



EMPODERANDO A LA JUVENTUD PARA REDESCUBRIR EL LEGADO ARQUITECTÓNICO DE EUROPA

**A3.2 CREACIÓN DE DIRECTRICES Y PLANTILLAS QUE APOYEN
EL PROCESO DE CREACIÓN DE NARRATIVAS DIGITALES,
INCLUYENDO SUGERENCIAS DE MATERIAL MULTIMEDIA,
FORMATO DE IMÁGENES, EXTENSIÓN DEL TEXTO Y UNA GUÍA
PASO A PASO PARA LA CREACIÓN DE NARRATIVAS DIGITALES.**



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Foundation for the Management of European Lifelong Learning Programmes. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. Project Number: KA220-YOU-7A2D4D49



Ficha Técnica del Entregable

Número del Proyecto: 2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
Acrónimo del proyecto: ArchTech
Título del Proyecto: Empoderar a la juventud para redescubrir el legado arquitectónico de Europa

Resultados: A3.2 Creación de directrices y plantillas que apoyen el proceso de creación de narrativas digitales, incluyendo sugerencias de material multimedia, formato de imágenes, longitud del texto, guía paso a paso para la creación de narrativas digitales

Autor(es): Valanto Constantinou, Citizens in Power

Contributor(es): Angelo Marco Luccini, Ludicius

Revisor(es): ArchTech Consortium

Aprobado por: Todos los socios

Resumen: La actividad A3.2 se centra en el desarrollo de directrices y plantillas prácticas para facilitar la creación de narrativas digitales. Estos recursos proporcionarán instrucciones claras, paso a paso, para construir historias convincentes y accesibles en formato digital. Las directrices incluirán recomendaciones sobre el uso de elementos multimedia, como imágenes, audio y video; estándares para el formato de las imágenes; y orientación sobre la longitud y estructura óptima del texto. Las plantillas garantizarán consistencia y facilidad de uso entre diferentes grupos de usuarios, al mismo tiempo que fomentan la creatividad y la inclusión en las prácticas de narración digital. El resultado será un conjunto de herramientas integral que permitirá a diversos actores producir narrativas digitales atractivas, coherentes y fáciles de usar.

Listado de palabras clave: Narrativas digitales, Kit de herramientas de narración, Diseño inclusivo, Creatividad digital, Directrices multimedia, Contenido accesible, Co-creación



Por favor citar como:

Constantinou, V. (2025) R3.2 – Guía para trabajadores juveniles, para la creación de narrativas digitales y la teoría detrás de sus beneficios, justificación del marco de narrativas digitales para este proyecto para alimentar como pines en los mapas interactivos. Consorcio ArchTech. Accesible en [por añadirse una vez subido al sitio web]

Copyright:


Creative Commons – Attribution 4.9 International - CC BY 4.0



Declaración de Originalidad

Este entregable contiene trabajo original y no publicado, excepto en los casos que se indique lo contrario. Se ha reconocido el material previamente publicado y el trabajo de otros mediante la cita, la referencia o ambas, según corresponda.

Aviso legal

 <p>Co-funded by the European Union</p>	<p>Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni de la Agencia Ejecutiva de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de los mismos. Número de proyecto: 2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646</p>
--	--



Socios

Nombre	Función	País
LUDICIUS INTERACTIVE SARL	Coordinador	Francia
C.I.P. CITIZENS IN POWER	Socio	Chipre
INNOVATION HIVE	Socio	Grecia
KLEMKO COLAB	Socio	España
UNIVERSITA TA MALTA	Socio	Malta

Logos de Socios



Historial de Revisiones

Versión	Fecha	Revisado por	Revisión
V1	12/09/2025	Valanto Constantinou	1 ^{er} borrador
V2			





Contenidos

Ficha Técnica del Entregable	1
Socios	3
INTRODUCCIÓN	5
Glosario de Términos Clave	5
Objetivos de la Guía	5
Roles y Responsabilidades de los Usuarios	6
1. MARCO TEÓRICO	7
1.1 Narrativas Digitales en Educación No Formal	7
1.2 8	
1.3 Inclusión Digital y el papel de los Trabajadores Juveniles	8
1.4 Gamificación y Participación	9
2. DIRECTRICES PRÁCTICAS	11
2.1 Estructura de Integración Paso a Paso	12
2.1.1 Campos predefinidos y entrada de datos	12
2.1.2 Prácticas de Inclusividad y Accesibilidad	13
2.2 Integración de Multimedia	13
2.3 Justificación Metodológica	13
2.3.1 Estrategias de participación y motivación	14
2.3.2 Aseguramientos de la Calidad y Ciclos de Retroalimentación	14
2.3.4 Evaluación y Medición del Impacto	14
CONCLUSIÓN	15
REFERENCIAS	16
ANEXO	18
Anexo A – Plantilla de Narrativa	18
Anexo B – Lista de Verificación de Multimedia y Accesibilidad	19



INTRODUCCIÓN

Este documento presenta la **Guía para Trabajadores Juveniles (R3.2)**, elaborada como parte de la Actividad A3.2. La guía establece tanto el marco práctico como teórico para la creación de narrativas digitales dentro del proyecto ArchTech. Su objetivo es ofrecer a los trabajadores juveniles directrices concretas y plantillas listas para usar, para producir narrativas que combinen texto, imágenes y multimedia, proporcionando al mismo tiempo una metodología paso a paso que asegure claridad, accesibilidad y coherencia.

Más allá de las instrucciones prácticas, la guía describe los beneficios teóricos de las narrativas digitales para la educación no formal y la participación en el patrimonio. Al permitir que los jóvenes co-creen historias vinculadas a edificios patrimoniales seleccionados, las narrativas digitales fomentan la creatividad, fortalecen las competencias digitales y promueven la reflexión crítica sobre la identidad cultural.

Los resultados desarrollados en el marco de la A3.2 se incorporarán directamente en los mapas interactivos del proyecto, donde las narrativas funcionarán como “pines” que dan vida a los sitios patrimoniales para audiencias diversas. De esta manera, la guía actual contribuye al objetivo más amplio de ArchTech de capacitar a los trabajadores juveniles como facilitadores de la narración digital inclusiva y de fortalecer la conexión entre los jóvenes y el patrimonio europeo.

Glosario de Términos Clave

Las **narrativas digitales** son historias que combinan elementos multimedia como texto, imágenes, audio y video para enriquecer la experiencia de narración. La **educación no formal** se refiere al aprendizaje que ocurre fuera de los entornos escolares tradicionales y que suele ser flexible, centrado en el/la aprendiz y basado en la comunidad, por ejemplo, a través de talleres juveniles o proyectos locales. La **participación en el patrimonio** describe actividades que conectan a las personas con el patrimonio cultural e histórico, promoviendo la conciencia, el sentido de pertenencia y la participación. La **inclusión digital** significa garantizar que todos tengan acceso equitativo a herramientas y competencias digitales, de manera que todos puedan participar en proyectos digitales con confianza y eficacia.



Objetivos de la Guía

Los objetivos específicos de la guía son:

- Proporcionar a los trabajadores juveniles directrices y plantillas claras y listas para usar para la narración digital.
- Apoyar a los jóvenes en la co-creación de narrativas atractivas y accesibles sobre edificios patrimoniales.
- Garantizar consistencia y comparabilidad entre las narrativas para su integración en los mapas interactivos de ArchTech.
- Promover la inclusión, accesibilidad y creatividad en la educación patrimonial digital.

Roles y Responsabilidades de los Usuarios

Los trabajadores juveniles actuarán como facilitadores, mentores y guías. Proporcionarán apoyo práctico y pedagógico, desde la ayuda en la creación de contenidos hasta el fortalecimiento de habilidades técnicas y la promoción de principios éticos de narración, como el respeto a la privacidad y el consentimiento informado.

Los jóvenes participantes asumirán el rol de investigadores y co-creadores, contribuyendo con sus perspectivas, recopilando información y produciendo historias digitales enriquecidas con multimedia. Se espera que ambos grupos trabajen juntos en un espíritu de respeto mutuo y colaboración, asegurando que las prácticas de narración se mantengan éticas, inclusivas y participativas.



1. MARCO TEÓRICO

1.1 Narrativas Digitales en la Educación No Formal

Las historias son una de las formas más poderosas para que las personas se conecten con los lugares y la cultura. La investigación demuestra que la narración ayuda a las audiencias a involucrarse más profundamente con las prácticas culturales y el patrimonio (Vrebos et al., 2022; Goskar, 2022a; Blaschitz, Mayr y Oppl, 2022). A través de las historias, los sitios patrimoniales, edificios y objetos adquieren significado, y las personas desarrollan un sentido más fuerte de pertenencia. Compartir historias puede convertir un paseo por la ciudad en una experiencia personal que resuena emocionalmente y anima a las personas a regresar, recomendar y participar nuevamente.

Las narrativas también hacen que los espacios culturales sean más abiertos e inclusivos. Reúnen diferentes voces y perspectivas, preservando viva la memoria cultural mientras la hacen relevante para las comunidades actuales. En lugar de una versión “oficial” de la historia, las historias permiten diálogo, polifonía y participación (Serota, 2005; Hein, 2000).

La narración digital se basa en esta tradición al añadir multimedia, por ejemplo, texto, imágenes, audio y video, para crear formas de contar historias más ricas y flexibles. La investigación destaca que la narración digital bien diseñada debe incluir: intenciones claras, buena orientación del facilitador, atención a las necesidades de los participantes, integración

narrativa sólida, apoyo a la producción, tecnología accesible y oportunidades para compartir y colaborar (Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023).

Para los jóvenes, la narración digital puede ser más que un ejercicio creativo. Puede ayudarles a desarrollar trabajo en equipo, competencias digitales y pensamiento crítico. Al redactar, guionar y producir sus propias historias, practican la reflexión y la revisión por pares, lo que desarrolla tanto la confianza como la alfabetización digital (Roza, 2023; Yang, 2012).





1.2 Participación en el Patrimonio y Formación de Identidad

La narración siempre ha sido muy importante para transmitir valores culturales. En la era digital, también proporciona nuevas oportunidades para la participación en el patrimonio. Los proyectos de narración digital participativa pueden empoderar a los jóvenes para co-crear narrativas sobre edificios patrimoniales y bienes culturales locales, fortaleciendo su sentido de identidad y reforzando las conexiones con su comunidad (Zort, 2023). Investigaciones recientes destacan el papel de los educadores y las familias en facilitar esta transmisión, mediante el uso de plataformas digitales para hacer que los valores culturales sean accesibles y atractivos para las generaciones más jóvenes (Zort, 2023).

La narración digital ofrece una forma rica e interactiva de presentar el patrimonio cultural, apoyando la preservación y transferencia de tradiciones a través de medios creativos. La integración narrativa, especialmente cuando es facilitada por trabajadores juveniles, permite que los jóvenes actúen como agentes de continuidad y sostenibilidad cultural (Zort, 2023).

1.3 Inclusión Digital y el papel de Trabajadores Juveniles

Los trabajadores juveniles son fundamentales para avanzar en la inclusión digital mediante la



producción creativa de medios y la narración digital. Su función implica proporcionar recursos, orientación y apoyo para proyectos digitales y garantizar un acceso equitativo a la tecnología y a oportunidades de aprendizaje, especialmente para jóvenes vulnerables o marginados (Vermeire, 2024). Las prácticas de inclusión digital deben comenzar con las necesidades y los talentos de los jóvenes, ofreciéndoles participación activa, apoyo para el desarrollo de competencias digitales y

colaboración con otros actores clave (Vermeire, 2024).



Una inclusión digital exitosa requiere que los trabajadores juveniles fomenten la ciudadanía digital, la alfabetización mediática y espacios de aprendizaje colaborativo donde se puedan explorar de forma segura diversas herramientas y medios digitales. Este enfoque es especialmente importante para reducir las brechas educativas y apoyar la participación social de toda la juventud, independientemente de su origen o de las barreras de acceso (Vermeire, 2024; Carmi, 2020).

La narración de historias siempre ha sido muy importante para la transmisión de valores culturales. En la era digital, también ofrece nuevas oportunidades para la implicación con el patrimonio. Los proyectos participativos de narración digital pueden empoderar a los jóvenes para co-crear narrativas sobre edificios patrimoniales y activos culturales locales, fortaleciendo su sentido de identidad y reforzando los vínculos con su comunidad (Zort, 2023). Investigaciones recientes ponen énfasis en el papel de educadores y familias para facilitar esta transmisión, mediante el uso de plataformas digitales con el fin de hacer que los valores culturales sean accesibles y atractivos para las generaciones más jóvenes (Zort, 2023).

La narración digital ofrece una forma rica e interactiva de presentar el patrimonio cultural, apoyando la preservación y transmisión de tradiciones a través de medios creativos. La integración narrativa, especialmente cuando es facilitada por trabajadores juveniles, permite que los jóvenes actúen como agentes de continuidad cultural y sostenibilidad (Zort, 2023).

Los enfoques teóricos expuestos anteriormente destacan el valor educativo, cultural y social de las narrativas digitales. La siguiente sección traduce estos principios en pasos prácticos y plantillas que los trabajadores juveniles pueden aplicar directamente en talleres y actividades de co-creación con participantes jóvenes.

1.4 Gamificación y Participación

La investigación ha demostrado que la gamificación aumenta la participación al satisfacer las necesidades de competencia, autonomía, y relación¹. Estos mecanismos sustentan la motivación y participación sostenida tanto en contextos de aprendizaje como no relacionados con el aprendizaje (Bitrián, P., Buil, I., Catalán, S., 2021) (Jack, E., et al., 2025). Una revisión sistemática sobre el impacto de la gamificación en la implicación escolar también demostró efectos sólidos en la motivación, la participación y el aprendizaje colaborativo (Ramírez Ruiz, J.J. et al., 2024).

¹ Autonomy, (Mastery/)/Competence, (Purpose/)/Relatedness are the pillar of the motivation theory developed by Deci and Ryan (Ryan, R.M., Deci, E.L. 2020), and made popular by Pink (Pink, D., 2009)



El aislamiento social es una preocupación de salud pública, ya que se ha asociado con una mala salud, peores resultados cardiovasculares y de salud mental, un mayor riesgo de abuso de sustancias y mortalidad prematura (Leigh-Hunt, N., et al., 2017).

Un estudio reciente que consideró 17 países europeos señaló que las personas con un alto grado de aislamiento social tienen más probabilidades de ser físicamente inactivas, con importantes consecuencias para la salud (Delerue Matos, A., 2021). La falta de conexiones sociales y de interacciones sociales significativas puede conducir a sentimientos de soledad, falta de ayuda, y desesperanza, que están vinculados a un mayor riesgo de depresión y ansiedad. Por el contrario, el apoyo social puede ayudar a las personas a afrontar situaciones estresantes, reduciendo el nivel de estrés y mejorando su autoestima.

El factor central que influye en el efecto sobre los comportamientos de ayuda y prosociales frente a los comportamientos malévolos y antisociales parece ser el grado en que los juegos se practican de forma cooperativa frente a competitiva (Ferguson, C. J., & Garza, A., 2011). Además, tal como recomienda la teoría de la mentalidad de crecimiento, es el esfuerzo, y no el talento, lo que debe ser reconocido, independientemente del éxito alcanzado en la actividad realizada (Dweck, C., 2016).

Por último, el uso de contenidos culturales en experiencias de juego digital se ha incorporado en escenarios mediante el uso de hechos históricos o héroes, a través de la adopción de leyendas (por ejemplo, Legends of Europe², ThIATRO (Froschauer, J., 2012) así como de cuentos, poesía o novelas. No obstante, cabe señalar que todo ello puede implementarse en cualquier momento en contextos presenciales e independientemente de las funcionalidades específicas de la aplicación *Building Alert!* que utilizarán los trabajadores juveniles y los jóvenes participantes. En la mayoría de los casos, los trabajadores juveniles están bien familiarizados con técnicas de implicación y participación. Por ejemplo, técnicas de facilitación como 1-2-4-All pueden garantizar la inclusión efectiva de todos los participantes.

² <https://www.ludicius.com/en/serious-games/legends-of-europe-2/>



2. DIRECTRICES PRÁCTICAS

El objetivo de esta sección es describir las especificaciones de diseño y la orientación metodológica para la creación de narrativas digitales, garantizando que el proceso pueda responder a las necesidades tanto de los trabajadores juveniles como de los jóvenes participantes. Las pautas se basarán en los objetivos del proyecto ArchTech, los resultados de las actividades piloto, los resultados de los módulos, las recomendaciones derivadas de los debates del Comité Directivo y la investigación académica relevante sobre narración digital y educación no formal.

Para garantizar la coherencia en todas las contribuciones, las pautas establecerán un marco unificado que equilibre la creatividad con la accesibilidad. Proporcionarán una estructura clara y orientaciones prácticas paso a paso, ofreciendo a los trabajadores juveniles la oportunidad de apoyar a los jóvenes en la producción de narrativas atractivas, coherentes y alineadas con los objetivos del proyecto. Este enfoque garantiza que todas las narrativas digitales puedan integrarse fácilmente en los mapas interactivos de ArchTech, manteniendo al mismo tiempo altos estándares de calidad e inclusión.



2.1 Estructura de integración paso a paso

2.1.1 Campos predefinidos y entrada de datos

La plataforma ArchTech proporciona un entorno estructurado y accesible para la creación de narrativas digitales.

- Los trabajadores juveniles y los participantes comienzan rellenando el **formulario en línea**, que incluye campos predefinidos que los guían a lo largo del proceso de narración.
- **Título y ubicación:** Cada narrativa comienza señalando la ubicación exacta del edificio en el mapa interactivo, anclando las historias en una geografía real y garantizando la coherencia (Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023).
 - Se coloca un **pin** en el mapa interactivo para marcar la localización precisa del edificio, vinculando cada narrativa con su contexto geográfico.
- **La carga de contenidos multimedia** constituye una parte esencial del proceso, ya que los usuarios pueden añadir hasta cinco imágenes en formato JPEG o PNG con una resolución mínima de 1080 px, así como clips de audio o vídeo opcionales de hasta dos minutos, cada uno acompañado de transcripciones o subtítulos para garantizar la accesibilidad.
- Se anima a los usuarios a escribir con un **lenguaje claro y conciso**, a guardar su trabajo con regularidad y a comprobar la calidad de los materiales multimedia antes de enviarlos.
- **Información básica:**
 - Los participantes **introducen los datos clave:** dirección, tipología del edificio, fecha de construcción, estilo arquitectónico y arquitecto/diseñador. Este paso favorece la comparabilidad y facilita búsquedas posteriores.
 - **Contexto histórico y cultural:** Los facilitadores guían a los jóvenes en la exploración y el registro de los materiales de construcción, los principales acontecimientos históricos, las transformaciones y los distintos usos a lo largo del tiempo. Esta sección sitúa en primer plano el patrimonio material y social.
 - **Memoria colectiva y narrativas:** El proceso fomenta la incorporación de las voces de la comunidad: tradiciones locales, historias destacadas y memorias colectivas vinculadas al edificio pasan a formar parte del registro (Zort, 2023).
 - **Estado actual:** La titularidad, la accesibilidad (pública/privada), las protecciones legales pertinentes y reconocimientos como la inclusión en la lista de la UNESCO proporcionan un perfil actualizado del marco legal y del uso del edificio.
 - **Descripción:** Toda la información previa se sintetiza en una narrativa concisa de entre 300 y 500 palabras, que demuestra cómo los elementos fácticos y emocionales se entrelazan en la narración del patrimonio (Roza, 2023).



2.1.2 Prácticas de Inclusión y Accesibilidad

La inclusión está en el corazón del enfoque de ArchTech.

- **Las narrativas** deben redactarse en un lenguaje claro y, siempre que sea posible, en varios idiomas para favorecer una comprensión más amplia.
- **Las actividades** deben adaptarse a las diversas necesidades cognitivas, físicas y sensoriales de los participantes, de modo que todos puedan contribuir de manera significativa.
- **El storytelling** (narrativa) debe reflejar múltiples perspectivas culturales, garantizando la polifonía y la representación justa de voces diversas.
- Se deben utilizar de forma consistente **herramientas y formatos digitales accesibles**, incluyendo texto alternativo, subtítulos y transcripciones.

Por encima de todo, los trabajadores juveniles deben fomentar un entorno respetuoso y acogedor, donde todos los participantes se sientan valorados e incluidos.

2.2 Integración de multimedia

- **Galería de Imágenes:** Los participantes pueden subir hasta cinco imágenes, maximizando la documentación visual y la participación de la audiencia. Los trabajadores juveniles proporcionan orientación sobre composición fotográfica y relevancia.
- **Contenido de Audio/Video:** Para mejorar la accesibilidad e inclusión, se fomentará el uso de clips cortos acompañados de transcripciones o subtítulos, ayudando a llegar a audiencias con necesidades diversas (Roza, 2023).

2.3 Justificación Metodológica

La narración estructurada y guiada por plantillas aumenta la comparabilidad, asegura la completitud y respalda la evaluación multidisciplinaria, fundamental para la documentación del patrimonio (Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023). La plantilla permite a los trabajadores juveniles guiar a los participantes paso a paso, dejando espacio para la voz personal, la conexión emocional y la experimentación creativa (Roza, 2023).

Además, el proceso refleja la pedagogía contemporánea de la narración digital, enfatizando metáforas visuales, diseño contextual, colaboración y diversidad multimedia (Roza, 2023; Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023). La integración de narrativas en mapas interactivos no solo da vida a los edificios, sino que fomenta la alfabetización digital crítica y la participación inclusiva.



2.3.1 Estrategias de Motivación y Participación

Mantener el entusiasmo durante el proceso de narración requiere estrategias deliberadas:

- **La gamificación** puede introducirse mediante la concesión de insignias por hitos, como completar la primera historia.
- Las **sesiones de intercambio y feedback** entre pares ofrecen oportunidades para compartir ideas y construir un sentido de comunidad.
- Las contribuciones creativas pueden **reconocerse** formalmente con certificados o menciones públicas, validando el **esfuerzo y logros** de los participantes.
- **La dinámica de grupo** debe gestionarse de manera que fomente la participación de miembros más silenciosos, asegurando que ninguna voz quede excluida en el proceso de co-creación.

2.3.2 Plan de Calidad y bucles de Feedback

Un plan de calidad es esencial para garantizar que las narrativas producidas sean claras, precisas, inclusivas y alineadas con los valores del proyecto ArchTech.

- **Los trabajadores juveniles son responsables de revisar las historias en distintas etapas, proporcionando retroalimentación constructiva que permita a los participantes perfeccionar su trabajo.**
- Un **paso final de aprobación** asegura que solo las historias que cumplen con los estándares acordados se publiquen en los mapas interactivos.

Este ciclo de revisión y mejora no solo garantiza la calidad, sino que también enseña a los participantes el valor de la reflexión y la iteración en la creación digital.

2.3.4 Evaluación y Medición de Impacto

La evaluación permite comprender el impacto de las actividades de narración y utilizarlo para mejorar trabajos futuros:

- Se recopila **feedback de los participantes mediante encuestas o entrevistas para evaluar la satisfacción y los resultados de aprendizaje.**
- Se registran **métricas de participación**, como el número de narrativas creadas, el volumen de visualizaciones y la frecuencia de compartición, para medir alcance y visibilidad.
- Se analiza la **calidad del contenido** para determinar qué tan bien representa voces diversas y conexiones culturales.

Los conocimientos obtenidos de este proceso de evaluación retroalimentan el proyecto, fortaleciendo el diseño de futuras actividades de narración.



CONCLUSIÓN

La *Guía para Trabajadores Juveniles (R3.2)* proporciona tanto la justificación como el marco práctico para la creación de narrativas digitales dentro del proyecto ArchTech. Equipa a los trabajadores juveniles con métodos claros, plantillas y listas de verificación para apoyar a los jóvenes en la narración de historias que conecten el patrimonio con la identidad, la creatividad y la inclusión.

Siguiendo estas pautas, todas las narrativas producidas serán consistentes, accesibles y estarán listas para integrarse en los mapas interactivos de ArchTech. De esta manera, el entregable asegura que los sitios patrimoniales no solo se documenten, sino que también cobren vida a través de las voces de los jóvenes. La guía contribuye directamente al objetivo más amplio del proyecto: empoderar a la juventud para redescubrir el legado arquitectónico de Europa y participar activamente en su preservación y reimaginación.



REFERENCIAS

- Arnau Erta-Majó, A., & Vaquero, E. (2023). Designing a transmedia educational process in non-formal education: Considerations from families, children, and adolescents. *Contemporary Educational Technology*, 15(3). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13338>
- Bitrián, P., Buil, I., Catalán, S. (2021). Enhancing user engagement: The role of gamification in mobile apps. *Journal of Business Research*, Volume 132, 2021, Pages 170-185, ISSN 0148-2963, <https://doi.org/10.1016/j.ibusres.2021.04.028>. Available online at <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296321002666>
- Blaschitz, A., Mayr, C., & Oppl, L. (2022). Storytelling and cultural engagement: Practices and pedagogies. *Journal of Heritage Education*, 14(1), 45–62.
- Carmi, E. (2020). What do digital inclusion and data literacy mean today? *Policy Review*. <https://policyreview.info/digital-inclusion>
- Delerue Matos, A., Barbosa, F., Cunha, C., Voss, G., & Correia, F. (2021). Social isolation, physical inactivity and inadequate diet among European middle-aged and older adults. *BMC Public Health*, 21(1), 924.
- Dweck, C. (2016). *Mindset: the new psychology of success*, Random House
- Ferguson, C. J., & Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770–775.
- Froschauer, J., Arends, M., Goldfarb, D., Merkl, D., (2012). A serious heritage game for art history: Design and evaluation of ThIATRO. *18th International Conference on Virtual Systems and Multimedia*, Milan, Italy, 2012, pp. 283-290.
- Goskar, L. (2022a). The role of storytelling in heritage engagement. *Cultural Studies Review*, 28(3), 123–136.
- Jack, E., Alexander, C., Jones, EM. (2025). Exploring the impact of gamification on engagement in a statistics classroom, *Teaching Mathematics and its Applications*. *An International Journal of the IMA*, Volume 44, Issue 1, March 2025, Pages 93–106, <https://doi.org/10.1093/teamat/hrae009>. Available at <https://academic.oup.com/teamat/article/44/1/93/7693079>
- Leigh-Hunt, N., Bagguley, D., Bash, K., Turner, V., Turnbull, S., Valtorta, N., & Caan, W. (2017). An overview of systematic reviews on the public health consequences of social isolation and loneliness. *Public Health*, 152, 157–171.



Lipmanowicz, H., McCandless, K. (2013). *The Surprising Power of Liberating Structures: Simple Rules to Unleash A Culture of Innovation*. Liberating Structures Press.

Pink, D. (2009). *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*. Riverhead.

Ramírez Ruiz, JJ., Vargas Sanchez, AD., Boude Figueredo, OR., (2024). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. *Frontiers of Education*, 06 December 2024, Sec. Teacher Education, Volume 9 - 2024 | <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>. Available at <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2024.1466926/full>

Roza, Z. (2023). Digital storytelling to facilitate academic public speaking skills. *Journal of Educational Research*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9936128/>

Ryan, RM., Deci, EL. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, Volume 61, 2020, 101860, ISSN 0361-476X, <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>. Available on <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0361476X20300254>.

Serota, S. (2005). Museums in the digital age: Changing meanings of place, community, and culture. *Museum International*, 57(2), 37–45.

Vermeire, L. (2024). A signal-based approach to inclusive digital youth work initiatives. *Media and Communication*, 12, Article 8160. <https://researchportal.vub.be/files/116981312/111719110.pdf>

Vrebos, C., et al. (2022). Storytelling as connection with culture in contemporary heritage sites. *Heritage & Society Journal*, 15(2), 87–104.

Yang, Y. T. C. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339–352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.007>

Zort, Ç. (2023). Sharing of cultural values and heritage through storytelling in the digital age: Educators' and families' opinions. *Education and Information Technologies*, 28, 9–30. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9990260/>



ANEXOS

Anexo A – Guía de la Narrativa

Título del edificio

Ubicación (pin en el mapa interactivo)

Dirección postal

Tipología

Fecha de construcción

Estilo arquitectónico

Arquitecto/Diseñador

Materiales de construcción

Eventos históricos/Contexto

Usos en el tiempo

Memoria colectiva / Tradiciones / Narrativas

Propietario o gestor actual

Estado de accesibilidad

Estado de protección/declaraciones (local, nacional, internacional)

Estado como monumento de la UNESCO (Si/No + Comentarios)

Descripción (300–500 palabras, combinando curiosidades con descripciones)

Cargas multimedia

- Hasta 5 imágenes con subtítulos
- Audio/video opcional con subtítulos o transcripción



Anexo B – Multimedia & Accessibility Checklist

Texto

- Recuento de palabras 300–500
- Lenguaje claro e inclusivo
- Estructura clara (introducción, desarrollo, reflexión y conclusión)

Imágenes

- formato JPEG/PNG
- Ancho mínimo 1080px
- Descripciones para todas las imágenes
- Texto alternativo para accesibilidad

Audio/Video

- Clips cortos (máx. 2 minutos)
- Subtítulos o transcripciones incluidos
- Contenido relevante para la narrativa

Accesibilidad

- Resumen en lenguaje claro incluido
- Representación de múltiples perspectivas (polifonía)
- Libre de jerga o términos excesivamente técnicos



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Foundation for the Management of European Lifelong Learning Programmes. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. Project Number: KA220-YOU-7A2D4D49