

Narración digital en el aula

2008-02-01

Narración digital en el aula

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.

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.

•

NARRACIÓN DIGITAL EN EL AULA

Por Jason Ohler

Traducción para EDUTEKA: Beatriz Salazar de Mendoza

<https://eduteka.icesi.edu.co/NarracionesDigitales.php> Recomendamos consultar el artículo escrito por Jasón Ohler en el que muestra cómo mediante la creación de

narrativas personales digitales, los estudiantes se convierten en creadores activos, en lugar de consumidores pasivos de multimedia. [Ver mas](#)

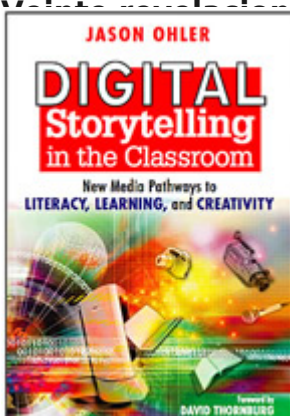
Para EDUTEKA es motivo de orgullo tener una vez más la oportunidad de traducir y publicar apartes del último trabajo (2008) del Doctor [Jason Ohler](#). Pionero y experto en Narrativa Digital. En el pasado, publicamos ya, traducidos al español, otros dos de sus trabajos, lo que nos permitió establecer con él un vínculo cercano.

En este capítulo introductorio de su libro “Narraciones Digitales en el Aula”, puntualiza una serie de aspectos a tener en cuenta cuanto se trabaja en el aula con estas narrativas. Los puntos que menciona, fruto de su experiencia de más de 25 años tanto en ambientes escolares como en formación de docentes, se presentan como veinte revelaciones clave con las que demuestra como las narraciones digitales permiten trabajar de manera transversal en el desarrollo de habilidades en diseño, planeación, trabajo colaborativo, creatividad, pensamiento crítico, manejo competente de información (CMI), alfabetismo en medios y uso efectivo de las TIC.

Por último, queremos apelar a nuestros lectores/usuarios que tengan contacto con compañías editoriales para que les planteen la posibilidad de traducir y publicar el libro completo ya que creemos que es una obra que amerita ser conocida, estudiada y utilizada en sus prácticas por todos los docentes iberoamericanos.

CONFESIONES DE UN DOCENTE DE NARRACIÓN DIGITAL

Veinte revelaciones sobre Narración Digital en Educación



Había una vez, hace mucho tiempo, en los tempranos y oscuros

días de la era digital (alrededor de 1980), cuando Internet era un club de información secreta para empleados del gobierno, los íconos eran símbolos religiosos y los iPods

eran recipientes en los que venían las cápsulas, los pioneros en el uso de la tecnología digital (Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC) empezaron a utilizar las herramientas imperfectas de su época para crear lo que hoy en día conocemos como narraciones digitales [1].

Unas décadas más tarde, la mayoría de nosotros se ha involucrado con la narración digital (ND), muchas veces de forma inconsciente, al utilizar las nuevas y poderosas herramientas, que ahora damos como hecho común en nuestras vidas, y satisfacer la necesidad ancestral de darle voz a nuestra narrativa. Las narraciones digitales son simplemente la más reciente manifestación de una de las actividades más antiguas del ser humano: el relato de historias o cuentos. Como la última ola de innovación tecnológica nos arrolla permanentemente, quizás tranquilice saber que algunas cosas no cambian. Una de ellas es nuestra necesidad de contar historias que viene desde la prehistórica época de las cavernas y llega hasta la era postmoderna de los digitadores en teclado de computador. *

MI CELULAR CUENTA HISTORIAS

De una cosa estoy seguro sobre las tecnologías futuras y es que siempre encontraremos la manera de contar historias con ellas. Mi teléfono celular es un buen ejemplo. Cuando timbra, se escucha una música creada por mí y aparece en la pantalla una presentación de diapositivas que cuenta la historia sencilla de un viaje que hice con mi esposa al sureste de Alaska. Sin lugar a dudas esto es algo muy nuevo. De hecho, si hace 25 años le hubiera dicho a alguien que dentro de otros 25 yo podría hacer algo así, me habría considerado loco. Y hace trescientos años, me habrían quemado en la hoguera por considerarme brujo.

Pero el hecho de que yo haya encontrado la forma de utilizar mi celular para contar una historia, podría parecer además algo a la vez anticuado, predecible y alentador. Antes que nada, somos criaturas narradoras, que utilizamos las historias para hacer cosas esenciales, por ejemplo enseñar a otras personas algunas habilidades básicas, construir comunidades, divertirnos, ponernos en paz con el mundo y cultivar un sentido de identidad personal. Las tecnologías digitales van y vienen, pero las historias permanecen. Y como veremos, en muchos sentidos lo que hace a las

historias efectivas, característica consistente también al paso de los años, es un hecho que nos puede servir de apoyo cuando vayamos a hacer una narración utilizando tecnologías que en cierta forma nos pueden distraer. La segunda parte del libro indica cómo realizar una narración efectiva, habilidad posible de desarrollar en la medida en que las TIC sean más poderosas.

|

****Revelación #1**

**

De una cosa estoy seguro sobre las futuras tecnologías digitales y es que siempre encontraremos la manera de contar historias con ellas.

|

LOS ALBORES DE LA NARRACIÓN DIGITAL

A pesar de que en los inicios de la era de la información contábamos historias utilizando la tecnología digital, esto no era nada fácil. Hay que reconocer que los primeros computadores no eran muy amigables, cuando de contar historias se trataba. Los computadores Apple IIe que mis estudiantes y yo utilizábamos a principio de los años 80, arrancaban con el lenguaje de programación BASIC. Esto quiere decir que al iniciarlos, aparecía un cursor que titilaba y que esperaba que le escribieran líneas de código de programación para generar de la nada una aplicación de computador. Y ciertamente esto requería mucha creatividad, ya que el software como lo conocemos hoy en día no existía.

|

Revelación #2

La revolución digital habría sido una revolución de la narración si los primeros computadores hubieran arrancado con un procesador de texto en lugar de hacerlo con un lenguaje de programación.

|

IMAGÍNESE LOS COMPUTADORES SIN SOFTWARE

¡Es difícil creerlo, pero en los inicios de los años 80, casi no había software! Las herramientas de software, que hoy conocemos y damos por hecho, tales como Procesadores de Texto, Hojas de Cálculo y programas de Edición de Imágenes, eran realmente cosas del futuro. Y aunque la programación nos interesaba a unos pocos, esta situación nunca me detuvo para utilizar los computadores como máquinas de narrar historias. Uno de los primeros trabajos que asigné a mis estudiantes de bachillerato, fue escribir un programa de computador que contara una historia sobre los valores y principios que guiaban sus vidas. A pesar de los teclados macizos, las pantallas borrosas y el software poco sofisticado, la luz de sus historias brilló a través de ellos. He estado involucrado con la Narración digital (ND) desde los inicios de los PC, y a pesar de que las herramientas han cambiado drásticamente a lo largo de los años, la esencia de una buena historia, así como la necesidad de contarla, no lo han hecho.

INICIO DE LA ERA DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DE APOYO

Me gusta catalogar las herramientas de la era digital como “tecnologías de apoyo o ayuda para personas con carencias artísticas”. Ellas nos brindaron, a quienes no aprendimos a usar la máquina de escribir, tocar el piano o manejar un pincel, la oportunidad de narrar historias.

|

Revelación # 3

La tecnología digital es una tecnología de apoyo para quienes tienen carencias artísticas.

|

De hecho, si yo tuviera que resumir la era digital en una frase, sería ésta: “Finalmente, cada uno puede contar su propia historia y a su manera”. Las cámaras digitales, los programas de dibujo, los teclados para música y los procesadores de texto, así como todas aquellas otras tecnologías que estarán por aparecer y que en el momento no podríamos siquiera imaginar, nos ofrecen nuevas formas de personalizar métodos de autoexpresión. Podemos explorar nuevas formas de comunicación sin mayores consecuencias serias, pues nos permiten trabajar una idea, y luego, con la milagrosa ayuda de la edición, cambiar esta idea, algo muy difícil hacer si se usa una máquina de escribir o un pincel. Y, gracias a la [Web 2.0](#) (nombre comúnmente usado para describir el estado actual de evolución de Internet, como conjunto de herramientas de distribución, colaboración y participación), tenemos un escenario internacional para las historias que narramos.

|

Revelación #4

La revolución digital en una frase: Todos terminamos narrando nuestra propia historia, a nuestra manera.

|

EL ARTE SE POSICIONA COMO LA CUARTA R

De hecho, debido principalmente a Internet y a la necesidad de un *Esperanto* internacional [2] para nuestra aldea global, es que el arte se está convirtiendo en <https://eduteka.icesi.edu.co/profeinvitad.php?ProfInvID=0016> la cuarta R dentro del proceso educativo y que “la historia” se está transformando en un formato clave para la comunicación global. Puesto que hoy en día esperamos que los estudiantes produzcan trabajos escolares multimediales para sus asignaturas (materias), incluyendo páginas Web, presentaciones multimedia (Power Point) y narraciones digitales, el lenguaje del arte y del diseño ocupan cada vez más un lugar preponderante. El arte, que una vez fue difícil de digerir para el común de las personas, se está convirtiendo ahora en un asunto tan importante para el éxito laboral y el logro personal, como las otras tres Rs (Matemáticas, Lectura y Escritura, que en inglés se denominan las 3Rs).

Para acceder a más información sobre [el Arte como La cuarta R](#), lo invito a visitar el portal <http://www.jasonohler.com/fourthr> o a leer el artículo en español “[Arte: La cuarta competencia básica en esta era digital](#)”).

|

****Revelación #5**

**

El arte es la cuarta R

|

VISIÓN DE LA REVOLUCIÓN DIGITAL A TRAVÉS DEL PROCESO CREATIVO

¿Es usted conciente de esos momentos especiales en su vida cuando de pronto todo cambia? ¿Por ejemplo cuando se da cuenta que sus padres alguna vez tuvieron su edad? ¿O que la mascota que usted tanto quiere algún día morirá e irá al cielo de las mascotas? Ser docente de ND me ha proporcionado algunos de esos momentos que

me han cambiado profunda e irrevocablemente como maestro, amigo, investigador, ciudadano, productor creativo y humanista digital.

Voy a presentar primero algunos antecedentes.

PANTALLAS BORROSAS Y TECLADOS RUIDOSOS

En 1981 me enfrenté como profesor a mi primer computador. En realidad éstos no parecían computadores, sino más bien pequeños tanques de guerra. Sus teclados sonaban como martillos hidráulicos y los monitores eran tan borrosos, que personas con una visión perfecta, pensaban inmediatamente que necesitan lentes. Pero funcionaban y eran el inicio del excitante viaje hacía el desarrollo de herramientas de expresión personal. La distancia que en ese camino hemos recorrido en dos décadas es verdaderamente sorprendente.

A pesar de haber acogido el incremento en la capacidad de expresión de los estudiantes de narrativa digital, lograda por la evolución de las herramientas gráficas, audiovisuales y de otro tipo, hace ya varios años descubrí algo interesante: en la medida que la tecnología se volvía más poderosa, muchas de las historias de mis estudiantes perdían fuerza. Algunos estudiantes parecían entender en forma intuitiva la nueva tecnología, y la usaban de manera poderosa y artística, pero otros no lo lograban. De hecho, para estos últimos, los componentes digitales de sus historias, empeoraban. Escuchaba en mi mente el eco de las palabras de mi profesor Marshall McLuhan: la tecnología es un amplificador.

MCLUHAN SIEMPRE PRESENTE

De una parte, un auto o vehículo por ejemplo, aumenta el poder de carga de nuestras espaldas pues nos permite mover un peso mayor; multiplica nuestros pies pues nos permite desplazarnos más rápidamente; aumenta nuestra visión nocturna pues nos da luz. De la otra, aumenta nuestra capacidad de contaminar, de generar ruido y de no ver el paisaje que nos rodea, pues nos movemos demasiado rápido para apreciarlo. La tecnología amplifica unos factores y minimiza otros. Y lo que yo estaba observando en mi clase de narrativa digital constituye buen ejemplo del efecto que debido a la tecnología, producen esos factores.

Como docente, mi preocupación principal era ayudar a aquellos estudiantes que tenían dificultades. Y a medida que trabajaba con ellos, se me hizo evidente una revelación: si uno no tiene una buena historia para contar, lo que hace la tecnología es aumentar esta evidencia. O, para ponerlo en el lenguaje de una persona que creció en los años sesentas (o antes): ¿Qué pasa cuando se le da un amplificador más potente a un mal guitarrista?

No me malinterprete, la verdad es que disfruté mucho la música en los años sesentas. Pero mucha de ella era ruidosa y bastante mala. Lo sé porque contribuí a esto ya que conformé mi primera banda a los 12 años; se llamaba “Jason y los Argonautas”. Éramos ruidosos y muy malos.

|

Revelación #6

¿Qué pasa cuando se le da un amplificador más potente a un mal guitarrista?

|

CÓMO ENCONTRAR LA HISTORIA, A PESAR DE LA TECNOLOGÍA

Como profesor de Narraciones Digitales [1] me propuse hace muchos años darle prelación a la capacidad de narrar sobre la competencia técnica en los trabajos de mis estudiantes. Esto significa que ante todo yo quería asegurar que ellos comprendieran qué era una buena historia, antes de sentarse a usar todas las magníficas herramientas tecnológicas a su disposición. Comencé por incorporar las bases de la narrativa en todas las clases en las cuales la narración fuera un tema. Además, llevé a las aulas un narrador para enseñarles cómo contar en público una historia de manera oral tradicional. Ayude luego en la transición de sus historias orales a digitales, poniendo las herramientas al servicio de la narración de la historia y no al contrario.

De esta manera las historias de los estudiantes mejoraron considerablemente. Desde entonces, y como resultado de estos descubrimientos, introduje algún tipo de entrenamiento en el arte de la narración en todos los seminarios que doy.

|

Revelación #7

Es una responsabilidad especial de los docentes asegurarse que los estudiantes utilicen la tecnología para apoyar la narración de la historia y no al contrario.

|

LA IMPORTANCIA DE LAS COMUNIDADES DE APRENDICES

Obviamente yo quería contarle a otros mi descubrimiento. Un día, cuando estaba explicando mis experiencias a un grupo de educadores, me di cuenta que estaba utilizando historias para hacerlo. Cuando esos educadores debatían mis ideas, también lo hacían contando historias, la mayoría, según ellos, de sus fracasos en la lidia con las TIC y su enseñanza. Nadie hacía referencia a investigaciones: en su lugar todos narraban historias.

En ese momento otra revelación me golpeó: las comunidades de aprendices son primordialmente comunidades de narradores. Las historias penetran nuestra fibra social y tienen la función principal de enseñar a otros, formal o informalmente. Analizándolo, muchas de las comunicaciones entre las personas, bien sea en las aulas de clase, en las oficinas, en los espacios de reuniones sociales o entre comunidades en la Web, se basan en la narración de historias. Me percaté entonces de que a mí alrededor rondaban una cantidad de historias, como una especie de oxígeno social, emocional, psicológico y espiritual que todos respirábamos para mantenernos vivos.

Entendí entonces que nuestra dependencia de las historias era profunda y penetrante y que narrarlas con ayuda de las TIC amplifica este hecho.

La siguiente revelación se manifestó al poco tiempo y tuvo que ver con nuestra relación con el flujo de información de la era digital, especialmente en dos aspectos: la velocidad de cambio de la información y la naturaleza inherentemente conflictiva de la información que consumimos en la “esfera de la información”; esa gran amalgama de recursos informativos (Internet, televisión, radio, etc.) en la cual estamos inmersos y que damos como un hecho cierto, casi como el aire que respiramos. Estos puntos requieren alguna atención.

|

Revelación #8

Las comunidades de aprendices son comunidades de narradores.

|

EL APRENDIZAJE CONTINUO Y LA VELOCIDAD PRODIGIOSA DEL CAMBIO DE LA INFORMACIÓN

Existe un término relativamente nuevo que se usa ampliamente en nuestros días relacionado con la acelerada velocidad de cambio en la era digital: aprendizaje continuo. Significa que nunca podemos detenernos en nuestro proceso de aprendizaje, puesto que la velocidad del cambio no nos lo permite. Pero la realidad es que el aprendizaje continuo ha sido siempre una forma de vida. Hace 50 años las personas también estaban aprendiendo continuamente. Sin embargo, la velocidad del cambio era mucho menor y por lo tanto la necesidad de aprender nuevas cosas era menos exigente. Cuando se dan pocos cambios, hay poco por aprender. La baja velocidad de cambio aseguraba la permanencia de una posición estable en el esquema de las cosas.

Pero esto ya no es así. Internet y otras formas de comunicación mediática tradicional como radio, televisión, periódicos y revistas siguen su curso como si no hubiera un mañana, el aprendizaje permanente se ha convertido en un estilo de vida progresista, inmediato y profundo. Resultado de lo anterior es que la actitud se ha convertido en la aptitud. Esto significa que su actitud hacia el aprendizaje de nuevas cosas –así como su disposición a olvidar información obsoleta- juegan un rol importante en la definición de su aptitud e inteligencia. La narración digital representaba una de esas áreas que pone a prueba las actitudes de los educadores hacia la naturaleza del aprendizaje, no solamente en términos de las herramientas, sino también en términos del tipo de alfabetismo y comunidades educativas que ellos querían apoyar. Para los más conservadores la ND era como mínimo una confusa pérdida de tiempo y como máximo, una seria amenaza al “status quo”. Todo es asunto de actitud.

|

Revelación #9

La actitud es la aptitud.

|

EL CONFLICTO CON LA INFORMACIÓN CONDUCE A VARIEDAD EN LAS HISTORIAS

Hace 50 años la información no solamente cambiaba más lentamente sino que era de naturaleza menos contradictoria. La información a la que teníamos acceso, proveniente de unas pocas fuentes, se ajustaba mejor al esquema coherente que teníamos sobre la forma en que estaba organizada la vida. ¿Quiere saber cómo comportarse? Lea un periódico, vea en televisión por cable, en alguno de los tres canales disponibles, el programa “Déjeselo a Beaver” [3], o hable con sus padres. Comparado esto con los tiempos actuales, había una cierta consistencia en las normas de comportamiento social, hechas públicas a través de los pocos canales de información disponibles. Parecía como si una visión única del mundo la coordinaran los pocos medios que controlaban la distribución de la información. Si yo fuera paranoide

por naturaleza, habría sospechado que había una conspiración.

Pero esa visión desapareció. La información a la que accedemos hoy es más libre y controversial. Escoja un tema, cualquiera que este sea y salga a la autopista de la información. En ella encontrará tantos puntos de vista como personas interesadas en expresar su opinión sobre el tema, a través de portales en la Web, salones para chatear, cámaras de video y otras miles de formas existentes para intercambiar información. ¿Qué pasó con el esquema social coherente del cual dependían nuestros padres? Desapareció, dándole paso a nuestro derecho a ser informados, quizás abrumados y libres para escoger nuestros propios rumbos. En una era de información contradictoria, estar en capacidad de [asimilar información de manera crítica](#), en lugar de aceptarla sin ningún cuestionamiento, se ha convertido en una habilidad de supervivencia. La expectativa social de ver a los niños, sin escucharlos, ha dado paso a la posibilidad de convertirlos en [pensadores críticos](#) y capaces de resolver problemas en forma creativa, debido esto en gran parte a las exigencias impuestas por la naturaleza contradictoria de la información.

LAS PERSONAS EN CONFLICTO NECESITAN CONTAR SUS HISTORIAS

Un resultado automático de convivir con el conflicto o contradicción de la información en la era digital es nuestra necesidad de contar historias. Como veremos más adelante en este libro, el corazón o meollo de la mayoría de las mejores historias, se encuentra en la solución de un conflicto. En la medida en que luchamos por darle sentido a la cacofonía de información que nos bombardea, la necesidad de construir una narrativa personal que aclare e inspire y que este conectada con el mundo en que vivimos, se vuelve crítica. En el lenguaje narrativo, cada uno de nosotros debe convertirse en el héroe de su propia historia y poder sobrepasar la confusión a la cual nos enfrenta la “esfera de la información”, se convierte en nuestra búsqueda, a medida que resolvemos los eventos que tenemos que enfrentar. En el proceso podemos esperar destinar gran cantidad de tiempo y energía para matar al dragón de varias cabezas del miedo, la ignorancia y la distracción.

Fue así como caí en cuenta que la “historia” se había convertido en la metáfora de nuestros tiempos – no solamente para la educación, los negocios y el entretenimiento, sino también para nuestras propias vidas, a medida que nos vamos adaptando a la era

digital. La misma estructura narrativa utilizada por la mayor parte de nuestros medios masivos de comunicación se puede usar para entender y resolver conflictos, explorar oportunidades y superar obstáculos.

|

Revelación #10

Las historias nos ayudan a darle sentido a lo caótico de la vida.

|

LAS HISTORIAS NOS AYUDAN A SOBREVIVIR

En otras palabras, las historias son más que algo bueno para nuestras vidas –son esenciales para sobrevivir. He llegado a creer que necesitamos historias, a un nivel muy básico, casi que biológico. Sin ellas, la vida es demasiado sobrecogedora como para poder recomponer las piezas que nos desajustan las heridas diarias. Las historias nos permiten tomar los trozos de nuestra vida y juntarlos de forma tal que nos posibilita aprender y recordar nuevas cosas. Ellas le dan coherencia a la comunidad y significado a nuestras vidas. Ordenan lo que de otra forma sería el caos reinante en la vida y nos ayudan a darle un sentido de identidad personal a la relación con nuestras comunidades y con el mundo en que vivimos. Resumiendo, la narración de historias es mucho más que simple entretenimiento. Constituye un conjunto de procesos prácticos que pueden adaptarse a una amplia gama de temas, tanto personales como profesionales.

|

Revelación #11

Las historias nos suministran una metáfora poderosa, una estructura y un conjunto de procesos prácticos que nos permiten resolver eventos, autoeducarnos y perseguir nuestras metas.

|

Para un docente, entender la historia como una estructura y un proceso con beneficios prácticos tiene implicaciones profundas. El patrón de la historia sirve para dar forma a currículos, diseñar módulos de enseñanza y estructurar argumentos académicos. Sobre todo, las historias se convierten en la piedra angular del aprendizaje constructivista, en el cual los estudiantes se convierten en héroes de sus propias aventuras de aprendizaje. Esto sucede en el medio académico, con los estudiantes que están generando historias sobre prácticas académicas. Pero también ocurre a nivel personal. Una de las historias más poderosas que un docente puede pedir a sus estudiantes narrar es la de su propio futuro, en ella se convierten en los héroes de la vida que quisieran vivir. Si no son héroes de sus propias vidas, entonces se convertirán en sus víctimas. Ayudar a que los estudiantes comprendan esto les dará dividendos de por vida.

|

Revelación #12

Los estudiantes necesitan convertirse en los héroes de sus propias historias de aprendizaje, así como de las historias que

narran con sus propias vidas.

|

LAS HISTORIAS ORGANIZAN LA INFORMACIÓN

Fue el valor práctico de la narración de historias lo que en definitiva me llevó a considerarla herramienta útil en el proceso de aprendizaje. La estructura y el ritmo de las historias, así como el compromiso emocional que conllevan, nos ayuda a recordar información importante que olvidaríamos si se nos entregara en informes, lecturas o piezas aisladas de información. Es precisamente esta cualidad de la historia, tratada en detalle en la segunda parte del libro, la que la hace tan útil como organizadora de información. Mientras que esta cualidad ha sido siempre una característica importante de las historias, ahora se ha convertido en asunto crítico, debido a nuestra apremiante necesidad de contar con herramientas que nos permitan navegar y coordinar la enorme cantidad de información a la que tenemos acceso.

|

Revelación #13

Las historias nos ayudan a recordar.

|

LAS HISTORIAS PUEDEN SER PELIGROSAS

Pero las historias tienen su precio. Como al involucrarnos con ellas debemos estar dispuestos a despojarnos de nuestras incredulidades [4], bajamos la guardia y tendemos a asimilar la experiencia que narra la historia con poco criterio. De hecho, una historia exitosa es aquella que en esencia nos hipnotiza. Cuando terminamos de ver una película o de leer una novela y nos damos cuenta que han pasado dos horas, consideramos con razón que éstas han sido historias exitosas. Cuando se trata de entretenerse, esto no tiene problema. Pero para la educación necesitamos algo más que hipnosis. Necesitamos compromiso intelectual.

Para esclarecer este asunto del peligro involucrado, el socio de Apple, Alan Kay [5], compara la asistencia a una obra de teatro con la participación en un evento político. Las dos experiencias parecen similares: ambas tienen oradores, se suceden en un escenario y utilizan técnicas teatrales de producción. Pero mientras en el teatro necesitamos despojarnos de la incredulidad, en el mitin político debemos hacer exactamente lo contrario. En este queremos tener afinada nuestra capacidad crítica, para formularnos diferentes tipos de preguntas sobre lo que está pasando. En cambio, si nos hiciéramos ese mismo tipo de preguntas mientras vemos la obra de teatro, sencillamente arruinaríamos la experiencia.

Evidentemente necesitamos combinar el poder y el compromiso de la narración de historias con las habilidades y la perspectiva que ofrecen la perspicacia y la capacidad crítica. De hecho, la mezcla de estas dos estrategias educativas, se constituye en una de las fronteras pedagógicas más excitantes de alcanzar. Necesitamos comprometer la totalidad de nuestro ser: los lados derecho e izquierdo de nuestro cerebro, el investigador y el narrador, el pensador crítico y el narrador oyente de historias. Al hacerlo, logramos el poder de comprometernos y de educar de manera acorde con la cultura de medios familiar a nuestros estudiantes, a la vez que los dotamos de las herramientas necesarias para navegar en forma inteligente dentro de ellos.

|

Revelación #14

La combinación de la narración de historias y del pensamiento crítico define una importante frontera pedagógica.

|

LA NARRACIÓN DIGITAL DE HISTORIAS PERMITE A LOS ESTUDIANTES EXPRESARSE EN SU PROPIO IDIOMA

De hecho, es en el medio académico donde la ND tiene su mayor potencial, principalmente porque brinda a los nativos de la era digital [6] la oportunidad de

expresarse en su propio idioma. Los estudiantes habitan un mundo primordialmente oral y digital para luego asistir a clases donde el medio impreso juega el papel preponderante. La narración digital les permite expresar contenidos por áreas de estudio en formas que les resultan familiares. He visto historias digitales que han ido desde explicar conceptos relacionados con las matemáticas, las ciencias y la literatura, hasta esclarecer visiones internas sobre aspectos culturales, artísticos y personales. Los estudiantes actuales no son los pasivos consumidores de medios del pasado. Aun cuando comparten su dosis de TV, también usan Internet para desarrollar y compartir videos propios, fotografías, música, conversaciones y otras creaciones digitales. Para muchos, el lenguaje que utilizan es el digital, los medios son el ambiente en el cual se sienten a gusto y la mezcla multimedial es el nuevo lenguaje global. Para ellos la [Web 2.0](#) es un espacio social muy creativo.

|

Revelación #15

Las narraciones digitales permiten a los estudiantes de hoy trabajar en el contenido académico con su propio lenguaje.

|

De la mano del desarrollo de la comprensión del contenido, los narradores de historias adquieren también habilidades de planeación, muy útiles y fáciles de transferir. Las historias digitales exigen que los estudiantes elaboren “storyboards”, mapas de la historia, guiones, listados de medios y otros productos de planeación de amplia aplicación. Éstos exigen a los estudiantes comprometerse con lo que las personas del medio creativo llaman “el proceso de producción de medios”, proceso este (cubierto en detalle en la tercera parte de este libro) que se puede aplicar a cualquier esfuerzo

que involucre crear, editar y compartir trabajo original. La producción de medios no es algo que funcione si los estudiantes simplemente improvisan. Ellos deben tomar distancia, hacer una pausa, adquirir una visión de largo plazo y preguntarse: ¿"A dónde quiero ir y qué pasos debo dar para llegar allá?". Pero aún más importante, el proceso de producción de medios requiere que los estudiantes sinteticen imaginación, creatividad, investigación y pensamiento crítico, con el fin de traducir sus ideas en alguna forma de expresión mediática. El crecimiento personal que ocurre durante este proceso no solamente es profundo sino también práctico.

|

Revelación #16

La narración digital ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de planeación que se pueden transferir a muchos emprendimientos.

|

TODO ES ASUNTO DE ALFABETISMO

Las dos siguientes revelaciones están relacionadas con alfabetismo. Planteado en términos sencillos, no he encontrado mejor vehículo que la narración digital para combinar el desarrollo tanto del alfabetismo tradicional, como del nuevo. Para la narración digital la forma tradicional de escritura, clara y argumentativa (no-ficción) es clave. El dicho "Si no está escrito en el guión, no se dice en el escenario", aplica no solamente para la narración digital sino también para una obra de teatro de Broadway. Muchos docentes me han dicho que los proyectos de medios son una manera estupenda de estimular la escritura sin que se note. Estudiantes que no disfrutan la planeación y ejecución de un ensayo, atacan con gusto la planeación y

narración de una historia digital.

Mi propuesta sobre la ND incluye también, cuando sea posible, otros alfabetismos tanto en arte y expresión oral, como escritura y producción digital. La narración digital actual es la punta del iceberg, bajo la cual se encuentran un número de dispositivos para la evaluación de alfabetismo, que incluyen documentos de planeación, guiones de narración, enfoques, “storyboards” y auto evaluación; así como música, arte, presentaciones orales grabadas y otros preciados ejemplos de trabajos estudiantiles. Un proyecto de narración digital puede ser en sí mismo un portafolio de gran alcance y profundidad.

|

****Revelación #17**

**La narración digital combina los alfabetismos tradicionales con los nuevos, motivando a estudiantes

que antes eran indiferentes hacia el desarrollo de estos alfabetismos.

|

COMO ENTENDER LA PERSUASIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

La narración digital es también un medio efectivo para enseñar otra clase de alfabetismo que cada día cobra mayor importancia, en la medida en que nuestros estudiantes pasan más y más tiempo en un ambiente cultural saturado por los medios de comunicación: el [Alfabetismo en Medios](#). Aunque existe un gran debate sobre qué es exactamente alfabetismo en medios, yo lo defino simplemente como tener las habilidades necesarias para reconocer, evaluar y aplicar las técnicas persuasivas de los medios.

Nuestros estudiantes viven en un mundo sobre saturado de historias contadas en los diferentes medios, que con frecuencia los ven a ellos en términos comerciales como un segmento del mercado. Por esa razón, nosotros queremos que los estudiantes no solamente aprendan con los medios, sino que también aprendan sobre los medios.

Queremos que ellos entiendan que la diferencia entre una historia exitosa y una publicidad exitosa, depende en buena medida de la finalidad o propósito. Y esto es válido tanto si los estudiantes están utilizando solamente el medio impreso o la gran cantidad de herramientas digitales que tienen disponibles. En palabras de Steve Goodman (2003), “El medio es un filtro que simula ser una ventana abierta” (p.6). Queremos que los estudiantes entiendan qué hacer para que un filtro parezca una ventana.

La realidad es que hasta que los estudiantes se conviertan en persuasores, la persuasión que ejercen los medios se mantendrá oculta para ellos. El desarrollo de la narración digital se convierte en poderosa oportunidad para el aprendizaje de [alfabetismo en medios](#), cuando los docentes involucran a los estudiantes en el análisis de las técnicas mediáticas y el lenguaje que utilizan y lo pueden relacionar con otros medios presentes en su vida. Al hacerlo se ayuda a los estudiantes a detectar cómo y cuándo están siendo persuadidos. De la misma manera que queremos que los estudiantes sean escritores efectivos porque esto los convierte en mejores comunicadores y en pensadores críticos, también buscamos que sean usuarios efectivos de los medios para que puedan contar sus historias y entender la verdadera naturaleza de las historias que otros les cuentan.

|

Revelación #18

La creación de historias digitales se convierte en una forma efectiva de enseñar [alfabetismo en medios](#).

|

CREATIVIDAD: LA HABILIDAD IDEAL

La siguiente revelación tiene que ver con la creatividad, ese toque especial de la experiencia humana que en el mundo de la educación parece a veces valorarse y

otras no, con la misma frecuencia con que se aprecian las corbatas anchas en el mundo de la moda. Por un lado parece estar fuera de lugar en el mundo de “[Qué ningún niño se quede atrás](#)” y de las pruebas estandarizadas. Lo que induce a padres, docentes y directivos escolares a desvalorizarla. Por otro lado, parece existir la convicción generalizada de que los estudiantes que no cultiven la imaginación y la creatividad tendrán muy pocas oportunidades en este mundo fuertemente orientado hacia la innovación.

Después de estar 25 años en el medio de la tecnología educativa, creo que lo fundamental para el éxito en la era digital – tanto en el campo personal como en el profesional – es entender que la tecnología digital provee a la humanidad con uno de los amplificadores más importantes jamás diseñados, para la creatividad y la imaginación. Usar la nueva tecnología de medios para hacer el mismo trabajo de generaciones anteriores es desperdiciar la oportunidad que esta ofrece a la educación, al trabajo y a nuestras propias vidas.

Hasta el día de hoy no he visto una actividad que permita a los estudiantes combinar diseño, creatividad, pensamiento reflexivo y habilidades tecnológicas en la forma que lo hace la ND. Ésta obliga a los estudiantes a pensar ingeniosamente para enfocarse en objetivos con verdadero valor humano. Saca a la superficie al artista real que hay en los estudiantes, ayudándoles a practicar la creatividad como una habilidad valiosa en el mercado, generadora de satisfacción personal y provechosa para las comunidades en que viven. Si usted quiere motivar a sus estudiantes para que piensen en forma creativa, a la vez que demuestran su habilidad para comunicarse y resolver problemas, la ND es una forma muy efectiva de hacerlo.

|

Revelación #19

La narración digital ayuda a los estudiantes a desarrollar la creatividad y

las habilidades de innovación necesarias para resolver problemas importantes en forma imaginativa.

|

AHORA LOS DOCENTES SON MÁS IMPORTANTES QUE NUNCA

La última revelación está relacionada con la ayuda a los docentes para que encuentren su rumbo en el aula de la era digital. Para estimular entre los docentes la discusión sobre nueva producción en medios, con frecuencia les muestro ejemplos de historias digitales creadas por estudiantes y por otros docentes. Mientras algunos de ellos se muestran realmente estimulados e interesados con lo que ven, otros están más enfocados en saber qué tan pronto pueden retirarse de su profesión. Mi deseo ferviente es que no lo hagan. Sus estudiantes los necesitan ahora más que nunca.

No es importante que los docentes sean técnicos experimentados. Los estudiantes lo serán, pues se dan el lujo de contar no solo con el tiempo sino con comunidades informales de aprendizaje bien desarrolladas, que los mantienen al día en los últimos y más importantes avances del mundo tecnológico. Lo importante es que los docentes sean administradores eficientes del talento, del tiempo y de la productividad de sus estudiantes. Ellos más bien deben ser los guías que están al lado, antes que los magos de las TIC.

La idea de que las TIC están volviendo obsoletos a los docentes está equivocada 180° grados. Hoy más que nunca los estudiantes necesitan docentes que les puedan ayudar a escoger entre diferentes alternativas, a aplicar inteligentemente las tecnologías digitales y a contar sus historias en forma clara y humana. Más que nunca, los estudiantes que viven en el abrumador y frecuentemente confuso mundo de las TIC, necesitan la voz esclarecedora del docente que puede guiarlos en el proceso de aprendizaje. Más que nunca, los estudiantes necesitarán docentes que les ayuden a desarrollar un buen criterio. ¿Y cuál es el buen consejo que doy a los docentes para que lo transmitan a sus estudiantes de ND? Enfóquese primero en la historia, segundo

en la tecnología y luego todo encajará en su lugar.

|

Revelación #20

La tecnología digital no hace obsoletos a los docentes. Más bien ocurre lo contrario. Hoy más que nunca, los estudiantes necesitan la guía y la sabiduría que los docentes pueden ofrecerles, para ayudarlos tanto a usar las TIC en forma cuidadosa como a contar sus historias con claridad y humanismo.

|

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Los siguientes son ejemplos de temas apropiados para construir narraciones digitales:

Un día en la escuela

- Mi instrumento musical
- El transporte escolar

Le invitamos a consultar el siguiente artículo para ver un ejemplo de narración digital
<https://eduteka.icesi.edu.co/NarracionesDigitales.php>

[2] El esperanto es una lengua auxiliar creada por un médico polaco en 1887 con la esperanza de que se convirtiera en la lengua universal.

[3] “Leave It to Beaver” programa de televisión transmitido en Estados Unidos, con formato de comedia, el cual se convirtió en el ícono de la “familia ideal” en ese país de mediados de los 50 hasta finales de los 60s. <http://www.leaveittobeaver.org/>

[4] Coleridge, S. T. (1817). Biografía literaria. Autopublicación.

[5] Kay, A. (1996). Descubriendo el elefante: Uso y abuso de los computadores en la educación. Sequence, 31(4), 1-2.

<http://www.educause.edu/pub/er/review/reviewArticles/31422.html>

[6] Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. Horizon, 9(5), 1-2.

<http://horizon.unc.edu/>

CRÉDITOS:

Primer capítulo del libro “Digital Storytelling in the classroom” escrito por Jasón Ohler, PhD. Traducción realizada por EDUTEKA con permiso expreso del autor.

La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe mantiene una relación con el Doctor Ohler que se remonta al 2003, año en que traducimos y publicamos dos de sus mejores trabajos: [Arte: La cuarta competencia básica en esta era digital](#) y [Narraciones digitales en el aula](#).

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: Febrero 01 de 2008.

Última modificación de este documento: Febrero 01 de 2008.*