

# STORYTELLING

Revisión de sitio web elaborada por:

Elvia Garduño Teliz | Carlos Alberto Covarrubias Santiago  
 elvia\_garduno\_teliz@hotmail.com | lmatematicoac@gmail.com

## ¿DE QUÉ SE TRATA?

La narrativa es parte de la vida, cultura, conocimientos, sentidos y significados, que están en gran parte supeditados a los usos del lenguaje. Hablamos y escribimos para comunicarnos, transmitir información, conocimientos, ideas, formas de pensar, de sentir y de vivir, pero también lo hacemos para reafirmar nuestra identidad personal y social.

El contar historias es parte de la vida misma, ¿cuántos de nosotros nos hemos enganchado con una trama? ¿Qué tanto una historia puede lograr empatizar con nuestra forma de pensar, vivir y ver la vida?

El *storytelling* es un anglicismo que se refiere al uso del lenguaje a través de la narración como vía para lograr una intencionalidad emotiva, formativa y comunicativa. Las TIC ofrecen varias aplicaciones para su desarrollo.

Un punto de partida para usar el storytelling en clase es preguntarnos: ¿para qué contar historias? Pues la respuesta nos marca la pauta sobre el cómo contarlas y cómo difundirlas. para lo cual es preciso compartir algunos de sus posibles beneficios:

- Generan sentido de comunidad en el salón de clases.
- Apoyan la comunicación para el aprendizaje de contenidos abstractos y complejos.
- Favorecen el aprendizaje socioemocional.
- Fortalecen el desarrollo de habilidades transversales como la creatividad, el pensamiento crítico, la gestión de información, las habilidades digitales.
- Y otras más que se determinen desde la experiencia y práctica docente.

El storytelling como estrategia didáctica o actividad formativa es muy flexible, pues docentes y estudiantes pueden generar y compartir sus historias en diferentes formatos (voz, video, imágenes y texto), tanto de manera individual como colaborativa. Incluso pueden utilizarse tecnologías analógicas como una grabadora de cintas, lápiz y papel. Existen múltiples aplicaciones gratuitas y de fácil uso que pueden ayudar a generar narrativas. Dentro de estas aplicaciones digitales se encuentran PowerPoint, Pixton y Storyline Creator, entre otros que ofrecen, además de facilidad de uso, accesibilidad y versiones de prueba en línea. El registro en estas plataformas es muy sencillo y puedes vincularlo con tu cuenta de Google o de Facebook. En el caso de PowerPoint puedes usar la versión gratuita en línea de Microsoft Office 365 vinculada a tu cuenta de Outlook.

## ¿CÓMO LO PUEDES USAR?

Para aplicar el Storytelling como experiencia formativa es importante tener claridad en la intencionalidad, contenido y tipo de historia. A continuación, te proponemos cinco pasos que se vinculan con las aplicaciones digitales y analógicas propuestas anteriormente.

**Paso 1.** Determina la intencionalidad formativa de tu historia, a través de la pregunta ¿qué deseo lograr?,

**Paso 2.** Establece la temática y audiencia (edad o nivel educativo) a partir de la pregunta ¿a quien va dirigida?

**Paso 3.** Identifica los elementos de tu historia: mensaje, personajes, elementos multimedia y tipos de narración (primera, segunda o tercera persona), puedes orientarte con la pregunta ¿cómo integrarla?

**Paso 4.** Aplica las 4C: contexto, crisis, cambio y conclusión para estructurar tu historia (Wright y Ryan, 2010). Es decir, ¿cómo estructurarla?

**Paso 5.** Elige la aplicación digital en la que elaborarás tu historia de conformidad con los pasos 1-4 y comienza su configuración.

Conviene mencionar que la aplicación Storyline, te guiará para construir historias pues te orientará en cuanto al número y relación entre los personajes, escenas, líneas de tiempo para desarrollar tu 4C e incluso locaciones, depende del tipo y complejidad de la historia que hayas planteado tu elección de uso, como se observa en la figura 1.

## Storyline Creator

Fig. 1: Logo de Storyline Creator.

### UN EJEMPLO

**Paso 1.** Intencionalidad formativa. ¿Qué deseo lograr?

Que el estudiante tome conciencia con respecto de la situación de contingencia por la pandemia de la Covid-19.

**Paso 2.** Temática y audiencia. ¿A quién va dirigida?

Temática: "Higiene y cuidado personal: contingencia por Covid - 19".

Audiencia: estudiantes de 1º de secundaria de la asignatura Vida saludable 1.

**Paso 3.** Elementos de la historia. ¿Cómo integrarla?

- Mensaje: Importancia de la higiene y cuidado personal para prevenir la COVID-19.
- Personajes: Carmina, 12 años y Roberto, padre de Carmina, 40 años.

- Elementos multimedia: se diseñarán a través aplicación Pixton.
- Tipo de narración: en tercera persona.

**Paso 4.** Aplica las 4C. ¿Cómo estructurarla?

- Contexto: La casa de Carmina durante la COVID-19.
- Crisis: Confinamiento, añoranza y miedo al contagio.
- Cambio: Mejorar los hábitos de higiene.
- Conclusión: Comprensión de la relación entre la higiene y la COVID-19 y concientización frente a una nueva normalidad.

Ejemplo del inicio del storytelling, (cada "Cuadro" da origen al contenido gráfico que se construirá en el software).

**"Carmina en la cuarentena"**

*Cuadro 1*

En la casa de Carmina durante la cuarentena... los días pasan y la noche llega,  
Pero nada consuela porque el temor todo lo llena.  
Carmina y su papá están cenando.

*Cuadro 2*

Así está Carmina con su familia, encerrada día y noche.  
Sin amigos, ni escuela para socializar.  
Carmina se asoma por la ventana en un día de lluvia.

*Cuadro 3*

Así las cosas que pasan con esa epidemia.  
Que nadie se imaginó, se convertiría en pandemia.  
Ronda un monstruo invisible peligroso,  
lo que lo hace más monstruoso.  
Carmina se asoma por la ventana en un día de lluvia  
y con un recuerdo a manera de globo donde ella  
jugaba con sus amigos.

*Esta historia continuará...*

Una vez construida la narrativa, se procede a crear la historia gráficamente, en este caso a través de la aplicación Pixton, figura 2.



**Fig. 2:** Logo de la aplicación Pixton.

La ventaja de usar aplicaciones específicas para crear historias, cómics e historietas es que contienen plantillas, escenografías y personajes prediseñados para un fácil desarrollo y aplicación del Storytelling.

**CONCLUSIONES**

El Storytelling es un enfoque de narración constructivista, el cual permite que los alumnos construyan activamente su aprendizaje a partir de la escritura y la comprensión lectora, además de tomar como base los conocimientos previos sobre un tema.

Por tal motivo, toma gran relevancia en los sistemas educativos actuales, ya que en estos se plantea desarrollar habilidades de alto nivel a través de métodos activos y socioemocionales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, tanto la tecnología como la pedagogía convergen, contribuyen y facilitan la aplicación del Storytelling de manera ágil, lo que favorece la creación y difusión de objetos digitales de aprendizaje basados en la narrativa.

**REFERENCIAS**

Wright, M. y Ryan, K (2010). Meshing the Personal with the Professional: Digital Storytelling in Higher Education. International Journal Seminar.net. International journal of media, technology and lifelong learning, 6(2), 286-297. Recuperado de <https://bit.ly/3wYj70l>

**DATOS GENERALES DEL SOFTWARE**

**Pixton**

- Autor y dueño: Clive & Dianna Goodinson
- Año de Fundación: 2008
- País de origen: Canadá
- Sitio Principal: <https://www.pixton.com/>
- Categoría: Historietas, cuentos.
- Requerimientos: Cuenta de correo electrónico, Internet.
- Áreas que puede apoyar: Educación en cualquier área del conocimiento.

**Storyline creator**

- Autor y dueño:
- Año de Fundación: 2015
- País de origen: No lo especifica.
- Sitio Principal: <https://www.storylinecreator.com/>
- Categoría: Historietas, cuentos.
- Requerimientos: Cuenta de correo electrónico, Internet.
- Áreas que puede apoyar: Educación en cualquier área del conocimiento.

**PALABRAS CLAVE DE ESTE NÚMERO**

Storytelling, narrativas, aplicaciones.

**¿Y ESTE BOLETÍN QUÉ ONDA?**

Nuestro objetivo es difundir software, sitios web, apps e instrumentos digitales que puedan apoyar el aprendizaje.

El boletín está abierto a colaboraciones de quien guste participar. Se prefieren las revisiones de software libre o de fácil acceso, así como de servicios digitales públicos. Encontrarás la *Guía para Los Autores* en el ambiente virtual de aprendizaje <http://www.inteligencianet.org>.

El Software Volandero se publica de manera aleatoria, en versión electrónica.

