

Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas

Innovation, technologies and education: digital narratives as didactic strategies

Andrés Hermann Acosta^{1*}

¹ Universidad Tecnológica Indoamérica, Quito

*andreshermann@uti.edu.ec

DOI: https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295

Resumen

La innovación como categoría de análisis en el ámbito educativo, arrastra una herencia y tradición que viene desde el escenario empresarial, que impulsa la idea de mejoramiento de un bien o servicio, que en este caso se traduce en la aplicación de los procesos formativos en la evaluación cuantitativa de los logros académicos. El presente trabajo, propugna la idea de que la innovación tiene que ser replanteada en la educación, considerando que la mejora no se da en la aprobación o desaprobación de los estudiantes, sino más bien en el poder replantear modelos, didácticas y metodologías de enseñanza y aprendizaje de tipo activas, dinámicas y participativas para los estudiantes. Con lo antes expuesto, se presentan a las narrativas digitales como estrategias de aprendizaje innovadoras, que posibilitan dar un cambio de modelo educativo unidireccional hacia uno de tipo multidireccional y el campo de la didáctica, estimular procesos de aprendizaje desde una lógica de la activación sistémica de tipo visual, auditivo, sensorial, dando el paso de un proceso de memorización hacia asimilación, comprensión y transferencia del conocimiento hacia los aprendizajes en contextos reales. El caso del *storytelling* constituye una expresión de narrativas digitales, que se entiende como un sistema de lenguajes visuales, sonoros y que permiten la navegación hipertextual, que en el caso del ámbito educativo se presentan como un arte de contar historias, lo que posibilita generar una educación dinámica, sensorial y abierta, que propone metodologías de aprendizaje activas, de co-creación y construcción del conocimiento de manera colectiva.

Palabras clave: narrativas digitales, innovación, storytelling, tecnologías digitales, didácticas y estrategias de aprendizaje.

Abstract

Innovation as a category of analysis in the educational field, drags a heritage and tradition that comes from the business scenario, which drives the idea of improving a good or service, which in this case is translated into the application of training processes in the quantitative evaluation of academic achievements. The present work, advocates the idea that innovation has to be rethought in education, considering that the improvement does not occur in the approval or disapproval of students, but rather in the power to rethink models, didactics and teaching methodologies and Active, dynamic and participatory type learning for students. With the aforementioned, digital narratives are presented as innovative learning strategies, which makes it possible to change from a one-directional educational model to a multidirectional model and the field of didactics, stimulating learning processes from a systemic activation logic. visual, auditory, sensory type, taking the step from a memorization process towards assimilation, understanding and transfer of knowledge towards learning in real contexts. The case of storytelling is an expression of digital narratives, which is understood as a system of visual and sound languages that allow hypertext navigation, which in the case of education is presented as an art of storytelling, which makes it possible to generate a dynamic, sensory and open education, which proposes active learning methodologies, co-creation and knowledge construction collectively.

Key words: digital narratives, innovation, storytelling, digital technologies, didactics and learning strategies.

1 Introducción

En la década de los 90s del siglo XX, las tecnologías digitales se incorporan en gran parte de las actividades sociales y el campo educativo no ha quedado exento. De esta forma, se empieza a dar un uso artefactual de estas

herramientas, sin incorporar criterios pedagógicos y didácticos, que permitan hacer uso significativo en el acto educativo.

El objetivo del presente trabajo, plantea mostrar que el uso de las tecnologías y de manera específica de las

narrativas digitales y el *storytelling* permiten configurar un proceso de innovación educativa, es decir, desde la visión de provocar un cambio a un modelo educativo dinámico, flexible e interactivo, así como un sistema didáctico que posibilite lograr procesos de transferencia del conocimiento y asimilación del conocimiento de manera activa y significativa.

El trabajo recoge desde su concepción metodológica, la revisión de un estudio del arte, en torno a las experiencias de éxito realizadas en instituciones educativas, en particular del Instituto Tecnológico de Monterrey de México, que sostiene que el uso de las narrativas digitales, no solo están aportando como recursos, sino como una metodología que posibilita estimular una educación, visual, auditiva y sensorial.

Con lo antes expuesto, se pretende de este estudio establecer una línea base de tipo pedagógico y metodológico, para que de esta manera pueda servir para aplicar el uso de las narrativas digitales como estrategias didácticas aplicadas en contextos educativos que hacen el uso de tecnologías digitales y quieran apuntar a la consolidación de modelos educativos, flexibles, dinámicos y abiertos.

2 Innovación, tecnologías y educación

Con la eclosión de las tecnologías digitales en el campo educativo, se ha vinculado en la reflexión de los procesos de enseñanza y aprendizaje el concepto de innovación, el mismo que ha seguido una tradición del ámbito de la empresa, el cual ha estado enmarcado dentro de una concepción de implementación un bien, producto o servicio mejorado (InnoSutra, 2018). Este último aspecto ha generado dificultades en el contexto educativo, debido a que la praxis no se ha enfocado en formar seres humanos con competencias integrales en el marco de un saber conocer, saber hacer y saber actuar con responsabilidad ética y social.

En la tradición de la innovación educativa, debido a su herencia desde lo empresarial, esta categoría se ha circunscrito a cuatro tipos de innovación que refieren a la consecución de un producto, proceso, visión de mercado y de ajuste de la organización mejorada (InnoSutra, 2018), que de alguna forma ha repercutido con los procesos de gestión educativa y logros del currículo educativo, que se ha enmarcado a uno de tipo escolástico y conductista. Con lo antes planteado, se considera que con el boom de las tecnologías en el escenario educativo, estas herramientas no solo están aportando como recursos de apoyo en la enseñanza, sino que también pueden posibilitar la re-configuración de un modelo educativo dinámico, participativo, flexible y descentralizado.

De esta forma, la reflexión epistemológica y pedagógica, en el contexto de una experiencia de innovación educativa mediada por el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, debe ser replanteada, dejando a un lado las lógicas mercantilistas y empresarias, destinadas a la comprensión de un tipo de innovación que se

enmarca dentro de la visión como un conjunto de ideas y estrategias que permitirán provocar cambios en las prácticas educativas, de esta forma (Rimari, 2018), ha vislumbrado de la innovación en la educación formal como: “Un proceso de capacitación y potenciación de las instituciones y sujeto que a la implantación de nuevos programas, nuevas tecnologías, o inculcación de nuevos términos y concepciones” (Rimari, 2018, p.6).

Con la emergencia de las tecnologías digitales en la educación, la innovación debe ser entendida como un proceso de adaptación y replanteo de las dinámicas educativas, ya no solo desde los contextos áulicos o de educación formal, sino también en escenarios de educación no formal e informal, donde la adquisición de conocimiento, ya no solo se da a partir de la transmisión de contenidos por parte del docente y revisión de la información del material de estudio, como expone (Cobo y Moravec, 2011), se da en espacios no institucionalizados, sino en la red internet, escenarios de capacitación abiertos, lo que permite configurar los denominados aprendizajes invisibles.

Los procesos de innovación educativa a partir del uso de las tecnologías digitales, impulsan la idea de alterar la realidad vigente, modificar concepciones, actitudes, modificar los métodos y transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Rimari, 2018). Con lo antes expuesto, el presente trabajo propugna la idea de utilizar las narrativas digitales y el *storytelling* como didácticas de enseñanza para la era digital, como sistemas de lenguajes que integran la asimilación y comprensión de datos e información, de tipo visual, sonoro y sensorial, a partir del uso de estos recursos, que a partir de criterios pedagógicos de formación, permitirá estimular los procesos de enseñanza y aprendizaje, logrando así aprendizajes significativos y contenido emocional, lo que dará el paso a un mejor resultado de los desempeños educativos abstractos y conexión con los intereses y necesidades de los actores educativos.

3 Acercamiento a las narrativas digitales

El término narrativas digitales, tiene varios orígenes que se logran identificar en ámbitos como los estudios literarios a partir del análisis de los géneros, así como en el cine con conceptos como la *narrativa*, *narración* y *relato*. De esta forma (Echeverri, 2011), refiere de esta categoría de análisis como un término relativo, en permanente construcción y sin un consenso generalizado. Lo que sí está claro es que las narrativas digitales se entienden como la integración de lenguajes, apoyados en discursos que se ubican en la primera mitad del siglo XX con el uso de tecnologías como la televisión, la radio y el cine.

En una sociedad mediática la intimidad se construye a partir de las experiencias que proveen los medios y las tecnologías de comunicación. Las series televisivas muestran estos nuevos patrones de formación de la intimidad y extienden estas características hacia audiencias más amplias, aunque más selectivas (Ordóñez, 2013, p.5).

Con referencia al caso de la televisión y el cine, estas industrias culturales permitieron ir más allá en torno a la reflexión de la narrativa que venía de la tradición del género literario, vinculado con la construcción del discurso desde la prosa o visión de narración aristotélica, para incorporar una nueva experiencia en los espectadores, los cuales ya no solo podían decodificar discursos textuales, sino también integraban en su experiencia narrativa lenguajes visuales y sonoros, los cuales incorporaban un vínculo emocional con las historias.

En cuanto a los contenidos de la narrativa audiovisual, hablar de la identificación es tratar el tema del espectador. En el cine, la interpretación que hace el espectador es indisoluble de la narrativa audiovisual. Lo que se ve y se escucha reverbera emocionalmente en el espectador gracias a su comprensión del género y su inclusión en el campo cultural apropiado para esa sensibilización (Ordóñez, 2013, p.27).

El término narrativas tiene origen en el ámbito de los estudios literarios, pero se afianza en un primer momento con la emergencia de las tecnologías analógicas como la radio, televisión y cine en la primera mitad del siglo XX. En un segundo momento toma fuerza con las tecnologías digitales, representadas por el uso de los ordenadores y la red internet, herramientas que posibilitan el paso de un esquema comunicacional de tipo lineal y unidireccional, hacia uno de tipo dialógico, abierto y multidireccional (Aparici, 2010).

Lo antes expuesto, permite anticipar la idea de que el término narrativa digital constituye en unos casos una suma de lenguajes que hacen referencia no solo a bloques de texto, sino también de imágenes y sonido, de carácter dinámico e interactivo, lo cual se lo vendrá a definir como discurso audiovisual, o como refiere (Ordóñez, 2013) una integración de imágenes sucesivas, que son representadas desde un lugar y ángulos distintos. “La narrativa de una serie se elabora bajo, el presupuesto de un espectador previamente existente en un doble sentido: en cuanto cómplice del relato que va a disfrutar, y también como sujeto instituido en determinado contexto cultural que condiciona su percepción” (Ordóñez, 2013, p.30).

En el caso de la narrativa audiovisual, es importante destacar que el elemento sonoro juega un papel preponderante en la transferencia del mensaje de la historia, ya que posibilita el enlace con la imagen, dotándole de identidad e intencionalidad, que en el caso de la narración como suma de discursos encadenados provoca emoción en el espectador.

La idea antes expuesta, permite identificar, que en materia de la industria televisiva y cinematográfica, ya existió una visión de transferencia de experiencias, sentidos y disposiciones hacia el acto educativo, que en el caso de este trabajo que apunta a lograr procesos de innovación en la educación, constituye un aspecto clave, ya que la hipótesis se pretende confirmarse, es que el uso de narrativas como

las audio-visuales y digitales posibilitan mejores procesos de transferencias del conocimiento y asimilación de los aprendizajes por parte de las audiencias.

Un elemento primordial de la narrativa audiovisual es la música y por ello se hace indispensable analizar la relación entre la música, la imagen y la identidad. . . La música genera identificación porque provoca, inmediatamente, un tipo de emoción que convoca un recuerdo, una experiencia, una idea (Ordóñez, 2013, p.31).

La narrativa audiovisual encontró asidero en la consolidación de las tecnologías digitales, ya que permitió el paso de un discurso lineal, plano y secuencial, hacia la integración de discursos dinámicos, flexibles y bifurcados, es decir, hipertextuales, que son parte de las narrativas digitales, representadas por los ordenadores y tecnologías móviles. “Los medios tradicionales son representaciones, son lineales. Las nuevas tecnologías permiten el desarrollo de entornos de inmersión, donde el lector es a la vez creador” (Echeverri, 2011, p.11).

La innovación educativa enmarcada con el uso de las narrativas digitales, no solo está impulsando la idea de generar un sistema metodológico que permita generar procesos de transferencia adecuado de enseñanza y asimilación de aprendizaje, sino que también posibilita el logro de un currículo oculto, ya que promociona el manejo de tecnologías, provoca un proceso de formación continua, intercambio de experiencias, generación de investigación y cambio de la práctica educativa, de un modelo unidireccional, hacia uno de tipo dialógico y multidireccional.

Las narrativas digitales al acto educativo están relacionadas con los sistemas de interacción, navegación, y co-creación, entre los usuarios, ya que estos discursos por su arquitectura y dinámica del paradigma de la web 2.0, web 3.0 y web semántica han planteado el paso de una comunicación unidireccional (uno a todos), hacia una comunicación multidireccional (todos a todos), como expresión del paso de un diálogo de estructura lineal a uno de estructura multiseccional (Hermann, 2015, p.6).

Para (Echeverri, 2011), las narrativas digitales surgen a partir del hipertexto, hasta la convergencia mediática, que en el caso de los contextos anglicistas, esta categoría de estudio se ha relacionado con términos como el storytelling, que se ha entendido como el arte de contar una historia a través de relatos y tiene la particularidad de estar relacionado con el uso de las narrativas audiovisuales, herramientas que permiten conectar emocionalmente a los espectadores a partir de una historia. “Cualquier intento de utilizar los medios digitales en función de la narración y de la expresión cotidiana debe ser considerada como una forma de narrativa digital” (Echeverri, 2011, p.15).

Con lo expuesto hasta este momento, la presente exposición del trabajo, que se ha dado a partir de la investigación documental, ha intentado establecer el origen de las narrativas digitales, estableciendo como puntos de partida,

ámbitos como los estudios literarios y de la comunicación, que en el caso de los discursos audiovisuales provenientes de la televisión y el cine se fueron configurando como un sistema de lenguajes visuales y sonoros, que se fueron consolidado en la segunda mitad del siglo XX, con la eclosión de las tecnologías digitales a partir de lenguajes textuales, visuales, sonoros y bifurcados con el hipertexto, lo que permitió lograr experiencias de narración de tipo abierta, flexible, dinámica e interactiva.

4 El storytelling como expresión de innovación en la educación

Si bien es cierto que, con la eclosión de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, se han replanteado una serie de lenguajes y discursos que se dan a partir del uso de algunos canales mediáticos. El término narrativas digitales aparece como una categoría de análisis polisémica e incluso con un campo de intervención algo confusa.

La idea antes expuesta, tiene relación con la dificultad que se ha generado en la literatura en torno a los niveles de diferenciación entre tres términos como: narrativa, narración y relato. En el caso de la primera categoría de análisis, tiene relación con el contenido de los discursos, la narración con la forma y el nivel de enunciación y el relato con la articulación de lenguajes a partir de sus significados y significantes. En el caso concreto de la narrativa digital, se entendería como un sistema de lenguajes que integran discursos sonoros, visuales y de textos bifurcados.

En lo que respecta a la integración de las narrativas digitales en la educación, hay autores que lo relacionan como una *técnica educativa* que posibilita el adquirir conocimientos a partir del uso de las NTIC y la creación dinámica de historias. "Los relatos digitales son el arte de contar historias con la ayuda de herramientas digitales como el video, los interactivos, el audio y otros muchos recursos TIC. Esta técnica puede involucrar tanto a profesores como alumnos en el aula" (Educ@conTIC, 2017).

Entre uno de los aspectos, que han permitido la emergencia del uso de las narrativas digitales como una forma de provocar innovación educativa y elaborar contenido a partir de las tecnologías, es su aporte en la configuración de un sistema educativo flexible, abierto, interactivo y dinámico. Los recursos de la web 2.0 como redes sociales, blogs, wikis, videos y podcast han posibilitado que las audiencias ya no solo sean consumidoras de ideas, sino también que pueden ser productoras de contenidos, es decir, que el modelo *EMIREC* propuesto por *Jean Cloutier* y el modelo *PROSUMER* expuesto por *Alvin Toffler*, han permitido que estas herramientas generen la creación dinámica de contenidos, así como convertir a los receptores en emisores y constructores activos de conocimientos en la era digital (Aparici, 2010).

En lo que respecta al acto educativo, la búsqueda de las narrativas digitales en la educación permitió identificar al storytelling como estrategia de aprendizaje que hace uso

de los relatos digitales como una forma de contar historias y conectar con las audiencias, desde una vinculación con el contenido emocional. En este último tiempo, el storytelling ha incorporado el uso de las tecnologías digitales para llegar a los espectadores con nuevos lenguajes y discursos, consolidándose en el ámbito educativo como una estrategia que permite lograr procesos de transferencia efectivos, dinámicos e interactivos, en la consecución del conocimiento y el aprendizaje.

En su forma más simple, la narración sigue siendo un poderoso elemento de comunicación utilizado como una estrategia para humanizar el aprendizaje, que ofrece la oportunidad de conectarse con personas que poseen gustos o caracteres similares y además permite ver el mundo desde la perspectiva de otra persona (EduTrends, 2017, p.6).

En lo que respecta a la estrategia del storytelling como una forma de narrativa digital, el Observatorio de Innovación Educativa del Instituto Tecnológico de Monterrey de México, ha reflexionado sus definiciones y aportes que estaría brindando a los procesos formativos. Desde esta perspectiva, el centro aporta la idea de que la narrativa data de tiempos inmemoriales, como técnica que aportó a la preservación del conocimiento de generación en generación, además destaca que fue una de las primeras formas de enseñanza y transferencia en la historia.

Storytelling (narración) es el arte del uso del lenguaje, la comunicación, la emotividad, la vocalización, la psicología del movimiento (ademanos, gesticulación y expresión) y la construcción abstracta de elementos e imágenes de una historia en particular para un público (EduTrends, 2017, p.6).

La idea antes expuesta, deja ver que la narrativa y el acto de contar historias no ha sido un recurso reciente o que se ha inaugurado con el aporte de las tecnologías digitales, sino que data de miles de años atrás; la narración constituyó un aporte a la educación informal, un sistema de transferencia de datos e información brindados por el aprendizaje experiencial y la interacción social dada en la cotidianidad.

En lo que respecta a la experiencia del TEC de Monterrey, este centro de educación superior ha incorporado el uso del storytelling como una forma de narrativa digital aplicada a los procesos formativos, que ha permitido la generación del vínculo emocional del espectador con la historia y la habilidad de estructurar sus relatos. En lo que refiere al contexto áulico, esta técnica ha pasado a formar parte de una innovación educativa y estrategia didáctica que ha posibilitado, el cambio de un modelo educativo de tipo constructivista, conectivista y dialógico, así como la generación de confianza entre los participantes, el fomento de la colaboración escucha activa y activación de un aprendizaje interactivo y multisensorial.

En lo que respecta a la emergencia de los modelos pedagógicos con el uso de las tecnologías digitales, se ha reflexionado que la narrativa digital estaría permitiendo un

mayor nivel de participación e implicación por parte de los educandos, propugnando así el paso de un modelo educativo unidireccional, transmisivo y enciclopedista, hacia un modelo educativo crítico, dialógico e interactivo, que ubica al docente, ya no como único experto, sino como un mediador del acto educativo y al estudiante de receptor pasivo hacia co-responsable en la construcción de sus actuaciones educativas.

El aspecto antes anotado, representa un criterio para formular de manera anticipada, como conjetura de investigación, que el uso de las narrativas digitales desde la formulación de un enfoque didáctico permite favorecer los procesos de transferencia del conocimiento y adquisición de nuevos aprendizajes.

En la práctica docente, el storytelling facilita la función didáctica porque apoya al estudiante a mejorar el nivel de comprensión y discernimiento a través de la identificación con los personajes de las historias, los temas, las situaciones, la información y las exposiciones. Adicionalmente, el uso de la oralidad y las herramientas tecnológicas producen el ambiente que atrapa la atención del estudiante (EduTrends, 2017, p.10).

Uno de los aspectos claves para destacar del storytelling como una estrategia de aprendizaje, que se enmarca en el uso de las narrativas digitales en la educación, no solo está en el generar procesos de formación en su uso artefactual, sino que los contextos educativos como en el caso del TEC de Monterrey, identifiquen un sentido pedagógico y metodológico de estos recursos. En el caso de la institución antes expuesta ha definido al storytelling como sistema didáctico los siguientes aspectos: a) emisión del punto de vista, b) generación de una pregunta dramática, c) utilización del contenido emocional, d) modulación de la voz narrativa, e) uso de la música y efectos de sonido, f) economía narrativa y g) ritmo.

Como se puede constatar, el storytelling que parte de la definición de un diseño didáctico en los entornos educativos mediados por tecnologías, parte de la metodología del uso de la narrativa digital, ya que su contenido y forma establece un sistema de lenguajes que articulan canales visuales, sonoros y de textos bifurcados, para de esta forma como refiere Alberto Echeverri (2011), dar el paso de una educación unidireccional, jerárquica y lineal, hacia una educación aumentada, enriquecida e hipertextual, basada en esquemas comunicacionales de corte multidireccional. “El hipertexto, un sistema de escritura electrónica que organiza información de modo no lineal, con base en estructuras “red”, esto es, estructuras constituidas por nodos y enlaces” (Echeverri, 2011, p.14).

De esta forma, el aporte del presente trabajo se sostiene desde la revisión documental y estudio del arte, que los procesos de innovación en la educación, ya no solo están apuntando a la medición de logros educativos enfocados a la profesionalización, sino desde el uso de las tecnologías y concretamente con las narrativas digitales como el storyte-

ling, el logro un cambio en el paradigma educativo, dando un paso de una educación enciclopedista y unidireccional, hacia una educación dinámica, flexible y dinámica, además en el campo de la didáctica se reconoce esta innovación como una forma de estimular los procesos cognitivos y articular la praxis de las tecnologías, ya no solo como herramientas, sino como ecosistemas donde la educación se construye en contextos abiertos y situados en la realidad de una sociedad mediada por el uso y comprensión de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

5 Metodología y resultados

El presente trabajo que aborda los procesos de innovación, tecnologías y educación a partir de las narrativas digitales como estrategias didácticas ha emprendido como principal tarea dar cuenta desde una perspectiva metodológica la selección de descriptores la búsqueda documental del objeto de estudio, en diversas bases de datos, bibliotecas y repositorios académicos, entre las que destacan: SCOPUS, ERIC, DIALNET, La Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal -Redalyc- y el espacio virtual de la Universidad de Islas Baleares.

En lo que respecta a la construcción del marco metodológico, se ha realizado una primera búsqueda documental en la biblioteca digital de la Universidad de Islas Baleares, a partir de selección de descriptores como: “narrativa digital”, “multimedia y educación”, resultado que permitió ubicar dieciocho fuentes bibliográficas. Un segundo criterio seleccionado para la búsqueda documental fue el término “Narrativas”, con una identificación de diez fuentes.

Continuando con la ruta metodológica en la búsqueda asociada de la biblioteca digital de la UIB, se utilizó como criterio de selección descriptores como “hipertexto”, con un resultado de cinco fuentes, la cuarta categoría fue “hipermidia” con cuatro fuentes, el quinto criterio de selección fue “transmedia”, con el logro de dos fuentes bibliográficas. El total de fuentes que se pudo recabar para la construcción del “Estado del arte” en este espacio virtual fue de 35 fuentes.

Lo que llamó la atención en la búsqueda de este primer espacio académico, es que gran parte de las categorías que tributaron al concepto de “Narrativas”, proceden del campo de las ciencias de la comunicación y los estudios literarios, aspecto que anticipa, que la presente investigación podría generar aportes significativos al campo de la educación y el diseño didáctico en entornos tecnológicos.

El segundo espacio de consulta de la búsqueda y revisión del estado del arte de la presente investigación fue el repositorio SCOPUS, disponible en el enlace: <https://www.scopus.com>. En el caso del criterio de búsqueda que se estableció en el presente sitio fue “digital narratives” y una precisión de años del “2008 al 2018”, lo que permitió ubicar un total de 74 documentos. Este primer análisis permitió inferir que la tendencia y evolución del uso de las narrativas digitales se está enfocando en ámbitos como la música, comunicación, periodismo, redes sociales, estudios de la urbe y de manera reciente la educación.

Entre otros de los criterios que se tomó en consideración para una mayor precisión de la búsqueda y comprensión del trabajo metodológico que permitió identificar el objeto de estudio establecido, se definieron otros aspectos como autores, países de publicación, palabras claves, de esta última categoría de análisis se destaca términos asociados, no solo en la lengua castellana, sino también en inglés. Las categorías de análisis que permitieron ayudar a la búsqueda documental fueron: *transmedia storytelling*, *digital culture*, *interactivity*, *digital narrative*, *journalism*, *convergence*, *digital storytelling*, *hypertext*, *internet*, *storytelling*. Con la idea de establecer el procesamiento del análisis, no solo se anotó la identificación de categorías claves como sugiere la confección del trabajo metodológico, sino también que se analizaron los resúmenes de cada artículo vinculado con el objeto de estudio de la investigación.

El último criterio que se fijó en la búsqueda de documentación en el repositorio SCOPUS, fue universidades que han sido más prolíferas en publicaciones en el campo de análisis; que en el caso del contexto iberoamericano lideran instituciones como: “Universidad Complutense de Madrid”, “Universidad de Málaga”, “Universidad de Vigo”, “Universidad Nacional Autónoma de México” y “Pontificia Universidad Javeriana”.

Un tercer sitio que se utilizó para la búsqueda documental y la formulación del aporte metodológico y de procesamiento de la información de esta investigación, que se adscribe como tipo documental de la presente investigación, fue el repositorio “ERIC”, que en sus siglas en inglés refiere: “Education Resources Information Center”. ERIC constituye una de las más importantes bases de datos que hay en materia de educación. En el caso de este espacio académico disponible en el enlace: <https://eric.ed.gov/> se estableció como criterios de búsqueda palabras claves como: *Digital narrative*, *Location* y *Since*. Los primeros resultados que se obtuvieron del repositorio correspondieron a los años 2008 al 2018, ubicando así un total de 327 documentos, entre los que destacaron categorías como: narraciones, educación y tecnologías, métodos de enseñanza, videos, entrevistas, materiales multimedia, alfabetizaciones, segunda lengua, diseño instruccional y aplicación de las narrativas a la lengua inglesa.

Con la idea de precisar el objeto de estudio, se identificaron dos nuevas bases de datos, las cuales permitieron identificar a las narrativas digitales en su integración con ámbitos como la didáctica, metodologías y técnicas de aprendizaje en los contextos de educación media y superior. En el caso del cuarto sitio fue “Dialnet”, proyecto de cooperación académica, emprendido por la Universidad de la Rioja de España, que aportó con seis publicaciones procedentes de artículos de revistas, capítulos de monografías colectivas, tesis doctorales y libros.

El quinto y último sitio virtual, en este caso base de datos seleccionada, fue el Sistema de Información Científica Redalyc o Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, espacio académi-

co que aportó con ocho publicaciones. Entre las ventajas que cuenta Redalyc en la selección de fuentes consta sus gestores de búsqueda avanzada, publicaciones de carácter gratuito, ya que este proyecto tiene vinculación con el sistema Open Access o de Acceso Abierto, que cuenta con una gran variedad de textos provenientes de las Ciencias de la Educación y las Tecnologías de la Información y la Comunicación, integrados en buscadores como: Google, Google Scholar, DOAJ, JournalITOCs, OpenDOAR, entre otros. El cohorte en la búsqueda documental fue de diez años y las categorías de análisis se focalizaron en términos asociados con las “Narrativas digitales” y “Narrativas en Educación”.

En lo que respecta al diseño metodológico, el presente trabajo ha respondido a una revisión bibliográfica y documental, la cual permitió identificar definiciones, características, evolución, aportes y tendencia que responden al estudio de las “Narrativas digitales” en los últimos diez años. En este punto al haber definido a la presente investigación de tipo exploratoria y combinada, se ha considerado para la construcción del presente marco teórico, la fundamentación epistemológica, para próximas investigaciones se aplicarán fases como el diseño del modelo didáctico, la observación participante, la validación de los expertos del método, la aplicación del método, la generación de variables, la evaluación de la implementación y el procesamiento de los resultados investigativos.

La articulación del diseño metodológico con los objetivos, ha sustentado en la presente búsqueda bibliográfica, la consecución del objetivo central que se planteó en el poder determinar el uso de las narrativas digitales como estrategias didácticas innovadoras, en especial partiendo de la definición amplia del término, para después precisar y acotar técnicas específicas como el storytelling como un tipo de estrategia que permite aterrizar el uso de tecnologías digitales, para favorecer a partir de un método los procesos de transferencia y asimilación del aprendizaje.

6 Conclusiones

Se ha logrado constatar que la categoría de análisis de innovación, proviene de una tradición del ámbito de la empresa, lo que genera dificultades en el contexto educativo, ya que los procesos de mejora están destinando a la potenciación de un bien o servicio, que en este caso está articulado con el proceso de calificación y cualificación de los educandos.

Todavía se considera que el proceso de mejoramiento de la calidad educativa en materia de las tecnologías aplicadas a la educación, responde a un proceso de capacitación en el manejo artefactual de las herramientas, aspecto que limita las mejoras educativas por responder a un aspecto técnico y de dotación de infraestructura tecnológica.

El esquema comunicacional de las narrativas digitales se adscribe dentro de una visión unidireccional, que de alguna forma se ha trasladado en educación con un modelo educativo transmisivo, en donde los docentes son expertos y

los estudiantes receptores pasivos en el logro de sus motivos educativos.

El storytelling es una técnica que tiene una amplia tradición y resultados en el ámbito empresarial, que se ha definido como un arte de contar historias, para lograr un convencimiento de marketing, destinado a estimular procesos de venta de productos y servicios, además en el ámbito educativo está teniendo una reciente pero limitada penetración y aplicación.

7 Recomendaciones

En los contextos educativos se deberá re-pensar los procesos de innovación, los mismos tendrán que estar enfocados en el re-planteamiento de los modelos educativos, sistemas de evaluación y generación de metodologías, didácticas y estrategias de aprendizaje de tipo activas y participativas.

Se debe incorporar en los contextos educativos que hacen uso de las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se debe enfocar criterios de formación y capacitación de tipo pedagógico y didáctico, para de esta forma dar el paso de una visión artefactual de las tecnologías, hacia una visión de la aplicación de un pensamiento crítico de estos recursos.

Se debe impulsar el uso y manejo de las narrativas digitales, planteado desde el manejo de un sistema didáctico, que permita estimular los procesos de enseñanza y aprendizaje, integrando lenguajes visuales, sonoros y sensoriales, para de esta forma garantizar procesos de transferencia del conocimiento, de manera dinámica, activa y que active el contenido emocional en los resultados del aprendizaje.

El storytelling está teniendo una importante apertura en la vinculación de experiencias educativas mediadas por el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, por lo que los responsables de los procesos de formación y capacitación, deberán manejar el sistema didáctico para enseñar a los educandos a asimilar, comprender y construir el conocimiento de manera dinámica y se impulse el manejo de las estructuras cognitivas de manera integral y sistémica.

Referencias Bibliográficas

- Aparici, R. (2010). *Conectados en el ciberespacio* (Vol. 15). Madrid: UNED.
- Cobo, C., y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Colección Transmedia XXI.
- Echeverri, A. (2011). *Narrativas digitales : el arte de la narración en la cibercultura* (Tesis Doctoral no publicada). Bogotá.
- Educ@conTIC. (2017, sep). *Narrativa Digital*.
- EduTrends. (2017). Storytelling. *Observatorio de Innovación Educativa*. Descargado de <https://observatorio.itesm.mx/edutrends-storytelling/>
- Hermann, A. (2015, dec). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. *Sophía*, 1(19), 253–270. doi: 10.17163/soph.n19.2015.12
- InnoSutra. (2018, may). *Innovación. Tipos de innovación*.
- Ordóñez, G. (2013). *La narrativa del amor y la intimidad en una serie de televisión* (Primera ed.). Quito: Corporación Editora Nacional.
- Rimari, W. (2018, may). *La innovación educativa*.

Recibido: 18 de junio de 2018

Aceptado: 29 de junio de 2018



