



Salidas de campo y Educación para el desarrollo sostenible.

Una propuesta para la participación juvenil usando el storytelling digital

Field trips and Education for sustainable development. A proposal for youth participation using digital storytelling

Meriam Boulahrouz Lahmidi¹

Fecha de recepción: 01/11/2020; Fecha de revisión: 14/06/2021; Fecha de aceptación: 22/06/2021

Cómo citar este artículo:

Boulahrouz, M. (2021). Salidas de campo y educación para el desarrollo sostenible. Una propuesta para la participación juvenil usando el storytelling digital. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 10(2), 184-201. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v10i2.13031>

Autor de Correspondencia: meriam.boulahrouz@udg.edu

Resumen:

En una sociedad globalizada se hace necesario abrir las instituciones educativas al entorno y fomentar la participación ciudadana de los jóvenes en el desarrollo sostenible; para ello se hace necesario plantearse metodologías de enseñanza y aprendizaje que permitan implicar a nuestro alumnado y a su vez facilitarles un papel activo en la sociedad. Con el auge de las tecnologías digitales, el futuro de la educación ha de conseguir implicar a los jóvenes en los municipios y darles voz para hacerles partícipes en el mundo que les rodea. En este artículo presentamos una propuesta didáctica basada en el uso del storytelling digital durante las salidas de campo para implicar a los jóvenes en el desarrollo sostenible. La propuesta se ha experimentado en un instituto de la provincia de Girona y se aborda desde un enfoque de investigación cualitativa. El análisis de los resultados obtenidos a partir de la experimentación de la propuesta didáctica nos muestra el potencial del storytelling digital para sensibilizar e implicar a los jóvenes en el desarrollo sostenible y nos permite concluir la necesidad de incluir el storytelling digital a través del vídeo como una estrategia de comunicación eficaz para promover la participación juvenil en el desarrollo sostenible.

Palabras clave: Storytelling digital; salidas de campo; desarrollo sostenible; participación juvenil.

Abstract:

In a globalized society, it is necessary to open educational institutions to the environment and promote youth participation in sustainable development; to this end, it is necessary to consider teaching and learning methodologies that allow us to involve our students and in turn facilitate them an active role in society. With the rise of digital technologies, the future of education must involve young people in the municipalities and give them a voice to participate in the world around them. In this article we present a didactic proposal based on digital storytelling using video to involve children and young people in sustainable development during field trips. The proposal has been tested in a secondary school in the province of Girona and is approached from a qualitative research perspective. The analysis of the results obtained from the experimentation of the didactic proposal shows us the potential of digital storytelling to raise awareness and involve young people in sustainable development. As a conclusion we should emphasize the necessity to include digital storytelling through video as an effective communication strategy to promote youth participation in sustainable development.

¹ Universitat de Girona, meriam.boulahrouz@udg.edu,  <https://orcid.org/0000-0002-4616-1817>

Key words: Digital storytelling; field trips; sustainable development; youth participation.

1. INTRODUCCIÓN

En nuestra época actual, conocida como la era del desarrollo sostenible, se hace necesario encontrar nuevos caminos que nos permitan promover una transformación en diferentes sectores de nuestra sociedad para alcanzar un futuro más positivo (Sachs, 2015). De esta forma, se nos presentan diferentes retos que nos llevan a plantear la necesidad de establecer nuevas metodologías para la enseñanza y aprendizaje del Desarrollo Sostenible (DS) y específicamente de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

En el contexto actual, imbuido por nuevas formas de comunicación global, la juventud representa una oportunidad; pues cada día está expuesta a las tecnologías móviles que le permiten compartir sus opiniones y puntos de vista a través de las redes sociales. Esto a su vez viene a desencadenar en nuevas diferentes formas de activismo social a través de la red (Askanius & Uldam, 2011; Brunsting & Postmes, 2002; DeLancie, 2010). De esta forma, "el aprendizaje" se produce en una amplia variedad de contextos sociales, y en este caso no sólo incluye el que tiene lugar en el ámbito educativo formal, sino que también parte de la idea de la educación no formal e informal (UNESCO, 2014; Tilbury, 2011). En este sentido el papel de la educación cívica se complica con la influencia de nuevos espacios, relaciones y dinámicas ofrecidos por los medios digitales. La contradicción se produce cuando nuestros estudiantes son conscientes de que sus experiencias exteriores se confrontan a las de la escuela (Rauch, 2002). Esto nos lleva a cuestionar la importancia de establecer nexos de unión, entre la educación que se desarrolla en el aula y la educación que los niños y jóvenes adquieren en diferentes contextos como es el ámbito informal y no formal (Romi & Schmida, 2009).

Es aquí donde nos podemos plantear el papel de las salidas escolares para abrir los centros educativos al entorno y promover la participación de los jóvenes en el desarrollo sostenible. En una sociedad caracterizada por el auge de la información, se plantea el uso de las herramientas digitales para explorar el entorno durante las salidas escolares y crear entornos más interactivos de enseñanza y aprendizaje.

En este artículo, se presenta la experiencia «mejoramos nuestro entorno», una propuesta basada en la creación de storytelling digital a través

del vídeo durante las salidas escolares para promover la participación de los jóvenes en el desarrollo sostenible de sus localidades. Los principales objetivos que se pretenden abarcar consisten en:

- Constatar las posibilidades educativas del storytelling para promover la participación de los jóvenes en el desarrollo sostenible
- Conseguir la participación de los jóvenes en el tratamiento de problemas locales durante las salidas escolares.

2. STORYTELLING DIGITAL PARA PROMOVER EL DESARROLLO SOSTENIBLE

El desarrollo sostenible consiste en uno de los principales retos a los que nos enfrentamos en la actualidad; con la Cumbre para el Desarrollo Sostenible del año 2015, los estados miembros de la ONU aprobaron la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, un nuevo marco global de desarrollo para los próximos años. Esta nueva agenda incluye un conjunto de 17 objetivos de desarrollo sostenible (ODS) que abordan las causas fundamentales de la pobreza y la necesidad universal de desarrollo, que funcione para todas las personas; asimismo, se aborda de forma más comprensiva las tres dimensiones del desarrollo sostenible –social, económica y medioambiental (Meira, 2015).



Imagen 1. Los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS).

En este contexto, cabe destacar la importancia de promover desde el ámbito educativo diferentes metodologías de enseñanza y aprendizaje que permitan a los jóvenes participar en el desarrollo sostenible y promover los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS). Así pues, en una sociedad caracterizada por el auge de las tecnologías digitales podemos constatar las posibilidades educativas del storytelling digital y lo que pueden aportar para

promover la participación e implicación de los jóvenes en los ODS durante las salidas escolares.

El storytelling es una técnica muy antigua que consiste en explicar historias con la finalidad de captar la atención del público; se trata de una técnica narrativa que, a pesar de no ser novedosa, en los últimos años ha resurgido en el contexto educativo. En la actualidad, sin embargo, el storytelling se ha visto influenciado con la web y ha dado lugar al concepto de storytelling digital o la "narración digital". El storytelling digital suele usar gráficos digitales, texto, narración de audio grabado, video y música con el objetivo de presentar información sobre un tema específico y/o transmitir un mensaje con la finalidad de transmitir un punto de vista.

En el storytelling digital las historias suelen durar solo unos minutos y tienen una gran variedad de usos, que incluyen el relato de cuentos personales, el relato de eventos históricos, o como un medio para informar o instruir sobre un tema en particular (Robin 2016, 2008). En este sentido podríamos destacar el papel del storytelling para la construcción de mensajes audiovisuales con la finalidad de promover el desarrollo sostenible por parte del alumno, reclamando un papel activo de este en la sociedad y fomentando su participación crítica y activa.

Esto posibilita que los vídeos creados por los estudiantes sirvan como recursos para favorecer la expresión de los jóvenes y posibilitar su transmisión a través de las redes sociales. Asimismo, poder destacar que el uso de recursos audiovisuales para promover el desarrollo sostenible conlleva una serie de habilidades como es la creatividad, el aprendizaje de nuevos lenguajes de expresión y la formulación de sus propias propuestas de mejora. Para el desarrollo del storytelling digital se han de tener en cuenta diferentes habilidades entre las que podemos destacar la importancia de la comunicación, la investigación y las habilidades de organización. Asimismo podemos destacar la importancia de las competencias digitales basadas en el uso de una variedad de recursos digitales necesarios para crear el video.

Cabe destacar también las habilidades interpersonales al trabajar colaborativamente, así como las basadas en la resolución de problemas del entorno próximo que comporten formular propuestas de mejora para promover el desarrollo sostenible. Finalmente podemos destacar la necesidad

de transmitir a través de la red, las propuestas de mejora formuladas por los jóvenes, así como sus opiniones y puntos de vista sobre el entorno próximo.

3. SALIDAS DE CAMPO Y PARTICIPACIÓN EN EL DESARROLLO SOSTENIBLE

En un contexto cambiante y en constante transformación, nos tenemos que plantear cuales deberían ser nuestras actuaciones desde el ámbito educativo de las ciencias sociales y específicamente desde la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS). Según las directrices de la UNESCO, una de las principales finalidades de la EDS, consiste en fomentar la participación de los niños y jóvenes en su entorno y a su vez fomentar su espíritu crítico-reflexivo con el objetivo de formar una ciudadanía crítica y activa (Tilbury, 2011).

Partiendo de esta premisa, podemos destacar la importancia de las salidas escolares para promover entornos interactivos de enseñanza-aprendizaje y a su vez implicar a los niños y jóvenes en el desarrollo sostenible. Desde el ámbito educativo de las ciencias sociales, se considera que a través de las salidas escolares se promueven algunos valores como la sostenibilidad, la responsabilidad social, la diversidad y el compromiso para trabajar en equipo. Asimismo, varios estudios nos muestran la importancia de las salidas escolares para ayudar a los estudiantes a experimentar, conocer nuevas realidades y comprobar in situ todos aquellos conocimientos adquiridos en el aula (Boulahrouz, 2021; Ruiz & Martínez, 2016). Para ello, se hace necesario promover una educación holística que permita a los niños y jóvenes reflexionar sobre su entorno próximo y a su vez despertar su curiosidad y fomentar el espíritu crítico reflexivo que los lleve a la resolución de los problemas tanto locales como globales.

En este caso las salidas escolares constituyen un elemento inicial de motivación. Para ello se hace necesario plantearse la metodología de las salidas escolares dentro de un entorno educativo formal. Así pues, la salida es lo que va a permitir a nuestros alumnos relacionar los conocimientos adquiridos en el aula y adquirir nuevos conocimientos in situ.

En tal caso no solamente consiste en experimentar una realidad conocida sino en plantearse nuevas preguntas y aplicar el conocimiento adquirido para promover el pensamiento crítico. Para ello se hace necesario

desarrollar otras habilidades como por ejemplo investigar, buscar soluciones, y desarrollar nuevas acciones.

De esta forma, al implicar a los estudiantes en acciones sociales y ambientales, se les motiva a implicarse en su entorno y a evaluar el impacto de dichas acciones. Esto a su vez es uno de los principales retos de nuestro siglo, pues permite promover la participación de los jóvenes en la sociedad con el fin de procurar a las generaciones actuales y a las futuras un desarrollo personal y colectivo sostenible.

4. MÉTODO/DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN

4.1 Metodología

La presente investigación se centra en analizar el uso del storytelling digital durante las salidas escolares para promover la participación de los jóvenes en el desarrollo sostenible desde la materia de ciencias sociales. La investigación se ha desarrollado en un centro de educación secundaria obligatoria (ESO) de un municipio de la provincia de Girona. Se trata de un centro de dos líneas de la ESO, con estudiantes residentes en el mismo municipio.

Al tratarse de una propuesta didáctica la metodología usada consiste en una investigación de carácter cualitativo; sin embargo se ha usado un cuestionario inicial como instrumento de investigación cuantitativa para valorar los conocimientos del alumnado en relación a los principales temas del desarrollo sostenible; la observación participante y las producciones audiovisuales de los estudiantes. En este caso se han usado los guiones del storytelling para analizar los discursos de los estudiantes en relación a su participación e implicación en el entorno.

4.2 Mejoramos nuestro entorno, una experiencia didáctica usando el storytelling digital

La propuesta didáctica «Mejoramos nuestro entorno» se basa en el storytelling digital para que los jóvenes piensen en el territorio que les rodea y analicen los aspectos que afectan al desarrollo sostenible. La finalidad es que los jóvenes formulen propuestas para mejorar el desarrollo sostenible explicando sus propias historias o experiencias para compartirlas con el resto de ciudadanos, e implicarlos en la mejora de su entorno. En esta propuesta se hace uso del storytelling digital con la finalidad de que los jóvenes puedan

transmitir sus visiones, puntos de vista, e inquietudes sobre el desarrollo sostenible y los ODS al resto de la sociedad. Así pues, los estudiantes tienen un papel activo en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Ellos son los que se encargan de formular propuestas de mejora en diferentes puntos o zonas de su municipio que afectan el medio ambiente o las condiciones de vida del resto de ciudadanos. Posteriormente se aprovecha la salida escolar con la finalidad de que los jóvenes graben un audiovisual con sus propuestas para mejorar su entorno a partir de sus propias historias y experiencias.

Los principales objetivos de la propuesta didáctica consisten en:

- Usar el storytelling digital durante las salidas escolares para promover la participación e implicación de los jóvenes en el desarrollo sostenible.
- Sensibilizar a los niños y jóvenes en el desarrollo sostenible local, y específicamente en los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) y dar a conocer la ciudad desde una perspectiva sostenible
- Favorecer el desarrollo de la competencia en ciudadanía crítica y activa capaz de participar en su entorno

Fase 1: Propuestas para mejorar nuestro entorno

Durante esta primera fase, se procedió a la formación de grupos para el trabajo cooperativo; para ello cada grupo procedió a formular una propuesta para mejorar una zona de su entorno próximo. La actividad consistía en escoger una zona o un punto del entorno local que no se encontraba en condiciones sostenibles y que ponía en peligro el medio ambiente o afectaba la calidad de vida de los ciudadanos del municipio, y relacionarlo con el tema de desarrollo sostenible o un ODS. Cada grupo tenía que explicar las condiciones en las que se encontraba la zona y a partir de aquí formular una propuesta de mejora atendiendo a los criterios de sostenibilidad social i/o ambiental.

Fase 2: Creamos un guion de storytelling

Una vez elegido el punto o la zona del ámbito local, cada grupo de trabajo procedió a escribir un guion para crear un audiovisual con la finalidad de compartir las propuestas de los jóvenes con el resto de ciudadanos. El guion del audiovisual tenía que explicar una experiencia o una historia y se podía formular en forma de presentación, como diálogo entre dos personas, como

una dramatización, un programa de televisión, etc. Tras la redacción del guion, los miembros del grupo se repartieron los papeles del guion para ensayarlo y posteriormente grabarlo.

Fase 3: Salida de campo para la grabación del audiovisual

En esta sesión se grabó el audiovisual «Mejoramos nuestro entorno». Cada grupo tenía que organizarse para ir a grabar el audiovisual en la zona o el punto de interés elegido. Los estudiantes se organizaron en grupos y guiados por sus profesores se desplazaron por el municipio con el objetivo de dirigirse a la zona de interés elegida para grabar los audiovisuales. Para ello, el docente organizó una ruta a seguir con todas las zonas por las que tenían que pasar para realizar las grabaciones. Durante la salida debían explicar a sus compañeros sus propuestas de mejora para una zona en concreto. Cuando los grupos de trabajo llegaban al punto de interés, debían grabar el audiovisual. Para la grabación del audiovisual, disponían de un iPad en por grupo de trabajo, de esta forma cada grupo se encargó de grabar su propuesta de mejora usando el programa imovie. Después de la salida los grupos de trabajo editaron sus audiovisuales de storytelling digital para compartirlos a través de las redes sociales principalmente el YouTube.

Fase 4: Presentación de las propuestas de mejora

En esta fase se procedió a presentar los vídeos de storytelling en el aula al resto de compañeros. De esta forma, cada grupo se centró en presentar su propuesta para mejorar una zona en concreta. Posteriormente a la presentación en el aula los vídeos se compartieron a través de Youtube con la finalidad de concienciar al resto de ciudadanos sobre la importancia de promover el desarrollo sostenible.

Fase 5. Conclusión y evaluación de la propuesta

Después de compartir los vídeos de storytelling en Youtube, cada grupo tenía que visualizar las propuestas formuladas por los demás grupos y evaluarlas. Posteriormente se realizó una actividad consistente en un debate en el aula acerca de las propuestas de mejora presentadas en los vídeos de storytelling.

5. RESULTADOS

El desarrollo de la propuesta *Mejoramos nuestro entorno* ha comportado realizar una encuesta inicial, cuyo objetivo consiste en analizar los

conocimientos iniciales de los jóvenes en relación al desarrollo sostenible y la participación en el entorno. Los resultados obtenidos en el gráfico 1, nos muestran que los jóvenes están familiarizados con algunos temas de desarrollo sostenible, que trabajan de manera interdisciplinar desde las distintas materias del currículo. Entre los temas más conocidos por los estudiantes podríamos destacar la biodiversidad (55,55 % de los participantes), la energía (72,22 % de los participantes) y el consumo sostenible (25,92 % de los participantes). Otros temas de desarrollo sostenible que se han tratado desde la materia de ciencias sociales son la paz y seguridad humana (18,51 % participantes), la pobreza (7,40 % participantes) y el urbanismo (5,55 % participantes).

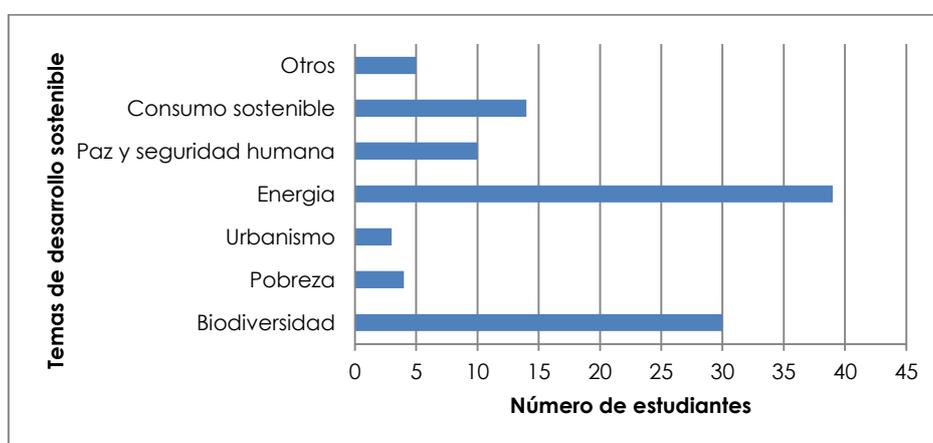


Gráfico 1. Temas de desarrollo sostenible conocidos por los estudiantes. Fuente: elaboración propia.

Los resultados de la encuesta muestran que la participación de los jóvenes en la sociedad es minoritaria. Así pues, los resultados nos muestran que la mayoría de los participantes no recuerda haber realizado alguna actividad para dar a conocer al resto de ciudadanos sus propuestas para mejorar el entorno. Sin embargo, podemos constatar que los jóvenes del centro objeto de estudio ya conocían algunas iniciativas desarrolladas en su municipio y que están familiarizados con su entorno próximo. Asimismo, están interesados en mejorar varios aspectos de su entorno tal y cómo se muestra en el gráfico 2: a 45 de los 54 participantes (83,33 %) les gustaría mejorar los centros escolares y sanitarios, a 29 (un 53'70%) les gustaría mejorar las calles y las viviendas, a 14 (25,94 %) les gustaría mejorar las plazas y parques infantiles, y tan solo a 4 (7,40 %) les gustaría mejorar otros espacios.



Gráfico 2. Aspectos a mejorar en el municipio. Fuente: elaboración propia

5.1 Resultados e interpretación de la propuesta didáctica

El principal objetivo de la propuesta didáctica «Mejoramos nuestro entorno» consiste en el uso del storytelling digital para promover la participación de los jóvenes en el desarrollo sostenible. Los resultados en relación al desarrollo de la propuesta didáctica fueron extraídos a partir de las observaciones de campo y a partir de las transcripciones de los audiovisuales de los alumnos.

El principal objetivo de la propuesta didáctica consistía en que cada grupo formule una propuesta para mejorar una determinada zona del municipio. Así pues, a la hora de formular las propuestas de mejora, los jóvenes se muestran reflexivos y valoran los diferentes aspectos que son propensos a mejorar y los que cuestan más. Las formulaciones de las propuestas de mejora por los diferentes grupos de trabajo cooperativo tenían como objetivo principal la creación del storytelling digital usando el audiovisual para transmitir al resto de ciudadanos la importancia de vivir de manera sostenible. A través de los videos los jóvenes transmitían diferentes propuestas de mejora para animar al resto de ciudadanos a participar en el desarrollo sostenible de sus comunidades.

Las propuestas de mejora hacían referencia a diferentes temas de desarrollo sostenible entre los que destacamos el urbanismo, la agricultura sostenible, la biodiversidad, la energía y la participación ciudadana. En algunos casos, pero, los estudiantes han llegado a establecer relaciones con diferentes temas de desarrollo sostenible y en este caso se han promovido algunos ODS. Estos temas, están relacionados con las principales necesidades para el entorno local, y constituyen una de las principales preocupaciones de los jóvenes.

Las propuestas de mejora han sido formuladas de diferentes maneras y a través de diferentes metodologías de storytelling (programa televisivo, dramatización, noticias, etc.) con la intención de transmitir al resto de ciudadanos la importancia de vivir de manera sostenible.

Presentador 1: Hola buenos días y bienvenidos un día más a radio Catalunya. Hoy hemos llamado a un joven del municipio para hacerle una entrevista sobre el derrumbamiento de la estación

Joven 1: Hola me llamo.... Y estoy aquí para explicaros sobre el derrumbamiento de la estación de nuestro municipio(A2).

En el fragmento expuesto a continuación se muestra la conversa mantenida en el storytelling digital a través del vídeo de una escenificación para mejorar los terrenos que están en desuso:

Manuel 1: ¿Que estamos haciendo aquí?

Silvia: Pues bien estamos en un terreno que pertenece al ayuntamiento y creemos que este terreno se podría convertir en un huerto familiar como los huertos de Can Puig(A1).

Cabe mencionar en este caso, que a la hora de formular las propuestas de mejora los jóvenes piensan en diferentes alternativas y soluciones con la finalidad de mejorar el entorno local. En sus producciones audiovisuales algunos grupos de trabajo han relacionado los sucesos con otros espacios del municipio que se encuentran en situaciones similares y que, por lo tanto, también se podrían mejorar.

Podemos hacer hincapié que, tras la formulación de las propuestas de mejora, los jóvenes pudieron justificarlas de manera crítica y reflexiva basándose en criterios de sostenibilidad:

Ferran: ¿Y qué es un huerto familiar?

Lidia: ¡Yo lo sé! Es un terreno donde puedes alquilar un huerto de una forma más

económica. Dónde las familias más necesitadas tienen más prioridad

Silvia: Creemos que lo mejor sería donar estos productos a comedores sociales, a Cáritas, o a cualquier otra ONG(A1).

Cabe resaltar la importancia de ir a gravar los vídeos del storytelling in situ, pues es una forma de identificar algunas zonas que no cumplen con las directrices del desarrollo sostenible; y que por lo tanto ponen en peligro la

supervivencia de las próximas generaciones. Usando el storytelling digital se narra como si se tratara de una historia.

Nerea: ¿Qué hacéis aquí?

Pablo: No sé, estábamos por aquí dando un paseo y esto nos ha llamado la atención.

Eva: ¡No os acerquéis!

Maribel: ¿Por qué?

Maribel: Porque esto es una torre que se comunica con la MAT.

Manuel: ¿Qué es la MAT?

Eva: La MAT son torres de Muy Alta Tensión. Es como una autopista eléctrica que transporta un mínimo de 400.000 voltios.

Pablo: ¿Ah sí?, ¿y sirve de algo?

Nerea: No, al contrario, contamina y destruye el medioambiente y, a la larga, puede causar enfermedades(A4).

Es necesario valorar el uso del storytelling digital para reforzar los conocimientos adquiridos en el aula. Al grabar los audiovisuales durante la salida, y especialmente en el punto de interés, esto refuerza que al fijarse en los elementos que ponen en peligro nuestro planeta lo relacionen con los contenidos adquiridos en el aula. A continuación, se muestra el guion de un audiovisual del storytelling donde se muestra:

Maribel: Un estudio dice que, si pusiéramos placas fotovoltaicas en nuestras casas, no tendrían que levantar 17 kilómetros de MAT por en medio de Las Guillerías.

Manuel: ¿Por dónde las pondrían estas placas?

Eva: En el suelo o bien en los tejados de las fábricas y de las viviendas(A4).

Asimismo, cabe destacar que uno de los aspectos a destacar es la manifestación de sus puntos de vista respecto a los efectos que puede tener sobre el entorno. El uso del storytelling digital como alternativa permite la transmisión de las opiniones y puntos de vista de los participantes. Asimismo, permite el uso de algunas técnicas de comunicación que resultan efectivas para convencer al público.

María: ¿Qué creéis que se debería mejorar de esta estación?

Isabel: Creemos que deberían poner un bar para la gente y deportistas que pasan por allí y quieren parar a descansar o a tomar algo(A2).

Durante la salida en el medio se ha usado el storytelling digital para implicar a los jóvenes en el desarrollo sostenible de sus comunidades locales. La actividad de grabar *in situ* les pareció bastante interesante; cada grupo de trabajo cooperativo se encargó de grabar el audiovisual en un espacio o zona

del municipio. Asimismo, comportó intercambio de puntos de vista y experiencias. Esto también comportó que los estudiantes explicaron a sus compañeros en qué consistía la actividad y de qué trataba su propuesta de mejora. Al transmitir las propuestas de mejora al resto de ciudadanos, los jóvenes se sienten más motivados en su trabajo.

Las propuestas originadas de la experiencia didáctica han permitido contrastar las opiniones de los jóvenes y a su vez debatirlas; asimismo, al compartirlas con el resto de compañeros del aula, les ha permitido formular nuevas propuestas lo que ha permitido compartir diferentes alternativas. Algunos grupos de trabajo se han querido implicar aún más y han intentado llegar a las instituciones públicas para dar a conocer el punto de interés trabajado en grupo y hacer su propuesta de mejora siguiendo criterios de sostenibilidad, para conocer si había posibilidades de mejorar el punto de interés a partir de las ideas formuladas en el trabajo cooperativo, y si algunas de sus ideas se podían desarrollar en otras zonas del municipio.

6. DISCUSIÓN/CONCLUSIONES

En un contexto caracterizado por constantes cambios en nuestra sociedad, resulta necesario plantear nuevas estrategias educativas a partir del uso de las tecnologías digitales para fomentar el desarrollo de un aprendizaje significativo que implique la conexión del centro educativo con entorno. En esta investigación se plantea el uso del storytelling digital para promover la participación de los jóvenes en el desarrollo sostenible.

Los resultados obtenidos a partir de la propuesta didáctica nos muestran que el storytelling digital puede ser aplicado durante las salidas escolares como una metodología educativa para promover la participación de los jóvenes en el desarrollo sostenible y los ODS. En este caso la salida en el medio es una forma de propiciar el desarrollo del aprendizaje significativo, al relacionar la experiencia educativa del alumnado en contextos reales.

Los guiones de los audiovisuales nos muestran que el storytelling digital permite desarrollar habilidades basadas en la reflexión y la crítica; de esta forma, y a través de los audiovisuales, los jóvenes pueden expresar sus puntos de vista y opiniones acerca su entorno más próximo explicando sus propias historias y experiencias. Los programas diseñados para crear storytelling tienen

gran potencial, pues al diseñar el video tiene muchas ventajas de cara a poder plantear el proceso de diseño de la historia o la experiencia y ello favorece a su vez el trabajo colaborativo en el aula. El storytelling digital a partir del video permite publicar las propuestas de los jóvenes a través de las redes sociales y de esta forma se pueden compartir los vídeos en red y difundirlos para darles más visibilidad. Esto nos lleva a plantear la importancia del storytelling para promover la implicación de los jóvenes en el desarrollo sostenible.

La realidad actual nos incita a incorporar nuevas propuestas y modelos didácticos para la EDS, en las que el estudiante sea un agente activo y creativo de su aprendizaje, y potenciar el interés de los jóvenes por la materia con el aprendizaje por descubrimiento, las estrategias de indagación, el trabajo colaborativo, los estudios de caso, etc. A partir de la propuesta didáctica desarrollada se ha demostrado que el storytelling digital es una forma de promover actividades para favorecer la capacidad crítica y reflexiva de los estudiantes en relación al desarrollo sostenible.

Con el desarrollo de las propuestas de mejora y su transmisión usando el storytelling digital, cada grupo de trabajo ha tenido en cuenta la formulación de las propuestas y soluciones a los problemas o retos de desarrollo sostenible tratados por los demás grupos de trabajo. A medida en que los jóvenes identifican los problemas de desarrollo sostenible que afectan a sus comunidades los pueden trasladar a acciones de la vida cotidiana con la finalidad de vivir de manera sostenible. De aquí la importancia de trabajar problemas, identificando el problema con ejemplos próximos que permitan realizar alguna actividad práctica. Se tiende a matizar las razones más relacionadas con las vivencias personales y a adoptar razones y argumentos fundamentados en el conocimiento. Estas características hacen del storytelling digital una técnica de comunicación muy eficaz para promover la participación de los jóvenes en el entorno local. Cabe destacar que en determinados casos también se plantean alternativas globales dirigidas a pensar que determinados aspectos se pueden mejorar. Los vídeos del storytelling digital se han compartido con el resto de compañeros, para mostrar las propuestas de mejora originadas. Esto ha permitido debatir y contrastar opiniones; y, por otra parte, ha resultado importante para que los compañeros de los demás grupos

de trabajo, pudieran formular nuevas propuestas para un mismo tema de interés o zona.

Desarrollar storytelling digital a través del vídeo es una estrategia que tiene un gran potencial para compartir las propuestas con el resto de compañeros del aula. El uso del storytelling digital es una forma de dar a conocer las distintas zonas de su municipio y valorar tanto el medio ambiental como el medio social que les rodea.

El storytelling digital a través del vídeo permite desarrollar las historias y experiencias de los jóvenes para promover el desarrollo sostenible. La grabación de los audiovisuales de storytelling digital permiten desarrollar las competencias digitales de los jóvenes. Asimismo, podemos destacar el potencial del trabajo por proyectos usando storytelling que posibilita la actividad colectiva con un propósito real en el ambiente natural y social. El uso del storytelling digital para abarcar el desarrollo sostenible durante las salidas escolares vincula las actividades con la vida real y da especial importancia a los impulsos de las acciones y las finalidades de la acción. Así, el proyecto incluye actividades en equipo y de trabajo comunitario.

El uso del storytelling digital como una herramienta para favorecer la comunicación y participación de los jóvenes en el desarrollo sostenible nos puede llevar a plantear nuevos interrogantes acerca las metodologías educativas, los espacios, así como las dinámicas de grupo. Una de las principales líneas de futuro consiste en el desarrollo de la propuesta didáctica en una muestra más amplia que permita generalizar los resultados. Ello puede conllevar el desarrollo de la propuesta en diferentes centros educativos. Asimismo, surge la curiosidad de investigar los efectos que puede tener la transmisión de las opiniones de los participantes usando la técnica del storytelling.

REFERENCIAS

BOULAHROUZ, M. (2021). Salidas de campo y educación para el desarrollo sostenible: Geolocalización para participar en el entorno. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 102, 55-59.



- ASKANIUS, T., & ULDAM, J. (2011). Online social media for radical politics: climate change activism on YouTube. *International Journal of Electronic Governance*, 4(1), 69-84. 
- BRUNSTING, S., & POSTMES, T. (2002). Social Movement Participation in the Digital Age: Predicting Offline and Online Collective Action. *Small Group Research*, 33(5), 525-554. 
- DE LANCIE, P. (2010). Tweeting to Save the Planet: The Role-and Limits-of Social Media in Environmental Solutions. *EContent*, 33(2), 18-22. 
- KATZEFF, C., & Ware, V. (2006). Video storytelling as mediation of organizational learning. Nordichi 06. *Proceedings of the 4th Nordic conference on human-computer interaction: changing roles*. <https://doi.org/10.1145/1182475.1182508>. 
- RAUCH, F. (2002), The potencial of Education for Sustainable Development for reform in schools, *Environmental Education Research*, 8(1), 43-51. 
- ROBIN, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17-29. 
- ROBIN, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228. 
- ROMI, S., & SCHMIDA, M. 2009. Non-formal education: a major educational force in the postmodern era. *Cambridge Journal of Education*, 39(2), 257-273. 
- RUIZ, D. L., & MARTÍNEZ, J. A. (2016). Entorno como realidad de aprendizaje: planificación, organización y desarrollo de salidas escolares en educación infantil. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 9(19), 44-55. 
- SVANSTRÖM, M., LOZANO-GARCÍA, F. J., & ROWE, D. (2008). Learning outcomes for sustainable development in higher education. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 9, 339–351. 
- SACHS, J. (2015). *La era del desarrollo sostenible*. Barcelona: Deusto 
- TILBURY, D. (2011). *Educación para el Desarrollo Sostenible. Examen por los expertos de los procesos y el aprendizaje*. Sección de Educación para el

Desarrollo Sostenible División de Educación para la Paz y el Desarrollo Sostenible. Francia: UNESCO.

UNESCO (2014). *Hoja de ruta para la ejecución del programa de acción mundial de Educación para el Desarrollo Sostenible*. <https://www.oneplanetnetwork.org/sites/default/files/230514s.pdf>

VILLALUSTRE, L. & DEL-MORAL, E. (2013). Digital Storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*, 25(1) 115-132.

