

El Mundo de las Narraciones Digitales

2006-11-25

El Mundo de las Narraciones Digitales

Artículo escrito por Jasón Ohler y publicado originalmente en la Revista Educational Leadership , donde dice como Mediante la creación de narrativas personales digitales, los estudiantes se convierten en creadores activos, en lugar de consumidores pasivos de multimedia.

Artículo escrito por Jasón Ohler y publicado originalmente en la Revista Educational Leadership , donde dice como Mediante la creación de narrativas personales digitales, los estudiantes se convierten en creadores activos, en lugar de consumidores pasivos de multimedia.

•

EL MUNDO DE LAS NARRACIONES DIGITALES

Mediante la creación de narrativas personales digitales, los estudiantes se convierten en creadores activos, en lugar de consumidores pasivos de multimedia.

Por: [Dr. Jason Ohler](#)

NarracionesDigitales2.phpRecomendamos consultar el capítulo introductorio del libro Narraciones Digitales en el Aula , en el que Jasón Ohler puntualiza aspectos a tener en cuenta en el trabajo pedagógico con estas narrativas. Los puntos que menciona, presentados como veinte revelaciones clave, permiten trabajarlas en el aula de manera transversal para desarrollar en los estudiantes con su uso habilidades en diseño, planeación, trabajo colaborativo, creatividad, pensamiento crítico, manejo competente de información (CMI), alfabetismo en medios y uso efectivo de las TIC. [Ver](#)

[mas](#)

Profesor Emérito de Tecnología Educativa, Universidad de Alaska y profesor de [Psicología de Medios](#) en la Universidad Fielding. Es conferencista, escritor, docente e investigador y se le puede contactar en su sitio Web: jasonOhler.com

Imagínese que usted está viendo la historia digital que Kim, estudiante de grado 6°, ha generado para una tarea de Lenguaje (Lengua Castellana). Al iniciar la historia, la pantalla del computador se va llenando lentamente con las fotografías de los padres de Kim, una de ellas cuando estaban jóvenes y otra tomada más recientemente. Se oye en el fondo música instrumental a medida que las fotografías familiares van apareciendo en la pantalla. Escuchamos la voz de Kim contando cómo sus padres llegaron a los Estados Unidos provenientes de una zona rural de la China. Cómo trabajaron largas horas, ahorraron dinero y eventualmente generaron un buen nivel de vida para su familia. La narración de Kim explica que, aunque ella ama a sus padres, su relación con ellos a veces es tensa porque la consideran poco recursiva y poco agradecida con su buena fortuna. Kim estaba aburrida de escuchar cuán dura fue la vida para sus padres cuando eran niños.

Súbitamente, la historia de Kim cambia de rumbo y se concentra en el incendio que estuvo a punto de destruir la casa familiar. Ahora, la música de fondo es sombría y en la pantalla se despliegan fotografías que muestran el incendio a medida que Kim va contando detalles de la tragedia. Entremezcladas con las fotos se muestran los dibujos a lápiz que ella hizo de su familia parada frente a una casa en llamas.

Sin embargo, este tono narrativo no dura mucho, la música de fondo se alegra a medida que Kim describe cómo la disciplina de sus padres para el trabajo duro, ayudó a que la familia superara esa crisis y arreglara los daños de la casa. La pantalla muestra imágenes de antes y de ahora de la habitación que Kim ayudó a reconstruir. Su narración refleja cómo esa experiencia cambió las percepciones que existían entre los miembros de la familia. Kim desarrolló un nuevo tipo de admiración por sus padres y sus padres a la vez, estaban agradablemente sorprendidos y orgullosos por todo lo que ella había ayudado.

La historia de Kim es evocadora y está cuidadosamente construida. Y aunque es personal, toca una fibra que es universal. Su narración incorpora una voz auténtica, la solución de un problema, tensión narrativa, una realización transformadora y otros de los elementos que la mayoría de nosotros esperaríamos de una historia seria o de una película. Es a la vez una narración y un documental, pues incorpora eventos reales de la vida de Kim y sus reflexiones sobre estos. Kim planea montar su historia en Internet para que todos sus parientes, incluyendo los que viven en Asia, la puedan ver.

Kim creó casi todos los elementos de su narración digital. Tomó la mayoría de las [fotografías](#) y digitalizó las antiguas, creó imágenes artísticas, los mapas e hizo el guión gráfico de la historia, luego lo escribió, la narró y generó títulos y créditos. Hasta produjo la banda sonora, usando para esto [software de composición musical](#) diseñado para quienes no son músicos.

Hace diez años, este tipo de proyecto hubiera sido demasiado complejo y costoso para que lo llevara a cabo un estudiante de 6° grado. Pero actualmente, la mayoría de las personas pueden crear historias basadas en los medios. Y con el Internet como estrado internacional, todos los que cuenten con ese servicio, las pueden ver y disfrutar.

Alan Davis [1] define una historia digital como: *un tipo de narrativa breve, usualmente personal contada en primera persona, presentada como una película corta para exhibirse en una pantalla de televisión o de computador o proyectarse en un pantalla más grande.*

Como sucede con cualquier forma de arte, la narrativa digital continúa evolucionando para acomodar nuevas tecnologías, objetivos y visiones creativas. La pregunta importante que deben hacerse los educadores es “¿Qué ofrece la narración digital a la educación?” Y la respuesta es “mucho”, siempre y cuando se hagan dos cosas: Enfocarse primero en la historia y luego en el medio digital y, que se utilice la narración digital para promover en los estudiantes habilidades de [pensamiento crítico](#), la [composición escrita](#) y el [alfabetismo en medios](#).

ENFOCARSE EN LA HISTORIA

Como muchos otros docentes de narrativa digital, yo celebro el advenimiento de las tecnologías multimediales. Ellas dan voz a un número de estudiantes que sin ellas no se escucharían y a otros cuyas habilidades académicas no encajan dentro de los moldes usuales. No obstante lo anterior, muchos estudiantes carecen de la intuición que les permita usar la tecnología digital para enriquecer sus historias. A medida que las TIC se vuelven más poderosas, sus historias se debilitan, ilustrando la verdad del dicho “¿Qué pasa cuando usted le da a un mal guitarrista un amplificador más grande?”

El problema para muchos estudiantes es enfocarse en el poder de las TIC en lugar de hacerlo en el poder que tienen sus historias. Algunos estudiantes resaltan el medio pero sacrifican el mensaje, produciendo un evento técnico en lugar de una historia. Parte de mi tarea como docente de narrativa digital es enseñar a los estudiantes a convertirse en narradores. Dos componentes importantes de mi metodología de enseñanza son el mapeo de la historia y la práctica de la [composición escrita](#) y de la narración oral, antes de introducir los elementos digitales.

HACER UN MAPEO DE LA HISTORIA

La mayoría de los métodos de creación de historias que eventualmente van a tener elementos fílmicos van directamente de la idea que se tiene de la historia al desarrollo del guión gráfico. Estos guiones gráficos (“storyboards”) que a menudo se usan en la industria del cine o de la televisión, consisten en una presentación ordenada de dibujos o fotografías, cada una de las cuáles resume un evento importante de la narración. Mirándolas se puede obtener una idea general de lo que va a pasar en la historia.

Yo recomiendo que los maestros usen este tipo de recurso para ayudar a los estudiantes a planear los eventos de la historia. Si los estudiantes van a escribir historias significativas o profundas, un guión gráfico no captura el conflicto central de la narración, su estructura y los elementos del desarrollo de la trama, por lo tanto necesitan nuestro concurso para identificarlos. Para lograr lo anterior, yo solicito a los estudiantes que hagan un mapa de la historia antes de hacer el guión gráfico. El mapa de la historia es un diagrama de una página en el que se muestra cómo se incorporan los componentes esenciales de la historia dentro del flujo general de la narrativa.

Además de ayudar a los estudiantes a pensar en las historias en términos del desarrollo de temas y personajes y no como una simple serie de eventos, los mapas de historias permiten a los docentes valorar rápidamente la fuerza de la historia mientras esta aún se encuentra en la etapa de planeación y retar a los estudiantes para que refuercen los elementos débiles.



Para crear su narración enriquecida digitalmente, la estudiante Hannah Davis, representó su historia frente a una cámara usando como fondo una pantalla cromática verde. Posteriormente reemplazó el fondo de esa pantalla con fotografías y trabajos artísticos mediante la función de edición “ChromaKey”.

Aunque la naturaleza y la estructura de las historias varía por razones personales, artísticas y culturales, yo hablo sobre las narraciones de la misma forma en que la mayoría de ellos las vivencian a través de los medios populares.

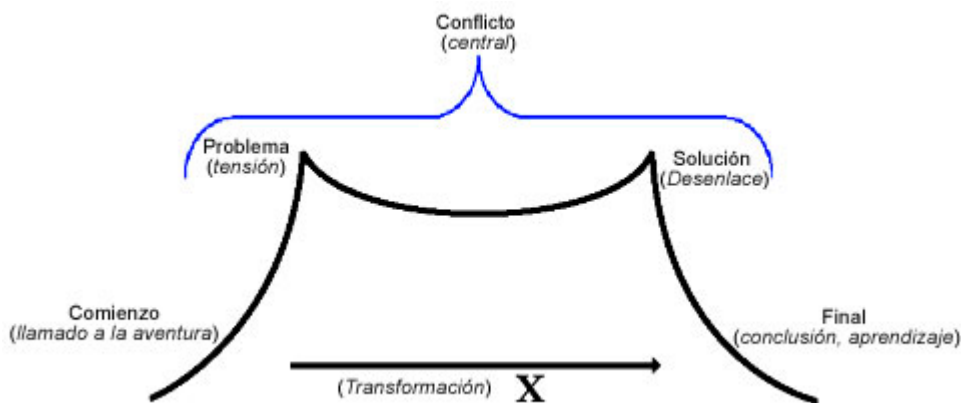
Típicamente esas historias las conforman los siguientes elementos esenciales:

***Un llamado a la aventura**.** *La vida normal se ve interrumpida por un evento significativo, que desencadena, para el personaje principal, una travesía física, emocional, intelectual o espiritual.

- ***Una situación de problema/solución que involucra una transformación**.*** Los personajes se enfrentan a problemas que resuelven mediante una transformación personal de diferente tipo. Esa transformación puede sucederse de muchas maneras que incluyen, la adquisición de habilidades, procesos de maduración, diferentes aprendizajes y auto descubrimiento.
- ***Cierre**.*** La historia llega a un final significativo, no necesariamente feliz. A menudo, la conclusión implica realizar algo que tiene valor, de carácter moral, para el personaje principal o la evidencia de que algo o alguien ha cambiado.

Una narrativa digital poderosa debe incorporar todos estos elementos, como lo hace la historia de Kim. Su lucha por comprender la tragedia del incendio y su relación con sus padres dota su narración de voz auténtica y permite que la audiencia se comprometa con ella. Si ella hubiera excluido su propia voz y se hubiera limitado simplemente a hacer un reporte sobre el incendio y la experiencia de su familia en los Estados Unidos, hubiera creado un reporte informativo, pero carente de emoción.

Existen muchas técnicas de mapeo de historias, yo utilizo el Diagrama Visual del Retrato de la Historia, que adapté del trabajo del experto en narrativa digital Brett Dillingham. Este diagrama esboza de manera gráfica cómo se mueve una historia, de principio a fin, a través de diferentes elementos y ayuda a los estudiantes a visualizar el avance de sus narrativas; desde el llamado a la aventura, al desarrollo del problema central y de la tensión que lo acompaña, hasta la solución que involucra la transformación del personaje, para llegar finalmente a la conclusión. A medida que plantean sus personajes y acciones, los estudiantes registran cómo cada elemento del mapa de la historia se va a reflejar en la narración. El maestro puede apoyarse en lo que le muestra el mapa para ayudar al estudiante a fortalecer aspectos débiles de la historia antes de que este comience a escribirla.



*Diagrama Visual del Retrato de la Historia

*(Dillingham, 2001; adaptación Ohler, 2003)

Este Diagrama Visual del Retrato de la Historia, es una excelente manera de comenzar a usar mapas de historias y sigue siendo una de mis herramientas de planeación favorita. Pero me he dado cuenta de que no hay una manera única y correcta de hacer el mapa de una historia; cada estudiante puede realizar una propuesta de cómo presentar gráficamente la narrativa de un proyecto digital de este tipo. El mapa de la historia no es una caja dentro de la cuál se debe acomodar la historia, sino más bien una guía flexible tendiente a ayudar a los narradores a entender sus historias y a contarlas de forma poderosa y memorable.

NARRACIÓN DE HISTORIAS ORAL Y ESCRITA

Yo trabajo con los estudiantes en la narración de historias y en su escritura tanto como el tiempo me lo permita, antes de que inicien la incorporación de su trabajo en una presentación multimedia con imágenes y sonido.

[Escribir](#) es fundamental. Así los productos finales de los estudiantes estén basados en medios, la herramienta más importante utilizada en la creación de una historia digital es la escritura de guiones y la conducción o desarrollo de la historia. El dicho “Sí no aparece en el guión, no se dice en el escenario” es tan cierta para una narración digital como lo es para una obra de teatro de Broadway. El [componente escrito](#) de una historia digital puede tomar diferentes formas dependiendo del énfasis que en determinado tema haga el currículo, ya sea en habilidades digitales, orales o de escritura. El resultado final puede estar bien construido y encerrar una narrativa

completa o un guión cuidadosamente editado, dependiendo del tipo de escrito que el docente solicite.

Narrar historias de manera tradicional y en forma oral también es parte importante del proceso de preproducción y yo me aseguro de que los estudiantes puedan hacerlo antes de trabajar en su presentación digital. La narración oral constituye una actividad propicia para que los estudiantes desarrollen sus propias voces y descubran los eventos y detalles esenciales de sus historias. También es una habilidad importante de desarrollar con miras al futuro. A medida que se abarata el video y su uso se facilita, será cada vez más frecuente que los estudiantes aparezcan en la película cuando narran una historia digital.

Una vez comienza usted a colaborar con los estudiantes para que construyan sus historias en presentaciones multimediales, ellos necesitarán su ayuda para desarrollar [habilidades de fotografía](#), de manejo del escáner y de [trabajo digital fotográfico](#). Los docentes menos experimentados en tecnología multimedia, a quienes el escritor Mark Prensky llama “inmigrantes digitales”, no deben dejarse intimidar por eso. La mayoría del software ofrece tutoriales y con una corta capacitación por parte de un colega más avanzado o de un estudiante, debe quedar con el conocimiento básico que le permita defenderse.

Es necesario conseguir algunas herramientas de software poderosas que no son muy costosas y familiarizarse con ellas [2]. El corazón de una estación para narración digital lo constituye un software que corre en el equipo y que puede mezclar fotos, títulos, voces, música y posiblemente video y animación. Para un computador Mac recomiendo el software “[iMovie](#)”; para un PC, recomiendo “[MovieMaker](#)” [2]. Ambos son gratuitos o muy baratos y fáciles de aprender a manejar. Una nota de precaución: las historias digitales requieren bastante espacio en disco y memoria RAM del computador, en especial si tienen video incorporado. Las narrativas sencillas que usan fotos, títulos y una narración oral que las acompaña, pueden ser tan efectivas como el video y no recargan su computador.

Se requieren además, algunas herramientas periféricas, en especial una [cámara digital](#), micrófonos, un escáner plano y una cámara de video en caso de que se pretenda agregar video. El escáner es crucial, pues si se usa creativamente permite

acceder a un mundo de contenidos ya que usted puede incorporar fotografías e importar a una historia digital cualquier elemento que pueda acomodar en la superficie del escáner: medallas, trozos de cabello, una muñeca, y mucho más.

CÓMO GENERAR EL AMARRE CON HABILIDADES ACADÉMICAS

Si las narrativas digitales van a sobrevivir en la educación, necesitan estar amarradas al Currículo y usarse para fortalecer el pensamiento crítico de los estudiantes, la [escritura de reportes](#) y habilidades de [alfabetismo en medios](#). Cuando se crean y se presentan historias digitales, yo sugiero a los docentes pensar en un continuo con dos amarras en los extremos, en el uno la “historia propiamente dicha” y en el otro un “reporte analítico” y trabajar en el espacio del medio. El proyecto de Kim, por ejemplo, es por una parte una historia personal y por la otra un reporte escrito en el que cuenta su herencia familiar y el incendio de su hogar. He visto historias digitales que se usan para combinar narración, pensamiento crítico y presentación escrita de reportes, todos referidos a un área de contenido. Los ejemplos siguientes muestran cómo el componente en la historia de la solución de un problema puede transformarse en su contraparte académica: indagación y descubrimiento.

***Cómo hacer que rueda una bola**:** *Para demostrar su comprensión de la geometría de los círculos, los estudiantes de una escuela primaria de Oregon (USA) generaron una historia animada para mostrar cómo se hace para que una bola ruede en la playa. A medida que la historia se desarrolla, el narrador nos cuenta que los estudiantes encontraron un problema. La bola se resbalaba sobre la arena en lugar de rodar. Explican claramente su error y describen cómo desarrollaron, para el proyecto, un enfoque matemáticamente mejor fundamentado que aplica conocimientos sobre la naturaleza de las esferas para que la bola apareciera moviéndose más naturalmente. Al final, la bola rueda.

***Supermicrobios**:** *Para demostrar su comprensión de los supermicrobios (bacterias resistentes a los medicamentos), dos maestras en formación de la [Universidad de Alaska](#), inventaron una historia digital llamada La Batalla de Roberto, *usando principalmente ilustraciones con voces que hacen la narración. En ella, Roberto cuenta cómo trata de descubrir por qué no puede recuperarse de una enfermedad a pesar del tratamiento que le suministra su médico. Resulta que en alguna oportunidad Roberto*

no completó la cantidad de antibióticos que le habían formulado y esto le generó una colonia de supermicrobios resistentes a su medicación. La narrativa está llena de ilustraciones científicas, diagramas y datos que apoyan la historia. Al final, Roberto advierte a la audiencia “No juegue con los antibióticos”.

Aunque estos claramente son reportes académicos que incluyen la presentación de información de hechos, la utilización de elementos narrativos los diferencian de ser simples reportes. Los personajes de las historias deben solucionar problemas y se ven transformados por el aprendizaje. Si los estudiantes no hubieran enfrentado el problema de cómo hacer que la bola rodara o si se hubieran dado la explicación de los supermicrobios sin la ayuda de la historia de cómo Roberto descubrió qué pasaba con su enfermedad, estas presentaciones hubieran sido menos cautivadoras tanto para el narrador como para la audiencia.

ALFABETISMO EN MEDIOS

La creación de historias digitales constituye una magnífica oportunidad para interesar a los estudiantes en el [alfabetismo en medios](#); esto es, aprender cómo los medios influyen nuestra percepción del mundo. Las historias se disfrutan porque nos involucran en ellas; pero eso también las hace peligrosas. Por su naturaleza misma, las historias requieren que dejemos de lado la incredulidad y nos dejemos envolver por ellas. Sin embargo, los estudiantes necesitan habilidades críticas en medios en un mundo sobrecargado por historias contadas con medios, muchas de las cuales solo consideran su grupo de edad como un objetivo de mercado deseable. Queremos que los estudiantes no solo *aprendan* con los medios, sino que aprendan y piensen críticamente *acerca* de ellos. Queremos que los estudiantes comprendan que la diferencia entre una historia digital exitosa y un anuncio publicitario efectivo es, y ampliamente, su propósito.

Las narrativas digitales suministran oportunidades poderosas para aprender sobre alfabetismo en medios ya que los estudiantes se involucran activamente en la creación y el análisis de los medios en los que están inmersos. Cuando los estudiantes hacen el difícil trabajo de interconectar narrativa y TIC para expresarse ante los demás, pueden ver con mayor claridad la naturaleza persuasiva de la cultura digital

en la que viven. Pero esta metaperspectiva mediática no se desarrolla naturalmente. Es complicado para estudiantes que están inmersos en sus proyectos tomar distancia y poder apreciar la verdadera dimensión del impacto que tienen los medios. Los docentes que desean incluir un componente de alfabetismo en medios dentro del proyecto de narrativa digital necesitan hacerlo de manera deliberada a medida que el proyecto se desarrolla. Para conocer más sobre ideas y recursos en español para enseñar alfabetismo en medios haga [clic aquí](#)

DESPERTAR HABILIDADES DORMIDAS

A medida que la narrativa digital se incorpora a la corriente principal de la educación su técnica parece bastante prometedora. La creación de historias digitales despierta habilidades y talentos (en arte, producción mediática, narrativa oral y desarrollo de proyectos, entre otros) que pueden permanecer dormidos en los estudiantes o aprovecharse en la escuela, en el trabajo y en la expresión personal. Además, las historias digitales desarrollan una variedad de alfabetismos digitales, orales y escritos de manera integrada. Estas técnicas aprovechan las ventajas no solo de que los estudiantes se sienten cómodos con las narrativas sino atraídos por los componentes digitales que agudizan su pensamiento crítico, indagación y habilidades de escritura.

Mediante la creación de narrativas, los estudiantes desarrollan el poder de tener su propia voz y se convierten en héroes de sus propias historias de aprendizaje. Y lo más importante, la narrativa digital ayuda a los estudiantes a convertirse en participantes activos en lugar de consumidores pasivos en una sociedad saturada por los medios.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Alan Davis es coautor del libro Digital storytelling in an urban middle school (Narraciones digitales en una escuela urbana de secundaria)
<http://thenjournal.org/feature/61/>

[2] Para crear y editar Narraciones Digitales se necesita software de tres tipos:

- edición de video (<https://eduteka.icesi.edu.co/VideoDigitalSoft.php>)

- edición de audio (<https://eduteka.icesi.edu.co/ExpresionMusical.php>)
- edición de imágenes (<https://eduteka.icesi.edu.co/ArtesVisuales3.php>)

CRÉDITOS:

Artículo escrito por Jasón Ohler y publicado originalmente en la Revista "Educational Leadership", enero de 2006.

<http://www.jasonohler.com/pdfs/digitalStorytellingArticle1-2006.php>

EDUTEKA tiene relación de vieja data con el profesor Ohler a raíz de la traducción y publicación de uno de sus mejores trabajos: [Arte: La cuarta competencia básica en esta era digital](#)

Nos mantenemos en contacto con el autor y como acaba de publicar su libro sobre Narraciones Digitales “Digital Storytelling and New Media Production in the Classroom: Pathways to Learning and Literacy” nos solicitó traducir y publicar este artículo que muestra claramente la esencia del libro.

Para mayor información (en inglés) sobre Narraciones Digitales (Digital Storytelling), visite el sitio del autor: <http://www.jasonohler.com/storytelling/>

Publicación de este documento en EDUTEKA: Noviembre 25 de 2006.

Última modificación de este documento: Noviembre 25 de 2006.