

Facultad de Ingeniería y
Ciencias Básicas
Seccional Pereira

DOCUMENTOS
DE TRABAJO



DOCENCIA

STORYTELLING COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

FERNANDO DE LA CRUZ NARANJO GRISALES
YOGEL ALBERTO RÚAS AMAYA

STORYTELLING COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Fernando de la Cruz Naranjo Grisales

Candidato a Doctor en Educación de la Universidad Cuauhtémoc (México), Maestría en Gestión de la Tecnología Educativa Universidad de Santander (Colombia); actualmente es Docente de Informática Educativa de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Básicas de la Fundación Universitaria del Área Andina-Seccional Pereira, Especialista en Gerencia Informática de la Universidad de Santander, Especialista en Informática y Telemática de Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira. Correo: fnaranjo@areandina.edu.co

Yogel Alberto Rúas Amaya

Doctor en Educación de la Universidad Norbert Wiener (Perú), Maestría en Informática Educativa de Universidad Tecnológica Metropolitana (Chile); actualmente es Docente de Informática Educativa de la Facultad de Ingeniería y Ciencias Básicas de la Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira, Especialista en Informática y Telemática de Fundación Universitaria del Área Andina-Seccional Pereira. Correo: yruas@areandina.edu.co

Cómo citar este documento:

Naranjo Grisales, F. y Rúas Amaya, Y. A. (2020). Storytelling como herramienta educativa (Documentos de trabajo Areandina 2020-2. Experiencias y prácticas pedagógicas de los docentes areandinos). Bogotá: Fundación Universitaria del Área Andina. DOI: 10.33132/26654644.1878

Resumen

El presente documento busca reconocer algunos ejemplos metodológicos que rezan sobre uso educativo y las mediaciones que pueden tener elementos de uso cotidiano, como, por ejemplo, contar historias en términos de narración digital para activar la formación en la gestión de los procesos académicos (Duque Cuesta E., 2017).

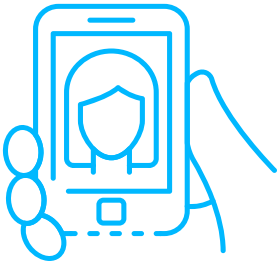
Esta narración digital, a través del *storytelling*, es una estrategia educativa competente, así como un campo de estudio emergente en la instrucción o la enseñanza universitaria. A veces se ofrecen itinerarios en clases que apuntan a las historias en programas de comunicación y escritura creativa en algunas instituciones. Sin embargo, el potencial para esta narración digital se ensancha mucho más allá de los campos de las asignaturas transversales de comunicación y, obviamente, más lejos que en aquellas carreras que tienen que ver con los estudios de medios. De hecho, en muchos programas diferentes de la universidad, humanidades, administrativas, ingenierías, etc., la narración digital se ha utilizado con el fin de ayudar a nuestros estudiantes a prepararse en todo tipo de contenidos y competencias de la universidad. Las aplicaciones de *storytelling* incluyen historias personales, anécdotas, conmemorativas, historias vocacionales y construcciones educativas, entre muchas otras de líneas similares. Este texto examina la práctica de la narración digital, de manera que destaca una pequeña gama de aplicaciones en la educación superior.

Palabras clave

Aula invertida, experiencia docente, narración digital, recursos, *storytelling*.

Introducción

Se sabe que millones de estudiantes y jóvenes en todo el planeta se ven afectados por el cierre de escuelas y universidades debido al brote del Covid-19. Además, se han acogido muchas de las recomendaciones para que las instituciones



En esta evolución hacia la docencia en línea o educación digital ha sido fundamental el desarrollo de internet y su capacidad para integrar un conjunto de materiales multimedia de diversa naturaleza

de educación superior continúen con sus actividades académicas durante esta crisis económica, cultural y de salud, así como se ha tratado sobre cómo abordar el futuro. Con esto presente, docentes y estudiantes nos hemos tenido que adaptar a esta realidad punzante y reconfigurar todo tipo de prácticas enfocadas en la formación al aplicarnos a entornos mediados por las TIC y sus potenciales efectos académicos positivos, los cuales se pueden lograr en la ubicuidad, es decir, en cualquier contexto, momento y lugar, lo cual es una caracterización presente del papel y uso de las tecnologías de la información. Esto nos ha ayudado a innovar desde las clases presenciales hasta las teleclases con instrumentos didácticos del entorno digital. En este orden de ideas cabe citar lo siguiente:

En esta evolución hacia la docencia en línea o educación digital ha sido fundamental el desarrollo de internet y su capacidad para integrar un conjunto de materiales multimedia de diversa naturaleza (web conferencias, videoconferencias, chats, videos y audios, minibros electrónicos o laboratorios remotos. (De la Fuente Sánchez, Hernández y Pra Martos, 2018)

La experiencia práctica del *storytelling* que se quiere mostrar está encaminada a generar una muestra metodológica y formativa desde el punto de vista del uso didáctico para cualquier asignatura, especialmente a la hora de articular sus incisos curriculares de un modo seductor e interesante. Es decir, que la materia sea sugestiva e interactiva, a través de todo tipo de medios, en los cuales cohabitan pertrechos didácticos o ecosistemas digitales que gestionan el aprendizaje. Es un hecho que entre las bondades del *storytelling* se puede reconocer el amor innato que tenemos todos por las historias, puesto que estas crean magia y una sensación de maravilla del mundo, nos enseñan sobre la vida, sobre nosotros mismos y los demás. Por tanto,

se reconoce como una forma flexible y especial para que los estudiantes eleven su comprensión de cualquier contenido, además de que se genera aprecio positivo al captar referentes del saber que pueden ser difíciles. Además, sus características narrativas se permiten trabajar desde cualquier perfil metodológico, desde el enfoque de enseñanza ABPOP (aprendizaje basado en problemas o en proyectos), el ABR (aprendizaje basado en retos) o en cualquiera de las modalidades de aprendizaje activo, como, por ejemplo, el aula invertida. Para un seguimiento académico se recomienda un conjunto de acciones dirigidas a construir una historia referente, así como indagar punto a punto algunos recursos audiovisuales con el fin de complementar los métodos de instrucción y acceder a la interacción con los estudiantes. La intención es que estos instrumentos sean automáticos, dinámicos y participativos para que el proceso que se realiza del encuentro sincrónico sea un aprendizaje significativo y práctico.

Objetivos y materiales

Objetivo general

El objetivo general es caracterizar elementos de diseño narrativo del *storytelling* digital como un poderoso motivador en el ámbito educativo.

Objetivos específicos

- » Establecer requerimientos para el diseño de narrativas *storytelling* como elemento didáctico en las clases sincrónicas.
- » Apropiar modelos de presentación e interactividad, con la factoría de algunos recursos para la narrativa transmedia.

Materiales

Como bien señala McLellan,

[...] la ubicuidad de los textos digitales y las herramientas que se pueden usar para manipular la información y mejorar la educación de los estudiantes aumenta cada día. Durante la última década, esta afluencia de herramientas, espacios y prácticas, es decir, dispositivos móviles, cámaras digitales, software de edición, herramientas de autor y medios electrónicos, han alentado a los maestros a utilizar muchos más enfoques y herramientas tecnológicas para ayudar a los estudiantes a construir sus narraciones propias, y presentarlas y compartirlas de manera más efectiva. (McLellan, 2007)

Con esto se presume que la narración digital puede proporcionar muchos aprendizajes significativos a los estudiantes, ya que por medio de esta tienen la oportunidad de configurar sus propias historias digitales.

Las leyendas digitales se tejen, es decir, es más como el arte de narrar, pero con una diversidad de hipermedia con imágenes, audio, video e interactividad que le permita navegar la historia, bien sea esta de modo lineal o circular, o bien que se salga del ámbito de lectura. Pues se sabe que al conectar dentro de un hilo dialógico la voz a las imágenes, los resultados dados por la narración digital se convierten en un método de aprendizaje robusto y efectivo en nuestro ámbito de educación superior.

Las leyendas digitales se tejen, es decir, es más como el arte de narrar, pero con una diversidad de hipermedia con imágenes, audio, video e interactividad que le permita navegar la historia, bien sea esta de modo lineal o circular, o bien que se salga del ámbito de lectura.

Descripción de actividades y procedimientos de la práctica

En el desarrollo de los encuentros sincrónicos de docente y estudiante la presentación cobra relevancia al mostrar la

personalización para que el estudiante se reconozca en la narrativa, en el marco de unas habilidades. Así, en el ejemplo se trabaja con diapositivas acompañadas de imágenes, videos y algunos textos que complementan la dinámica de construcción de saberes.

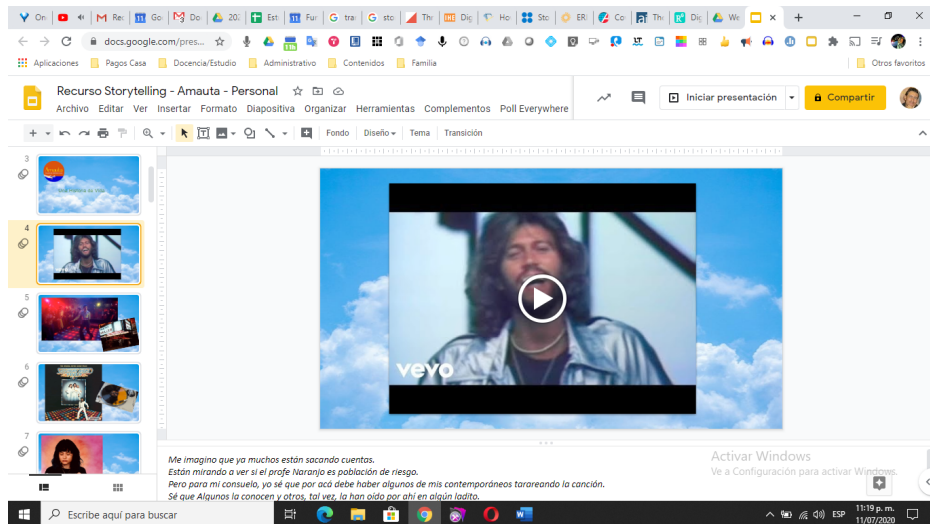


FIGURA 1.

PRESENTACIÓN DE DIAPOSITIVAS CON GOOGLE SLIDES.

Fuente: elaboración propia.

Los seres humanos estamos conectados por la narrativa. Las historias pueden actuar como motivadores poderosos para aquellos que los tocan. En esto es más que probable que se creen mayores conexiones, compromiso, afinidad e inspiración con una historia que con formas más tradicionales de recursos académicos. En lo posible, sea auténtico, acuda a un *motu proprio*, cuente una historia de vida, muéstrese humano y vulnerable, hable de escenarios y situaciones comunes con las cuales el estudiante se pueda identificar fácilmente, hasta terminar con un aprendizaje que sea lo suficientemente memorable y recíproco como para que pueda ser trasladado a términos de un saber, a fin de compararlo de modo directo o por analogía.

Al terminar ponga a prueba lo que saben los chicos de la historia contada o con qué se quedaron, por ejemplo, use nubes de palabras cuando quiera datos para explorar, de manera que los estudiantes deban ser creativos y abiertos (véase la Figura 2).

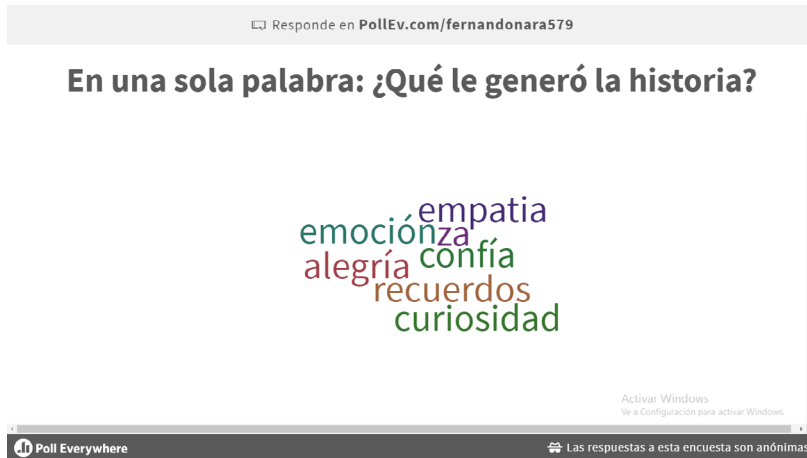


FIGURA 2.

NUBE DE PALABRAS CON POLL EVERYWHERE.

Fuente: elaboración propia.

También realiza pruebas de afinación conceptual y de pensamiento crítico entre los alumnos, como, por ejemplo, una encuesta con un número limitado de opciones, tal como se muestra en la Figura 3.

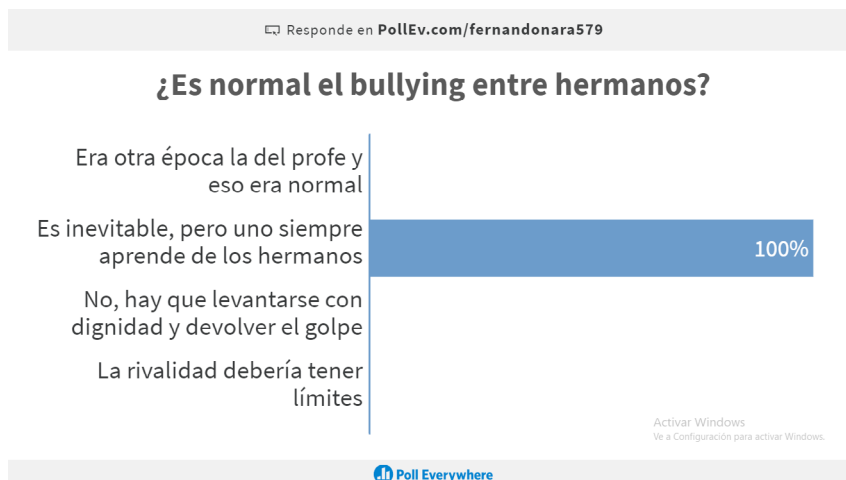


FIGURA 3.

SOPORTE ESTADÍSTICO CON POLL EVERYWHERE.

Fuente: elaboración propia.

Justificación del procedimiento

El tema, especialmente en la era digital, es ganar la atención. La competencia por esta es tan dura que, de hecho, se dice que actualmente sostenemos la atención en una media de hasta cinco segundos, cuando hace veinte años era de doce segundos.

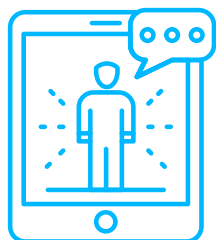
Ahora, si bien la narración de historias se sustancia más a menudo en el mundo del *marketing*, esto no ha sido tan frecuente en el entorno de la educación superior. Pocas instituciones lo hacen de una manera intencional, estratégica y sostenible. Por tanto, para diversificarse en el panorama competitivo que nos mueve se torna fundamental alinear el mensaje con las necesidades únicas de nuestro público objetivo, a medida que la demografía y las generaciones cambian.

Tanto con una plataforma de por medio (p. ej., zoom) como cuando se asiste a los encuentros sincrónicos por Google Meet o Microsoft Teams, así como cuando no se tiene un mediador tecnológico, podemos jugarlos nuestra versión académica con maneras interesantes de atraer la atención, de meter a los muchachos en el cuento y comprometerlos. De este modo, en los términos de Yuval, el *homo sapiens* domina el mundo porque es el único animal que puede cooperar flexiblemente y en gran número gracias a su capacidad única de creer en entes que existen en su imaginación, tales como dioses, naciones, el dinero o los derechos humanos y otras historias.

La construcción del fondo

Cuando se quiera elaborar un proyecto con los chicos o, incluso, con el personal, en torno a contar una historia, sea esta ficcionada o no, es importante acudir a elementos auténticos. En este caso se habla de vivencias propias o de personas cercanas, que es lo que más conocemos. Sin embargo, también





se encuentra una gran riqueza en leer vivencias de otros y con estas armar un relato muy propio invocando a los actores de la situación que se narre. Como fórmula narrativa se sugiere usar el denominado “viaje del héroe”.

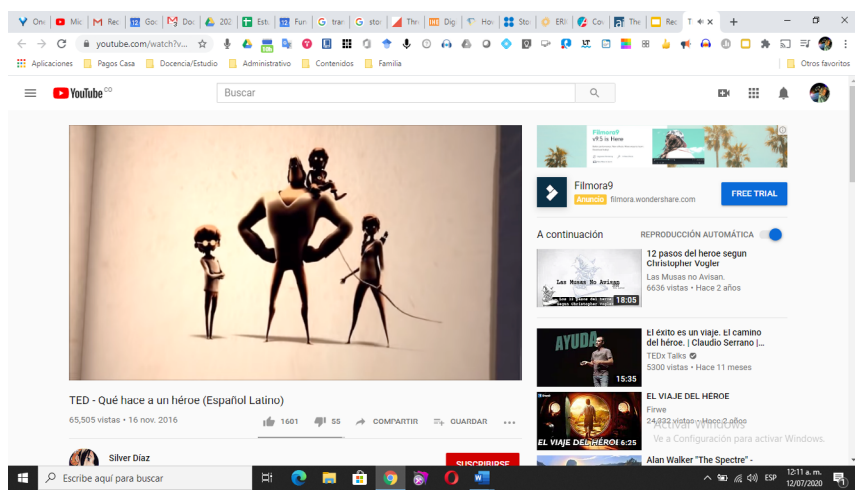


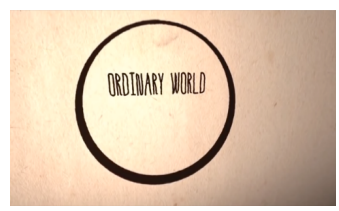
FIGURA 4.

VIDEO DE TED: EL VIAJE DEL HÉROE.

Fuente: tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=RIt4oOlvBBk>

El viaje del héroe es la connotación que el autor Joseph Campbell da a la caracterización de los patrones literarios necesarios para hacer una narrativa mitológica de historias, ciertamente exitosa, la cual se expone en la Figura 5.

Hora 0: el mundo ordinario del héroe



El mundo ordinario nos permite conocer al héroe e identificarnos con él antes de que comience el viaje. Dado que la audiencia, por lo general, experimenta el viaje a través de los ojos del héroe, debemos ser capaces de relacionarnos con él.



Hora 1: Llamado a la aventura

El llamado a la aventura establece la historia al interrumpir la comodidad del mundo ordinario del héroe y presentar un desafío o una misión que debe emprenderse. La llamada desequilibra al mundo ordinario y establece las apuestas involucradas si el desafío es rechazado.



Hora 2: denegación de la convocatoria

Un héroe rechaza el viaje debido a los temores e inseguridades que han surgido del llamado a la aventura. El héroe no está dispuesto a hacer cambios, prefiere el refugio seguro del mundo ordinario.



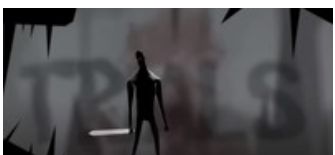
Hora 3: conociendo al mentor

El héroe se encuentra con un mentor para ganar confianza, perspicacia, consejos, entrenamiento u obsequios mágicos que le permitan superar los miedos iniciales y enfrentar el umbral de la aventura.



Hora 4: partida

Cruzar el umbral significa que el héroe, finalmente, se ha comprometido con el viaje. Está preparado para cruzar la puerta que separa el mundo ordinario del mundo especial.



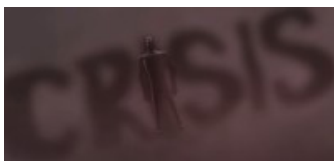
Hora 5: pruebas, aliados, enemigos

Una vez cruza el umbral, el héroe enfrenta pruebas, se encuentra con aliados, se enfrenta a enemigos y aprende las reglas del mundo especial. Esta etapa es importante tanto para el héroe como para el público.



Hora 6: acercamiento a la cueva más íntima

El héroe debe hacer los preparativos necesarios para acercarse a la cueva más íntima que conduce al corazón del viaje, o la prueba central.



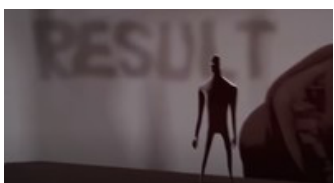
Hora 7: la prueba

El héroe se involucra en la prueba, la crisis central de vida o muerte, durante la cual enfrenta su mayor temor: se enfrenta a este desafío más difícil y experimenta la “muerte”. Su viaje se tambalea al borde del fracaso.



Hora 8: la recompensa

El héroe ha sobrevivido a la muerte, superó su mayor temor, mató al dragón o resistió la crisis del corazón, y ahora gana la recompensa que buscaba.



Hora 9: el camino de regreso

El héroe finalmente debe volver a comprometerse a completar el viaje y aceptar el camino de regreso al mundo ordinario. El éxito de un héroe en el mundo especial puede dificultar el regreso.



Hora 10: el retorno

El héroe se enfrenta a la resurrección, su encuentro más peligroso con la muerte. Esta última prueba de vida o muerte muestra que el héroe ha mantenido y puede aplicar todo lo que ha traído al mundo ordinario.



Hora 11: nuevo rol

El retorno con el elixir es la recompensa final obtenida en el viaje del héroe. El héroe ha resucitado, purificado y se ha ganado el derecho de ser aceptado nuevamente en el mundo ordinario y compartir el elixir del viaje.

FIGURA 5.

Fuente: tomada del video de TED: el viaje del héroe,
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Rlt4oOlv-BBk>



Herramienta

Prueba de evaluación en Quizzizz

Bien sabemos que las historias, desde las más simples hasta las más maravillosas, resultan en mensajes resonantes. Sin embargo, en muchos casos nos limitamos a vender cuentos cortos en el tablero de comunicaciones o en un post de un chat. Esta falsa creencia, bastante limitante, según la cual una historia es simplemente una transmisión de información, significa que no aprovechamos todo su potencial. Justamente, cuando usamos la palabra “evaluación” reconocemos que puede generar temor en los corazones de quienes reciben una narración. No obstante, todos necesitamos medir lo que funciona y lo que no.

Así, entonces, ¿cómo podemos nosotros, en cuanto narradores, obtener en propiedad una evaluación que nos permita mantener a nuestros equipos y a nosotros mismos con objetivos ambiciosos y realistas? Esto, por tanto, no debería sorprendernos. De hecho, como comunicadores nos mantenemos atados a estadísticas superficiales como, por ejemplo, participación en redes sociales y tráfico web, entre otras, a fin de evaluar la narración de historias o los esfuerzos de comunicación más amplios. Si bien estos números pueden mostrar un aumento en los “me gusta” de Facebook o de Twitter, la mayoría de las veces no sabemos si reflejan el progreso hacia los objetivos reales con los cuales establecer indicadores de rendimiento claves y significativos.

Por tanto, después de cada narración, a fin de rastrear su impacto, debemos retroceder varios pasos y hacernos preguntas básicas tales como: ¿cuál es el objetivo de nuestra historia?, ¿quiénes hacen parte del público al que se dirige la historia?, y, con cada audiencia,

¿queremos que esta historia aumente su conciencia, cambie sus actitudes o los motive a tomar una acción específica? Todas estas dudas hacen parte de la carga orientadora del docente universitario y, más importante aún, de cómo va a asociar la historia a su ámbito disciplinar.

Como comunicadores de historias se nos pide que midamos nuestra efectividad, lo cual es una empresa razonable y estratégica. Por tanto, para hacerlo, tenemos que formular las preguntas correctas, elegir métricas realistas y estar dispuestos a aprender y evolucionar. En el ejemplo que se muestra en la imagen de la Figura 6 se procedió a usar una batería de preguntas en Quizizz que relacionan la historia contada del mito del viaje del héroe, de tal manera que el estudiante o, en este caso, el docente, identifique esas etapas del ámbito didáctico elegido y responda en consecuencia.

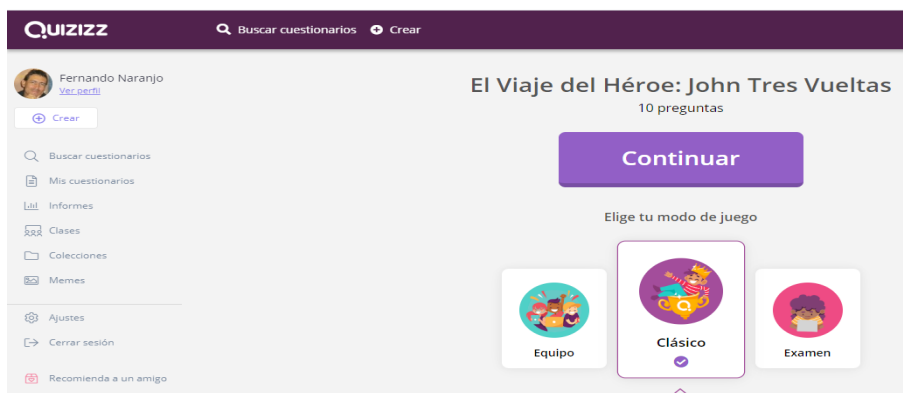


FIGURA 6.

PANTALLAZO DE INGRESO AL TEST

Fuente: Tomado del Test de Quizizz: https://quizizz.com/admin/quiz/start_new/5ef26a612eb8a1001b992974

Temas de forma: ¿cómo presentar?

Ahora, cuando se habla de la forma se hace referencia a cómo presentar cada historia, de modo que se debe tener en cuenta la coyuntura especial de pandemia. Así, al usar herramientas para

encuentros sincrónicos —con las que se hace presencia remota— ocurre que es posible utilizar, entre muchas estrategias, algunas técnicas de presentación que se logran apropiarse en cada uno de los encuentros en línea que se tenga con estudiantes. A continuación se describen, muy rápido, a partir de sus técnicas y creadores, algunas de ellas.

La técnica Pechakucha trata de presentar absolutamente todo con imágenes. Astrid Klein impulsó la técnica previniendo los tiempos presentes, en los que, por razón de nuestra capacidad de sostener la atención, somos bastante más orientados a los gráficos que a textos. Por otra parte, se encuentra la técnica Takahashi, la cual solo admite textos en una frase corta y grande. Cuando se creó fue una manera de recuperar la escritura que, en su concepto, se estaba perdiendo en Japón. Por supuesto, se reconoce el método de Lawrence Lessig, autor de las licencias Creative Commons, pues sus presentaciones



FIGURA 7.

IMAGEN DE LAS TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN.

Fuente: elaboración propia.

tienen la característica de usar una imagen y una frase de algún personaje reconocido mundialmente, tipo Albert Einstein, para detonar una idea que se quiera mostrar. Adicionalmente, por fuera de las técnicas que se mencionan, existe la oportunidad de encontrar otras estrategias como el método de presentaciones TED, la técnica Godin y otras muy relevantes, sin irnos demasiado a la perspectiva transmedia, que es toda una dimensión completa en la que se potencia infinitamente el storytelling.

Detalles de una receta

Sucede que todos los que apelamos al uso didáctico de múltiples instrumentos, seguramente, operamos académicamente con similares aplicaciones y, cuando existe la posibilidad de encontrarse con los pares, genera gran sorpresa sus modos creativos, lo que detona en cada uno de nosotros alternativas de uso.

En la dinámica de acción de este documento se enuncia que se trabajó con Google Slides, el equivalente a un PowerPoint, pero en línea, de modo que depende solo de una cuenta de correo en Gmail. Obviamente, se usan videos de Youtube, con la ventaja de que en Google Slides se le puede decir inicio y terminación del video. También se acude a Giphy, un portal poblado con las más diversas imágenes GIF, las cuales poseen ciclos de movimiento continuo. Por otra parte, cuando se quiere que la narración la realice la máquina, existe un recurso que convierte texto en audio mp3 llamado Text to Voice. Como adición a estas recomendaciones existe una extensión de las diapositivas de Google, Poll Everywhere, para la nube de palabras o la gráfica estadística (véase las imágenes de las figuras 2 y 3). Por último, se menciona Snap Camera, un subproducto de Snapchat que sirve para crear filtro de rostros, justamente con el fin de interactuar con ellos y traer personajes con realidad aumentada a la clase.

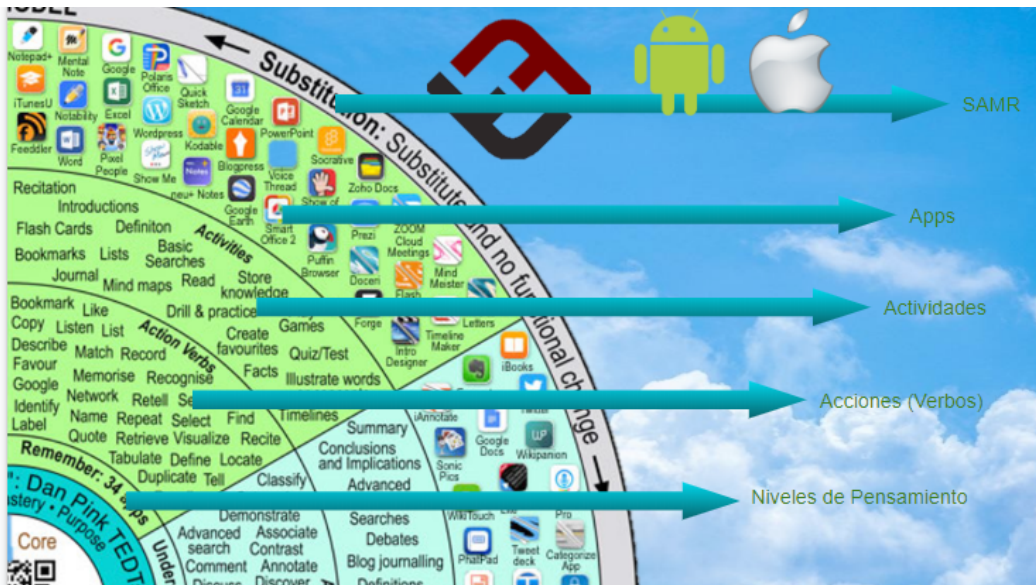
**FIGURA 8.**

ALGUNOS RECURSOS USADOS PARA LA PRESENTACIÓN.

Fuente: elaboración propia.

La rueda de la pedagogía

Al corte del presente documento se acude a la rueda de la pedagogía, a fin de ampliar el espectro de recursos, pero con una validación didáctica desde la taxonomía de Bloom. Esta es una herramienta de modelación de ideas orientada a facilitar el diseño de la instrucción. Se lee del centro al exterior y vincula los seis niveles o habilidades de pensamiento que, de acuerdo con Bloom, son recordar, entender, aplicar, analizar, evaluar y crear. A partir de esto se apoya en las siguientes categorías: acciones, en las que se nota la expresión de los verbos solicitados en objetivos de aprendizaje; actividades, las cuales se cruzan y someten a las acciones; así, al final, se transversalizan en términos de aplicaciones, tanto en plataformas Android como Apple, para cada uno de los niveles de pensamiento.

**FIGURA 9.**

LA RUEDA DE LA PEDAGOGÍA.

Fuente: elaboración propia.

Alrededor de la rueda se encuentra el último anillo que es el modelo SAMR, promovido por Rubén Puentecura con el fin de visualizar cómo las TIC transforman los ambientes de aprendizaje. Establecen cuatro niveles progresivos: sustituir, aumentar, modificar y redefinir (SAMR). Sustituir es el cambio básico cuando se pasa del papel a la pantalla, pero sin un cambio funcional; aumentar es el reemplazo directo, como, por ejemplo, pasar del Power Point al Google Slides en razón a capacidades colaborativas; modificar es rediseñar las actividades de aprendizaje, como, por ejemplo, enlazar una vastedad de hipervínculos; redefinir es crear, con las habilidades adquiridas, nuevas actividades que antes eran inconcebibles.

Referencias

- Duque Cuesta, E., Naranjo Grisales, F., Torres Molina, M., Londoño Cruz, P. y Ruas Amaya, Y. (2017). Acceso a la información académica e investigativa en los estudiantes de la Fundación Universitaria del Área Andina-Seccional Pereira. *Investigación y Emprendimiento*, 47-56
- Fuente Sánchez, D. de la, Hernández Solís, M. y Pra Martos, I. (2018). Video educativo y rendimiento académico en la enseñanza superior a distancia. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 323-341
- McLellan, H. Digital storytelling in higher education. *J. Comput. High. Educ.* 19, 65-79 (2007). <https://doi.org/10.1007/BF03033420>



