

Ruta TIC: Cómo integrar en el aula el storytelling educativo

2019-11-12

Ruta TIC: Cómo integrar en el aula el storytelling educativo

El storytelling educativo es una estrategia didáctica que gira en torno a la narración de relatos. Promueve el aprendizaje a través de las emociones y las experiencias propias o ajenas. Conozca una ruta de integración de esta estrategia en los procesos de aprendizaje.

El storytelling educativo es una estrategia didáctica que gira en torno a la narración de relatos. Promueve el aprendizaje a través de las emociones y las experiencias propias o ajenas. Conozca una ruta de integración de esta estrategia en los procesos de aprendizaje.

CÓMO INTEGRAR EN EL AULA EL STORYTELLING EDUCATIVO

***Autora: Laura Sofía Gutiérrez Martínez

Coordinado por: Diana Lorena Rengifo Rivera & Daniel Steven Mejía Pérez

Diseño: José Daniel Lince Marín***

Definición

<http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/crea-ruta-tic-storytelling-educativo.pdf>Es una estrategia educativa que gira en torno a la narración de relatos. Promueve el aprendizaje a través de las emociones y las experiencias propias o ajenas.

Características principales: estructura

—

- Como estructura básica para narrar historias se propone el uso de las cuatro “C”: en el contexto se establece un universo que todos comprendan, en la crisis aparece un problema imprevisto, en el cambio se continúa la narración con los hechos que le siguen a ese problema, la narración finaliza con una conclusión que refleje el aprendizaje. (Observatorio de innovación Educativa, 2017)
- Blazer (2016) en su libro “Animated storytelling” describe a detalle los pasos para crear la estructura narrativa de una animación. La primera estructura, y la forma más tradicional, es la de los tres actos (three-act structure).

En el primer acto**, **se configura el personaje y el conflicto.

En el segundo acto**, **el personaje trabaja en torno a una solución.

En el tercer acto**, **el personaje resuelve el problema usualmente de manera sorpresiva. Establecer el mensaje profundo de lo que exploras con tu narrativa es lo fundamental.

- La estructura de una narrativa animada puede ser **no lineal** si se busca salirse del molde. Para esto debe construirse una estructura propia o basada en otras. Por ejemplo, empezar con el final, o crear una sensación enigma que solo revela la gran imagen cuando las piezas se hayan juntado. (Blazer, 2016)

Características principales: beneficios

- Promueve el aprendizaje significativo, ya que la narrativa facilita la comprensión y capta la atención al apelar a las emociones.

- La identificación y protección proporcionada por la narrativa facilita el establecimiento de vínculos
- Promueve el desarrollo de cualidades creativas, comunicativas y colaborativas tanto en el docente como en los estudiantes.
- La narrativa puede expresarse por medios digitales lo que promueve el desarrollo de competencias (para el uso de herramientas digitales)

Rol o actividades del docente

Se espera que el docente abandone su rol convencional y busque establecer un vínculo significativo con sus estudiantes. El docente tendrá dos roles esenciales: cuando él es el storyteller debe mantener a los estudiantes involucrados haciendo uso de una narrativa creativa e interesante y después, diseñar actividades que complementen y/o permitan evaluar los objetivos de aprendizaje planteados para la actividad y/o para la sesión. Cuando los estudiantes son los storytellers, su deber es orientar a sus estudiantes en el proceso de creación y construcción de narrativas fascinantes asesorándolos tanto en el aspecto comunicativo como en las herramientas, si se quiere por ejemplo una narrativa digital.

Rol o actividades del estudiante

Se espera que cuando el docente presente una historia, el estudiante escuche activamente para después participar en las actividades planteadas por el docente. Si el turno de contar historias es del estudiante, deberá crear, diseñar y presentar una historia que sea significativa para los demás que evidencie su comprensión y apropiación del tema. Si usa un recurso digital como mediador, este debe funcionar como un potenciador de su narración y no opacarlo de tal manera que exprese las ideas creativamente, el contenido sea coherente con los elementos visuales y posibilite que la audiencia viva una experiencia significativa.

Diseño de experiencias de aprendizaje con storytelling

Una experiencia de aprendizaje que incluya el storytelling puede tomar a grandes rasgos dos caminos: el *storyteller* es el docente, *el storyteller* es el estudiante.

Docente como storyteller __

Objetivo general

Un docente puede usar esta estrategia para alcanzar distintos objetivos.

Comúnmente, si el docente decide ser un *storyteller* su objetivo podrá ser: introducir un nuevo tema, involucrar a sus estudiantes en una discusión, facilitar la comprensión de diversos conceptos, entre otros.

Desarrollo propuesto

Después de tener clara la razón por la que se implementará esta estrategia, el docente preparará un storytelling. “Latitude” propone los siguientes elementos (Observatorio de innovación Educativa, 2017)

1. Impacto para impulsar una acción determinada: ¿Está aprendiendo mi audiencia? ¿Estoy motivando a mis seguidores a involucrarse con una causa? ¿Tiene mi historia alguna influencia en mi auditorio?
2. Integración. El uso de varias plataformas para transmitir la historia: ¿Cuántas plataformas estoy utilizando para contar mi historia? ¿Estoy incorporando el mundo real en mi relato?
3. Interactividad. ¿Qué tan proactiva es la audiencia?
4. Inmersión. ¿Qué grado de información adicional están buscando las personas? ¿Qué compromisos adquieren con el arte de contar?

Estudiante como storyteller

Selección de tema y Objetivo de Aprendizaje

El docente selecciona un tema o varios temas para ser abordados en el storytelling. El objetivo de aprendizaje se expone a los estudiantes para que su narrativa vaya acorde.

Selección de medio

Según la necesidad y enfoque de la materia, los estudiantes pueden escoger una herramienta digital que complemente su narración oral. En un caso distinto, el docente (o los estudiantes) puede escoger una herramienta digital que contenga la narración en sí.

Desarrollo propuesto

1. El docente presenta un storytelling previamente construido por él mismo donde se puedan evidenciar los componentes del storytelling con el fin socializar dichos componentes con sus estudiantes y de ejemplificar sus expectativas del producto que ellos deberán construir. Además de su storytelling, el docente puede usar canciones, fragmentos de series, películas o libros para identificar los componentes de las narrativas y los elementos que estas usan para captar y mantener el interés tales como el narrador, los personajes, la linealidad o no linealidad, el final abierto o cerrado, la diferencia entre fondo y forma, entre otras.
2. Si el docente ya ha hecho una elección de la herramienta que quiere que sus estudiantes usen, la presenta y dedica tiempo de la clase para la familiarización con la misma. Si el profesor tiene previsto que la elección de la herramienta sea elección del estudiante debe presentar una variedad de posibles herramientas y designar un tiempo para la exploración.
3. Simultáneamente con el punto dos, el profesor dispone tiempo de la clase para que los estudiantes empiecen a estructurar un guion y a partir de esa estructura escojan una herramienta adecuada.
4. Después de conocer a grandes rasgos la herramienta se empieza con la escritura del contenido guion y la descripción de cómo va a ser presentado en la herramienta.
5. Según sea el caso, se puede hacer una revisión previa al guion que puede ser hecha por el profesor o por compañeros. Los compañeros pueden ser buena ayuda para reconocer si el guion es atractivo y tiene elementos impactantes.
6. El docente asigna un tiempo para que los estudiantes implementen el guion en la herramienta, y los incita a ser autónomos en esta fase.

7. El producto final es presentado en clase o incluso compartido en una comunidad virtual.

Estrategias de evaluación

Para este tipo de estrategia es posible considerar la evaluación formativa y la sumativa. En el primer caso; por ejemplo, se puede evaluar al estudiante cuando se retroalimenta la creación de su guion y/o storyboard. Por otra parte, con el fin de valorar ciertas competencias, el producto final puede ser evaluado con una nota, para esto cada docente necesita crear o tomar una rúbrica de evaluación que se ajuste a lo que el docente quiera; los estudiantes también pueden valorar el producto de sus compañeros con ayuda de una rúbrica. Además, también el creador del storytelling podría al final escribir una reflexión de su trabajo y de los otros, a manera de evaluación sumativa. En todo caso, la evaluación debe estar estrechamente relacionada con los objetivos de aprendizaje de la actividad.

Herramientas TIC que apoyan la estrategia

Tanto el docente como el estudiante puede diseñar una historia que involucre al espectador: Comúnmente se usan herramientas ya instaladas como Microsoft Photos (Windows) o iMovie (Mac); aunque, una alternativa interesante es la web Apester; esta es una plataforma que permite visualizar contenido de forma innovadora y ofrece diversas opciones complementarias como encuestas y quizzes en tiempo real.

Como otra opción, el estudiante puede crear un storytelling digital usando la animación. Para escritorio el docente puede escoger una web como Powtoon, Animaker, etc. Para iOS y Android se puede pensar en la app StopMotion la cual es muy llamativa para los estudiantes, y también la app Toontastic o Flipaclip.

El storytelling también puede presentarse como historias en formato storyboard, el programa storybird le apuesta a un diseño artístico para transmitir una buena historia. Esta última herramienta es gratis para educadores.

Ejemplo concreto

Testimonio adaptado (Observatorio de Innovación Educativa, 2017)

Profesora Ziranda González - Campus Santa Fe

El Storytelling ha sido un sello distintivo de mis clases en los últimos años en asignaturas como Expresión Verbal en el Ámbito Profesional y en Educación y Nuevas Formas de Conocimiento. En ocasiones soy yo quien comparte una historia que ejemplifica un tema o comenta alguna noticia relacionada con las materias que imparto, y otras veces son mis alumnos quienes toman la voz narrativa para compartir lo que sienten o han aprendido. (...) De esta manera, mi cercanía con ellos y mi resultado en términos de motivación y aprendizaje han mejorado notablemente, lo que se traduce en una experiencia de aprendizaje única, inspiradora y fascinante, tanto para mis alumnos como para mí, (..)

Desde que empecé a implementar esta técnica los alumnos me retroalimentan con comentarios muy positivos: "Al principio pensé que esta materia era de *relleno*, pero en ella descubrí muchas cosas reales y prácticas que puedo aplicar en mi vida personal y profesional" o "esta ha sido una de las mejores clases que he tenido y vengo feliz". Cabe resaltar que he utilizado el Storytelling de múltiples maneras: promoviendo debates acerca de un dilema ético, utilizando para ello la historia del Milagro en los Andes de Nando Parrado; también solicité a los estudiantes que contaran su propia historia de vida en 3 minutos para practicar sus capacidades de expresión verbal. En otra ocasión trabajamos en el desarrollo de una historia breve con inicio, desarrollo, clímax y desenlace realizada en formato de video, en la que se muestra la comunicación no verbal (lenguaje corporal, gestos y expresiones sin palabras) e igualmente han elaborado storyboards para transferir cuentos clásicos a formatos digitales y multimedia.

El Storytelling (...) me ha permitido generar una mayor empatía con mis estudiantes y me ha ayudado a recordar que detrás de cada alumno hay una gran historia que vale la pena escuchar, (...)

Bibliografía

- Observatorio de Innovación Educativa. (2017). Storytelling ¿Y ahora hacia dónde? *Reporte Edu Trends. ITESM. México.*

- Blazer, L. (2016). *Animated storytelling: Simple steps for creating animation & motion graphics*. San Francisco: Peachpit Press.

CRÉDITOS:

Documento elaborado por Laura Sofía Gutiérrez Martínez, con la coordinación de Diana Lorena Rengifo Rivera & Daniel Steven Mejía Pérez y el diseño gráfico de José Daniel Lince Marín, para la Ruta de Aprendizaje y TIC diseñada por el [CREA](#) de la [Facultad de Ciencias de la Educación](#) de la Universidad Icesi.

Publicación de este documento en EDUTEKA: Noviembre 12 de 2019.

Última actualización de este documento: Noviembre 12 de 2019.