

## **Narrativas digitales: potenciando el aprendizaje a través del uso de medios electrónicos y redes sociales.**

Alberto Pacheco González

Catedrático de la División de Posgrado, I. T. Chihuahua

[apacheco@itchihuahua.edu.mx](mailto:apacheco@itchihuahua.edu.mx)

Patricia Adelaida González Moreno

Coordinadora de Investigación, Facultad de Artes, UACH

[pagonzalez@uach.mx](mailto:pagonzalez@uach.mx)

### **RESUMEN**

El objetivo del presente trabajo es determinar qué elementos puede aportar al aprendizaje una narrativa digital mediada a través del video. Se exponen los primeros resultados de un programa piloto sobre el desarrollo de narrativas digitales por parte de estudiantes pertenecientes a tres instituciones de educación superior siguiendo la metodología de desarrollo propuesta, misma que se analiza de forma breve. El marco teórico de este trabajo de investigación abarca diversos elementos inherentes al campo de la Narratología, mismos que se describen con el propósito de entender la narratividad como una habilidad o competencia cognitiva integral del ser humano y su utilidad como estrategia para facilitar el aprendizaje del alumno usando narrativas digitales en forma de videos digitales distribuidos por medio de Internet y redes sociales. A partir de las encuestas realizadas durante el programa piloto a los estudiantes que participaron dentro del programa piloto, se reporta una serie de ventajas mencionadas por los participantes en torno al uso del video educativo dentro de las actividades de aprendizaje realizadas.

### **INTRODUCCIÓN**

El video transmitido por un medio masivo de comunicación, como la televisión, establece un solo canal unidireccional y jerárquico de comunicación que promociona ante todo contenidos más orientados al espectáculo y el entretenimiento (Burgess, 2009) bajo una plataforma comercial y, sobre todo, limita a la audiencia a jugar un papel de receptor pasivo. Gracias al Internet, las redes sociales y las nuevas tecnologías (computadoras, teléfonos móviles, etc.), cualquier usuario, en cualquier momento y desde cualquier lugar

puede no sólo consultar un video, sino también crear, comentar, evaluar y combinar los videos de los demás usuarios, intercambiando a voluntad los roles de productor y consumidor. Esto no sólo abre un canal de comunicación bidireccional, sino posibilita la integración de comunidades o redes sociales que producen e intercambian sus propios contenidos.

Desde el punto de vista educativo, para los medios de comunicación, los avances tecnológicos y de telecomunicaciones han abierto la gran posibilidad de comenzar a transitar desde un esquema limitado de comunicación de tipo unidireccional y jerárquico hacia un nuevo esquema donde es posible sostener comunicación multidireccional. Sin embargo, a pesar del potencial que ofrecen los nuevos medios de comunicación, en la práctica, éstos han pasado desapercibidos o aún distan mucho de ser utilizados de manera eficaz en nuestros actuales modelos educativos. Por este motivo es conveniente analizar en detalle este fenómeno, el cual incide directamente en la juventud actual, y que puede tener repercusiones importantes dentro del ámbito educativo (e.g. los videos en YouTube). Para ello se propone revisar primeramente los elementos básicos de la Narratología que pudiesen ser relevantes al momento de crear una narrativa digital que sea educativamente valiosa y significativa.

LA NARRACION COMO INSTRUMENTO COGNITIVO. La Narratología o estudio de narrativas, es una plataforma epistemológica que estudia una parte de la mente humana: la inteligencia narrativa que puede considerarse un artefacto cognitivo, una competencia de la inteligencia humana (Herman, 2003). Las narrativas son importantes para la cognición humana y pueden ser un recurso didáctico valioso puesto que representan una forma universal, inherente y natural de estructurar, interpretar, evaluar y comprender la experiencia humana (Peña Timón, 2001; Sheppard, 2009). Los seres humanos comprendemos mejor conceptos expresados en forma de historias que aquellos expresados de forma abstracta y nos permiten encontrar significados dentro de aquellos conocimientos y experiencias de orden conductual y social que se encuentran insertos dentro de una serie cronológica de eventos. Por otro lado, la ficción narrativa desarrolla y ejercita una "Teoría de la Mente" saludable (*cognitive play*), tan necesaria para la supervivencia dentro de una especie social tan sofisticada como la nuestra donde es importante interpretar y predecir el comportamiento de nuestros congéneres (Zunshine, 2006; Boyd, 2010). De tal forma que el hecho de "ignorar el razonamiento narrativo refleja una perspectiva empobrecida de la cognición y la razón" (Sheppard, 2009, p. 296).

La narración es la forma discursiva que de manera universal mejor refleja la organización humana de la realidad, su significado y el sistema de valores en que se asienta. Todo acontecimiento "mediado" por la mente humana se convierte en una historia. Contar es poner en orden y lugar a los actos humanos o a los acontecimientos naturales o las abstracciones (Peña Timón, 2001).

A diferencia de la información basada en hechos y cantidades de un texto tipo descriptivo o argumentativo, el texto narrativo es polifuncional: puede incluir descripciones y argumentaciones (Herman, 2003; Brant, 2009) abarcando temas más relacionados con la condición humana, como juicios morales, de principios y valores (Friesen, 2009). El siguiente cuadro comparativo enlista una serie de características entre los distintos tipos de discurso narrativos/no-narrativos (Peña Timón, 2001; Herman, 2003; Burgess, 2009; Friesen, 2009):

**Tabla 1. Cuadro comparativo entre discurso descriptivo/argumentativo y discurso narrativo.**

<b>Tipo de discurso</b>	<b>Descriptivo argumentativo</b>	<b>y</b>	<b>Narrativo</b>
Información	Objetiva, Impersonal	Precisa,	Subjetiva, Incompleta, Personal
Razonamiento	Deductivo		Inductivo
Conocimiento	Abstracto		Concreto
Función	Monofuncional		Polifuncional
Dominio	Específico		Genérico
Tipo de cognición	Racional		Social y mediada
Hechos	Reales		Ficticios
Base cognitiva	Observación		Imaginación
Universo	Ordinario		Extraordinario
Supuestos	Hipótesis		Ficción, Juicio, Creencia
Validación	Verídico		Verosímil
Mecanismo	Razonamiento Lógico		Persuasión, Resonancia Emocional
Plano	Racional		Moral y Social

## MÉTODO

De agosto a diciembre de 2011, se realizó un programa piloto donde participaron ocho maestros y 200 alumnos del Instituto Tecnológico de Chihuahua, el Instituto Tecnológico de Cd. Cuauhtémoc y la Universidad Tecnológica de Chihuahua dentro del proyecto de investigación Podcasts Educativos liderado por el Laboratorio Mobile-Learning del Tecnológico de Chihuahua y auspiciado por el Sistema Nacional de Educación a Distancia (SINED). Entre las etapas principales del programa se impartieron cursos de capacitación, se estableció un plan de trabajo, se realizaron videos educativos como parte del programapiloto y al final se proyectaron o compartieron los videos por medio de redes sociales (Figura 1).



**Figura 1. Método para realizar el programa piloto.**

El estudio realizado analizó el impacto educativo en la producción de videos por parte de los mismos estudiantes; quienes de una manera colaborativa, ilustraron un tema de clase creando una narrativa digital representada a través de un video corto que lograra cumplir con un determinado objetivo de aprendizaje, a lo cual se le puede clasificar como "video educativo" para evidenciar aprendizaje.

Los estudiantes de clase contaron con la guía de los maestros en el enfoque metodológico (Figura 2) y los estudiantes becarios que trabajaron como asistentes en las instalaciones del laboratorio brindaron soporte técnico para la edición de medios. Al inicio del programa piloto se impartieron tres talleres de capacitación y al final se realizaron más de 50 videos; al inicio y al final del programa piloto se aplicaron 200 encuestas y se realizaron entrevistas a todos los maestros participantes. Los formatos, entrevistas y un reporte completo de los cuestionarios puede localizarse en la sección de 'Recursos' del sitio <http://tiny.cc/sined2011>.

La metodología propuesta (fig. 2) se inspira en el diseño instruccional (primera parte y monitoreo del avance) y en el proceso de realización cinematográfica (pre-producción, producción y pos-producción). La metodología se ramifica en dos partes: si el video es una historia ficticia o un documental, y se vuelve a unificar en la siguiente etapa, la producción. Donde el maestro llenando ciertos formatos (guía didáctica y rúbrica) define el objetivo de aprendizaje, criterios y fechas de evaluación. Y dentro del proceso, efectúa revisiones de los productos intermedios (la idea o sinopsis, comic o storyboard o planeación). El rol del maestro es principalmente de guía, asesor, coach o director del corto-metraje, mismo que gradualmente se va diluyendo, hasta pasar a ser, al final, casi un espectador más de la audiencia durante la proyección del video final.



**Figura 2. Enfoque metodológico para la realización del video educativo.**

## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Sin duda, es vital promover una alfabetización audiovisual y de medios con una conciencia crítica y una actitud activa y participativa, ya que hoy en día, los nuevos

medios digitales están abiertos a la creación de narrativas digitales. Como sugiere (Draaisma, 2000) usando la tecnología desde una perspectiva diferente al uso de la tecnología como medio o herramienta sino como metáfora de la mente humana, nuestro experimento empírico consistió, en buena medida, en intentar conocer los posibles beneficios del video educativo y promover una actitud activa y participativa para la creación de medios audiovisuales por medio de los propios jóvenes estudiantes, lo cual les permitió comprender el proceso que está detrás de la producción de un video basado en una narrativa, i.e. narrativa digital. Esto creemos les permitirá ampliar o ejercitar sus habilidades comunicativas y expresivas y, en algunos casos, a reconocer sus talentos. Por otro lado, se impulsa mediante la creación y publicación de narrativas digitales en redes sociales la posibilidad de conformar comunidades de tipo red social dialógica, red semiótica, y/o red abierta de innovación (Burgess, 2009). Si tomamos como referencia las respuestas obtenidas de las encuestas realizadas a los 150 alumnos participantes, puede desprenderse la siguiente observación sintética:

*Los estudiantes consideran el video como un medio creativo, dinámico, llamativo, portable, participativo y formativo que puede ser útil para aprender, ejemplificar, motivar, comunicar, investigar, colaborar, evidenciar y experimentar.*

Entre las ventajas que puede ofrecer el video educativo se encuentran las siguientes:

- Con la tecnología actual es viable para un alumno realizar y publicar videos.
- Producir un video requiere el desarrollo de habilidades y destrezas diversas: ser creativo, trabajar en equipo, planificar, investigar, redactar, actuar, editar, etc. y es una oportunidad para descubrir y encauzar talentos.
- Contando con la narrativa apropiada, un video educativo puede aplicarse en diversos niveles educativos, para toda materia o tema.
- Existen un gran número de géneros y formas para elaborar un video, donde podemos mezclar ficción y realidad, ciencia y arte, emoción y razón, drama y comedia, imagen y sonido, etc.
- Su realización implica un esfuerzo colaborativo, y a su vez los videos producidos se pueden compartir con toda la comunidad.
- Los jóvenes que hayan realizado un video pueden capacitar a los nuevos, los videos pasados pueden servir de ejemplo o reto para las nuevas generaciones y

puede haber una interacción más enriquecedora entre alumno-alumno, alumno-maestro y/o maestro-maestro.

- Los videos pueden conformar acervos de recursos didácticos gratuitos abiertos a toda la comunidad, generando así sinergias y vinculaciones entre participantes que rompen las barreras del tiempo y la distancia.
- Los videos actualmente pueden reproducirse cuantas veces sea requerido por el usuario en un sinfín de dispositivos y equipos.

## AGRADECIMIENTOS

A todas las instituciones, maestros y alumnos participantes en el programa piloto.

Al programa de fortalecimiento docente y movilidad estudiantil del EspacioComún de Educación Superior Tecnológica (ECEST) por apoyar al grupo de alumnos y alumnos de soporte técnico para la realización del programa piloto.

El proyecto «Podcasts Educativos» (2010-2011) fué auspiciado por el Sistema Nacional de Educación a Distancia (SINED).

## REFERENCIAS

- Brandt, P. A. (2009). Forces and Spaces – Maupassant, Borges, Hemingway: Toward a Semio-Cognitive Narratology. *SSRN eLibrary*. Recuperado a partir de [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1595803](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1595803)
- Boyd, B. (2010). *On the origin of stories: Evolution, cognition, and fiction*. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press.
- Burgess, J. (2009). *YouTube: Online video and participatory culture*. Cambridge England: Malden MA: Polity.
- Draaisma, D. (2000). *Metaphors of memory: A history of ideas about the mind*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Friesen, N. (2009). *Re-thinking e-learning research: Foundations, methods, and practices*. New York: Peter Lang.
- Herman, D. (2003). *Narrative theory and the cognitive sciences*. Stanford, CA: CSLI Publ.
- Peña Timón, V. (2001). *Narración audiovisual: Investigaciones*. Madrid: Ediciones del Laberinto.