

¿Qué tenés para contar? Narrativas Digitales.

Pérez, Ana. Saldombide, Lucía. Torena, Levinson.

Estudiantes de 4o año de Consejo de Formación en Educación (CFE) Uruguay.

lauperez90@gmail.com, lu.saldombide@gmail.com, levs508@gmail.com

Resumen

Desde los comienzos, el hombre utilizó historias para explicar lo que le sucedía. Así, hasta el presente, tanto niños como adultos se ven invadidos por relatos, como publicidades, recuerdos, entretenimiento, cine, entre otros. Contamos historias para darle sentido a toda la información que nos rodea.

A diario en las redes sociales o páginas web se comparten distintas historias. El mundo tecnológico en el que se vive ha absorbido esta característica tan propia del ser humano: contar. Actualmente la educación ha comenzado a combinar la narrativa con la tecnología, para que los estudiantes puedan darle sentido a todo lo que aprenden en el aula. Así surgió lo que hoy se conoce como “narrativas digitales (ND)”: un modelo de producción de contenido que se caracteriza por reconstruir una historia en diversas plataformas, propiciando la motivación y el interés por el aprendizaje. A través de las narrativas digitales en la práctica docente, se procura favorecer en el alumno un aprendizaje significativo de los temas abordados en clase, combinando los conocimientos desarrollados y la creación por parte de ellos, de narrativas que los involucren.

Palabras claves: narrativas transmedias, educación, TIC, aprendizaje significativo.

Marco Teórico:

Hoy en día la tecnología es parte de la vida, ya no se puede estar ajeno a ella. De esa apropiación depende, en gran medida cómo el

hombre se relaciona, aprende y maneja las herramientas digitales a su favor.

Las diferencias se presentan entre los que están utilizando las TIC como herramientas de creación y construcción de conocimiento en el aula y aquellos que las consumen simplemente; no solo entre los que están conectados y los que no están conectados. (Coll Salvador, 2010). La educación del siglo XXI debe generar ciudadanos capaces de convivir en la sociedad de esta época, fomentando la aplicación de la tecnología como herramientas para crear nuevos conocimientos.

Los recursos digitales tienen el potencial de posibilitar, ampliar y acelerar el aprendizaje de manera inimaginable. Pero hay un problema, la forma en que los docentes usan la tecnología está más relacionada con la comunicación de contenidos conceptuales, que con la creatividad y la generación de conocimientos. Cada vez más personas tienen, por medio de herramientas y recursos digitales, el acceso a todo el conocimiento; esto implica que el docente ya no es el facilitador de él y por tal motivo su rol es el de ayudar a los estudiantes a gestionar y manejar toda la información que poseen. Se trata de ayudarlos a desarrollar actitudes, en particular la autoconfianza, haciendo que se produzca un cambio favorable en el mundo. (Fullan M., 2014).

En el marco de esta realidad educativa que se vive es que surgen las Narrativas Digitales Transmedias (ND). Estas son una forma particular de narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión,

videojuegos, teatro, etc.). Las ND no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil. (Scolari C., 2013). Ellas se nutren de las tradicionales narrativas usadas desde siempre, originalmente es la misma, pero la historia puede ser diferente según el medio por donde nos llegue. El suspenso, el conflicto, la sorpresa y la identificación se condimentan con la inmediatez de la tecnología. Hoy en día las ND son una herramienta más para el trabajo en el aula, son múltiples las aplicaciones que van desde la introducción de un tema a la motivación de los estudiantes y porque no a la evaluación a través de ellas. Facilitan la alfabetización digital, una de las competencias del siglo XXI. También ayudan a los estudiantes a leer y a interactuar con materiales de lectura, a incrementar el vocabulario y mejorar en la gramática y en la ortografía, facilitando la puesta en práctica de los conocimientos que han aprendido. Las ND animan a los estudiantes a crear sus propias historias interactivas, lo que hace el docente en estos casos, es partir de un aprendizaje determinado y proponer a los estudiantes la elaboración de sus propias historias vinculadas con dicho tema. Fortalece habilidades de pensamiento, desarrolla competencias lingüísticas, comunicativas y digitales, potencia la indagación y el descubrimiento a través de historias que le permite involucrarse en la trama.

No existe un modelo único de creación de narrativas transmediáticas, aunque sí hay coincidencias sobre sus requerimientos esenciales: un mundo consolidado, una historia, personajes robustos y la selección de plataformas acordes con las características de la producción (Gallegos A., 2011)

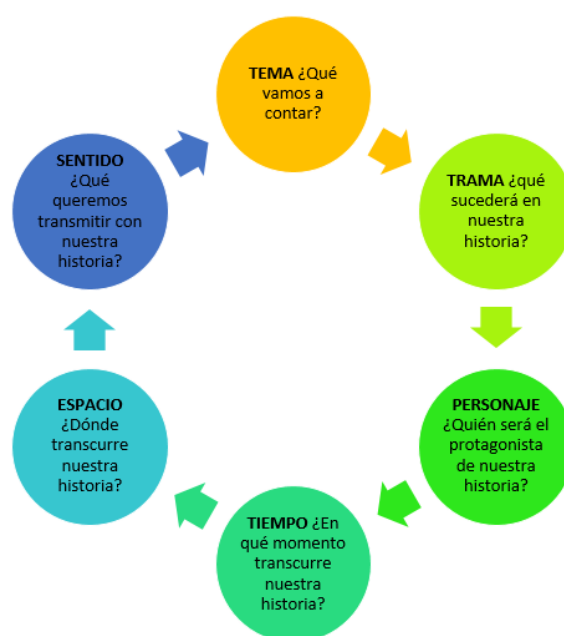


Figura: 1 Composición de Narrativas Digitales. Extraído del material teórico del curso Narrativas digitales (Plan Ceibal –Net_Learning)

La creación de una ND surge de la unión de la narración tradicional y la selección de los recursos y herramientas digitales. Estas herramientas permiten incorporar a la historia diferentes formatos, como imágenes estáticas o en movimiento, audios e interacción.

A la hora de crearla se debe seguir un orden: esquema o guión, estructura, elementos, recursos digitales y publicación. Los recursos utilizados son muy variados: redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram), aplicaciones para crear videos (Animoto, Sharalike) o aplicaciones para presentaciones (Prezi, Powtoon), son solo parte de la gran variedad de herramientas para contar la narrativa.

Fundamentación

A partir de esta realidad invadida por lo digital, se puede observar que los adolescentes actualmente se encuentran en una continua interacción con la tecnología. Esta situación no siempre es acompañada desde los centros educativos a los que asisten. Es necesario, por lo tanto, que los docentes incrementen la incorporación en su práctica diaria, de las herramientas digitales, para que

sus alumnos generen nuevos aprendizajes significativos, relacionándolos con su vida y lo que los rodea.

El objetivo de este proyecto se basa en el mejoramiento de las prácticas docentes modificando el proceso de enseñanza aprendizaje tradicional, rompiendo las barreras que delimitan el aula.

Dentro de este contexto, es que surge la necesidad de cambiar las metodologías a través de proyectos que incrementen la motivación y favorezcan un verdadero aprendizaje de los contenidos que se trabajan en la clase.

El proyecto “¿Qué tenés para contar? Narrativas digitales” implicará la elaboración de narrativas por parte de los alumnos que acompañen las diferentes unidades temáticas abordadas en clase. De este modo, se buscará el desarrollo de competencias y de aprendizajes de manera progresiva a lo largo del año.

Para lograr una mayor motivación de los alumnos, se utilizará la metodología del juego “Rory’s Story Cubes” que implica el uso de dados con imágenes que serán el punto de partida para la creación de las ND.



Figura 2. Rory's Story Cubes

Cuando se utilizan las ND lo que se cuenta se expande, adquiere otro significado, se desarrolla una nueva serie de personajes, situaciones e interacciones. Por lo tanto, en el aula no se tiene un único hilo conductor, sino que se genera una red de diferentes personajes y realidades como personas interactúan en la realización de la historia.

Desarrollo

Descripción

La propuesta que se desarrollará a continuación, se basa en la implementación de las narrativas digitales en el aula. Los alumnos serán capaces de darle sentido a los contenidos trabajados en la asignatura a través de historias que serán conocidas y compartidas a través de plataformas. El proyecto tendrá una duración de todo el año escolar ya que implica todas las temáticas abordadas. En el programa oficial de cada asignatura se presentan una serie de contenidos principales que el alumno debería aprender de acuerdo al año que cursa. Los docentes implicados en este proyecto abordarán cada programa en cinco unidades. Al finalizar cada una de ellas, el docente propondrá al alumnado crear una narrativa digital que abarque los contenidos trabajados. Al comenzar el proyecto se dividirá a la clase en equipos de entre tres y cuatro personas, para que favorezca el trabajo de cada uno de los participantes. El docente entregará una rúbrica donde se describe como se ha de evaluar el proyecto y se presentarán ejemplos de ND creadas con el mismo fin.

Al culminar el abordaje en clase correspondiente a una unidad, cada equipo deberá lanzar dados, donde en cada una de sus caras habrá una imagen distinta. A partir de esas imágenes y de los contenidos abordados deberán crear una narrativa. Por ejemplo, en la asignatura Ciencias Físicas de 1o año de Ciclo básico, una vez finalizada la unidad Volumen, se propondrá realizar una ND con los contenidos trabajados: unidades de medidas, instrumentos, cálculo de volumen de sólidos regulares, de líquidos, de sólidos irregulares. Por lo tanto el alumno deberá ser capaz de conectar los contenidos y las imágenes dadas, creando una narración.

En el siguiente código QR se visualiza un ejemplo de ND del tema antes mencionado.



Figura 3. Código QR – ejemplo de Narrativas Digitales

La plataforma digital a utilizar será planteada por el docente en cada unidad, promoviendo un creciente desarrollo de competencias digitales.

El proyecto se desarrollará en al menos tres instituciones distintas, por lo que al finalizar la creación de las narrativas digitales, las mismas serán compartidas con alumnos de otras instituciones.

Objetivos

- ❖ Propiciar un aprendizaje significativo de los contenidos propios de la asignatura a través de las narrativas digitales.
- ❖ Favorecer la creatividad, comunicación y espíritu crítico de los alumnos a partir de la creación de narrativas.
- ❖ Generar un espacio de trabajo en el cual los alumno se sientan parte importante del grupo y se fomente un trabajo colaborativo donde cada uno aporte desde sus conocimientos y habilidades.
- ❖ Promover la aplicación y uso de tecnologías en el aula, fomentando en el estudiante el desarrollo de competencias digitales.

Cronograma y desarrollo de actividades

Para comenzar se presentará el proyecto a los estudiantes explicando la modalidad de trabajo y la rúbrica de evaluación que los acompañará durante todo el año escolar. Luego de la explicitación de las pautas de

acción por parte del docente y la comprensión por parte de los estudiantes, se formarán los equipos de trabajo. Al comenzar, el docente explicará los puntos importantes y necesarios para elaborar una narrativa digital: qué comprende la narración, los recursos digitales a tener en cuenta en cada unidad, entre otros.

El proyecto implica que al finalizar cada unidad los alumnos deban presentar una narrativa digital relacionada con la temática y competencias desarrolladas. Cada narrativa digital estará delimitada por el recurso digital a utilizar, generando así un creciente desarrollo de competencias digitales. Cada dos unidades ellos tendrán la posibilidad de elegir entre una opción A y B que no podrá volver a repetirse a la siguiente unidad. Así trabajarán las primeras cuatro unidades y en la última todos los equipos presentarán un video realizado por ellos.

UNIDAD	RECURSO DIGITAL
1	Opción A: Muro poster o afiche virtual Opción B: animación
2	Opción A: Muro poster o afiche virtual Opción B: animación
3	Opción A. cómic Opción B: Audio
4	Opción A. cómic Opción B: Audio
5	Video

Tabla 1: Cronograma de Actividades

Una vez finalizada la creación de todas las narrativas de cada unidad, se designará un día para realizar una exposición de las mismas.

Recursos

Los recursos primordiales que se utilizarán en el transcurso del proyecto son la computadora, tableta o celular, herramientas necesarias para poder plasmar su narrativa digital. Además será necesario contar en la

institución o salón con un proyector o televisión que nos permita al resto de la clase poder visualizar cada ND creada. Para el trabajo en el aula será necesaria una buena conexión a internet, que permita a los jóvenes investigar y trabajar en clase. Asimismo será fundamental el registro de los trabajos, conceptos y experiencias realizadas en el año, para que a partir de ello el alumno tenga una fuente de información y recordatorio de lo trabajado en cada unidad.

Evaluación

En la presentación del proyecto se trabajará la siguiente rúbrica con las competencias que se

han de evaluar. La misma está dividida en tres niveles de cumplimiento para cada competencia a desarrollar. Estas serán: trabajo en equipo, creatividad en la elaboración de la narrativa digital, competencias digitales desarrolladas en uso de los recursos y herramientas, relación de la narrativa con los conceptos abordados en clase y por último la comunicación de la historia.

La evaluación constará de dos instancias, la primera por parte de los alumnos donde ellos se autoevalúan de acuerdo a la rúbrica realizada, y una segunda donde el docente realizará su evaluación utilizando la misma rúbrica.

Competencias	Verde	Amarillo	Rojo
Trabajo en equipo	Todos los integrantes participaron con entusiasmo de la preparación de la ND.	Algunos de los estudiantes participaron y conocen el proceso de realización de la ND pero existe otra parte del grupo que no participó.	La mayoría de los integrantes del grupo no participó de la elaboración de la ND y se ve reflejado en el trabajo que presentan.
Creatividad	Narrativa digital atrapante y novedosa que demuestra la creatividad del equipo a la hora de elaborar y plasmar un trabajo.	La narrativa contiene algunos detalles creativos que favorecen al interés del receptor.	Hay poca evidencia de creatividad en la narrativa digital realizada. Los integrantes no explotaron al máximo su imaginación.
Recursos Digitales	Muy buena utilización de los recursos digitales con soltura y comprensión de las herramientas utilizadas.	Utilizan de manera adecuada los recursos digitales. Aún falta un mejor dominio de los mismos.	No presentan un buen uso y manejo de los recursos digitales, falta práctica y dominio de los mismos.
Contenidos conceptuales	Demuestran una excelente comprensión y transmisión de los contenidos abordados en la unidad y que se ven reflejados en el trabajo.	Los contenidos conceptuales presentados en la ND son mínimos y poseen poca relación con la historia elaborada.	La relación de la narrativa con los conceptos trabajados en clase es escasa o nula. Comenten errores conceptuales.
Comunicación	Narrativa digital clara y atrapante, que motiva al receptor y logra la comprensión del tema.	Trabajo adecuado que en ocasiones no desarrolla la narrativa con claridad.	La narrativa digital realizada no logra transmitir de manera adecuada la historia y los conceptos de la asignatura relacionados con ella.

Bibliografía

- Fullan, M., Langworthy, M. (2014) “Una rica veta” Ed. Pearson. Montevideo, Uruguay.
- Gallego, A. (2011) “Diseño de Narrativas Transmediáticas” Universidad de Caldas. Facultad de Artes y Humanidades. Maestría en Diseño y Creación Interactiva Manizales, Colombia

- Jenkins, H. (2009b). District 9 (Part One): Can a Bench Be a Transmedia Extension? [En línea]. Recuperada el 13 de marzo de 2016. Disponible en: http://www.henryjenkins.org/2009/08/district_9.html
- “La brecha digital fundamental vendrá por la capacidad de uso de las TIC, más que por el acceso a ellas” (2010) [En línea]. Recuperada el 13 de marzo de 2016. Disponible en: <http://www.funlode.org/notice/la-brecha-digital-fundamental-vendra-por-la-capacidad->

de-uso-de-las-tic-mas-que-por-el-acceso-a-ellas/

- Scolari, C. (2013) “Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan” Ed. Centro Libros. Barcelona, España
- “Storytelling aplicado a la educación” (2015) [En línea]. Recuperada el 13 de marzo

de 2016. Disponible en:

<http://ideasqueinspiran.com/2015/12/02/storytelling-aplicado-a-la-educacion/>

- Solari, C. (2013) “NARRATIVAS TRANSMEDIA Cuando todos los medios cuentan” Ed. Centro Libros PAF, S.L.U., Barcelona, España.