



La narración como medio de soporte emocional y participación ciudadana durante la pandemia¹

Storytelling as a Means of Emotional Support and Citizen Participation during the Pandemic

A narração de histórias como meio de apoio emocional e participação dos cidadãos durante a pandemia

Oswaldo Castro-Romero

Department of Education, Graduate School, Kyung Hee University (Seoul, South Korea)

<https://orcid.org/0000-0001-5701-8138>

Fecha de recepción 22/09/2022 | Fecha de aprobación 15/08/2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.18175/VyS14.1.2023.2>

RESUMEN

Durante la pandemia de COVID-19 se restringió la interacción física como medida de confinamiento. Estas disposiciones dieron lugar a problemas emocionales como el aislamiento social y el estrés, disminuyendo la comunicación cara a cara y las conversaciones diarias entre las personas. Este trabajo presenta la implementación de un programa basado en *Design Thinking* y la narración como medio de apoyo socioemocional y prácticas comunicativas y formativas para promover la participación ciudadana. Un total de 63 personas de diferentes nacionalidades y edades participaron a lo largo de seis sesiones en un formato

¹ El artículo es el resultado de un proyecto financiado por el Citizen Activity Challenge Subsidy Project en respuesta a la pandemia del COVID-19 del gobierno de Naha, Okinawa, Japón, con número 1032. Asimismo, el trabajo es parte de la tesis doctoral en Educación en la Universidad Kyung Hee. No existe ningún conflicto de intereses que revelar. La correspondencia relativa a este artículo debe ser dirigida a Oswaldo Castro Romero al correo oswaldo.castro@khu.ac.kr

híbrido. Las actividades consistieron en indagar, explorar situaciones cotidianas y analizar problemáticas locales. La metodología de investigación fue cualitativa y etnográfica, y los datos se recolectaron a partir de reflexiones escritas, entrevistas semiestructuradas, observaciones y análisis de productos. La narración sirvió de medio para dar y recibir ayuda, permitir que la voz de las personas sea escuchada y comprenderse mutuamente. Asimismo, fue un medio para comunicar hechos, informar, sensibilizar y aumentar la motivación para la toma de decisiones informadas y la reconfiguración del tejido social en momentos de crisis como la pandemia. La comunidad local desempeñó un papel fundamental como mediadora y generadora de vínculos sociales y afectivos. Esta investigación destaca la importancia de la narración en la educación no formal para el desarrollo de habilidades de aprendizaje permanente, y en donde los ciudadanos encuentran espacios de diálogo constructivo, interacción social, apoyo emocional y construcción de identidades activas para su bienestar y transformación social.

PALABRAS CLAVE

aprendizaje socioemocional, esfera pública, narrativas personales, responsabilidad social, participación ciudadana.

Storytelling as a means of emotional support and citizen participation during the pandemic

ABSTRACT

During the pandemic physical interaction was restricted as a confinement measure. However, these provisions caused emotional problems such as social isolation, stress, and communication problems. This work presents the implementation of a program based on Design Thinking and storytelling as a means of socioemotional support and communicative and formative practices to promote citizen participation. A total of 63 persons of different nationalities and ages participated in a six-session program in a hybrid format. Activities consisted of inquiring, exploring everyday situations, and analyzing local problems. The research methodology was qualitative and ethnographic and data was collected from written reflections, semi-structured interviews, observations, and product analysis. Storytelling served as means to elicit support, to allow people's voices to be heard, and to empathize. Likewise, it is a means to communicate facts, inform, raise awareness, and increase motivation for informed decision-making and the reconfiguration of the social fabric in moments of crisis such as the pandemic. The local community played a fundamental role as a mediator and generator of social and effective ties. This research highlights the importance of storytelling in non-formal education for developing lifelong learning skills wherein citizens find spaces for constructive dialogue, social interaction, emotional support, and the construction of active identities for their well-being and social transformation.

KEYWORDS

social emotional learning, public sphere, personal narratives, social responsibility, citizen participation

A narração de histórias como meio de apoio emocional e participação dos cidadãos durante a pandemia

RESUMO

Durante a pandemia, a interação física foi restringida como medida de confinamento. No entanto, estas disposições causaram problemas emocionais como o isolamento social, o stress e problemas de comunicação. Este trabalho apresenta a implementação de um programa baseado no *Design Thinking* e na narração de histórias como meio de apoio socioemocional e práticas comunicativas e formativas para promover a participação dos cidadãos. Um total de 63 pessoas de diferentes nacionalidades e idades participaram num programa de seis sessões num formato híbrido. As atividades consistiram em inquirir, explorar situações do quotidiano e analisar problemas locais. A metodologia de investigação foi qualitativa e etnográfica e os dados foram recolhidos a partir de reflexões escritas, entrevistas semiestruturadas, observações e análise de produtos. A narração de histórias serviu para obter apoio, para permitir que as vozes das pessoas fossem ouvidas e para criar empatia. Do mesmo modo, é um meio de comunicar factos, informar, sensibilizar e aumentar a motivação para a tomada de decisões informadas e a reconfiguração do tecido social em momentos de crise como a pandemia. A comunidade local desempenhou um papel fundamental como mediadora e geradora de laços sociais e efetivos. Esta investigação realça a importância da narração de histórias na educação não formal para o desenvolvimento de competências de aprendizagem ao longo da vida, em que os cidadãos encontram espaços para o diálogo construtivo, a interação social, o apoio emocional e a construção de identidades ativas para o seu bem-estar e transformação social.

PALAVRAS-CHAVE

aprendizagem social e emocional, esfera pública, narrativas pessoais, responsabilidade social, participação dos cidadãos

Al final de la segunda década del siglo XXI, y con una abundancia que no pocas veces satura, se escribe, lee y escucha una epidemia en tiempo real. La urgencia y el miedo, los medios de comunicación impresos, audiovisuales y digitales, y la propia dinámica de producción y circulación de estos medios, todos ellos, invitan a narrarla.
(Armus, 2020, p. 25)

Durante la pandemia de COVID-19 se restringió la interacción física como medida de confinamiento. Estas disposiciones dieron lugar a problemas emocionales, tales como el aislamiento social y el estrés, además de la disminución de la comunicación cara a cara y las conversaciones diarias entre las personas (Izawa et al., 2022). En Japón, los trastornos emocionales han sido un problema constante, que han afectado históricamente a diversos grupos de la sociedad, sin hacer distinciones de edad o género. No obstante, la situación se agudizó a raíz de

la pandemia. Se registraron altas tasas de suicidio sin precedentes desde la crisis financiera de 2009, pasando de 750 casos a más de 20 mil en 2020, que afectaron principalmente a mujeres y jóvenes (Kodama, 2021). Ante esta preocupante situación, el Gobierno japonés reconoció con urgencia el problema y coordinó esfuerzos interinstitucionales con agencias no gubernamentales y organizaciones sociales. Como resultado, según expertos, existió un alto nivel de cooperación pública voluntaria atribuible a su cultura colectiva (Liy & Linde, 2020).

La emoción tiene una dimensión comunicativa, ya que cuanto más intensa es, más propensas son las personas a compartirla (Martínez-Sánchez, 2011). La narración es un medio de expresión personal y una práctica para superar amenazas, cambios y momentos de crisis (Ortega-Williams *et al.*, 2018; Fernández-Poncela, 2021). Durante la pandemia surgieron comunidades en línea que facilitaron el intercambio de experiencias, y los usuarios utilizaron diversos medios para comunicarse. Algunos medios fueron las historietas e infografías. Estos formatos tuvieron un amplio alcance entre audiencias no expertas y con necesidades informativas; son medios amigables y abordan temas complejos mediante metáforas visuales (Serrano, 2020; Hamade, 2021). Por ejemplo, el icónico gráfico “aplanar la curva” motivó a los usuarios a tomar conciencia para prevenir la propagación del virus, fomentando prácticas como el lavado de manos, el uso de cubrebocas y el distanciamiento social. Estos mensajes se transmitieron por las redes sociales en distintos idiomas, a través de imágenes, animaciones y videos cortos. A diferencia de generaciones anteriores, quienes crecieron con la televisión, el cine o la radio, hoy en día los jóvenes crean narrativas y las comparten fácilmente por internet (Nayak, 2022). Además, cualquier persona puede comunicar hechos urgentes, influir en la toma de decisiones y generar conciencia colectiva (VanDeCarr, 2015; Ros, 2021).

En este contexto, el presente estudio tiene como objetivo explorar el papel de la narración como un medio de soporte emocional y de fomento de la participación ciudadana. Con este fin, se implementó un programa de intervención social en la prefectura de Okinawa (Japón) durante la pandemia de la COVID-19, con el apoyo de una organización sin fines de lucro y la participación de estudiantes y residentes locales. La investigación se llevó a cabo bajo el enfoque cualitativo y etnográfico. La recopilación de datos se realizó a través de reflexiones escritas, entrevistas semiestructuradas, observaciones y análisis de los productos generados. El propósito de este trabajo es generar conocimientos relacionados con la narración en la formación ciudadana para la generación de valor público, la comunicación, la interconexión y el intercambio de experiencias entre diversos actores sociales en busca de su bienestar.

LA NARRACIÓN EN LA RECONSTRUCCIÓN SOCIAL

La comunicación humana se caracteriza por su naturaleza narrativa, ya que implica la transmisión de conocimientos y saberes locales; da muestra de la diversidad y las diferencias culturales (Brito, 2020). Las historias se enmarcan en un contexto personal, lo que permite la expresión de experiencias significativas. Desde una perspectiva comunicativa, la narración tiene como objetivo principal transmitir un mensaje y establecer una conexión emocional con el receptor (Calderón, 2023). En este proceso narrativo entran en juego personajes que representan

situaciones, dialogan y actúan de acuerdo con sus intenciones, motivaciones y comportamientos (Mateos-Blanco & Núñez-Cubero, 2011).

Por medio de la narración se puede valorar a las personas, sus experiencias vividas y sus relaciones sociales que aportan subjetividad (Cortés-Márquez & Quiroz-Posada, 2022). En la antigua Grecia se educaba a los ciudadanos a través de relatos que representaban la vida de héroes y personajes virtuosos. Esta estrategia trascendió, y en la posmodernidad se replanteó el valor del “sujeto” y sus vivencias más allá de la formación de ciudadanos instituidos y normados (Quiroz y Echavarría, 2011). La práctica narrativa es muy común en los barrios de la ciudad, los bares, cafés, o en el espacio público, en donde la gente cuenta sus memorias, sus modos de vida, sus creencias y tradiciones. Según el proyecto Story Walker, el protagonista y generador de las historias es el propio vecino, quien crea un imaginario colectivo e influye a otros (Sánchez-Cabezudo, 2018). En este proceso, los sujetos son libres de expresarse para generar pertenencia a un grupo, convivencia y encuentro social (Cortés-Márquez & Quiroz-Posada, 2022).

El proceso narrativo involucra también la recolección de información a través de soportes documentales (Chambers et al., 2021). Por ejemplo, la “fotovoz” es una herramienta que reúne imágenes para interpretar e identificar sucesos y luego contarlos de manera metafórica (Martínez-Guzmán et al., 2018). Sin embargo, existen limitaciones en este tipo de soportes debido a la falta de contexto y a su complejidad de análisis (Nykiforuk, Vallianatos & Nieuwendyk, 2011). A diferencia de los relatos orales, el uso de soportes físicos o digitales requiere desarrollar habilidades técnicas. Además, se caracterizan por ser de naturaleza extractiva (Chambers et al., 2021). Por otro lado, con el avance de los medios digitales, la narración cuenta con otros formatos como el texto, grabaciones sonoras y animaciones que se pueden transmitir por diversos canales de comunicación. Según Jenkins et al. (2016), la narración se despliega a través de diversos medios y plataformas, y el lenguaje se modifica constantemente; los usuarios contribuyen en gran medida a su creación, transmisión y adaptación.

La narración tiene el potencial de empoderar a las personas, permitiéndoles mejorar su calidad de vida y proponer cambios en su entorno (Ortega-Williams et al., 2018; Sánchez-López et al., 2021; Di Napoli et al., 2021). A través de recursos discursivos y comunicativos, los sujetos establecen conexiones con otros para persuadirlos o transmitir mensajes que fomentan el pensamiento crítico y la reflexión (Sánchez-López et al., 2021). Asimismo, las personas pueden participar en procesos de reconstrucción social en espacios públicos; pueden expandir sus vínculos sociales (Baines & Stewart, 2011); y generar emociones empáticas, basadas en sus relaciones interpersonales y el reconocimiento mutuo (López et al., 2014).

Van Krieken y Sanders (2021) proponen dos enfoques en la práctica narrativa para explorar diversas interpretaciones y significados. El primero busca sumergirse en la experiencia del protagonista o los personajes, de modo que los lectores se convierten en copartícipes de los eventos y sucesos. De esta manera, se crea una ruta experiencial llena de emociones, sentimientos e imaginación. Por otro lado, se plantea la reflexión sobre las vivencias a través de una interpretación diferenciada, en la cual el receptor modifica el significado y lo adapta según su experiencia personal. En este sentido, se inicia una ruta reflexiva “desde afuera” o periférica, lo que permite obtener una visión más amplia para tomar posturas propias o explorar rutas alternativas.

APRENDIZAJE COMUNITARIO Y EL CONCEPTO DE CIUDADANÍA

El aprendizaje comunitario, o aprendizaje basado en la comunidad, es un enfoque de educación no formal que tiene un papel relevante en las comunidades locales para transformar sus entornos en oportunidades de desarrollo (Yorozo, 2014). Este enfoque promueve la interacción entre diversos actores de la sociedad, el uso de recursos propios y el fortalecimiento de sus vínculos tanto internos como externos (Smith & Sobel, 2013). Hoy en día resulta vital adoptar esta perspectiva para superar los retos y las adversidades, y para adaptarse a los cambios sociales (Keck & Sakdapolrak, 2013). La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) enfatiza la necesidad de desarrollar habilidades de aprendizaje permanente para contribuir al desarrollo de sociedades más justas y sostenibles (UIL, 2017). El aprendizaje comunitario se vincula con el aprendizaje-servicio y otras prácticas solidarias que transforman la visión del mundo y los modos de vida de la población a través de la exploración de sus problemáticas, la cogeneración del conocimiento y la toma de decisiones (Tapia, 2010). Se requiere también fortalecer competencias comunicativas, habilidades digitales (Monte & Reis, 2021) y responsabilidad social para el cuidado propio y del medio ambiente (Tapia, 2020).

La formación de ciudadanos, como señalan Silva y Araújo (2019), debe centrarse en los asuntos de la comunidad, asumiendo un rol activo y participativo. Se requiere reivindicar los derechos de las personas para mejorar sus condiciones de vida en un sistema democrático y plural (Bertomeu *et al.*, 2010). La ciudadanía pasa a ser un proceso de reconstrucción social, deliberado e intencional, que facilita prácticas emancipadoras y escenarios plurales y de genuina acción (Cortés-Márquez & Quiroz-Posada, 2022) a través de distintas plataformas de participación como ONG, asociaciones civiles, juntas vecinales, entre otros (Bertomeu *et al.*, 2010).

Este estudio retoma el poder del aprendizaje comunitario para formar una ciudadanía activa, que busque soluciones a sus problemas a través del intercambio de experiencias vividas y con oportunidades de reflexión. En este orden de ideas, este trabajo busca implementar la narración como un medio de soporte emocional con prácticas sociales activas. Para ello, se plantean las siguientes preguntas: ¿Qué tipos de narrativas se crean en el contexto de la pandemia del COVID-19 que ayudan a entender el impacto socioemocional de los participantes? ¿Cómo se puede activar la participación social a través de la indagación de diversas problemáticas? y ¿Cómo dirigir esas historias personales o colectivas hacia la búsqueda de acciones pertinentes para el cambio y el mejoramiento social?

METODOLOGÍA

Contexto de la investigación y participantes

Este estudio se llevó a cabo en dos etapas. En la primera etapa se implementó un programa piloto entre abril y mayo de 2021 en Okinawa (Japón). Participaron quince miembros de diferentes

países en un grupo de estudio de japonés. El objetivo de este programa piloto fue fomentar la comunicación para promover el entendimiento mutuo y establecer relaciones afectivas entre los residentes locales. La segunda etapa consistió en la implementación del proyecto *Naha Design Challenge*, en colaboración con el gobierno municipal de la ciudad de Naha y una organización sin fines de lucro llamada EIC (Educación para Comunidades Incluyentes). El objetivo fue explorar los problemas locales y encontrar soluciones a través de la narración de historias. Para ello, se lanzó una convocatoria en las redes sociales y en dos periódicos locales, invitando a participar a estudiantes y residentes locales. El registro se efectuó en línea y las actividades presenciales se llevaron a cabo en un centro comunitario.

El proyecto se efectuó durante seis sesiones, de octubre a diciembre de 2021, y participaron un total de 63 personas de diferentes edades. Del total, el 66 % (n=42) fueron japoneses y el 33 % (n=21) fueron extranjeros. Entre los participantes extranjeros se encontraban personas de México, Vietnam, Bolivia, China, Brasil y Nepal. En cuanto a la distribución por género, el 79 % (n=50) fue femenino y el 21 % (n=13) fue masculino.

Instrumentos de recolección de datos

Esta investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cualitativo y etnográfico, donde los participantes compartieron sus historias, lo que permitió un acercamiento comprensivo y la generación de conocimientos (Delory-Momberger, 2015). Para recolectar los datos se utilizó una aplicación móvil llamada Padlet, que facilita a los participantes compartir sus reflexiones por escrito. Esta herramienta promueve la participación y el intercambio de información de manera anónima a través de un muro público (Giler-Loor et al., 2020). Además, se realizaron entrevistas semiestructuradas al final del programa para conocer la opinión de los participantes, a manera de retroalimentación. También se emplearon la observación y el análisis de los productos generados, como las historias y los accesorios de utilería.

Análisis de datos

Los datos fueron analizados por temas, basándose en la metodología de Braun y Clarke (2006). Los datos se transcribieron para establecer su conexión con las preguntas de investigación e interpretar aspectos que delinean diversas temáticas. Para ello, se recopilaban todas las fuentes de datos, y, de manera comparativa, el investigador y dos facilitadores que participaron en el proyecto llevaron a cabo un análisis exhaustivo de los datos. Durante este proceso, intercambiaron opiniones y extrajeron posibles temas de manera informativa en un documento de Excel. Una vez definidos los ejes temáticos, se procedió a entrelazar los extractos de datos y contextualizar los resultados, utilizando la literatura existente como referencia. Este proceso permitió establecer una conexión coherente entre los hallazgos obtenidos y el conocimiento previo disponible en el campo de estudio.

Diseño del programa

El programa se basó en la metodología de *Design Thinking* (IDEO, 2014) y se dividió en cinco etapas: descubrimiento, interpretación, ideación, experimentación y evolución. Esta metodología se centra en explorar las necesidades de las personas, generar oportunidades de indagación, reflexión, y utiliza herramientas digitales para estimular la creatividad. Asimismo, este enfoque combina el pensamiento divergente para explorar intereses y experiencias personales, y el pensamiento convergente para tomar decisiones y acciones concretas en forma de productos o servicios (IDEO, 2014). La narración consistió en explorar sucesos cotidianos, identificar problemáticas, generar soluciones y proponer un desenlace o conclusión (Johnstone, 2018). Para ello, los participantes se organizaron en equipos, crearon sus historias y las mostraron frente al grupo.

El diseño del programa se presentó en la conferencia de educación ICoME 2021, en Seúl (Corea del Sur), y en un taller virtual durante el evento FAB16 en Montreal (Canadá). A partir de las experiencias y la retroalimentación obtenida, se efectuaron ajustes en las actividades y herramientas de trabajo. La propuesta final del programa se muestra en la tabla 1. Es importante señalar que en el diseño se incorporaron objetivos de la Agenda 2030 de la ONU para el Desarrollo Sostenible, particularmente el objetivo 10, para generar inclusión y empoderamiento social, y el objetivo 11, para la implementación de buenas prácticas para la solución de problemas colectivos (PNUD, 2023).

Tabla 1. Diseño del programa piloto

Design Thinking IDEO (2014)	Etapas	Formato	Actividades
-Descubrimiento	-¡Conecta y cuenta tu historia!	Una sesión presencial	-Actividades de integración e identificación. -Introducción a la narración (breve clase introductoria). -Elaboración de historias y presentaciones.
-Interpretación	-¡Dale vida a tu idea!	Una sesión presencial	-Narración y guion narrativo (clase explicativa). -Representación de historias a través de juegos de roles.
-Ideación	-¡Explora tu comunidad!	Dos sesiones: presencial y virtual	-Exploración de problemáticas locales. -Creación de una historia colectiva y propuestas de solución.
-Experimentación	-¡Manos a la obra!	Una sesión presencial	-Creación de accesorios de utilería. -Representación de historias mediante juegos de roles. -Retroalimentación.
-Evolución	-¡Comparte e inspira!	Una sesión presencial	-Presentación de proyectos finales. -Reflexiones sobre las experiencias. -Propuestas de seguimiento.

Fuente: elaboración propia.

La primera etapa, denominada “descubrimiento”, consistió en actividades de integración social e identificación personal. Entre ellas, se llevó a cabo el “reto del malvavisco”, en el cual los participantes debían construir la torre más alta utilizando varas de espagueti, un malvavisco y cinta adhesiva. Además, cada miembro del equipo se presentó con un objeto de valor personal, como un llavero, una prenda de vestir o un amuleto de la buena suerte. También, por equipos, elaboraron historias sobre situaciones cotidianas (por ejemplo, cómo preparar una sopa instantánea).

En la etapa de “interpretación”, los participantes realizaron dramatizaciones de las historias presentadas en la etapa anterior, utilizando el juego de roles. Esta técnica consistió en caracterizar a los personajes en diferentes contextos, ya sea una aventura, un drama o una historia ficticia. Además, se introdujo el concepto de *guion narrativo*.

En la etapa de “ideación”, se llevaron a cabo discusiones guiadas sobre problemáticas locales. Los participantes reflexionaron sobre sus causas, efectos, y las necesidades de la gente afectada. Cabe mencionar que, debido al confinamiento, esta actividad se trasladó a un formato virtual en una videoconferencia.

La etapa siguiente, “experimentación”, fue la más interactiva y lúdica. Los participantes pusieron manos a la obra para fabricar accesorios de utilería y participaron en el juego de roles para dramatizar sus historias.

Finalmente, en la última etapa, denominada “evolución”, se presentaron los productos finales, y los participantes reflexionaron sobre sus experiencias, los aprendizajes obtenidos y sus propuestas de seguimiento.

RESULTADOS

Esta experiencia resalta la creación de un espacio que reunió a participantes de diferentes países y culturas después de haber vivido el confinamiento por la pandemia de la COVID-19. La narración fue en un medio de comunicación y expresión personal y colectiva para explorar situaciones cotidianas, tanto sus preocupaciones como sus problemáticas inmediatas. A continuación, se presentan algunas historias que crearon los equipos a lo largo del programa. Los nombres de los participantes y personajes de las historias se cambiaron para mantener el anonimato.

Yukiko, una ama de casa de 45 años, compartió con su equipo los malos hábitos alimenticios que adquirió al estar tanto tiempo en confinamiento. Ella comenta en sus reflexiones:

Les pedí a mis compañeros que analizáramos juntos mis hábitos... Otros pudieron ver lo que yo no podía ver y fue interesante. Al mismo tiempo, me alegré de poder entenderme a mí misma. (Mujer, reflexión escrita, sesión 1: Conecta y cuenta tu historia!)

Yukiko compartió sus inquietudes y buscó la opinión de sus compañeros de equipo para desarrollar un plan que la ayudara a mejorar su alimentación. Juntos analizaron su estilo de vida,

sus intereses, y construyeron una historia en equipo. La solución fue el diseño de un plan que incluía el consumo de alimentos saludables y una meta para bajar de peso.

Otra historia relata la experiencia de Ryoko, una estudiante de 15 años de secundaria, quien se encontraba por realizar un examen de ciencias. Ella expresó dificultades para comprender algunos conceptos de su clase y, sobre todo, la falta de motivación para estudiar. Como protagonista de su propia historia, Ryoko decidió buscar recursos en línea, como historietas y videos relacionados con el examen, pero no encontró lo que necesitaba. Un día, mientras platicaba con sus amigas, le recomendaron inscribirse en un campamento de ciencias que se anunciaba en las redes sociales. Finalmente, decidió inscribirse y tuvo la oportunidad de visitar un planetario de ciencias. Esta experiencia le fascinó y le despertó curiosidad. Como final de la historia, Ryoko obtuvo aprendizajes únicos y divertidos, exactamente lo que necesitaba para motivarse. Además, logró aprobar su examen y se sintió orgullosa de su logro.

En la historia anterior, se presenta un escenario ficticio inspirado en las experiencias de Ryoko, su examen y su vida estudiantil. Con la ayuda de su equipo, propusieron una solución: inscribirse en un campamento de ciencias. La búsqueda de esta solución puso en marcha una conducta agencial, es decir, sus compañeros la ayudaron a encontrar recursos y a explorar su entorno local en busca de opciones (Broncano, 2017).

Figura 1. Creación del guion gráfico



En la figura 1 se muestra el guion gráfico, también conocido como *storyboard*. Esta es una herramienta eficaz para representar visualmente ideas y situaciones en las que los personajes se sumergen en una trama narrativa. Un participante añadió:

Había muchas ilustraciones... pude entender la historia incluso sin hablar japonés. (Anónimo, reflexión escrita, sesión 2: ¡Dale vida a tu idea!)

El guion gráfico permite previsualizar una historia y comprender el contexto de manera secuencial (Vilar, 2021). Según Sung (2013), la narración visual es una expresión artística con una intención comunicativa y una función estética y poética. También es connotativa, ya que el lenguaje abierto sugiere significados y evoca nuevos vínculos con el espectador.

La sesión “Manos a la obra” generó un gran interés, debido al tipo de actividades manuales para la creación de accesorios de utilería (ver la figura 2). Esta actividad práctica logró generar ideas creativas a través de la fabricación de objetos tangibles. Los accesorios de utilería, también conocidos como *props*, tuvieron un efecto positivo para describir situaciones (Stadler & Ward, 2010). Por ejemplo, uno de los equipos creó un prototipo de un servicio de recolección de basura. Esta idea surgió con el propósito de ayudar a las personas sin hogar a obtener ingresos económicos a cambio de limpiar su vecindario. Los equipos utilizaron materiales económicos como hojas de papel, cartón, marcadores de colores, cinta adhesiva, clips y notas adhesivas, entre otros. Las actividades de creación son vitales, ya que fomentan la cooperación, la creatividad y la autoría personal (Castro-Romero, 2020). Por ejemplo, la producción de máscaras fue fundamental para disminuir la timidez en la expresión oral y aumentar la participación durante la actividad de juego de roles.

Figura 2. Elaboración de accesorios de utilería



El juego de roles fue una actividad que permitió representar historias a través de la dramatización. Los miembros de los equipos participaron activamente como actores o espectadores para expresar sus ideas y emociones sobre un tema específico. Como menciona Fullà (2013), el juego de roles ayuda a implementar el lenguaje y otros sistemas de comunicación, como la expresión oral, facial, gestual y el movimiento corporal, y tiene un impacto significativo en el aprendizaje a largo plazo. El drama también implica un proceso de creación a través de la improvisación y la caracterización de personajes. Esta representación de situaciones ofrece la oportunidad de desarrollar habilidades discursivas, sociolingüísticas y estratégicas (Fullà, 2013).

Los participantes generaron mayor confianza, especialmente en lo que respecta a qué decir y cómo transmitirlo. Cada uno buscó la manera de comunicarse a su estilo y dentro de sus posibilidades. En cuanto al trabajo en equipo, se asignaron tareas de manera voluntaria, lo que permitió mantener el interés sin aumentar el estrés ni la carga de trabajo. Al ofrecer oportunidades de colaboración, se enriqueció la formación de relaciones positivas. En otras palabras, cuando el entorno cuenta con un sólido capital social, se fomenta el intercambio de información, se comparten conocimientos y se ofrecen puntos de vista (Pratt, 2017). Sin embargo, los recursos a los que las personas o los grupos tienen acceso, así como las formas de asociación y permanencia en el grupo, varían según sus elementos culturales y el tipo de trabajo o profesión que ejercen (Mojza et al., 2010). Por ejemplo, un activista social puede sugerir iniciativas locales, mientras que un médico puede indagar sobre temas de salud pública.

La actividad de narración fue un medio de apoyo emocional, específicamente, para dar y recibir ayuda; escucharse y comprenderse mutuamente. Los participantes superaron sus barreras idiomáticas y compartieron sus emociones y preocupaciones (Zhao, 2021), como se muestra en los siguientes comentarios:

Fue divertido crear cosas mientras interactuamos entre todos. Creo que pudimos trabajar en equipo y contar nuestra historia. (Anónimo, Reflexión escrita, Sesión 2: ¡Dale vida a tu idea!)

Compartí mis preocupaciones con los demás y me hizo sentir mejor. (Anónimo, Reflexión escrita, Sesión 4: ¡Manos a la obra!)

Me sentí cómoda compartiendo mis problemas. (Anónimo, Reflexión escrita, Sesión 4: ¡Manos a la obra!)

El contacto físico fue primordial para fomentar un sentido de pertenencia y cercanía, así como para promover conexiones íntimas y mejorar la competencia social (Hunter et al., 2019) (ver la figura 3). En este sentido, estudios anteriores han señalado que el impacto del contacto físico es aún más relevante para las personas solteras o quienes experimentan soledad (Tejada, Dunbar & Montero, 2020), ya que puede desempeñar un papel mediador en el bienestar personal y la mejora del estado emocional.

Figura 3. Interacción grupal y generación de conexiones sociales



Las actividades de exploración ayudaron a abrir la mente y el corazón para escuchar lo que otros querían decir y generar empatía y comprensión. A pesar de las limitaciones respecto del idioma japonés, dos jóvenes extranjeros lograron comunicar sus experiencias de vida en Japón, en particular sobre el trabajo voluntario que realizaban, como la donación de sangre y la limpieza de las calles.

Las historias de Rajiv y Ganesh me hicieron reflexionar mucho... ¿Cómo es que los extranjeros realizan este tipo de actividades? (Anónimo, Reflexión escrita, Sesión 5: ¡Comparte e inspira!)

El abordaje y análisis de diversas problemáticas locales requirieron la guía de facilitadores y expertos para generar una reflexión crítica (Ortega-Williams *et al.*, 2018). En este sentido, se formaron opiniones y posiciones personales, y se estableció un ambiente de discusión con comentarios imparciales para evitar sesgos culturales e influir en la búsqueda de soluciones. Sin embargo, no fue fácil, así como lo señala un participante:

Fue interesante escuchar ideas originales. Sin embargo, definir un problema y encontrar una solución fue un desafío, ya que surgieron muchas ideas en diferentes direcciones. (Masculino, Empleado, 60 años, Entrevista)

Según Donato (2019), el diálogo es la base de toda práctica cultural. A través del diálogo (y la escucha activa) se puede despertar el interés en diversas temáticas para informar, sensibilizar y motivar la reflexión. Por ejemplo, retomando las historias de los jóvenes extranjeros mencionadas arriba, surgieron discusiones que dificultaron su abordaje en profundidad, debido a los alcances del proyecto de investigación. Un participante comentó:

Debemos ser conscientes de los problemas de higiene [en referencia a la donación de sangre], ya que existe el riesgo de contraer otras enfermedades para quien recibe la sangre, o de sufrir anemia para quien la dona. Considero que sería mejor explorar otras alternativas de participación. (Anónimo, Reflexión escrita, Sesión 5: ¡Comparte e inspira!)

Otra historia habló sobre las dificultades que enfrentan los estudiantes extranjeros. Hung, un joven vietnamita, experimentó estrés laboral que le ocasionó problemas de salud. Decidió buscar servicios de salud locales, pero las barreras de idioma le impidieron encontrar la ayuda que necesitaba. Finalmente, Hung recurrió a organizaciones locales de voluntariado para recibir asistencia y pudo sentirse seguro y tranquilo para retomar su vida normal. Los miembros del equipo, quienes crearon la historia, presentaron soluciones concretas y realistas, mientras reconocieron la labor de los grupos de la sociedad civil y otros valores como la responsabilidad, solidaridad y cooperación (Liu & Nah, 2022). En este sentido, una persona expresó:

Me gustaría participar en grupos locales, como los círculos de estudio de japonés, organizaciones comunitarias, asociaciones de padres de familia, etc. Fue sorprendente ver cómo los extranjeros se ofrecen como voluntarios. (Anónimo, Reflexión escrita, Sesión 5: ¡Comparte e inspira!)

Finalmente, la narración ayudó a despertar el interés en diversas temáticas al conocer otras experiencias y necesidades de las personas (Chambers *et al.*, 2021). También facilitó la formación de nuevas ideas, pensamientos positivos y motivación para contribuir al mejoramiento del entorno y el bienestar social (Ospina & Gómez, 2007). A continuación, se muestran algunas reflexiones y propuestas para futuros proyectos de colaboración y voluntariado:

A pesar de que la ley de ordenanza pública prohíbe fumar en espacios públicos, me resultó sorprendente saber cómo hay personas que tiran colillas de cigarrillos en la calle. Considero que es necesario contar con más información y áreas designadas para fumadores en la vía pública. (Anónimo, Reflexión escrita, Sesión 4: ¡Explora tu comunidad!)

¿Qué tal si nos reunimos una vez al mes para limpiar y organizar un concurso de arte con la basura recolectada? ¡Incluso podríamos hacer un panfleto para promocionarlo! (Anónimo, Reflexión escrita, Sesión 5: ¡Comparte e inspira!)

DISCUSIONES

A partir de esta experiencia de intervención social, la narración fue un medio efectivo para comunicar hechos, informar, sensibilizar y motivar a las personas a tomar decisiones informadas. En otras palabras, la narración fue un proceso en el que participaron diversos actores sociales, se utilizaron formatos y actividades dinámicas para la exploración personal y colectiva, la reflexión y la toma de acciones. A lo largo del programa se pudo observar la importancia de la comunidad local como mediadora y generadora de vínculos afectivos en un proceso de identificación y visualización de situaciones problemáticas.

La construcción de narrativas implicó explorar la propia vida, al situarse en la cotidianidad y analizar fenómenos y situaciones auténticas para enriquecer el proceso de aprendizaje (Wolgemuth & Agosto, 2019). Según García-del Dujo *et al.* (2015), es crucial reconfigurar espacios de participación política para empoderar a los ciudadanos y construir nuevas realidades y formas de vida colectivas. Es por ello pertinente promover habilidades socioemocionales y de comunicación, prestando especial atención a la capacidad de la expresión personal con medios visuales, creativos y alternativos de producción de ideas. Por mencionar un ejemplo, la convergencia de los medios tradicionales hacia el entorno digital permite amplificar las audiencias para conectarlas, persuadirlas e influir en ellas.

La narración en tiempos de pandemia motivó a los participantes a compartir sus experiencias y generar prácticas reflexivas como respuesta a momentos de amenazas, cambios e incertidumbres. Sin embargo, resulta fundamental analizar críticamente la información que circula en el entorno público, con el fin de generar opiniones y puntos de vista. En este sentido, es necesario encontrar un equilibrio entre el pensamiento (con la capacidad de analizar, indagar y observar lo que sucede en el entorno), las emociones (para conectar de manera empática con los demás) y la toma de acciones. En este último aspecto, la acción colectiva y política es necesaria para transformar el entorno social, asumiendo roles activos y adoptando posturas responsables. Por otro lado, la práctica narrativa debe replantearse como una práctica inclusiva y de dominio público, ya que se basa en el diálogo horizontal, el encuentro social, la coproducción y la generación de vínculos sociales y afectivos (Torres-Bugdud *et al.*, 2013). Esto se puede lograr a través de la construcción y reconfiguración de narrativas que informen, concienticen y motiven a las personas a tomar acciones pertinentes de forma sensible o preventiva en momentos de cambio.

CONSIDERACIONES FINALES

Al reflexionar sobre los hallazgos, es importante considerar varias cuestiones que deben abordarse en futuros estudios. En primer lugar, se debe facilitar la integración de actividades de campo para explorar y recopilar información de primera mano. En segundo lugar, es necesario indagar la narración como práctica ciudadana, mediante una metodología de acción participativa y etnográfica que considere las historias de los participantes y, en cierta medida, actuar sobre sus experiencias. En tercer lugar, se debe brindar flexibilidad en el proceso de trabajo, como la práctica voluntaria y el uso de los recursos disponibles, ya sean conocimientos, habilidades o tiempo. En cuarto lugar, se debe considerar la participación de expertos y facilitadores que amplíen las perspectivas de análisis en diversos campos del conocimiento y generen un andamiaje sólido en el proceso de aprendizaje. Además, es fundamental replantear las políticas públicas para valorar el trabajo de las organizaciones de la sociedad civil, a fin de trazar estrategias de apoyo socioemocional entre la población local y la implementación de intervenciones con el uso de la narración de historias. En última instancia, esta investigación destaca la importancia de la narración en la educación no formal para el desarrollo de habilidades de aprendizaje permanente. Además, subraya la necesidad de que los ciudadanos encuentren espacios de diálogo constructivo y horizontal para la interacción social, el apoyo emocional y la construcción de identidades proactivas, en busca de su bienestar y cambio social.

APOYOS

Este proyecto fue realizado gracias al financiamiento del Citizen Activity Challenge Subsidy Project en respuesta a la pandemia de COVID-19, otorgado a EIC Okinawa por el gobierno local de la ciudad de Naha (Okinawa, Japón) en 2021, bajo el número de proyecto 1032.

REFERENCIAS

- Armus, D. (2020). ¿Cómo se narra el coronavirus? *Cuadernos Médicos Sociales*, 60 (1), 25-29. <https://bit.ly/3LCiLWS>
- Baines, E. & Stewart, B. (2011). I cannot accept what I have not done: Storytelling, gender and transitional justice. *Journal of Human Rights Practice*, 3 (3), 245-263. <https://doi.org/10.1093/jhuman/huro15>
- Bertomeu, P. F., González, E. L. & Julián, B. P. (2010). Ciudadanía, participación y aprendizaje-servicio: Del centro educativo a la comunidad. *Tzhoecoen*, 3 (5), 92-107. <https://bit.ly/3KczJKL>
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3, 77-101. DOI: 10.1191/1478088706qp0630a
- Brito, M. N. B. (2020). Puentes entre conocimientos científicos escolares y conocimientos ecológicos tradicionales: Un estudio de aula en la comunidad wayúu. Tesis de doctorado. Facultad de Ciencias y Educación, Universidad Francisco José de Caldas, Bogotá. <http://hdl.handle.net/11349/24851>

- Broncano, F. (2017). *Racionalidad, acción y opacidad: Sujetos vulnerables en tierras libres*. Buenos Aires: EUDEBA.
- Calderón, J. T. R. (2023). El storytelling como recurso didáctico para potenciar la expresión oral. Tesis de licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras. Universidad Pedagógica Nacional. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/18575>
- Castro-Romero, O. (2020). Effect of documentation on students' ownership: A case study of a maker activity among high school students. *The Journal of Educational Information and Media*, 26 (4), 723-741. DOI: 10.15833/KAFEIAM.26.4.723
- Chambers, M., Deokota, D., Dien, R. & Nguyen, Y. H. (2021). Co-production and COVID-19. En O. Williams, D. Tembo, J. Ocloo, M. Kaur, G. Hickey, M. Farr & P. Beresford (eds.), *COVID-19 and co-production in health and social care research, policy, and practice*. Volumen 2: Co-production methods and working together at a distance (pp. 105-112). Policy Press. <https://bit.ly/3wkK6q1>
- Cortés-Márquez, M. M. & Quiroz-Posada, R. E. (2022). La narración de la experiencia: La esfera biográfica en la formación ciudadana. *Revista Fedumar Pedagogía y Educación*, 9 (1), 32-45. DOI: <https://doi.org/10.31948/rev.fedumar9-1.art-2>
- Delory-Momberger, C. (2015). *La condición biográfica. Ensayos sobre el relato de sí en la modernidad avanzada*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Di Napoli, I., Guidi, E., Arcidiacono, C., Esposito, C., Marta, E., Novara, C., Procentese, F., Guazzini, A., Agueli, B., Gonzalez, L. F., Meringolo, P. & Marzana, D. (2021). Italian community psychology in the COVID-19 pandemic: Collective dimensions in storytelling of university students. *Frontiers in Psychology*, 12, 1-12. <http://hdl.handle.net/11369/412680>
- Donato, D. (2019). Empoderamiento, tercer espacio y co-participación: un camino pedagógico entre teoría y práctica. Una investigación acción participativa y transformadora en el barrio de El Cabanyal. Tesis de Maestría. Universitat Politècnica de València. <https://shorturl.at/sJLR6>
- Fernández-Poncela, A. M. (2021). Narraciones y emociones en tiempos de cambio e incertidumbre. *Revista Pensamiento y Acción Interdisciplinaria*, 7 (1), 56-75. DOI: <https://doi.org/10.29035/pai.7.1.56>
- Fullà, A. C. (2013). El teatro en la enseñanza de lenguas extranjeras. La dramatización como modelo y acción. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 25, 117-134. DOI: https://doi.org/10.5209/rev_DIDA.2013.v25.42238
- García-del Dujo, A., Muñoz-Rodríguez, J. M. & Hernández-Serrano, M. J. (2015). Medios de interacción social y procesos de (de-re) formación de ciudadanías. Teoría de la Educación. *Revista Interuniversitaria*, 27 (1), 85-101. DOI: <https://doi.org/10.14201/teoredu201527185101>
- Giler-Loor, D., Zambrano-Mendoza, G., Velásquez-Saldarriaga, A. & Vera-Moreira, M. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6 (3), 1322-1351. DOI: <https://doi.org/10.23857/DC.V6I3.1376>
- Hamade, F. (2021, 4 de enero). *Storytelling during the pandemic*. UCSF Library. <https://www.library.ucsf.edu/news/storytelling-during-a-pandemic/>
- Hunter, C. D., Case, A. D. & Harvey, I. S. (2019). Black college students' sense of belonging and racial identity. *International Journal of Inclusive Education*, 23 (9), 950-966. DOI: <https://doi.org/10.1080/13603116.2019.1602363>
- IDEO. (2014). *Design Thinking for Educators*. <http://www.ideo.com/work/toolkit-for-educators>
- Izawa, S., Nakamura-Taira, N., Yoshikawa, T., Akamatsu, R., Ikeda, H. & Kubo, T. (2022). Conversation time and mental health during the COVID-19 pandemic: A web-based cross-sectional survey of Japanese employees. *Journal of Occupational Health*, 64 (1). DOI: <https://doi.org/10.1002/1348-9585.12334>
- Jenkins, H., Ito, M. & Boyd, D. (2016). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce and politics*. Cambridge, MA: Polity Press.

- Johnstone, B. (2018). *Discourse analysis*, 3rd edition. Hoboken, New Jersey: Wiley Blackwell.
- Kang, I. & Lee, H. M. (2015). A case study of PBL in a college general art class. *The Journal of the Korea Contents Association*, 15 (11), 635-657. DOI: <https://doi.org/10.5392/JKCA.2015.15.11.635>
- Keck, M. & Sakdapolrak, P. (2013). What is social resilience? Lessons learned and ways forward. *Erdkunde*, 67 (1), 5-19. <https://www.jstor.org/stable/23595352>
- Kodama, S. (2021, 13 de febrero). Japan appoints 'minister of loneliness' to help people home alone. *Nikkei Asia*. <https://s.nikkei.com/3T7H4PO>
- Liu, W., & Nah, S. (2022). Community attachment, communication mediation, and nonprofit participation: An integrated community communication approach. *VOLUNTAS: International Journal of Voluntary and Nonprofit Organizations*, 33, 269–283. <https://doi.org/10.1007/s11266-020-00276-9>
- Liy, M. V. & Linde, P. (2020, Octubre 30). Respuesta rápida de los gobiernos y colaboración ciudadana: Así derrota Asia al coronavirus. *El País*. <https://shorturl.at/cuwMY>
- López, M. B., Filippetti, V. A. & Richaud, M. C. (2014). Empatía: Desde la percepción automática hasta los procesos controlados. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32 (1), 37-51. DOI: <http://dx.doi.org/10.12804/apl32.1.2014.03>
- Martínez-Guzmán, A., Prado-Meza, C. M., Tapia, C. & Tapia, A. (2018). Una relectura de fotovoz como herramienta metodológica para la investigación social participativa desde una perspectiva feminista. *Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 41, 157-185. DOI: <https://doi.org/10.5944/empiria.41.2018.22608>
- Martínez-Sánchez, F. (2011). El uso compartido de la emoción: ¿Por qué necesitamos compartir las emociones? *Ciencias Psicológicas*, 5 (2), 201-212. DOI: <https://doi.org/10.22235/cp.v5i2.89>
- Mateos-Blanco, T. & Núñez-Cubero, L. (2011). Narrativa y educación: Indagar la experiencia escolar a través de los relatos. *Revista de la Educación*, 23 (2), 111-128. <http://hdl.handle.net/11441/56751>
- Mojza, E. J., Lorenz, C., Sonnentag, S. & Binnewies, C. (2010). Daily recovery experiences: The role of volunteer work during leisure time. *Journal of Occupational Health Psychology*, 15 (1), 60-74. DOI: <https://doi.org/10.1037/a0017983>
- Monte, T. & Reis, P. (2021). Design of a pedagogical model of education for environmental citizenship in primary education. *Sustainability*, 13, 6000. DOI: <https://doi.org/10.3390/su13116000>
- Nayak, S. (2022, 7 de marzo). How COVID-19 pandemic gave rise to new-age storytelling. *Yourstory*. <https://bit.ly/3R9TpBo>
- Nykiforuk, C. I. J., Vallianatos, H. & Nieuwendyk, L. M. (2011). Photovoice as a method for revealing community perceptions of the built and social environment. *International Journal of Qualitative Methods*, 10 (2), 103-124. DOI: <https://doi.org/10.1177/160940691101000201>
- Ortega-Williams, A., Wernick, L. J., DeBower, J. & Brarhwaite, B. (2018). Finding relief in action: The intersection of youth-led community organizing and mental health in Brooklyn, New York City. *Youth & Society*, 52 (4), 618-638. DOI: <https://doi.org/10.1177/0044118X18758542>
- Ospina, H. C. A. & Gómez, P. B. (2007). Estética, narrativa y construcción de lo público. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 5 (2), 811-840. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v5n2/v5n2a10.pdf>
- PNUD. (2023). Los ODS en acción. <https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals>
- Pratt, T. (2017). Collaboration of New Zealand's expressive civil society organisations amidst neoliberalism. Tesis doctoral. Auckland University of Technology. Tuwhere Open Access. <https://hdl.handle.net/10292/13294>

- Quiroz, R. & Echavarría, C. (2011). Perspectivas políticas y ejercicio ciudadano en un grupo de jóvenes investigadores universitarios. *Revista Temas*, 3 (5), 175-190. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5894360>
- Ros, C. F. (2021, 10 de marzo). *Storytelling, humor y redes sociales: El perfil de Twitter del coronavirus*. Todo Comunica. Universidad Oberta de Catalunya. <https://bit.ly/3R5fmRX>
- Sánchez-Cabezudo, F. (2018, 1 de agosto). *Storywalker: Historias de Qingtian a Usera*. Intermediae. <https://www.intermediae.es/storywalker-qingtian-usera>
- Serrano, M. B. M. (2020). Divulgación científica a través del lenguaje del cómic: La COVID-19. *Revista de Medicina y Cine*, 16 (e), 69-79. DOI: <https://doi.org/10.14201/rmc202016e6979>
- Silva, M. A. M. & Araújo, U. F. (2019). Aprendizagem-seviço e Fóruns Comunitários: articulações para a construção da cidadania na educação ambiental. *Ambiente & Educação*, 24 (1), 257-273. DOI: <https://doi.org/10.14295/ambeduc.v24i1.8157>
- Smith, G., & Sobel, D. (2013). Bring it on home. *Independent School*, 72(3), 94-102.
- Stadler, M. A. & Ward, G. C. (2010). The effect of props on story retells in the classroom. *Reading Horizons: A Journal of Literacy and Language Arts*, 50 (3), 169-192. https://scholarworks.wmich.edu/reading_horizons/vol50/iss3/4
- Sung, M. Y. (2013). *De la narración literaria a la narración visual: Proyecto de Ilustración*. Tesis de Maestría. Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/35460>
- Sánchez-López, I., Bonilla-del-Río, M. & Oliveira-Soares, I. (2021). Creatividad digital para transformar el aprendizaje: Empoderamiento desde un enfoque com-educativo. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 69, 113-123. DOI: <https://doi.org/10.3916/C69-2021-09>
- Tapia, M. N. (2010). La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio: Una perspectiva Latinoamericana. *Tzhoecoen Revista Científica*, 3 (5), 23-44. <https://shorturl.at/gkCK5>
- Tapia, M. N. (2020). Aprendizaje-servicio en tiempos de pandemia. *RIDAS: Revista Iberoamericana de Aprendizaje Servicio*, 10, 1-11. <https://raco.cat/index.php/RIDAS/article/view/378076>
- Tejada, A. H., Dunbar, R. I. M. & Montero, M. (2020). Physical contact and loneliness: Being touched reduces perceptions of loneliness. *Adaptive Human Behavior and Physiology*, 6, 292-306. DOI: <https://link.springer.com/article/10.1007/s40750-020-00138-0>
- Torres-Bugdud, A., Álvarez-Aguilar, N. & Obando-Rodríguez, M. (2013). La educación para una ciudadanía democrática en las instituciones educativas: Su abordaje sociopedagógico. *Educare*, 17 (3), 151-172. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v17n3/a08v17n3.pdf>
- UIL - Instituto de la UNESCO para el Aprendizaje a lo Largo de Toda la Vida. (2017). *El aprendizaje basado en la comunidad para el desarrollo sostenible. Notas sobre Política del UIL N. 8*. <https://shorturl.at/bhrZ7>
- Van Krieken, K. & Sanders, J. (2021). Storytelling on oral grounds: Viewpoint alignment and perspective taking in narrative discourse. *Frontiers in Psychology*, 12, 634930. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.634930>
- VanDeCarr, P. (2015). *Storytelling and social change: A guide for activists, organizations and social entrepreneurs*. Working Narratives. <https://narrativearts.org/project/story-guide/>
- Vilar, N. (2021). Storyboard y una Narrativa Gráfica y Literaria. *Actas de Diseño*, 36, 393-397. DOI: <https://doi.org/10.18682/add.vi36>
- Wolgemuth, J. R. & Agosto, V. (2019). Narrative research. En G. Ritzer & C. Rojeck (Eds.), *The Blackwell encyclopedia of sociology*. Nueva Jersey: John Wiley and Sons Ltd. DOI: <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1244>

- Yorozo, R. (2014). *Aprendizaje comunitario en la sociedad del aislamiento*. VHS: Education for Everyone. Worldwide lifelong. <https://rb.gy/78tpl>
- Zhao, S. (2021). Storytelling method reflection: Demonstrating and sharing immigrant heritage through an SPS strategy during COVID-19. En A. Karpati & M. Sarantou (eds.), *Arts-based social interventions: First results of the AMASS testbed*. Faculty of Art and Design, University of Lapland (pp. 144-152). <http://radar.gsa.ac.uk/7784/>

Oswaldo Castro-Romero

Es candidato a doctor por la Universidad Kyung Hee en Corea del Sur. Es asistente de enseñanza de idioma inglés en el Naha Board Education en Okinawa, Japón. Sus investigaciones se centran en construcciónismo, comunidades de aprendizaje, educación maker, STEAM, aprendizaje basado en proyectos, empoderamiento y participación ciudadana.