes con TDAH mediante el <i>Story Mapping</i> -Impacto positivo en estudiantes con dificultades lectoras -Mejora significativa de la calidad de los textos narrativos escritos por estudiantes con discapacidad a través del modelo POW + STACS
Portnova et al. (2020)	Escritura creativa	-Mejora de la originalidad, imaginación, creatividad y riqueza en textos escritos
Yepez Mogro et al. (2023)	Narración colaborativa	-Aumento de las habilidades argumentativas
Moghadam et al. (2016); De Graaf et al. (2017); Hernández Pérez et al. (2018)	Narrativa en educación para la salud	-Eficaz para aumentar la conciencia sobre los efectos de las drogas, mejorando la actitud y reduciendo la disposición hacia la adicción -Efectivo para modificar creencias sobre los riesgos del tabaquismo -Mejora del conocimiento y actitudes hacia la lactancia materna
Adetunji et al. (2013); Lin y Lin (2016); 박경미 y Park (2016)	Ciencia, caricaturas y cómic	-Mejora la comprensión, rendimiento y retención de conceptos científicos a través del uso de narrativa y caricaturas -Mejora de la motivación, reducción de la percepción de dificultad y aumento de la atracción hacia la enseñanza de nanotecnología mediante el uso del Cómic -El “modelo narrativo de Egan” mejora la comprensión y el interés hacia la ciencia
Sim y Yeoun (2015)	Narrativa y educación en diseño	-Desarrollo de la creatividad, la resolución de problemas y el compromiso en el área de diseño
Fatchurahman et al. (2021); Theophilou et al. (2024)	Comportamientos disciplinarios, valores culturales locales, autoconciencia y responsabilidad social	-Mejora en los comportamientos disciplinarios -Desarrollo de habilidades de autoconciencia, responsabilidad y conciencia social a través de “<i>narrative scripts</i>”

ST en Educación Secundaria		
Autores y año	Temáticas principales	Contribuciones principales
Valdés-León (2022); Escamilla y Rodríguez (2024)	Narrativa histórica, teatro y pensamiento histórico	-Aprendizaje más profundo y contextualizado, incrementando el vocabulario específico y dominio conceptual -Fortalecimiento del pensamiento histórico, mejorando competencias como la contextualización, narración y análisis crítico

Fuente: elaboración propia

Tabla 5

Técnica, temáticas y contribuciones principales del ST en Educación Primaria y Secundaria

ST en Educación Primaria y Secundaria		
Autores y año	Temáticas principales	Contribuciones principales
Pennington y Koehler (2017)	Narrativa y necesidades educativas específicas	-El modelado, plantillas narrativas y autografiado mejora la inclusión de elementos narrativos en textos escritos por estudiantes con discapacidad intelectual moderada y severa
Mercado Heredia y Borda de Bravo (2021)	Autoestima	-Aumento de la autoestima

Fuente: elaboración propia

Tabla 6

Técnica, temáticas y contribuciones principales del DST en Educación Primaria

DST en Educación Primaria		
Autores y año	Temáticas principales	Contribuciones principales
Nahm y Chung (2016); Chung y Park (2017); Liu et al. (2018); Radaideh et al. (2020); Aljaraideh (2020); Nair y Yunus (2022); Ramalingam et al. (2022); Ramalingam y Jiar (2023); Amirinejad y Rahimi (2023); Karimova et al. (2023); Fan y Chen (2023); Lin et al. (2024); Korosidou y Griva (2024)	EFL y CLIL	-Mejora de las habilidades de expresión oral y escrita, participación, motivación, creatividad, rendimiento lingüístico, lenguaje productivo, comprensión lectora y del contenido, adquisición de vocabulario/ conocimientos, fomento de la conciencia intercultural y actitud positiva hacia el inglés -Mejora del interés y la expresión oral en inglés mediante narrativa en aplicaciones móviles -Aprendizaje significativo en idioma, contenido, habilidades comunicativas y tecnológicas en contexto CLIL -Mejora de la capacidad creativa, autoeficacia, autorregulación y motivación en estudiantes mediante <i>Mobile storytelling</i> y mapas conceptuales
Demirbas y Sahin (2022); Kaptan y Cakir (2024)	Comprensión oral y logro académico	-Mejora de la comprensión oral -Mejora en el logro académico
Eden (2014); Alison et al. (2017); Güler y Erdem (2021). Panmin et al. (2022)	Narrativa digital y necesidades educativas específicas	- <i>Multimedia storytelling</i> y <i>mind maps</i> mejora significativamente la comprensión lectora en estudiantes con dificultades de aprendizaje -Mejora de la habilidad narrativa en alumnado sordo o con hipoacusia mediante narrativa integrada con realidad virtual -El <i>mobile social story maps</i> mejora las habilidades de comunicación social y comprensión auditiva en niños con TEA -Efectivo para desarrollar habilidades de comprensión narrativa y vocabulario en estudiantes con necesidades educativas especiales

DST en Educación Primaria		
Autores y año	Temáticas principales	Contribuciones principales
Espinosa-Curiel et al. (2020); Ruiz-Bañuls et al. (2021); Thompson y Childers (2021); Kirginas (2022); Yangin Ersanli (2023); Vázquez-Cano et al. (2024); Kritsotaki et al. (2024); Mohammed et al. (2024); Yan et al. (2024)	Tecnologías emergentes	-Mejora de las habilidades de escritura, organización textual y resistencia escritora mediante Google CS First Storytelling, basado en la creación de narrativas mediante programación -Mejora del aprendizaje y la retención del vocabulario mediante el uso de realidad aumentada -Mejora de la ortografía mediante app y juegos interactivos narrativos -Mejora en la escritura (ortografía, coherencia semántica), funciones ejecutivas, actitudes hacia la escritura y fomento de la dimensión cultural mediante el modelo 3D de Green -Facilitación del aprendizaje a través de la narrativa del videojuego -Mejora de la motivación, rendimiento académico y adquisición de competencias curriculares mediante gamificación y narrativa transmedia -Aumento de la capacidad de construcción de discursos narrativos más complejos, coherentes y cohesionados mediante un entorno digital narrativo libre como Minecraft -Aumento tangible en la motivación estudiantil mediante narrativa interactiva y gamificación -Mejoras en el rendimiento académico, autorregulación y autoeficacia mediante el modelo IVR-ADDIE mediante un modelo de realidad virtual inmersiva
Sarica y Usluel (2016); Demirbas y Sahin (2022)	Escritura, creatividad y memoria visual	-Mejora en habilidades de escritura narrativa y la memoria visual -Mejora de las habilidades de escritura creativa
Filosofi et al. (2024)	Narrativa digital colaborativa	-Fomento de la comunicación, inclusión y desarrollo narrativo a través de la “<i>Tangible digital storytelling</i> y <i>Collaborative digital storytelling</i>”
Romero y Quintilla (2022); Zhapa-Bravo y Toledo-Moncayo (2022); Ulusoy y Ulusoy (2025)	Comprensión lectora/ narrativa y actitud lectora	-Mejora significativa de los niveles de comprensión lectora -Mejora en la comprensión narrativa y las actitudes hacia la lectura
Hincapié et al. (2023)	Espacio de lectura	-Aumento de la interacción social, desarrollo lingüístico y capacidad crítica
Choi (2014); Ekici y Pezmezci (2015); Niemi et al. (2018); Ochoa-Martínez y Díaz-Neri (2021); Rocha y Dondio (2021); Niemi y Niu (2021); Sykora et al. (2021); Abimbade et al. (2023); Song y KimTaeRyeong (2023)	Matemáticas, ciencia, ingeniería y Sociales	-Reducción de la ansiedad de comunicación matemática -Mejora la motivación, persistencia, comprensión del contenido matemático, autoeficacia y compromiso del alumnado. -Mejora significativa de la comprensión y el aprendizaje de las fracciones -Mejora del rendimiento académico, autoeficacia percibida y actitudes hacia la ciencia -Mejora del rendimiento matemático mediante un videojuego y narrativa histórica -Ausencia de mejora del aprendizaje, disfrute o compromiso entre las condiciones con y sin narrativa (Cómic y videojuegos) -Mejora de la alfabetización digital en un enfoque de <i>Novel Engineering</i> -Mejora del rendimiento académico en estudios sociales
Del-Moral-Pérez et al. (2017); Araya (2022); Hwang et al. (2023)	Pensamiento crítico y creativo	-Aumento de las habilidades sociales y el pensamiento creativo -Mejora de la expresión, autoeficacia y evaluación, pensamiento crítico y conciencia ciudadana
Sartori et al. (2024)	Aprendizaje interdisciplinario	-Impacto positivo en el desarrollo de competencias lingüísticas, expresivas y tecnológicas, además de una mayor implicación emocional y motivacional del alumnado en varias asignaturas
Türkyilmaz et al. (2022); Mangal y Fidan (2022); Olhová et al. (2024)	Valores, actitudes sociales y salud	-Mejoras en las percepciones y actitudes hacia la salud y la nutrición -Fomento del compromiso, reflexión y pensamiento crítico en torno a valores democráticos y derechos humanos

DST en Educación Primaria		
Autores y año	Temáticas principales	Contribuciones principales
		-Reducción de prejuicios y mejora de actitudes hacia grupos minoritarios
Tsai et al. (2015); Tengler et al. (2021)	Pensamiento computacional y programación	-Efectividad en la mejora de habilidades computacionales -Aumento del pensamiento computacional mediante robótica

Fuente: elaboración propia

Tabla 7

Técnica, temáticas y contribuciones principales del DST en Educación Secundaria

DST en Educación Secundaria		
Autores y año	Temáticas principales	Contribuciones principales
Hsieh (2021); Liang y Hwang (2023); Vaquero y Díaz (2023); Hsieh y Lee (2023); Reyes Muñiz y Toala Alarcón (2025)	EF, robótica y cuentos interactivos	-Efecto positivo en el rendimiento narrativo y la experiencia emocional de estudiantes de EFL (robot y <i>Powerpoint</i>) -Reducción de la ansiedad comunicativa y mejora de las habilidades narrativas y de expresión oral en EFL mediante robótica -Mejora de la adquisición del idioma y la motivación en EFL mediante robótica. -Aumento del rendimiento narrativo, emociones positivas, esfuerzo sostenido, participación y satisfacción a través de apoyo robótico -Mejora de habilidades de escucha en inglés, incrementando la motivación, comprensión auditiva y participación activa en clase mediante cuentos interactivos
Barzilai y Blau (2014); Kotluk y Kocakaya (2017); Batur y Çakıroğlu (2023)	Matemáticas/física	-Efectivo para sostener el flujo, disfrute e implicación en la resolución de problemas matemáticos mediante videojuegos y andamiajes -Mejora del rendimiento académico, actitud hacia la física y autoeficacia percibida -Mejora del pensamiento contextualizado, análisis crítico y comprensión profunda de datos reales estadísticos en matemáticas
Dewi et al. (2018); Dewi et al. (2019); Chubko et al. (2019); Georgiou y Kyza (2021); Christopoulos et al. (2023); Álvarez Otero et al. (2024); Bilici y Yilmaz (2024)	Ciencias, geografía y tecnologías emergentes	-Aumento de la capacidad metacognitiva en ciencias -Aumento del pensamiento crítico, curiosidad, participación, autonomía y comprensión conceptual de conceptos de ciencia -Incremento de la implicación emocional y cognitiva del alumnado, potenciando la inmersión y aprendizajes conceptuales en ciencias mediante la realidad aumentada -Mayor adquisición de conocimientos de biología a corto plazo mediante realidad virtual -Mejora en la narrativa, pensamiento crítico y el rendimiento académico en Biología -Mejora de competencias digitales, geoespaciales y ciudadanas mediante <i>Storymaps</i>
Garneli et al. (2017); Moreno y De Jesús Murillo (2018); Smith et al. (2019)	Videojuegos, motivación y rendimiento académico	-Incremento de la motivación y actitud positiva de estudiantes hacia el aprendizaje mediante videojuegos y su narrativa -Mejoras en el rendimiento académico y actitud hacia el aprendizaje en estudiantes con y sin discapacidades mediante videojuegos y su narrativa -Mejora del aprendizaje de conceptos complejos del cambio climático (narrativa digital interactiva, videojuegos y novela web)
Ezegbe et al. (2018); Shin (2020)	Prevención en salud	-Aumento en la adquisición de conocimientos y percepción de riesgos del VIH/SIDA

DST en Educación Secundaria		
Autores y año	Temáticas principales	Contribuciones principales
		-Aumento de la autoeficacia para rechazar drogas
Rodríguez-De-Dios et al. (2021); Nkanu (2024)	Ciudadanía digital y competencias cívicas	-Impacto positivo en la mejora de habilidades de seguridad digital e intención de aplicar estrategias activas (proactivas y comunicativas) para enfrentar riesgos en línea mediante una APP y narrativa digital. -Mejora de la autoeficacia en Educación Cívica y promoción de la participación activa y el compromiso del estudiante
Özen y Duran (2021)	Habilidades de pensamiento creativo, enseñanza de la programación y enseñanza de la lengua turca	-Aumento del pensamiento creativo y analítico en la enseñanza
Andriopoulou et al. (2022); Amin et al. (2024)	Medio ambiente y conservación cultural	-Mejora en conocimientos científicos y medioambientales sobre contaminación -Aumento de la conciencia, motivación y participación de los estudiantes en la conservación cultural mediante una app móvil y su narrativa
Nunvarova et al. (2023a); Nunvarova et al. (2023b)	Economía	-Mejora en la eficacia, comprensión de conceptos y adquisición de contenidos en materias económicas

Fuente: elaboración propia

Tabla 8*Técnica, temáticas y contribuciones principales del DST en Educación Primaria y Secundaria*

DST en Educación Primaria y Secundaria		
Autores y año	Temáticas principales	Contribuciones principales
Chubko et al. (2020); Aleml et EFL al., (2022)		-Mejoras en la alfabetización disciplinar en astronomía de estudiantes EFL -Mejora de la capacidad de redacción y motivación
Choi y Park (2021)	Narrativa y tecnologías inteligentes	-Mejoras significativas en la resolución creativa de problemas
Asdigian et al. (2022a); Asdigian et al. (2022b)	Prevención y salud	-Impacto positivo en la modificación de actitudes, conocimientos y creencias normativas relacionadas con el vapeo -Impacto positivo en la concienciación y cambio de actitudes de los estudiantes hacia la prevención del cáncer de piel

Fuente: elaboración propia

Tabla 9*Técnica, temáticas y contribuciones principales del ST y DST en Educación Primaria y Secundaria*

ST y DST en Educación Primaria y Secundaria				
Autores y año	Temáticas principales	Contribuciones principales		
ST y DST en Educación Primaria	Banzato y Coin	2019	Narración multimodal	-El teatro gestual, dibujo, narración oral y digital mejoran la percepción de autoeficacia narrativa

ST y DST en Educación Primaria y Secundaria				
ST y DST en Educación Secundaria	Pina et al.	2022	Ingeniería, aprendizaje a distancia y STEM	-Mayor atracción y motivación por parte de los estudiantes

Fuente: elaboración propia

DISCUSIÓN

Los resultados de esta RS evidencian una mayor presencia del DST tanto en Educación Primaria como en Educación Secundaria, aunque con aplicaciones diferenciadas según el nivel educativo. En Educación Primaria, el DST se vincula principalmente al desarrollo de habilidades como la lectura, escritura y comunicación oral, así como la motivación, creatividad, alfabetización digital y desarrollo lingüístico, incluso en alumnado con NEE. En cambio, en Educación Secundaria, su aplicación se asocia al desarrollo del pensamiento crítico, motivación y participación activa del alumnado, además de a mejoras en el rendimiento académico y comprensión de contenidos más complejos, como conceptos económicos, matemáticos o biológicos. No obstante, en ambas etapas educativas estas experiencias se desarrollan mediante el uso de recursos tecnológicos, como videojuegos, realidad aumentada y virtual, robótica, aplicaciones educativas o narrativas interactivas e inmersivas. Esta tendencia coincide con lo señalado por [Kajder et al. \(2005\)](#), quienes destacan el valor de los enfoques interactivos en el aula, pero contrasta con los planteamientos de [Isbell et al. \(2004\)](#), que subrayan la utilidad de la narrativa tradicional en contextos con recursos tecnológicos limitados, o con un enfoque centrado en lo socioemocional. En este sentido, los resultados de esta RS muestran que el ST también resulta efectivo en el desarrollo lingüístico y de competencias cognitivas y sociales. Por tanto, se sugiere que ambas técnicas pueden implementarse de forma complementaria o independiente, adaptándose a las condiciones del entorno educativo para maximizar sus impactos.

Por otra parte, se identifica una tendencia constante en el uso del ST a lo largo del tiempo, mientras el DST muestra un aumento significativo en su aplicación reciente, probablemente debido a su vinculación con tecnologías avanzadas, como la realidad aumentada y robótica ([Nair y Yunus, 2022](#); [Ramanlingam y Jiar, 2023](#)). Esta evolución diferenciada refleja el enfoque innovador del DST frente al ST, que mantiene su relevancia al centrarse en el desarrollo de habilidades lingüísticas y socioemocionales ([Yangin-Ersanli, 2023](#)). En consecuencia, aunque el DST predomina en innovación tecnológica, cabe destacar la mencionada importancia del ST en contextos con recursos limitados ([Isbell et al., 2004](#); [Yangin-Ersanli, 2023](#)), evidenciando cómo ambas técnicas abordan necesidades educativas diferentes, pero complementarias.

Finalmente, ambas técnicas comparten el objetivo de desarrollar habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales, aunque el uso tecnológico del DST favorece el desarrollo del pensamiento computacional ([Parsazadeh et al., 2021](#)), mejorando competencias digitales ([Sarica y Usluel, 2016](#)), además de ser eficiente en entornos inmersivos, enseñanza de conceptos complejos ([Chubko et al., 2019](#); [Molan et al., 2022](#)) e idiomas ([Parsazadeh et al., 2021](#)) e incrementar la motivación ([Sarica y Usluel, 2016](#)). Ya el ST destaca en contenidos más humanos, como habilidades socioemocionales en contextos inclusivos ([Law et al., 2017](#)), narración ([Schroeder et al., 2022](#)), alfabetización cultural ([Law et al., 2017](#); [Schroeder et al., 2022](#)), comprensión multicultural ([Schroeder et al., 2022](#)) e inclusión ([Law et al., 2017](#); [Schroeder et al., 2022](#)).

En conjunto, la aplicación complementaria de ambas técnicas, adaptada al contexto educativo, permitiría maximizar su impacto y lograr un equilibrio entre innovación tecnológica y tradición.

LIMITACIONES

En esta RS se incluyeron estudios publicados en acceso abierto y restringido, en diferentes idiomas y procedentes de contextos geográficos diversos, favoreciendo una visión amplia y representativa del uso de la narrativa tradicional y digital en la educación formal. Sin embargo, el análisis se centró en las etapas de Educación Primaria y Secundaria, excluyendo investigaciones aplicadas en Educación Infantil y ámbito universitario, donde también, quizá, se desarrollen experiencias relevantes. Además, no se incorporaron estudios con enfoque cualitativo, que podrían añadir una comprensión más contextualizada de los procesos educativos, ni se tuvieron en cuenta tesis doctorales, libros, informes técnicos o comunicaciones en congresos, limitando la inclusión de propuestas innovadoras aún no difundidas en canales académicos formales.

PROSPECTIVA

Sería conveniente una mayor investigación sobre el uso e impacto de los recursos tecnológicos y formación del profesorado en la implementación de ST y DST. Estos conocimientos contribuirán a optimizar estas técnicas narrativas para mejorar el proceso educativo.

CONCLUSIONES

En base al marco teórico, resultados obtenidos y discusión correspondiente, esta RS evidencia que el ST y DST generan efectos diferenciados, pero complementarios en el desarrollo de competencias educativas en Educación Primaria y Secundaria. En respuesta a la primera pregunta de investigación —¿cuáles son los efectos comparativos del ST y el DST en el desarrollo de competencias educativas en alumnos de Primaria y Secundaria?—, se constata que el DST es especialmente eficaz en el desarrollo de competencias digitales, pensamiento computacional, expresión oral, aprendizaje de idiomas y conceptos complejos, gracias a su integración con tecnologías interactivas y entornos inmersivos. El ST presenta una mayor incidencia en habilidades socioemocionales, creatividad narrativa, empatía y alfabetización cultural.

Respecto de la segunda pregunta —¿qué tendencias se observan en la aplicación del ST y el DST en los distintos niveles y contextos educativos?—, se observa una tendencia ascendente en el uso del DST a partir de 2019, con una creciente diversidad de formatos, como *story maps*, realidad aumentada y virtual, robótica, apps o gamificación transmedia, y su aplicación en áreas como STEAM, sostenibilidad y salud. El ST, por su parte, se mantiene constante en el tiempo, destacando en propuestas orientadas a la formación en valores y desarrollo lingüístico, siendo más común en contextos inclusivos o con menor disponibilidad tecnológica. No obstante, aunque los resultados de la RS muestran que ambas técnicas se implementan principalmente en Educación Primaria, el DST comienza también a adquirir mayor protagonismo en Secundaria, especialmente en proyectos interdisciplinarios vinculados a temáticas complejas y globales.

En conjunto, este estudio cumple con el objetivo planteado, al identificar y comparar la aplicación y efectividad del ST y el DST en distintos niveles y contextos educativos internacionales. Los hallazgos obtenidos subrayan el carácter complementario de ambas técnicas y su potencial para enriquecer el aprendizaje cuando se aplican de forma estratégica, considerando las características del alumnado, los objetivos pedagógicos y los recursos disponibles.

CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Mario Gómez-Martín: Administración del proyecto; Análisis formal; Conceptualización; Curación de datos; Escritura - borrador original; Escritura - revisión y edición; Investigación; Metodología; Recursos; Software; Supervisión; Validación; Visualización; Adquisición de fondos.

Joel-Manuel Prieto-Andreu: Conceptualización; Escritura - revisión y edición; Metodología; Recursos; Supervisión; Validación; Adquisición de fondos.

Leandro Álvarez-Kurogi: Conceptualización; Escritura - revisión y edición; Metodología; Recursos; Supervisión; Validación; Adquisición de fondos.

REFERENCIAS

- Almufarreah, A., & Arshad, M. (2023). Promising emerging technologies for teaching and learning: Recent developments and future challenges. *Sustainability*, 15(8), 6917. <https://doi.org/10.3390/su15086917>
- Booker, C. (2004). *The seven basic plots: Why we tell stories*. A&C Black.
- Booth, W. C. (1978). *The rhetoric of fiction* (Vol. 3). Bosch.
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1-21. <https://doi.org/10.1086/448619>
- Campbell, J. (1959). *The hero with a thousand faces: psychoanalysis of myth*.
- Chubko, N., Morris, J. E., McKinnon, D. H., Slater, E. V., & Lummis, G. W. (2019). Engaging adolescent Kyrgyzstani EFL students in digital storytelling projects about astronomy. *Issues in Educational Research*, 29(4), 1107-1130. <https://ro.ecu.edu.au/ecuworkspost2013/7170/>
- Clark, M. C., & Rossiter, M. (2008). Narrative learning in adulthood. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 119, 61-70. <https://doi.org/10.1002/ace.306>
- De-Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C., & Boydell, K. M. (2017). Digital storytelling in research: A systematic review. *The Qualitative Report*, 22(10), 2548-2582. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.2970>
- Del-Moral-Pérez, M. E., Villalustre-Martínez, L., & Neira-Piñeiro, M. R. (2017). Competencias comunicativas y digitales impulsadas en escuelas rurales elaborando digital storytelling. *Aula Abierta*, 45(1), 15-24. <https://doi.org/10.17811/rifie.45.1.2017.15-24>
- Egan, K. (1989). *Teaching as story telling: An alternative approach to teaching and curriculum in the elementary school*. University of Chicago Press.
- Faraniza, Z. (2021). Blended learning best practice to answers 21st century demands. *Journal of Physics: Conference Series*, 1940(1), 012122. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1940/1/012122>
- Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method* (Vol. 3). Cornell University Press.
- Godin, S. (2005). *All marketers are liars: The power of telling authentic stories in a low-trust world*. Penguin.
- Hamilton, M., & Weiss, M. (2005). *Children tell stories: Teaching and using storytelling in the classroom*. Richard C Owen Pub.
- Haven, K. (2007). *Story proof: The science behind the startling power of story*. Bloomsbury Publishing.
- Hurtado-Mazeyra, A., Alejandro-Oviedo, O. M., Núñez-Pacheco, R., & Cabero-Almenara, J. (2023). El Digital Storytelling en la modalidad 2D y con realidad aumentada para el desarrollo de la creatividad en la educación infantil. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(73). <https://doi.org/10.6018/red.536641>
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2004). The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157-163. <https://doi.org/10.1023/b:ecej.0000048967.94189.a3>
- İspir, B., & Yıldız, A. (2023). An overview of digital storytelling studies in classroom education in Turkey. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 23(35). <https://doi.org/10.14689/enad.35.1714>

- Jiménez, M. G., Rodríguez, C. L., Guijarro, B. M., & González, C. C. (2021). Systematic review on digital: Storytelling in education. En *Innovaciones metodológicas con TIC en educación* (pp. 254-272). Dykinson.
- Kajder, S., Bull, G., & Albaugh, S. (2005). *Constructing digital stories. Learning and leading with technology*. International Society for Technology in Education (ISTE).
- Law, Y. K., Lam, S. F., Law, W., & Tam, Z. W. (2017). Enhancing peer acceptance of children with learning difficulties: classroom goal orientation and effects of a storytelling programme with drama techniques. *Educational Psychology*, 37(5), 537-549. <https://doi.org/10.1080/01443410.2016.1214685>
- McKee, R. (1998). *Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting*. Methuen Publishing.
- Mendoza-Hidrovo, M. E., & Hermann-Acosta, A. (2023). Storytelling una herramienta digital en el ámbito educativo: revisión sistemática en el contexto suramericano. *Polo del Conocimiento*. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5317/13021>
- Miller, C. H. (2014). *Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. CRC Press. <https://doi.org/10.4324/9780203425923>
- Molan, S., Weber, D., & Kor, M. (2022). Shaping children's knowledge and response to bushfire through use of an immersive virtual learning environment. *Journal of Educational Computing Research*, 60(6), 1399-1435. <https://doi.org/10.1177/07356331211054569>
- Montanero-Fernández, M. (2019). Métodos pedagógicos emergentes para un nuevo siglo ¿Qué hay realmente de innovación? *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 31(1), 5-34. <https://doi.org/10.14201/teri.19758>
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills. *Sustainability*, 13(17), 9829. <https://doi.org/10.3390/su13179829>
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2022). Using digital storytelling to improve pupils' speaking skills in the age of COVID 19. *Sustainability*, 14(15), 9215. <https://doi.org/10.3390/su14159215>
- Núñez-López, A. (2007). *Será mejor que lo cuentes: Los relatos como herramientas de comunicación (Storytelling)* (Ed. ilustrada). Empresa Activa.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J., Akl, E. A., Brennan, S., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *The BMJ*, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Parsazadeh, N., Cheng, P. Y., Wu, T. T., & Huang, Y. M. (2021). Integrating computational thinking concept into digital storytelling to improve learners' motivation and performance. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 470-495. <https://doi.org/10.1177/0735633120967315>
- Pérez-García, Á. P., & Sacaluga-Rodríguez, I. (2023). El storytelling como recurso didáctico-comunicativo para fomentar la lectura. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 16. <https://doi.org/10.1590/1983-3652.2023.40452>
- Rajendran, V., & Yunus, M. M. (2021). Interactive Learning via Digital Storytelling in Teaching and Learning. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 9(3), 78. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.9n.3p.78>
- Ramalingam, K., & Jiar, Y. K. (2023). The impact of KaniMani storytelling mobile application (KM-SMA) on Tamil students' speaking skills and motivation in learning Tamil. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(1), 129-142. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.1.8>

- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st Century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Sage, M., Singer, J. B., LaMarre, A., & Rice, C. (2018). Digital storytelling: Tools, techniques, and traditions. En L. Goldkind, L. Wolf, & P. P. Freddolino (Eds.), *Digital social work: Tools for practice with individuals, organizations, and communities* (pp. 90–108). Oxford University Press.
- Salmon, C. (2008). *Storytelling: The story-making and mind-formatting machine*. Grupo Planeta.
- Sarasqueta, G. (2021). Técnicas de la comunicación política ante la era de la infoxicación y la interrupción: del storytelling al storydoing. *Comunicación y Hombre*, 17, 73-84. <https://doi.org/10.32466/eufv-cyh.2021.17.648.73-84>
- Sarica, H. Ç., & Usluel, Y. K. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers & Education*, 94, 298-309. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016>
- Schroeder, M., Tourigny, E., Bird, S., Ottmann, J., Jeary, J., Mark, D., Kootenay, C., Graham, S., & McKeough, A. (2022). Supporting Indigenous children's oral storytelling using a culturally referenced, developmentally based program. *The Australian Journal of Indigenous Education*, 51(2). <https://doi.org/10.55146/ajie.v51i2.50>
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1, 1-21. <https://doi.org/10.1109/ICALT.2013.157>
- Villaustre-Martínez, L., & Del-Moral-Pérez, M. E. (2014). Digital storytelling: a new strategy for storytelling and skills acquisition by future teachers. *Complutense Journal of Education*, 25(1). https://doi.org/10.5209/rev_rced.2014.v25.n1.41237
- Yangin-Ersanli, C. (2023). The effect of using augmented reality with storytelling on young learners' vocabulary learning and retention. *Novitas-ROYAL (Research on Youth and Language)*, 17(1), 62-72. <https://novitasroyal.org/download/the-effect-of-using-augmented-reality-with-storytelling-on-young-learners-vocabulary-learning-and-retention/>
- Zabelina, D. L., & Robinson, M. D. (2010). Creativity as flexible cognitive control. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 4(3), 136-143. <https://doi.org/10.1037/a0017379>