STORYTELLING

estrategia de enseñanza digital

Storytelling (narración) es una herramienta creativa para el aprendizaje que ofrece a los espectadores una moraleja o reflexión en torno a un suceso.
Se trata de enlazar y conmover para afianzar el resultado de aprendizaje deseado.

Se utiliza para producir una enseñanza, construir múltiples sensaciones emocionales y promover diversos puntos de vista.

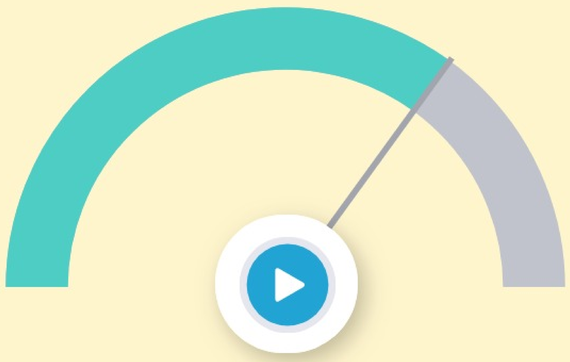
La información transmitida por este medio es difícil de olvidar gracias a que una historia estimula las emociones, lo cual deja una huella indeleble en la memoria.

Etapas de la historia

1 Separación: el héroe se define como capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones”.

2 Iniciación: el personaje enfrentará pruebas, es la parte más extensa de la narración.

3 Retorno: el personaje comparte su aprendizaje o vivencia con los demás en su regreso al origen o lugar de residencia.



aventura

ciclo heroico

Joe Lambert (2006), fundador del Storycenter en California, propone narrar historias basándonos en cuatro "C":

1. Establecer un universo inicial que todos comprendan (contexto).
2. Enfatizar un acontecimiento imprevisto (crisis).
3. Continuar con la narración de las acciones derivadas de dicho acontecimiento (cambio).
4. Finalizar con una situación específica que refleje el aprendizaje adquirido de esa experiencia (conclusión).

Lambert (2015) plantea siete pasos para utilizar el Digital Storytelling

1. Emitir un punto de vista de experiencia y utilizar el poder de las emociones personales.
2. Generar una pregunta dramática: una historia sostiene o atrapa la atención de la audiencia al lanzar una pregunta tensionante para ser resuelta al final de la narración.
3. Utilizar contenido emocional y hacer énfasis en alegrías y tristezas.
4. Modulación de la voz narrativa grabada: la presentación verbal y el timbre o tono de los narradores debe ser convincente para otorgarle un tono muy personal a la historia.
5. Uso de música y efectos de sonido: será lo que motive la atmósfera de la narración.
6. Economía narrativa: es la medida del uso de efectos para resolver las necesidades físicas de la narración y proponer la transición de los sucesos.
7. Ritmo: se usa para evitar la monotonía y mantener a la audiencia a la expectativa.

4 elementos importantes para desarrollar una narrativa

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

tipos de Storytelling

- **Real**: historias propias o de personas reconocidas.
- **De ficción**: historias dramatizadas o humorísticas.
- **Híbrido**: historias testimoniales que se basan en información real y artificios dramáticos (narración, música y efectos visuales o gráficos digitales).

Beneficios de su implementación

1. Facilita la memorización.
2. Vincula las emociones y la empatía.
3. Propicia la reflexión y el pensamiento crítico.
4. Resulta motivador.
5. Genera conocimiento a partir de la experiencia de otros.
6. Impulsa la identidad con base en las características grupales.
7. Provee la adopción de distintos puntos de vista.
8. Ayuda a transferir las emociones.
9. Mejora la competencia de la comunicación lingüística.
10. Anima el empleo de los recursos TIC.
11. Favorece la actualización del contenido.
12. Favorece la imaginación de los estudiantes.
13. Facilita la adaptación de nuevos procedimientos en la praxis educativa.

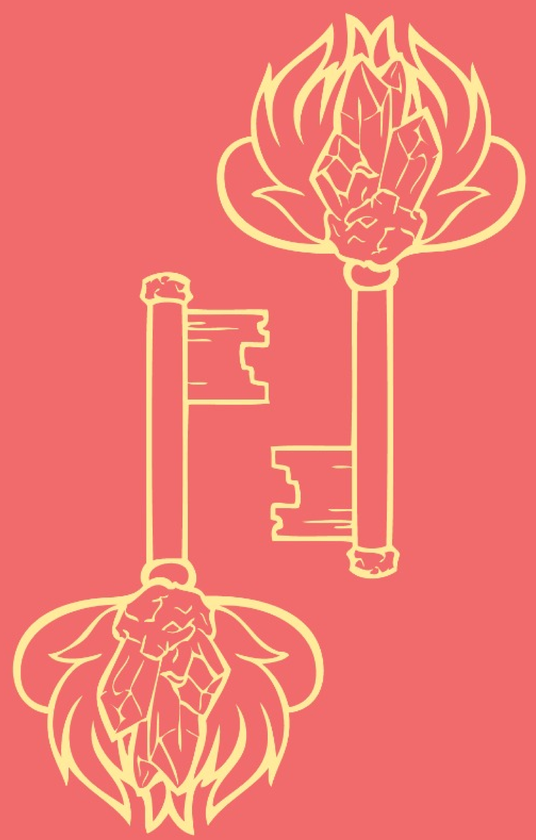
Ejemplo: Tecnológico de Monterrey – Profesora María José Vázquez de la Mora

La clase Estructuras Narrativas para alumnos de Comunicación y Animación busca aprehender las estructuras clásicas del texto para entender su construcción, además de vincular la posibilidad de contar en nuevos medios y en formatos digitales desde su creación. Para comprender el enorme impacto que tiene el relato realizamos ejercicios que buscan marcar de manera significativa la experiencia de contar.

Como ejercicio de primer parcial, y a partir de una vinculación con la transversalidad de Ciudadanía, los estudiantes realizan un ejercicio de Digital Storytelling y Civic Media, en el que se aplican conceptos de teóricos vistos en el parcial. El reto comienza cuando analizamos en clase el tema de cambio social, y determinamos un conflicto que podamos analizar en conjunto. Este ejercicio busca además aterrizar el concepto de inteligencia colectiva, al reconocer y adoptar de forma grupal una sola problemática en común. A continuación, los alumnos (en equipos de 4 o 5 estudiantes) deben identificar una persona o proyecto que de manera independiente trabaje o pueda ser considerado como un agente de cambio social específico en el área determinada anteriormente.

Una vez que se ha realizado el proceso de identificación, los estudiantes desarrollan una narrativa digital en video que se convierte en un escaparate para el proyecto y, sobre todo, para sus participantes. El objetivo principal es aplicar los conocimientos teóricos vistos en clase y convertirse en cuentacuentos digitales, al relatar un ejemplo de cambio social, empoderamiento o ciudadanía en la comunidad. Los alumnos aplican las técnicas del Digital Storytelling en un video de 2 a 3 minutos de duración que deberá estar hospedado en la red.

Ejemplo: Tecnológico de Monterrey – Profesora María José Vázquez de la Mora



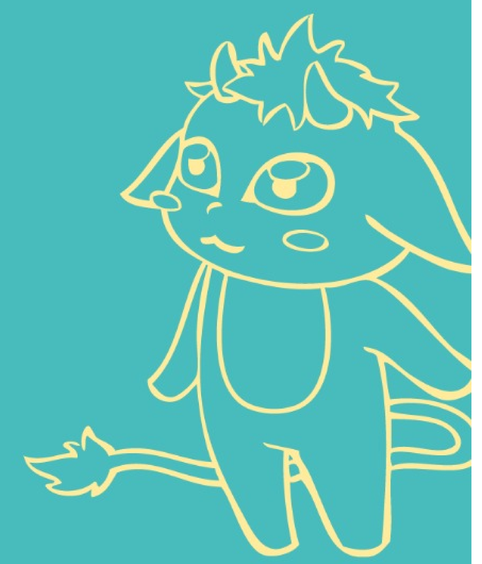
La instrucción principal es contar una historia que pueda demostrar cómo una acción social o ciudadana puede transformar a la comunidad atreviéndose a explorar las formas y formatos de los nuevos medios de comunicación, convirtiéndose en testimonios de esta transformación. Todos los videos deben basarse en un relato significativo, contener texto, voz y gráficos, y deberán contar con una fuerte carga emotiva que contenga un llamado a la acción: desde el relato se empodera al proyecto para que más personas puedan conocerlo y apoyarlo.
A través de este ejercicio hemos descubierto proyectos ciudadanos y personales de gran impacto comunitario: como el de Roma, una profesora queretana que una vez retirada se dedica a dar clases gratuitas a hijos de trabajadoras domésticas, o el de Ana Yolanda, que después de luchar contra diversos prejuicios por su discapacidad motriz fundó una panadería que da empleo a madres solteras y personas con discapacidad. También descubrimos así a Óscar, que fundó un círculo de lectura para débiles visuales que ahora utiliza este Digital Storytelling como forma de promover e invitar a más lectores a unirse. La idea principal de este proyecto es identificar cómo el relato tiene un poder increíble para transformar una comunidad desde la ficción y hasta la realidad. La maravilla de poder contar es después poder enseñarle al otro a hacerlo.

Recomendaciones para Docentes

- Reconocer que no es una estrategia sencilla, porque requiere dominio del contenido, análisis de la audiencia y creatividad para plantear la historia.
- Tener siempre presente que la historia debe tener un sentido, es decir, una dirección. La intencionalidad pedagógica es la que debe darle significado a la historia y, principalmente, al desenlace que conmoverá a los estudiantes.
- Construir o invocar un personaje protagónico que posea características con las que el grupo logre empatía. Debe tener un arco dramático, es decir, tiene que sufrir una transformación, que va de un estado de orden (zona de confort) a un obstáculo o problema que trastoca el orden; finalmente el personaje resuelve o falla ante el problema, lo que nos devuelve a un nuevo orden donde el personaje se ha transformado: moralmente mejor o peor.
- Generar espacios de crítica constructiva acerca de las historias.
- Identificar las narrativas que se han gestado en torno al campo de conocimiento que le compete a su asignatura.

Recomendaciones para Docentes

- Proteger la narrativa de la sobreintepretación. La innovación se puede confundir con frivolidad, la competitividad con la agresión, etc.
- Utilizar la ficción. La narrativa la utiliza como un elemento retórico para imaginar, explorar y reflexionar sobre realidades o estados de cosas alternos (Walsh, 2007). La ficción nos permite discutir escenarios futuros tanto felices como pavorosos, así como regresar a un pasado cuyos detalles desconocemos. Por lo tanto, es una herramienta ideal para definir nuevos objetivos, generar consenso y replantear metas.
- Leer y ver buena narrativa. Contar historias es natural, pero contar bien una historia es una obra de arte.
- Procurar la experimentación vocal para crear matices y sonidos que seduzcan al espectador, construye la empatía que aproxima a las personas a la historia para cumplir el objetivo de atrapar o enganchar
- Convertirse en líder del desarrollo del aprendizaje del estudiante a través del vínculo establecido con los fragmentos del relato para que exista la conexión emocional-intelectual del contenido de la exposición narrativa.



Fuentes consultadas

- González-Cuesta, B. (31 de 5 de 2018). ie.university. Obtenido de Branding y Storytelling, un matrimonio muy bien avenido: https://www.ie.edu/insights/es/articulos/jobs-to-be-done-la-innovacion-desde-el-conocimiento-del-cliente/
- Prendes Espinosa , M. P. (s.f.). Metodologías y estrategias para la enseñanza en línea. Obtenido de Ficha storytelling: https://www.um.es/innova/webformacion/metodologias/ficha-storytelling.pdf
- Tecnológico de Monterrey. (2 de 2017). Observatorio de Innovación Educativa. Obtenido de Edu Trends | Storytelling: https://observatorio.tec.mx/edutrends-storytelling
- TED. (22 de 5 de 2018). YouTube. Obtenido de Why tech needs the humanities | Eric Berridge: https://www.youtube.com/watch?v=F2XPF6rQ6fs&feature=youtu.be
- Alicia Cañellas Mayor ha guardado en Storytelling. El viaje del héroe: Un ejemplo práctico de Storytelling aplicado en un recurso para e-learning https://pin.it/3BuXikh
- Canvas Storytelling. By Román Zabalagosto 7, 2018. https://cookiebox.es/work/universo-historias-una-universidad/canvas-storytelling/
- Gesvin Romero Moreno ha guardado en EdTech. Cómo Narrar Historias - 8 Técnicas Efectivas | #Artículo #Educación. https://pin.it/3ACGGyb
- Pepe Pedraz - 17 abril, 2018 - Storytelling. Storytelling Design Board: el rediseño. https://www.alaluzdeunabombilla.com/2018/04/17/storytelling-design-board-el-rediseno/

CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de Educación