

**LAS NARRATIVAS DIGITALES EN LA FORMACIÓN DE POSTGRADO DE
MAESTROS. UNA EXPERIENCIA EN LA UNIVERSIDAD BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**

**DIGITAL NARRATIVES IN POSTGRADUATE TEACHER EDUCATION. AN
EXPERIENCE AT THE BOLIVARIAN UNIVERSITY OF ECUADOR.**

Autor:

■ Raidell Avello Martínez ■
<https://orcid.org/0000-0001-7200-632X>
Universidad Bolivariana del Ecuador
ravellom@ube.edu.ec

Autor:

■ Victor Gustavo Gomez Rodriguez ■
<https://orcid.org/0000-0002-2248-7804>
Universidad Bolivariana del Ecuador
vgomez@ube.edu.ec

Autora:

■ Mabel Anay Rodríguez Monteagudo ■
<https://orcid.org/0000-0001-8681-6083>
Universidad de Ciencias Médicas de Cienfuegos, Cuba
mabelanay.rodriguez@gmail.com

RESUMEN

El desarrollo de las nuevas tecnologías en el mundo moderno, ha posibilitado que aparezcan novedosas herramientas para ser aplicadas en distintas actividades humanas. Justamente los relatos digitales (RD) es una de las herramientas que en el ámbito educativo ha tenido múltiples beneficios, en especial en el aspecto motivacional y el desarrollo de la creatividad. El objetivo de este trabajo es describir una experiencia de RDE en la formación de postgrado de maestros de la maestría en Entornos Digitales de la Universidad Bolivariana del Ecuador. Los resultados obtenidos en el desarrollo de la innovación indican que el uso de metodologías de ABP tiene (a) un efecto positivo en el conocimiento de contenidos fundamentales y el desarrollo en los estudiantes de habilidades tales como la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Palabras claves: Narrativas digitales, relatos digitales, digital storytelling, Motivación, formación de maestros.

ABSTRACT

El desarrollo de las nuevas tecnologías en el mundo moderno, ha posibilitado que aparezcan novedosas herramientas para ser aplicadas en distintas actividades humanas. Justamente los relatos digitales (RD) es una de las herramientas que en el ámbito educativo ha tenido múltiples beneficios, en especial en el aspecto motivacional y el desarrollo de la creatividad. El objetivo de este trabajo es describir una experiencia de RDE en la formación de postgrado de maestros de la maestría en Entornos Digitales de la Universidad Bolivariana del Ecuador. Los resultados obtenidos en el desarrollo de la innovación indican que el uso de metodologías de ABP tiene (a) un efecto positivo en el conocimiento de contenidos fundamentales y el desarrollo en los estudiantes de habilidades tales como la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Keywords: Narrativas digitales, relatos digitales, digital storytelling, Motivación, formación de maestros.

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las nuevas tecnologías en el mundo moderno, ha posibilitado que aparezcan novedosas herramientas para ser aplicadas en distintas actividades humanas (Avello Martínez et al., 2021). Justamente los relatos digitales (RD) es una de las herramientas que en el ámbito educativo ha tenido múltiples beneficios, en especial en el aspecto motivacional y el desarrollo de la creatividad (Woo, 2017; Del Moral, Villalustre y Piñeiro, 2018; Wu & Chen, 2020). Percibiéndose como una tecnología y estrategia de enseñanza que potencia y desarrolla la innovación educativa, ya que se llegan a desarrollar experiencias educativas flexibles, abiertas, interactivas y dinámicas (Hermann, 2018), favoreciendo al mismo tiempo el aumento de la motivación (Hurtado-Mazeyra et al. 2023).

Surgido del movimiento de artes comunitarias de la década de 1980, el relato digital (Digital Storytelling) se presentó inicialmente como un cortometraje narrado (Lambert, 2013) a través de talleres en el Center of Digital Storytelling (CDS) en Berkeley, California. Los narradores solían ser aficionados a la producción de medios. Un típico taller en este sentido, comenzó con los narradores compartiendo una colección personal de imágenes y sus experiencias de vida. Este intercambio fue seguido por la escritura de historias de vida, un guion gráfico y la producción de un cortometraje personal narrado, y terminaba con una su proyección.

Este proceso creativo se complementaba comúnmente con círculos de historias. También contaba con el apoyo de los facilitadores, quienes hacían preguntas para promover el significado personal de sus elaboraciones. Las películas producidas solían estar relacionadas con la identidad y duraban entre 2 y 3 minutos. En las últimas dos décadas, los relatos digitales se han introducido en varias disciplinas, como la atención médica, los estudios de religión y los negocios, así como en el campo de la educación.

Los relatos digitales educativos (RDE) a menudo se presentan como un enfoque de aprendizaje eficaz y mejorado por la tecnología. Las alfabetizaciones tecnológicas/mediáticas son unos de sus beneficios educativos. Robin (2008), por ejemplo, comentó que los RDE permiten a los estudiantes desarrollar alfabetizaciones del siglo XXI, como alfabetización digital, tecnológica, de información y visual (George-Reyes y Avello-Martínez, 2021). De manera similar, Ohler (2008) sugirió que los RDE combinan las alfabetizaciones digitales, artística (diseño), oral y escrita. Barrett (2006) situó los RDE en el contexto del aula y sugirió que los RDE facilitan la convergencia de estrategias de aprendizaje centradas en el estudiante, como la integración de tecnología, la participación de los estudiantes, la reflexión para el aprendizaje profundo y el aprendizaje basado en proyectos. RDE,

como puede verse, se ha afirmado que encaja bien en la educación conceptualmente.

Además, esta estrategia didáctica puede implementarse a través de metodologías como el aprendizaje basado en proyectos en aras de lograr un aprendizaje planificado, independiente y por etapas.

El aprendizaje basado en proyectos (ABP)

El ABP es una metodología docente centrada en los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje, basado en la investigación que a lo largo del tiempo ha sido utilizado con éxito en la educación primaria, secundaria, y bachillerato. En el contexto universitario tenemos los trabajos de Estepa y Estepa (2011) que realizan una experiencia de ABP con solución abierta en el contexto de Ingeniería de Telecomunicación en la Universidad de Sevilla; Machado y Berges (2013) que emplea esta metodología con estudiantes de Grado en Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto en la Universidad de Zaragoza. También se ha aplicado con éxito en programas de postgrado y en centros profesionales (Gonçalves, 2014), así como en la educación de adultos en el contexto de los negocios, sin fines de lucro e incluso en organizaciones no gubernamentales.

Por estas razones, esta estrategia se apoya en iniciativas relacionadas con la participación y el desarrollo profesional a todos los niveles de la educación. Aunque el ABP se puede hacer de forma individual, en el contexto universitario se lleva a cabo con mayor frecuencia en pequeños grupos. Se trata de un tipo de instrucción que permite a los estudiantes llevar a cabo las investigaciones, integrar la teoría y la práctica, y aplicar los conocimientos y habilidades para desarrollar una solución viable a un problema definido.

El proyecto tiende a ser a largo plazo, requiere trabajo en equipo entre los estudiantes, y concluye en un producto final importante, en nuestro caso, un relato digital. El resultado es que los estudiantes desarrollan niveles más profundos de comprensión y nuevas habilidades que les ayudarán en el contexto universitario y en su futura labor profesional. Esta metodología requiere que los alumnos sean estudiantes activos y responsables de su propio aprendizaje, así como la adquisición de un aprendizaje autodirigido. En el ABP los estudiantes pasan por un largo proceso de investigación en el que tienen que dar respuesta a una pregunta compleja, problema o desafío. Al tiempo que les permite un cierto grado de libertad en la toma de decisiones. Los proyectos tienen que pasar por un cuidadoso y riguroso proceso de planificación, gestión y evaluación que ayuda a los estudiantes a aprender contenido académico fundamental, habilidades y competencias.

El objetivo de este trabajo es describir una experiencia de elaboración de relatos digitales educativos aplicando el aprendizaje basado en proyectos, en la formación de postgrado de maestros de la maestría en Educación mención en Entornos Digitales de la Universidad Bolivariana del Ecuador.

II. METODOLOGÍA

Contexto

La experiencia se desarrolla con 3 grupos de la Maestría en Entornos Digitales de la Universidad Bolivariana del Ecuador, en la materia Narraciones Digitales. Esta materia está situada en el primer período de la maestría. Con una duración de 3 semanas lectivas. En los tres primeros grupos participaron 32, 61 y 63 estudiantes respectivamente.

Estructura de la materia

“Narrativas digitales” es la asignatura concerniente a estudiar la expresión moderna del arte tradicional de la narración, que a lo largo del tiempo se ha utilizado para compartir conocimiento, sabiduría y valores.

En la materia se introduce la evolución de la narración tradicional que ha ido adoptando diferentes formatos, adaptándose a los medios emergentes, hasta llegar, al medio digital (tabla 1). Indudablemente, la narración está estrechamente ligada al aprendizaje, ya que el “arte de contar una historia” conlleva todo un proceso de construcción de significado que requiere la puesta en práctica de una serie de competencias y habilidades necesarias para ello. El uso de la narración con medios digitales puede ser de gran utilidad en los procesos de aprendizaje de cualquier materia.

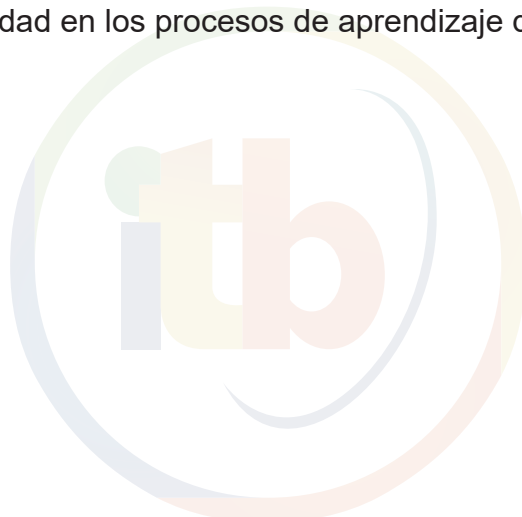


Tabla 1
 Plan temático de la materia Narrativas Digitales

UNIDAS	OBJETIVOS EXPRESADOS EN TÉRMINOS DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS
1	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar el origen y evolución de la narrativa digital. • Caracterizar las narrativas digitales atendiendo a sus tipologías y componentes. • Elaborar el guion gráfico (o storyboard) como elemento esencial para diseñar propuestas de narrativa digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Origen y evolución de la narrativa digital. Tipologías, características y componentes. • La narrativa digital. Su origen y evolución. Nuevas tendencias. • Algunas tipologías y características de las narrativas digitales. • Componentes de narrativa digital. • El guion narrativo y gráfico (o storyboard) como elemento esencial para diseñar propuestas de narrativa digital.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las bases pedagógicas y los principios del aprendizaje multimedia que se aplican en las narrativas digitales. • Usar las narrativas digitales en la educación y comprobar la potencialidad que representan ya que posibilita una comunicación efectiva, intuitiva, abierta y multidireccional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas y otros recursos para la elaboración de narraciones digitales. • Software para la narración de historias digitales y otros recursos. • Casos de estudio. • Matriz de valoración (rúbrica) para narrativas digitales en la educación.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar narrativas digitales utilizando las herramientas digitales para generar una conexión, motivación y activar la memoria para recordar experiencias que ayuden en su formación. • Evaluar las narrativas digitales en la educación utilizando la rúbrica propuesta por Rubistar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Las narrativas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje. • Las bases pedagógicas de las narrativas digitales. • Teoría del aprendizaje multimedia de Mayer aplicada a las narrativas digitales • Narrativas digitales como didáctica educativa. • Principales aportes de las narrativas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Organización

Desde el inicio de la materia los estudiantes se organizan en grupos de 3 a 6 miembros, los cuales se agrupan por afinidad o para complementarse según las competencias que tengan, por ejemplo, algunos con habilidades digitales se agrupan con otros estudiantes con habilidades en redacción de historias. Igualmente se tienen en cuenta los elementos del trabajo colaborativo planteados por Avello y Duart (2016) como, monitoreo, familiaridad, división de la tarea, entre otros. En la primera unidad se inicia con la elaboración de los guiones narrativos y gráficos, lo cual conlleva a una primera evaluación y retroalimentación. Luego en la unidad 2 unidad se implementa el relato digital en la o las herramientas seleccionadas por cada equipo. Por último, en la tercera unidad se abordan los RDE como estrategia didáctica en el aula.

III. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Principales temas tratados en los relatos

Los grupos de estudiantes seleccionan un tema libre desde el inicio de la materia, aunque el profesor sugiere que sean temas relacionados con las materias que imparten los miembros del grupo o un tema que pueda ser útil y familiar para todos. Entre los principales temas que seleccionaron los estudiantes estuvieron:

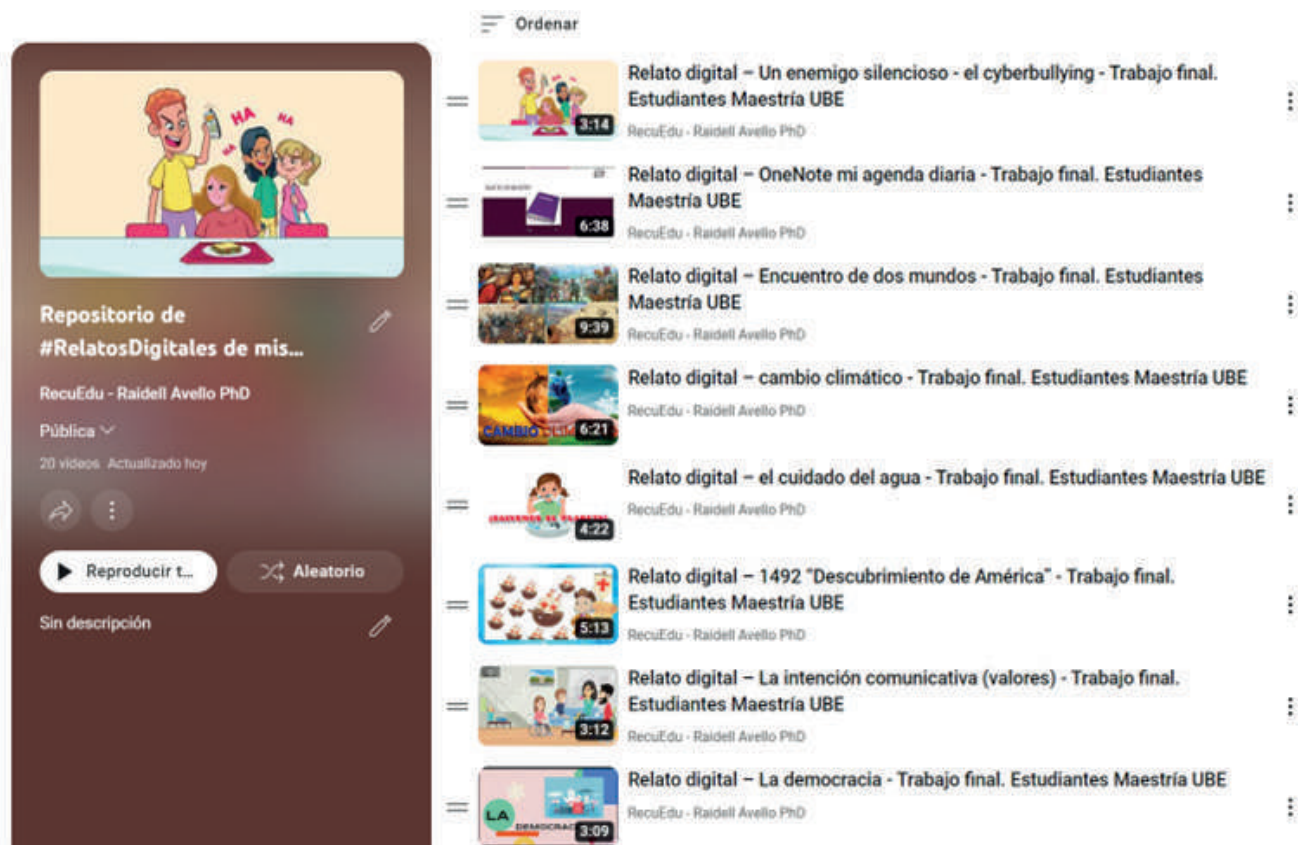
- Ciber acoso – cyberbullying
- Cambio climático y medio ambiente
- Historia de las américas y Ecuador
- Valores humanos

Como se puede apreciar estos temas no solo reflejan la relevancia y la preocupación de los alumnos por cuestiones actuales, sino también muestran su interés por comprender, reflexionar y abordar problemáticas significativas a través del enfoque de las narrativas digitales como método de aprendizaje basado en proyectos.

Socialización de los trabajos

Los relatos elaborados por los grupos de estudiantes fueron publicados en el repositorio de relatos digitales del Canal “RecuEdu. Recursos Educativos” . Este canal es creación del profesor

principal de la asignatura, primer autor del presente trabajo. A continuación, aparece una captura de la lista de reproducción de los relatos visualizados por la comunidad:



Los relatos digitales publicados han recibido más de 11254 visualizaciones, 413 comentarios y más de 700 me gusta. Dentro de los más visualizados se encuentran:

- Relato digital – cambio climático - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE - <https://www.youtube.com/watch?v=1XKYD6QAFLs>
- Relato digital – Un enemigo silencioso - el cyberbullying - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE - https://www.youtube.com/watch?v=zD1g_NZWaZc
- Relato digital – 1492 “Descubrimiento de América” - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE - <https://www.youtube.com/watch?v=mjLJBUyjplI>

Opiniones de los estudiantes

Al finalizar cada curso el profesor realiza una entrevista grupal para recabar criterios de los participantes sobre el proceso creativo, motivación ante el contenido, organización de la asignatura, las herramientas usadas, entre otros indicadores que han permitido la mejora continua de la materia. A continuación, se presentan algunos de los criterios expresados por lo estudiantes:

“... la organización en grupos nos permitió aprovechar las habilidades de los distintos participantes del grupo para lograr la elaboración del relato, por ejemplo, en nuestro grupo un estudiante tenía habilidades en Camtasia y esto nos ayudó avanzar con más rapidez y lograr un relato de mayor calidad desde el punto de vista técnico...”.

“... trabajar bajo la técnica de aprendizaje basado en proyectos fue ideal, ya que desde el inicio teníamos bien identificada nuestra tarea y esto permitió planificar las subtareas dentro de nuestro equipo...”.

“...la materia de narrativas digitales me ha brindado nuevas herramientas didácticas para favorecer el aprendizaje, la motivación y la creatividad de mis estudiantes, a partir de todas las actividades que se pueden desarrollar para impulsar el pensamiento creativo de los estudiantes...”.

“...el profesor nos mostró el uso de varias herramientas que serán de gran utilidad, no solo para los relatos digitales, sino que pueden servirnos para otras tareas profesionales y educativas que realizamos frecuentemente y que son más fáciles de lograr con la aplicación de las tecnologías...”.

Las opiniones expresadas por los estudiantes reflejan aspectos significativos del impacto positivo de la metodología aplicada. Se destaca la valoración de trabajar en grupos, permitiendo la sinergia entre habilidades individuales para el desarrollo efectivo de los proyectos. Esta dinámica no solo agilizó el proceso, sino que también enriqueció la calidad técnica de los relatos.

La estructura de aprendizaje basado en proyectos se presenta como un enfoque ideal, otorgando claridad en la tarea, facilitando la planificación y la realización de subtareas dentro de cada equipo. Además, se resalta la utilidad pedagógica de la materia en la formación docente, ofreciendo herramientas para fomentar la creatividad y motivación de los estudiantes.

La introducción a diversas herramientas tecnológicas se percibe como una ventaja adicional,

no solo para los proyectos de narrativas digitales, sino también para aplicaciones más amplias tanto en el ámbito profesional como educativo. Estas perspectivas subrayan el valor multidimensional y práctico de la metodología, brindando no solo habilidades técnicas, sino también enriqueciendo el enfoque pedagógico de los participantes.

IV. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en el desarrollo de la innovación indican que el uso de metodologías de ABP tiene (a) un efecto positivo en el conocimiento de contenidos fundamentales y el desarrollo en los estudiantes de habilidades tales como la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, (b) se produce un aumento de su motivación y compromiso en los estudiantes, y (c) fue un reto poner en práctica este tipo de metodología, pues requirió por nuestra parte una mayor dedicación a fin de planificar y ayudar a los estudiantes en la dirección de la investigación desde su fase inicial hasta la conclusión de la misma.

La primera de las conclusiones de nuestro trabajo es que la práctica del RDE es una estrategia que puede ser perfectamente utilizada con estudiantes del nivel de postgrado, y que se ha mostrado de verdadera utilidad para fomentar y mejorar la motivación, el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes, resultado que está en correspondencia con los hallazgos de Del Moral, Villalustre, y Piñeiro (2018).

A pesar de la complejidad para evaluar el desarrollo de habilidades emocionales y creativas en estudiantes de postgrado a través de la creación colaborativa de RDE, este análisis se centra en los cambios percibidos por los docentes en relación a la capacidad de los estudiantes para evaluar de manera realista sus competencias y limitaciones. Esto incluye su habilidad para expresar lo que saben y lo que les resulta desafiante, trabajar de manera autónoma, completar tareas, alcanzar metas establecidas, mostrar preferencia por el trabajo individual, aprender tanto de éxitos como de fracasos, y demostrar empatía hacia los demás

Si bien este estudio destaca la habilidad de los estudiantes para reflexionar de manera crítica y constructiva, su sensibilidad estética en la creación de Recursos Digitales para el Aprendizaje (RDE), así como su capacidad para adaptarse a entornos novedosos, proponer ideas innovadoras y resolver problemas creativamente, es importante considerar ciertas limitaciones. Estas incluyen la falta de evaluación exhaustiva de otros aspectos clave, como la evaluación de la efectividad real de los RDE en entornos de aprendizaje, así como la limitación del estudio a un contexto específico, lo que podría restringir la generalización de los resultados a otros entornos educativos.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avello Martínez, R., y Duarte, Josep. M. (2016). Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning. Claves para su implementación efectiva. *Estudios Pedagógicos*, 42(1), 271-282. Recuperado de: <http://mingaonline.uach.cl/scielo.php?pid=S0718-07052016000100017>
- Avello Martínez, R., Villalba-Condori, K.O., Arias-Chavez, D. (2021). Algunos mitos más difundidos sobre las TIC en la educación. ¿Cómo evitarlos? *Revista Mendive*. Vol. 19, Núm. 4. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2383>
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In C. Crawford, et al. (EDS.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006* (pp. 647–654). Chesapeake, VA: AACE.
- Del Moral, M., Villalustre, L., & Piñeiro, M.R. (2018). Percepción docente del desarrollo emocional y creativo de los escolares derivado del diseño colaborativo de Digital Storytelling. *Educación XX1*, 21(1), 345-374. <https://doi.org/10.5944/educxx1.20202>
- Estepa, R.M. y Estepa, A. J. (2011). Trabajar con la incertidumbre del mundo laboral: análisis de una experiencia con Aprendizaje Basado en Problemas en Redes de Ordenadores. *Revista de Docencia Universitaria (REDU)*. Número monográfico dedicado al Practicum y las prácticas en empresas, 9(2), 213 - 232. Recuperado de <http://redaberta.usc.es/redu>
- George-Reyes, C.E., & Avello-Martínez, R. (2021). Competencias digitales para la práctica docente en pregrado en dos universidades latinoamericanas. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 10(1), 1-19. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v10i1.12713>
- Gonçalves, S.R. (2014). Preparing Graduates for Professional Practice: Findings from a Case Study of Project-based Learning (PBL). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 139 (22), 219–226. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.08.064>
- Hermann, A. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 31-38.
- Hurtado-Mazeyra, A., Alejandro-Oviedo, O. M., Núñez-Pacheco, R., y Cabero-Almenara, J. (2023). El Digital Storytelling en la modalidad 2D y con realidad aumentada para el desarrollo de la

creatividad en la educación infantil. RED. Revista de Educación a Distancia, 23(73).
<http://dx.doi.org/10.6018/red.536641>

Lambert, J. (2013). Digital storytelling: Capturing lives, creating community (4th ed.). New York, NY: Routledge.

Ohler, J. (2008). Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning and creativity. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. Theory into Practice, 47(3), 220-228.

Woo, C. (2017). The effects of digital storytelling on student achievement, social presence, and attitude in online collaborative learning environments. Interactive Learning Environments, 25(3), 412-427. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1135173>

Wu J., & Chen V.D.-T. (2020). A systematic review of educational digital storytelling, Computers & Education. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>

