

## **Repositorio de Relatos Digitales de mis Estudiantes: Explorando Narrativas Digitales en la Maestría en Entornos Digitales**

### **Autores**

RAIDELL AVELLO MARTÍNEZ  
Doctor en Ciencias Pedagógicas  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
<https://orcid.org/0000-0001-7200-632X>  
[ravellom@ube.edu.ec](mailto:ravellom@ube.edu.ec)

VICTOR GUSTAVO GOMEZ RODRIGUEZ  
Doctor en Ciencias Técnicas  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
<https://orcid.org/0000-0002-2248-7804>  
[vgomez@ube.edu.ec](mailto:vgomez@ube.edu.ec)

### **Resumen**

El desarrollo de las nuevas tecnologías en el mundo moderno, ha posibilitado que aparezcan novedosas herramientas para ser aplicadas en distintas actividades humanas. Justamente los relatos digitales (RD) es una de las herramientas que en el ámbito educativo ha tenido múltiples beneficios, en especial en el aspecto motivacional y el desarrollo de la creatividad. El objetivo es destacar los logros de nuestros estudiantes al utilizar medios digitales para contar historias convincentes. Como resultado se creó una lista de reproducción de Youtube nombrada "Repositorio de Relatos Digitales de mis Estudiantes", que es una compilación de los trabajos creativos de nuestros estudiantes en la materia "Narrativas Digitales" de la Maestría en Entornos Digitales de la Universidad Bolivariana del Ecuador.

**Palabras clave:** Narrativas digitales, relatos digitales, digital storytelling, Motivación, Youtube.

### **1. INTRODUCCIÓN**

El desarrollo de las nuevas tecnologías en el mundo moderno, ha posibilitado que aparezcan novedosas herramientas para ser aplicadas en distintas actividades humanas. Justamente los relatos digitales (RD) es una de las herramientas que en el ámbito educativo ha tenido múltiples beneficios, en especial en el aspecto motivacional y el desarrollo de la creatividad (Woo, 2017; Del Moral, Villalustre y Piñeiro, 2018; Wu & Chen, 2020). Percibiéndose como una tecnología y estrategia de enseñanza que potencia y desarrolla la innovación educativa, ya que se llegan a desarrollar experiencias educativas flexibles, abiertas, interactivas y

dinámicas (Hermann, 2018), favoreciendo al mismo tiempo el aumento de la motivación (Hurtado-Mazeyra et al. 2023).

Surgido del movimiento de artes comunitarias de la década de 1980, el relato digital (Digital Storytelling) se presentó inicialmente como un cortometraje narrado (Lambert, 2013) a través de talleres en el *Center of Digital Storytelling* (CDS) en Berkeley, California. Los narradores solían ser aficionados a la producción de medios. Un taller típico comenzó con los narradores compartiendo una colección personal de imágenes y experiencias de vida memorables. Este intercambio fue seguido por la escritura de historias de vida, el guion gráfico y la producción de un cortometraje personal narrado, y terminó con una gran proyección.

Los relatos digitales educativos (RDE) a menudo se presentan como un enfoque de aprendizaje poderoso y mejorado por la tecnología. Las alfabetizaciones tecnológicas/mediáticas son unos de sus beneficios educativos. Robin (2008), por ejemplo, comentó que los RDE permiten a los estudiantes desarrollar alfabetizaciones del siglo XXI, como alfabetización digital, tecnológica, de información y visual (comunicación a través de imágenes). De manera similar, Ohler (2008) sugirió que los RDE combinan las alfabetizaciones digitales, artística (diseño), oral y escrita. Barrett (2006) situó los RDE en el contexto del aula y sugirió que los RDE facilitan la convergencia de estrategias de aprendizaje centradas en el estudiante, como la integración de tecnología, la participación de los estudiantes, la reflexión para el aprendizaje profundo y el aprendizaje basado en proyectos. RDE, como puede verse, se ha afirmado que encaja bien en la educación conceptualmente.

El objetivo es destacar los logros de nuestros estudiantes al utilizar medios digitales para contar historias convincentes. Como resultado se creó una lista de reproducción de Youtube nombrada "Repositorio de Relatos Digitales de mis Estudiantes", que es una compilación de los trabajos creativos de nuestros estudiantes en la materia "Narrativas Digitales" de la Maestría en Entornos Digitales de la Universidad Bolivariana del Ecuador.

## **2. DESARROLLO**

### ***Contexto***

La experiencia se desarrolla en la Maestría en Entornos Digitales de la Universidad Bolivariana del Ecuador, en la materia Narraciones Digitales. Esta materia está situada en el primer período de la maestría. Con una duración de 3 semanas lectivas.

### ***Estructura de la materia***

“Narrativas digitales” es la asignatura concerniente a estudiar la expresión moderna del arte tradicional de la narración, que a lo largo del tiempo se ha utilizado para compartir conocimiento, sabiduría y valores.

En la materia se introduce la evolución de la narración tradicional que ha ido adoptando diferentes formatos, adaptándose a los medios emergentes, hasta llegar, al medio digital. Indudablemente, la narración está estrechamente ligada al aprendizaje, ya que el “arte de contar una historia” conlleva todo un proceso de construcción de significado que requiere la puesta en práctica de una serie de competencias y habilidades necesarias para ello. El uso de la narración con medios digitales puede ser de gran utilidad en los procesos de aprendizaje de cualquier materia.

<b>UNIDADES</b>	<b>OBJETIVOS EXPRESADOS EN TÉRMINOS DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar el origen y evolución de la narrativa digital.</li> <li>• Caracterizar las narrativas digitales atendiendo a sus tipologías y componentes.</li> <li>• Elaborar el guion gráfico (o storyboard) como elemento esencial para diseñar propuestas de narrativa digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Origen y evolución de la narrativa digital. Tipologías, características y componentes.</li> <li>• La narrativa digital. Su origen y evolución. Nuevas tendencias</li> <li>• Algunas tipologías y características de las narrativas digitales</li> <li>• Componentes de narrativa digital</li> <li>• El guion gráfico (o storyboard) como elemento esencial para diseñar propuestas de narrativa digital</li> </ul>
<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las bases pedagógicas y los principios del aprendizaje multimedia que se aplican en las narrativas digitales.</li> <li>• Usar las narrativas digitales en la educación y comprobar la potencialidad que representan ya que posibilita una comunicación efectiva, intuitiva, abierta y multidireccional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las narrativas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.</li> <li>• Las bases pedagógicas de las narrativas digitales</li> <li>• Teoría del aprendizaje multimedia de Mayer aplicada a las narrativas digitales</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrativas digitales como didáctica educativa</li> <li>• Principales aportes de las narrativas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje</li> <li>• Las narraciones digitales en el aula</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar narrativas digitales utilizando las herramientas digitales para generar una conexión, motivación y activar la memoria para recordar experiencias que ayuden en su formación.</li> <li>• Evaluar las narrativas digitales en la educación utilizando la rúbrica propuesta por Rubistar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas y otros recursos para la elaboración de narraciones digitales.</li> <li>• Software para la narración de historias digitales y otros recursos</li> <li>• Casos de estudio</li> <li>• Matriz de valoración (rúbrica) para narrativas digitales en la educación</li> </ul>

### **Organización**

Desde el inicio de la materia los estudiantes se organizan en grupos de 3 a 6 miembros, los cuales se agrupan por afinidad o para complementarse según las competencias que tengan, por ejemplo, algunos con habilidades digitales se agrupan con otros estudiantes con habilidades en redacción de historias. Igualmente se tienen en cuenta los elementos del trabajo colaborativo planteados por Avello y Duart (2016) como, monitoreo, familiaridad, división de la tarea, entre otros.

### **Principales temas tratados en los relatos**

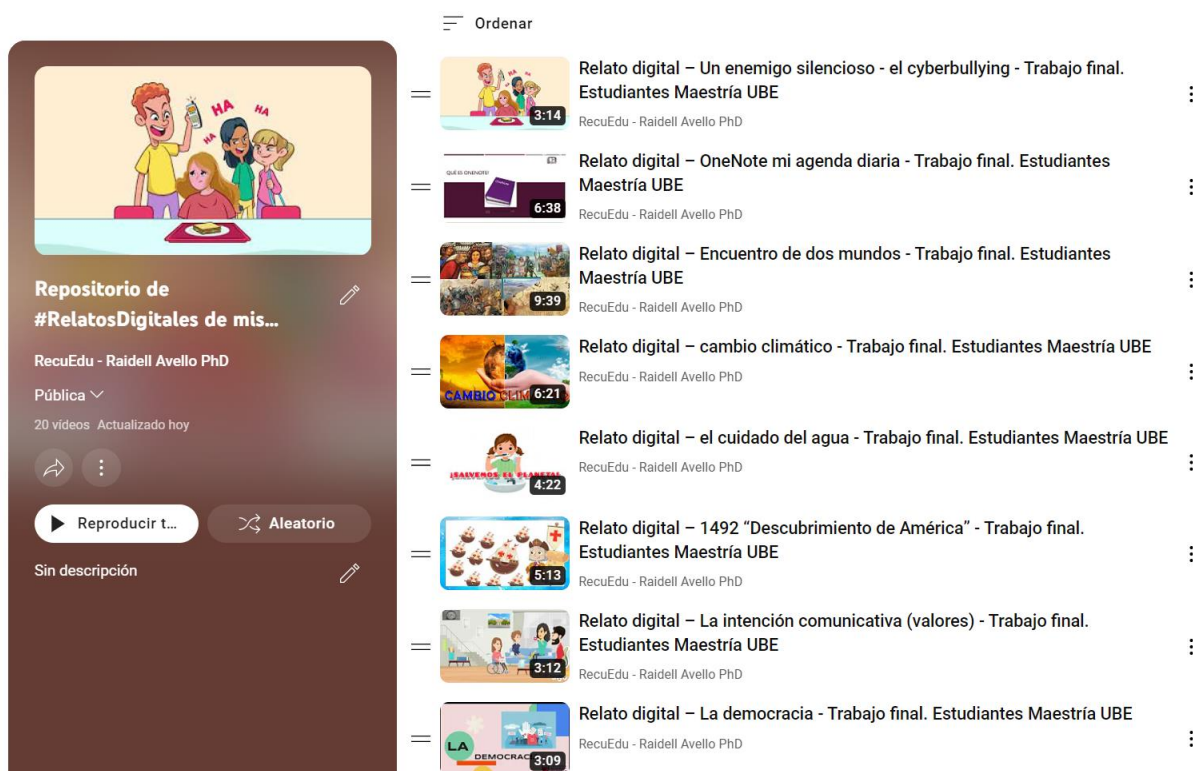
Los grupos de estudiantes seleccionan un tema libre desde el inicio de la materia, aunque el profesor sugiere que sean temas relacionados con las materias que imparten los miembros del grupo o un tema que pueda ser útil y familiar para todos. Entre los principales temas están:

- Ciber acoso – cyberbullying
- Cambio climático
- Historia de las américas
- Valores humanos
- Democracia

- Violencia contra las mujeres

### **Socialización de los trabajos**

Los relatos elaborados por los grupos de estudiantes son publicados en la lista de reproducción de Youtube nombrada "Repositorio de Relatos Digitales de mis Estudiantes"<sup>1</sup> del Canal "RecuEdu. Recursos Educativos"<sup>2</sup>. Este canal es creación del profesor principal de la asignatura, primer autor del presente trabajo. A continuación, aparecen la lista de reproducción de los relatos visualizados por la comunidad:



The image shows a YouTube playlist interface. On the left is a dark sidebar with the playlist title, channel name 'RecuEdu - Raidell Avello PhD', and playback controls. The main area displays a list of video thumbnails with their titles and durations. The titles are: 'Relato digital – Un enemigo silencioso - el cyberbullying - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE' (3:14), 'Relato digital – OneNote mi agenda diaria - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE' (6:38), 'Relato digital – Encuentro de dos mundos - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE' (9:39), 'Relato digital – cambio climático - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE' (6:21), 'Relato digital – el cuidado del agua - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE' (4:22), 'Relato digital – 1492 “Descubrimiento de América” - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE' (5:13), 'Relato digital – La intención comunicativa (valores) - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE' (3:12), and 'Relato digital – La democracia - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE' (3:09).

### **Relatos más visualizados**

- Relato digital – cambio climático - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE - <https://www.youtube.com/watch?v=1XKYD6QAFLs>
- Relato digital – Un enemigo silencioso - el cyberbullying - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE - [https://www.youtube.com/watch?v=zD1g\\_NZWaZc](https://www.youtube.com/watch?v=zD1g_NZWaZc)
- Relato digital – 1492 “Descubrimiento de América” - Trabajo final. Estudiantes Maestría UBE - <https://www.youtube.com/watch?v=mjLJBUyjplI>

### **Opiniones de los estudiantes**

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/playlist?list=PLqNszzgOceVROUg34rUNi6KDPWKOoTRfU7>

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/@RaidellAvello>

Al finalizar cada curso el profesor realiza una entrevista grupal para recabar criterios de los participantes sobre el proceso creativo, motivación ante el contenido, organización de la asignatura, las herramientas usadas, entre otros indicadores que han permitido la mejora continua de la materia. A continuación, se presentan algunos de los criterios expresados por lo estudiantes:

*“... la organización en grupos nos permitió aprovechar las habilidades de los distintos participantes del grupo para lograr la elaboración del relato, por ejemplo, en nuestro grupo un estudiante tenía habilidades en Camtasia y esto nos ayudó avanzar con más rapidez y lograr un relato de mayor calidad desde el punto de vista técnico...”.*

*“... trabajar bajo la técnica de aprendizaje basado en proyectos fue ideal, ya que desde el inicio teníamos bien identificada nuestra tarea y esto permitió planificar las subtarear dentro de nuestro equipo...”.*

*“...la materia de narrativas digitales me ha brindado nuevas herramientas didácticas para favorecer el aprendizaje, la motivación y la creatividad de mis estudiantes, a partir de todas las actividades que se pueden desarrollar para impulsar el pensamiento creativo de los estudiantes...”.*

*“...el profesor nos mostró el uso de varias herramientas que serán de gran utilidad, no solo para los relatos digitales, sino que pueden servirnos para otras tareas profesionales y educativas que realizamos frecuentemente y que son más fáciles de lograr con la aplicación de las tecnologías...”.*

### **3. RESULTADOS Y CONCLUSIONES**

**Competencias Digitales Mejoradas:** Los estudiantes adquirieron habilidades esenciales en herramientas digitales, edición de video y diseño gráfico, mejorando su capacidad para navegar en un entorno digital.

**Fomento de la Creatividad:** La narrativa digital sirvió como un canal versátil para la expresión creativa, alentando a los estudiantes a innovar y crear contenidos originales.

**Motivación para el Aprendizaje Continuo:** La positiva respuesta de la audiencia y el alcance de sus relatos digitales motivaron a los estudiantes a abrazar el aprendizaje continuo y la mejora constante.

**Compartir el Conocimiento y la Colaboración:** La publicación de relatos digitales en YouTube creó una comunidad de aprendizaje, permitiendo a otros docentes y estudiantes aprender de las narrativas de nuestros estudiantes.

Inspiración y Empoderamiento: La visibilidad y aprecio de sus creaciones empoderaron a los estudiantes, inspirándolos a explorar aún más las posibilidades de la narrativa digital y a contribuir a la comunidad educativa.

La Narrativa Digital es una estrategia que puede ser perfectamente utilizada con estudiantes del nivel de postgrado, y que se ha mostrado de verdadera utilidad para fomentar y mejorar la motivación, el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes.

## Referencias

- Avello, R., y Duarte, Josep. M. (2016). Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning. Claves para su implementación efectiva. *Estudios Pedagógicos*, 42(1), 271-282. Recuperado de: <http://mingaonline.uach.cl/scielo.php?pid=S0718-07052016000100017>
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In C. Crawford, et al. (EDS.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006* (pp. 647–654). Chesapeake, VA: AACE.
- Del Moral, M., Villalustre, L., & Piñeiro, M.R. (2018). Percepción docente del desarrollo emocional y creativo de los escolares derivado del diseño colaborativo de Digital Storytelling. *Educación XX1*, 21(1), 345-374. <https://doi.org/10.5944/educxx1.20202>
- Estepa, R.M. y Estepa, A. J. (2011). Trabajar con la incertidumbre del mundo laboral: análisis de una experiencia con Aprendizaje Basado en Problemas en Redes de Ordenadores. *Revista de Docencia Universitaria (REDU)*. Número monográfico dedicado al Practicum y las prácticas en empresas, 9(2), 213 - 232. Recuperado de <http://redaberta.usc.es/redu>
- Gonçalves, S.R. (2014). Preparing Graduates for Professional Practice: Findings from a Case Study of Project-based Learning (PBL). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 139 (22), 219–226. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.08.064>
- Hermann, A. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 31-38.
- Hurtado-Mazeyra, A., Alejandro-Oviedo, O. M., Núñez-Pacheco, R., y Cabero-Almenara, J. (2023). El Digital Storytelling en la modalidad 2D y con realidad aumentada para el desarrollo de la creatividad en la educación infantil. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 23(73). <http://dx.doi.org/10.6018/red.536641>
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). New York, NY: Routledge.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning and creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.

- Woo, C. (2017). The effects of digital storytelling on student achievement, social presence, and attitude in online collaborative learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(3), 412-427. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1135173>
- Wu J., & Chen V.D.-T. (2020). A systematic review of educational digital storytelling, *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>