

**3**

**Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente**

Jessica Tipantuña 1,  
1, Particular, 1 jessica15\_tapia@hotmail.com

Fecha de presentación: 02 de junio de 2019  
Fecha de aceptación: 23 de junio de 2019

DOI: <https://doi.org/10.33386/593dp.2019.4.114>

# RESUMEN

El presente estudio teórico se centra en el análisis de las potencialidades de las narrativas digitales en la educación y las posibilidades para el aprendizaje adulto. A partir de su integración en los contenidos para la formación permanente y una estrategia de diseño instruccional para desarrollar materiales didácticos atractivos y que faciliten el aprendizaje, se plantea el diseño de contenidos digitales para cursos virtuales y se pretende definir los elementos que se deben incluir en la narrativa digital y los criterios pedagógicos para su desarrollo que permitan motivar al estudiante a aprender, aprovechando diversos dispositivos y recursos tecnológicos.

El uso de las narrativas digitales puede ser potencial en el aprendizaje permanente, como una propuesta para enganchar, entusiasmar y despertar la curiosidad del público objetivo por aprender y así conseguir su objetivo de formarse para el empleo o cualquier actividad de aprendizaje que incorpore mejorar sus conocimientos, competencias y aptitudes de todo tipo.

**Palabras claves:** narrativa digital, formación continua, aprendizaje adulto, diseño instruccional, recursos de aprendizaje

# ABSTRACT

This theoretical study is focused on the analysis of the potential of the digital narrative in education and adult learning opportunities. From integration into content for lifelong learning and a strategy of instructional design to develop attractive teaching materials and to facilitate the learning, design of digital contents for virtual courses arises and is It aims to define the elements that should be included in the digital narrative and pedagogical criteria for their development allowing motivate students to learn, taking advantage of different devices and technological resources.

The use of the digital narrative can be potential in lifelong learning, as a proposal to engage, excite and arouse the curiosity of the target audience to learn and achieve its goal of training for employment or any activity of learning that incorporates improve their knowledge, competences and skills of all kinds.

**Keywords:** digital narrative, life-long learning, adult learning, instructional design, learning resources.

## Introducción

Estudios anteriores sobre el tema del uso de narrativas digitales como recurso didáctico y su aplicación en el campo educativo, establecen que podría contribuir a consolidar el desarrollo de un pensamiento abstracto, articulado de manera equilibrada con la experiencia concreta, al conectar con los estudiantes, persuadirlos a la comprensión de ciertos conocimientos. De esta forma se cambiará la concepción de una educación que se limita a la memorización de información y retención de la misma, por una propuesta educativa donde el estudiante se siente motivado por aprender nuevos conocimientos de una manera diferente.

Como tal, parte del análisis del concepto de narrativa digital conocida comúnmente como narrativa transmedia o storytelling, cuya principal característica es la descripción de un acontecimiento o narración a través de múltiples plataformas, soportes y canales.

El uso de las narrativas digitales puede ser potencial para el aprendizaje permanente, como una propuesta para enganchar, entusiasmar y despertar la curiosidad del público objetivo por aprender y así conseguir su objetivo de formarse para el empleo o cualquier actividad de aprendizaje que incorpore mejorar sus conocimientos, competencias y aptitudes de todo tipo.

Su uso implica aprovechar los recursos tecnológicos que se utilizan comúnmente en el diario vivir, uso de dispositivos móviles para acceder a los recursos y actividades de formación.

Otro aspecto que se trata en este estudio son los contenidos digitales para el aprendizaje, entendiéndose como tal al contenido que presenta: texto, imágenes, audio, video, juegos interactivos, páginas web, entre otros. Y que comúnmente se los conoce como contenidos multimedia.

En el contexto del uso de narrativas digitales como recursos didácticos para la formación permanente, existen muy pocos estudios, sin embargo, los estudios sobre el uso de este tipo

de recursos en la educación, principalmente primaria y secundaria, suponen una mayor implicación de los estudiantes, curiosidad y atracción por aprender conocimientos nuevos.

Al respecto sobre las narrativas digitales o el Storytelling se manifiesta que: "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)

Desde la comprensión de los beneficios educativos de la implementación de las narrativas digitales, es necesario la integración de las mismas en otros campos de la formación como lo es la educación continua. Lo cual implica establecer un proceso de diseño instruccional para desarrollar e implementar este tipo de recursos digitales.

A partir de una propuesta de diseño de narrativas digitales, aplicando la metodología de diseño instruccional ADDIE y criterios de validación para este tipo de recursos a fin de garantizar la eficacia del aprendizaje, se promueve su integración como material didáctico a emplearse en cursos virtuales para la formación permanente.

El desarrollo de contenidos atrayentes y motivantes comprenden el uso de narrativas digitales en cursos virtuales, con la finalidad de responder a las necesidades específicas de formación, donde los participantes (estudiantes) no solo sean espectadores y consumidores de una información, que al poco tiempo termina por desmotivarlos, sino, que se sientan motivados por un contenido que se presenta en formatos persuasivos o emocionalmente atractivos e interactivos y les provee de un aprendizaje significativo.

## Desarrollo

### La Narrativa digital

La narrativa digital conocida también como narrativa transmedia (transmedia storytelling), término acuñado por el investigador estadounidense Henry Jenkins en un artículo publicado en el 2003, es un relato o historia que se desarrolla a través de múltiples plataformas, soportes y canales. Por narrativa se conoce a la descripción de un acontecimiento real o ficticio que persuade y entretiene al espectador.

Según Marie-Laure Ryan la narrativa es “una representación mental de un mundo, poblada por individuos, participando en acciones y eventos, a través del cual se someten a cambios”.

Por otro lado, cuando hablamos de multiplataforma es, probablemente, la forma más básica de narrativa multimedia. Bálazs (citado en Piñero y Costa, 2012) exponen que “las narrativas multiplataforma consisten en contar “una misma historia en diferentes medios o soportes, adaptándose al lenguaje-forma” (2012, p. 361-368).

Como transmedia se conoce a la experiencia narrativa que involucra más de un medio. Una definición sobre transmedia, de acuerdo con Denis Renó, Andrea Versuti, Elizabeth Gonçalves y Vicente Gosciola (2011), un texto en un proceso comunicacional puede tener su exhibición vinculada a varios medios de distintas maneras, interfiriendo uno en los otros, completando, alterando, pasando de uno a otro, impregnando el mensaje con sus peculiaridades. A este cambio de un medio se denomina transmedia.

Entonces, la narrativa transmedia representa un proceso donde los elementos de una ficción se dispersan a través de múltiples plataformas mediáticas con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento coordinada y unificada. En la forma ideal de narrativa transmedia, cada medio hace lo que se le da mejor, haciendo una contribución única y valiosa al desarrollo de la historia (Jenkins, citado por Guerrero, 2014, p. 240-241).

Con relación a lo expuesto, la narrativa digital es un relato sobre individuos, acciones y eventos reales o ficticios que se desarrollan a través de varios medios, lo que le da el nombre de transmedia (storytelling), lo que permite crear historias basadas en los medios que persuaden a la audiencia.

Según Caballero (2011) La narrativa digital constituye un medio expresivo muy potente y diverso que, exige la reconfiguración de los roles tradicionales del escritor y del lector, abriendo posibilidades de creación y de interacción. Además, aparece una nueva figura, el “lectonauta” que sobre la base de Internet es el usuario que recorre por los recursos de la red, interactuando leyendo, escribiendo y haciendo clic sobre los objetos.

Otro concepto que se aplica en este mismo sentido es el de “narrativa interactiva” que incorpora la utilización del hipertexto como mecanismo para desarrollar historias y experiencias lúdicas, que dieron paso a la ficción interactiva o digital storytelling, donde caben la ficción interactiva y la narrativa tradicional (oral, literatura, audiovisual), transformando la forma de contar historias a través del uso de las herramientas y medios del mundo digital.

La narrativa interactiva promueve un modelo de comunicación, a través del diálogo continuo entre el usuario y el objeto (sistema informático o aplicación).

Se entiende por hipertexto a un sistema de organización y presentación de datos que se basa en la vinculación de fragmentos textuales o gráficos a otros fragmentos, lo cual permite al usuario acceder a la información no necesariamente de forma secuencial sino desde cualquiera ítem relacionado.

### Posibilidades educativas de la narrativa digital

Entre las posibilidades de la narrativa digital en la educación se exponen algunos autores, entre estos: “La incorporación de la narrativa transmedia a la educación formal se plantea bajo la hipótesis que es una herramienta adecuada para poner en práctica, entre otros, una buena comprensión, apropiación y remediación de

contenidos con un componente motivacional fruto de la interpelación directa a la actividad de los estudiantes” (Rodríguez Illera y Molas-Castells, 2014).

Bruner abarca el concepto de “pensamiento narrativo”, es decir, el sujeto construye el mundo en base a significados. Según Bruner (1998) “usamos la narración para ubicarnos y para darle significado al mundo que nos rodea: no podemos evitar construir narrativas para otorgarle sentido a las cosas. Esta construcción implica la idea de mediación entre la mente y la cultura. El pensamiento narrativo es un modo posible mediante el cual los sujetos pueden construir la realidad dándole significado a los hechos al ubicarlos al interior de los relatos. La narrativa juega un papel al dar sentido a nuestras acciones en el mundo” (Bruner, 1988).

Hablando específicamente de narración “narrar una experiencia posibilita que luego pueda ser conocida, analizada, discutida, recuperada, reinventada, en forma individual y colectiva. Implica recuperar la palabra, decir la palabra, y en ese proceso dar sentido y significado a aquello que es propio de la profesión docente y de la escuela y también a lo nuevo que surge del vínculo cotidiano con el otro y con los otros fuera de la escuela” (Márquez y Ribeiro, 2016, p.7).

Para Peña y Sheppard (citado en Pacheco y González, 2012) “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”.

Litwin (1998) sostiene que “En clase, aun cuando las secuencias narrativas sean variadas, es probable que se puedan estudiar numerosos momentos que incluyen segmentos narrativos lineales que atrapan la atención y finalmente, favorecen la comprensión.” (P.57)

Dena, C (citado en Costa y Piñeriro, 2012) propone que se abandonen las historias lineales para brindar más posibilidades a nuestros públicos mediante la interactividad.

“El producto transmedia no se consume, está pensado para interactuar con él, para aprender y vivir una experiencia”.

Desde este enfoque bibliográfico, el uso de las narrativas digitales favorece la comprensión y apropiación del contenido o tema de estudio, dándole significado al mundo que nos rodea mediante la interactividad. Entendiéndose por interactividad la relación de participación entre el usuario y los medios informáticos, desde una perspectiva pedagógica, la interactividad es la relación de participación del estudiante con el objeto de aprendizaje, este último responde a las necesidades o requerimientos del alumno en función de alcanzar aprendizajes significativos.

De ahí que la narrativa digital está pensada para que el estudiante viva una experiencia que le permita dar sentido y significado a lo que aprende, lo que nos lleva a emplear un nuevo término “el aprendizaje transmedia”.

El aprendizaje transmedia

Según, Amador (2013) afirma. “En relación con los contenidos, el aprendizaje transmedia plantea un giro pedagógico imprescindible. Se trata de transitar del contenido guiado por el texto escolar y el conocimiento enciclopédico del profesor (los cuales generalmente son enseñados para que queden intactos), al desarrollo de capacidades en el estudiante relacionadas con el rastreo y tratamiento de la información que circula por diversos medios, plataformas y soportes textuales, audiovisuales, sonoros, icónicos y digitales. El desarrollo de estas capacidades debe partir de los aprendizajes invisibles de los niños y niñas, pues, en su vida cotidiana, leen, escriben y razonan hipertextualmente”. (p.17)

Considerando la evolución tecnológica de la sociedad y la inmersión de la misma en la vida cotidiana, las formas de aprender han dado un giro, la información se transmite a través de diversos medios e internet, posibilitando que la información se encuentre disponible y se comparta a nivel mundial, es tanta la información que circula y su acceso no tiene límite, que podemos decir, que los niños y

jóvenes aprenden de los medios con los que conviven y de la información que en estos circula.

La presentación de la información también cambia, deber ser atractiva y motivante para el usuario, que llame su atención y despierte su curiosidad por aprender. De ahí que la forma en la que los profesores presentan los contenidos a ser interiorizados por sus estudiantes debe considerar estas nuevas formas de aprender.

En la ponencia de la Dra. Raybourn (2015), en el evento TED, manifestó que "Transmedia Storytelling es el sistema de mensajes que revela una narrativa o engendra una experiencia a través de múltiples plataformas de medios, conectándose emocionalmente con los estudiantes al involucrarlos personalmente".

El aprendizaje transmedia, para Raybourn (2012) en la presentación del webinar titulado Introduction to Transmedia for Training and Education, mencionó "Aprendizaje Transmedia es la experiencia sostenida que genera resultados en el cambio de comportamiento medible. El comportamiento puede ser físico y abierto, intelectual, actitudinal o combinación de todos".

La utilización de medios y plataformas tecnológicas manteniendo siempre las características de cada uno de ellos.

Para hacer transmedia es necesario:

Utilizar novelas gráficas, cómics, videos, y la película para proporcionar historia de fondo.

Usar móvil, televisión / web para desplegar episodios.

Proporcionar varios puntos de entrada en la historia.

Utilizar todos los medios, no solo los medios digitales.

Utilizar un marco narrativo de elementos mediáticos que persuadan al aprendiz y le permita la co-creación.

Aprovechar lo síncrono y asíncrono, lo privado y público.

De lo expuesto por Raybourn, las narrativas transmedia pueden conectar a los estudiantes emocionalmente haciéndolos partícipes de la historia, se plantea otro modelo de estudiantes co-creadores y participantes del diseño, no solo estudiantes espectadores y consumidores de la información, sino también creadores de historias a través de los medios. Este último punto, se lo puede desarrollar como actividades de aprendizaje que el docente plantea a sus alumnos para alcanzar un objetivo de aprendizaje.

Amador (2013) afirma que el "aprendizaje transmedia es una propuesta que no pretende convertirse en un modelo ni en una fórmula para hacer efectivo el desempeño académico en escuelas y universidades. Se trata, más bien, del reconocimiento de una nueva esfera público-privada en la que están presentes sujetos, saberes, prácticas e intereses, la cual subyace de la convergencia cultural interactiva, esto es, modos de ser, pensar y actuar que emergen a partir del tránsito del receptor-usuario al prosumidor. Este tránsito está mediado por la participación de las personas comunes en la narrativa digital y en ambientes interactivos (ecología de medios)" (p. 25).

En conclusión, las narrativas digitales son una propuesta en la educación, aprovechando las alternativas y posibilidades que ofrece la tecnología y que integra distintos medios digitales esta propuesta no concibe la idea de ser una solución a los problemas de desempeño académico o la fórmula para mejorar eficazmente el mismo. Pero, si una estrategia para conectar con el estudiante, desarrollar en él capacidades para interiorizar nuevos contenidos, comprenderlos, entusiasmar y despertar la curiosidad por aprender.

Los contenidos digitales

Por contenido digital educativo se conoce al uso de elementos multimedia (contenido interactivo) como material didáctico: texto, imágenes, audio, video, juegos interactivos, páginas web, entre otros, que se puede visualizar

a través de cualquier dispositivo electrónico: pc, tabletas y smartphone, con el propósito de que sea aprovechado en el proceso educativo.

Salaverria (2001), define el término multimedia como cualquier combinación de texto, sonidos, imágenes o gráficos estáticos o en movimiento.

En un análisis realizado en el texto Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos (2005), se menciona que:

“Las creaciones multimedia se basan generalmente en presentar los contenidos con gran atención al detalle, enfatizando mediante los recursos expresivos más sofisticados aquellos pormenores susceptibles de una mejor comprensión por esos medios. La motivación y el interés del receptor del documento se fomentan asimismo con elementos de impacto, entre los que se pueden incluir sonidos o efectos de diversa índole en el momento adecuado. También la organización de la información puede mejorarse recurriendo a modelos sofisticados de navegación por el documento.

Si la presentación multimedia permite al usuario actuar sobre la secuencia, velocidad o cualquier otro elemento de su desarrollo, o bien plantea preguntas, pruebas o alternativas que modifican su transcurso, entonces la calificamos como de multimedia interactiva”.

Llevando el contexto de contenidos digitales a la educación, en palabras de Quiroz (2012) “La escuela sigue siendo la institución más eficaz para la enseñanza de la lectoescritura, pero está quedándose atrás en la promoción de la nueva alfabetización de la sociedad de la información, la del lenguaje audiovisual y de la informática. Los niños asimilan las claves del lenguaje audiovisual lejos de la tutela de la escuela, de modo práctico e intuitivo, aprovechando su capacidad de exploración y de ensayo, aumentando sus capacidades de un modo informal y autónomo. Por ese motivo, la exploración de saberes se convierte en una actitud que conviene promover”.

Los contenidos digitales para el aprendizaje permanente

Considerando que los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales, el fin para el aprendizaje es el de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje y la explicación de un tema. Garcia (2010) determina el uso de estos para:

Informar sobre un tema.

Ayudar en la adquisición de un conocimiento.

Reforzar un aprendizaje.

Remediar una situación desfavorable.

Favorecer el desarrollo de una determinada competencia.

Evaluar el conocimiento.

De acuerdo con esta concepción, los contenidos digitales tienen dos componentes el tecnológico y el pedagógico. Desde el punto de vista tecnológico se trata de la presentación de la información (contenido) a través de medios como: un computador, tv, tablet, smartphone y enriquecido con imágenes, texto, sonido y video. Profundizado en el medio de publicación estos pueden ser además compartidos por las diferentes redes sociales.

Desde el punto de vista pedagógico, se pretende concebir las posibilidades que presenta la tecnología para potenciar la creación de contenidos digitales para el aprendizaje, generar actividades de evaluación interactiva, reforzar aprendizajes, para ello es necesario la aplicación de metodologías de diseño instruccional que permitan llegar a este fin.

Se entiende por diseño instruccional, diseñar y desarrollar acciones formativas, en palabras de Reigeluth (1983), para generar cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante.

Por otro lado, el aprendizaje permanente se refiere a la actualización de los conocimientos de manera continua, con el objetivo de mejorar las cualificaciones, los conocimientos y las capacidades. En este ámbito la tecnología puede aportar significativamente para lograr

dicho aprendizaje, donde se requiere adquirir diferentes tipos de conocimiento, cada vez más complejos, para abordar diferentes contextos profesionales, personales, y sociales.

Posibilidades de los contenidos educativos digitales en la formación continua

“Un uso pedagógico creativo y crítico de los medios y las nuevas tecnologías puede aportar la posibilidad de aprender de los medios en lugar de aprender por los medios; apropiarse críticamente de sus contenidos y descifrar los cambios. Pero, además, se ubica en la idea de aprender a aprender, considerando que este aprendizaje se realizará a lo largo de toda la vida. No sólo se modifica así la relación del alumno con el profesor o la escuela, sino con el saber mismo”. (Quiroz. 2003).

Sin duda que la tecnología aporta a la posibilidad de aprender de los medios, estos medios a través de la creación de contenidos digitales, concebidos como materiales didácticos o desde un concepto aplicado más al campo tecno pedagógico “objetos de aprendizaje” generan en los alumnos: interés, motivación, desarrollo de la iniciativa o creatividad, mayor comunicación y aprendizaje cooperativo.

Gutiérrez (1997) desarrolla el concepto de “educación multimedia” en su libro Educación multimedia y Nuevas tecnologías, identifica que el uso de la tecnologías predominantes en la sociedad actual permite al estudiante conseguir los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicarse, es decir, interpretar y producir mensajes utilizando distintos lenguajes y medios que le permitirán al alumno desarrollar su autonomía personal y espíritu crítico para convivir en una sociedad con constantes innovaciones tecnológicas.

Tomando en consideración que la tecnología posibilita aprender a través de contenidos digitales, estos se pueden aplicar en procesos de formación continua. La Fundación para la Formación Continua FORCEM (citado en Navio, 2001 define a este tipo de formación como “el conjunto de acciones formativas que desarrollen las empresas, los trabajadores o

sus respectivas organizaciones, dirigidas tanto a la mejora de competencias y cualificaciones como a la recualificación de los trabajadores ocupados, que permitan compatibilizar la mayor competitividad de las empresas con la formación individual del trabajador”.

La narrativa digital en la creación de contenidos digitales para cursos virtuales de formación permanente

Se entiende por cursos virtuales de formación continua, a la tele formación, formación on-line o enseñanza virtual también conocido como e-learning; son procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por la tecnología, donde la interacción docente- estudiante y entre estos no se desarrolla en un espacio físico y tiempo determinados, aunque existe una comunicación síncrona y asíncrona, a través de la cual se produce una interacción didáctica. En este sentido el estudiante pasa a ser el centro de la formación con la ayuda de tutores que son los guías u orientadores de estos procesos.

Si consideramos los usos de los contenidos digitales para el aprendizaje permanente (formación continua) y el empleo de narrativas en los mismos, la integración se centraría en dos ámbitos:

Diseño de narrativas digitales considerando las características del aprendizaje adulto

Cirigliano (1983), menciona que el adulto puede aprender toda su vida y requerirá otros medios diferentes a la escuela para hacerlo, así mismo indica que necesita otras instancias que provean la oportunidad real de aprender, o mejor aún, que le completen y reorganicen el saber y las experiencias de su vida diaria, que le amplíen y profundicen el campo de su experiencia a partir de ella misma.

Se deben considerar las necesidades del aprendizaje adulto al momento de implementar narrativas digitales con fines de formación continua. El e-book “El aprendizaje en la edad adulta” de la VIU, identifica las siguientes necesidades en el adulto:

Sentirse actores de los procesos de aprendizaje.



Superar las metas y objetivos que se ponen a sí mismos.

Crecer e incorporar cambios positivos en sus vidas.

Integrar aprendizajes de los que se han sentido excluidos y marginados.

Elevar su autoestima y su auto concepto.

Disfrutar de la cultura y del arte, y en general de todos los estímulos que brinda la existencia.

Cualificarse académica y/o profesionalmente.

Satisfacer sus ansias de saber, su curiosidad y la consideración de sentirse útiles, activos e integrados socialmente.

En este mismo contexto, este e-book, indica que la enseñanza para adultos implica una metodología didáctica diferenciada, una amplia utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), especialmente las plataformas LMS o de educación a distancia, siendo en el contexto de la enseñanza para adultos donde más se utiliza el e-learning. De ahí que la formación virtual por todas las ventajas que posee, es un modelo de estudios propicio para la educación continua a través de cursos virtuales.

Por lo tanto, el empleo de narrativas digitales debe responder a las necesidades y características del aprendizaje adulto, los contenidos de los cursos de formación continua que comúnmente se emplean en LMS, pueden diseñarse en narrativas digitales que ayuden al adulto a aprender de manera significativa y no solo como espectadores y consumidores de la información.

Diseño instruccional de cursos virtuales con narrativas digitales

Berger y Kam (1996), definen al diseño instruccional como un proceso y manifiestan que se refiere al “desarrollo sistemático de los elementos instruccionales, usando las teorías del aprendizaje y las teorías instruccionales para asegurar la calidad de la instrucción. Incluye el análisis de necesidades de aprendizaje, las

metas y el desarrollo materiales y actividades instruccionales, evaluación del aprendizaje y seguimiento”.

La finalidad del diseño instruccional es garantizar que el aprendizaje sea efectivo y de calidad, a través de estrategias instruccionales y la creación de material didáctico apropiado.

El diseño instruccional de los contenidos de un curso virtual con narrativas digitales debe centrarse en generar:

Material web con finalidad formativa, distinguiendo a un material multimedia por un componente didáctico.

Diseño de materiales atractivos que conectan a los estudiantes a través de relatos o narraciones sobre hechos reales, por lo que su aprendizaje será más significativo.

Materiales de fácil acceso y navegación para el estudiante, ya que se los puede publicar en diversos formatos para ser visualizados desde cualquier dispositivo. Por ejemplo, una narrativa a través de un formato mp4 video, puede ser publicada en cualquier red social o en un entorno virtual de aprendizaje.

Las narrativas digitales pueden ser compartidas a través de la red para que otros las utilicen y utilizarse para trabajar todo tipo de temas de formación.

Sobre el uso de narrativas digitales en el diseño instruccional de cursos virtuales, la FAO Elearning Guide (2014), establece que las mismas pueden ser usadas para:

Entregar conocimientos específicos para el trabajo.

Describir procesos complejos donde los distintos actores realizan acciones diferentes. La narración puede aclarar quién hace qué cosa y ayuda a los alumnos a seguir el flujo de eventos.

Agregar un elemento humano a la lección para que los alumnos sigan el relato de personas reales.

Destacar la utilidad del conocimiento porque, a través de la narración, se puede mostrar cómo

este conocimiento puede incorporarse a una situación real.

Partiendo de la idea, que, en cualquier modelo de diseño instruccional, se realiza un análisis previo de las características del público objetivo y se toma en cuenta sus necesidades de formación e intereses para diseñar la experiencia de aprendizaje en un curso virtual, se propone usar narrativas digitales que contemplen estos aspectos de la fase de análisis y que en la producción de contenidos se empleen los elementos de la narración y aspectos de la digitalización de los contenidos.

Elementos que deben contener las narrativas:

**Acciones:** se refiere a los hechos que se presentan en la narración, las situaciones que atraviesan los personajes. En este aspecto, considerando que la narrativa es para fines formativos de aprendizaje permanente, los hechos deberán asociarse al contexto del estudiante para que la historia enganche y sea vivencial.

**Personajes:** representa a las personas, animales u objetos que desarrollan las acciones, es prácticamente de quienes se narra, estos personajes son principales y secundarios. Los personajes principales son los protagonistas de la narración y sobre los cuales giran los hechos.

**Espacios:** se refiere al lugar o escenas donde ocurren los hechos. De igual forma los lugares deberán acercarse a escenarios reales de acuerdo con el contexto del estudiante.

**Tiempos:** es el momento en que ocurren los hechos, tiempo pasado, presente y futuro.

**Aspectos a considerar en la digitalización de contenidos:**

Los siguientes aspectos a analizar son una propuesta adaptada de la Guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones. FAO (2014).

**Preparación del contenido:** es la información y los conocimientos que se necesitan para elaborar la narrativa, comprende el levantamiento del

contenido y tratamiento de la información para diseñar la historia y que guarde relación con los objetivos de aprendizaje.

**Creación de guiones gráficos:** para digitalizar la narrativa, se plantea trasladar la historia a guiones gráficos (Storyboard), los cuales además tendrán instrucciones para la producción de las narrativas (uso de elementos de multimedia) desde un contexto pedagógico.

Se entiende por guion gráfico, la representación en forma de ilustraciones de las escenas de una película. En el e-learning, el guion gráfico describe pantalla a pantalla lo que ocurrirá en la lección final. El guion gráfico no es un producto final, es un producto intermedio que los desarrolladores Web o diseñadores gráficos usan para crear la lección interactiva final, recursos de aprendizaje o en este caso narrativa digital.

**Estructura de la interactividad y navegación:** establece la secuencia que tendrá la narración, el enfoque de los escenarios y desarrollo de actividades. Este aspecto involucra la estructura de la narrativa interactiva. Según, Orihuela y Santos (2000), tipifican la estructura interactiva en:

**Lineal:** sucesión de escenas, el usuario navega por una serie escenas de manera lineal, una escena tras otra.

**Ramificada:** el usuario elige algunas escenas alternativas entre una ruta básicamente lineal.

**Jerárquica:** el usuario direcciona la historia con lo que se fractura la linealidad de la navegación.

**Paralela:** varias versiones de la historia se desarrollan de manera simultánea.

**Concéntrica:** navegación a través de unas organizadas secuencias lineales entorno a una entrada. El usuario realiza ciertas acciones o tareas que le permiten acceder al siguiente nivel o escena.

**Entorno de estados variables;** el entorno se modifica en función de las decisiones del usuario.

**Integración de elementos multimedia:** se refiere a la definición de elementos de multimedia que pueden combinarse para crear la narrativa con el fin de cautivar la atención de los estudiantes, estos elementos se integran desde la elaboración del guion gráfico.

**Herramientas para la producción de la narrativa:** se define dependiendo de los elementos multimedia a insertar el uso de las herramientas más efectivas para producir la narrativa.

**Formatos de publicación:** dependiendo de los elementos multimedia incorporados y el espacio en donde la narrativa estará disponible, por ejemplo: formato MP4 si se trata de un video o un SCORM, en el caso de que la narrativa sea textual con algunos elementos multimedia. Este tipo de formatos pueden publicarse en una LMS o Entorno Virtual de Aprendizaje.

En ese punto se debe considerar que al tratarse de una narrativa digital en formato de publicación video, la interactividad será lineal, pues deberá sujetarse a una secuencia de escenas.

Por otro lado, al desarrollar una narrativa digital interactiva con formatos de publicación SCORM o Tin Can Api, se puede optar por cualquier estructura interactiva.

### Metodología de Diseño Instruccional

Para Berger y Kam (1996) el diseño instruccional es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad.

Para el diseño, desarrollo e implementación de narrativas digitales en cursos virtuales la metodología de diseño instruccional ADDIE, (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) a través de sus fases, permite un proceso por medio del cual se garantiza la calidad de la acción formativa, cubrir las necesidades de capacitación y crear un ambiente y recursos de aprendizaje (material didáctico) coherentes con las características del

público objetivo.

Con una metodología de diseño instruccional en los programas formativos dirigimos a los estudiantes hacia actividades de aprendizaje adecuadas, a desarrollar actividades de comprensión, asimilación y procesamiento de la información, así como una retroalimentación oportuna y un itinerario formativo ideal para el aprendizaje.

La metodología ADDIE es el acrónimo de sus fases:

**Análisis,** corresponde a una fase diagnóstica en la cual se analiza las características del público objetivo: necesidades de formación, sus conocimientos y habilidades previas, el origen geográfico, el contexto de aprendizaje y el acceso a tecnología. También se realiza un análisis de lo que deben aprender o mejorar para su trabajo (uso de la tecnología en el aula), así como los conocimientos y habilidades que requieren mayor desarrollo y refuerzo.

El objetivo de este análisis es identificar las habilidades específicas a capacitar para clasificar los contenidos del curso y establecer que contenidos se transformarán en narrativas digitales para la formación. Esta información además permite concebir el diseño e implementación de un entorno de aprendizaje que se adapte a las necesidades de los estudiantes.

**Diseño,** consiste en seleccionar el ambiente de aprendizaje más propicio, definición de los objetivos o competencias, selección de estrategias pedagógicas y diseño del contenido en función de esas estrategias pedagógicas. Identificación de los recursos a utilizar y elaboración de los guiones gráficos para la producción de los recursos de aprendizaje digitales, en este caso de narrativas digitales.

**Desarrollo,** en esta fase se producen los recursos de aprendizaje, se selecciona la herramienta ideal para digitalizar los contenidos. Los recursos en esta fase se digitalizan de acuerdo con el guion gráfico instruccional, se desarrollan los ejercicios prácticos y la construcción del ambiente de aprendizaje. Esta es una fase

que incluye la validación de los recursos de aprendizaje y ambiente de aprendizaje previo a la ejecución del proceso formativo.

Implementación, consiste en la puesta en marcha de las estrategias pedagógicas en el entorno virtual de aprendizaje y la ejecución de la acción formativa.

Evaluación, esta fase está presente en las anteriores, el objetivo es evaluar los productos de cada fase con el fin de implementar acciones de mejora. Durante y después de la ejecución del curso, también se realiza la evaluación con el fin de verificar si el curso cumplió con sus objetivos y que aspectos necesita mejorar, lo cual implica retroceder a la fase de diseño o desarrollo para implementar las mejoras.

La información de la fase de análisis es un insumo para las siguientes fases en el diseño instruccional y se evalúa en la ejecución de la acción formativa, pues ahí se verificará que contribuye a las necesidades de formación de los participantes.

En la fase de diseño principalmente se levanta el contenido, por lo que este debe cumplir con ciertos criterios para su digitalización, es decir para producirlo como una narrativa digital.

Los criterios de evaluación para determinar la validez del contenido corresponden a la dimensión pedagógica que deben tener estos recursos para garantizar la efectividad del aprendizaje, los criterios de validación son:

Relación de los objetivos de aprendizaje o competencias con los contenidos a tratarse en el curso.

Nivel de complejidad de los contenidos acorde al público objetivo y programa de estudio.

Estructura pedagógica adecuada para un recurso de aprendizaje.

Adaptación de los contenidos en cantidad y calidad para la modalidad de estudio.

Secuencia temática y comprensión de ideas.

Estos criterios son el primer paso para trabajar con un material propicio para diseñar una

narrativa digital, que contribuya a los fines de la formación y facilitación del aprendizaje.

En esta misma fase se debe verificar que el storyboard cumpla con los siguientes criterios de validación para producir la narrativa digital en la fase de desarrollo:

Transformación del contenido en una narrativa considerando la utilidad de la formación.

Transformación del contenido en un relato considerando un contexto realista o el campo de acción del participante.

Conservación de los aprendizajes y objetivos de aprendizaje de la fase del levantamiento de contenidos.

Instrucciones para la producción de la narrativa.

En la fase de desarrollo se evalúa la creación del ambiente de aprendizaje en su totalidad, esta evaluación es sumativa, y se realiza antes de la puesta en marcha del curso. En esta fase se producen también los recursos de aprendizaje (narrativa digital) que cumplen con lo señalado en el Storyboard.

En la fase de desarrollo la validación se realiza en dos dimensiones:

Dimensión técnica: se refiere al funcionamiento correcto de los recursos y navegabilidad en el aula virtual.

Dimensión del diseño metodológico del aula: se refiere a la valoración de la estructura pedagógica y espacios de comunicación implementados en el curso virtual.

En la fase de implementación se evalúa la acción formativa, cuya finalidad es evaluar las estrategias instruccionales, el proceso formativo y la utilidad de los recursos de aprendizaje. La evaluación se centra en las siguientes dimensiones:

Diseño del curso: esta dimensión valora la información presentada a los participantes para su correcto desempeño, así como la estructura didáctica y apariencia gráfica del curso virtual.

**Metodología:** es una medición a la planificación, gestión tutorial y conocimientos adquiridos con la capacitación.

**Recursos de aprendizaje:** en esta dimensión se valora la integración de las narrativas digitales, con la finalidad de analizar las posibles potencialidades educativas de su uso con fines didácticos para la formación continua, definir los elementos para su producción y su eficacia como estrategia de diseño instruccional en la creación de contenidos digitales.

**Dimensión técnica:** se refiere al adecuado funcionamiento del entorno virtual de aprendizaje y accesibilidad a los recursos de aprendizaje.

En la fase de evaluación se realiza un análisis de los resultados con la finalidad de implementar acciones de mejora.

## Conclusiones

El aprendizaje permanente enriquece las capacidades y aptitudes de las personas generándoles un mayor desarrollo profesional, productividad, mejor gestión de tareas y agregando un gran valor añadido a las empresas u organizaciones, para alcanzar estas potencialidades se accede a cursos de formación, que en algunos casos son desmotivantes por la amplitud del contenido que no satisface puntualmente las necesidades de formación. En esta línea el uso de material didáctico innovador y en diversos formatos de visualización que desde el diseño considere las necesidades de formación son un elemento clave para motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje.

El diseño instruccional de los cursos de formación continua es un proceso sistemático que busca la creación de un ambiente de aprendizaje adecuado, la integración de narrativas digitales como estrategia instruccional para la producción de recursos de aprendizaje, puede favorecer la comprensión de procesos complejos, conocimientos específicos para el trabajo y retención de la información.

Las narrativas digitales en ámbitos de formación en cualquier nivel de escolaridad pueden ser consideradas como una forma de integración eficaz de la tecnología en la educación, esto trae consigo, el desarrollo de competencias digitales en los docentes para la creación de contenido digital y el uso de herramientas que les permita producir estos recursos.

La integración de narrativas digitales como recursos para el aprendizaje permanente es una línea de estudio en las posibles potencialidades que se pueden generar en el aprendizaje adulto, considerando las características que este presenta.

El diseño y desarrollo de narrativas digitales con fines didácticos, debe considerar los elementos de la narrativa y los aspectos de la digitalización de contenidos, a fin de garantizar un recurso de aprendizaje eficaz y que persuada al estudiante.

## Referencias bibliográficas

- Ryan, ML (2013). La narrativa y la ficticia transmedial. *Poetics Today*, 34 (3), 361-388.
- Ryan, ML (2013). Mundos ficticios en la era digital. Un compañero para los estudios literarios digitales, 250-266.
- Caballero, M. (2011). Nuevas narrativas, nuevos lectores. Recuperado de <https://www2.coitt.es/res/revistas/04b%20Nuevas%20narrativas.pdf>
- Jenkins, H. (2007). Transmedia Storytelling 101. Recuperado de [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- Jenkins, H. (2008). Convergence Culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación. Recuperado de <https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henryconvergence-culture.pdf>
- Orihuela, L. y Santos, M. (2000) Introducción al Diseño Digital. Concepción y Desarrollo de Proyectos de Comunicación Interactiva. Anaya Multimedia, Madrid, 2000, 256 pp.

- Molas-Castells, N., & Rodríguez-Illera, J. (2017). La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria. *Razón Y Palabra*, 21(3\_98), 221-233. Recuperado a partir de <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1054>
- Costa-Sánchez, Carmen & Piñeiro-Otero, Teresa. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia: El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono* 14. 10. 10.7195/ri14.v10i2.156.
- Renó D.,Versuti,A. C., Moraes-Gonçalves,E., Gosciola, V. (2011). Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional. 14 (2), 201-215.
- Bruner, J. (1998). ¿Qué es un hecho narrativo? Los ANNALS de la Academia Americana de Ciencias Políticas y Sociales. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/0002716298560001002>
- Aguirre (2012). Pensamiento narrativo y Educación. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35623538010.pdf>
- Márquez.M y Ribeiro.M. Narrativas. *Revista Encastres*. (2013). Recuperado de [http://www.ceip.edu.uy/documentos/2013/ProgramaMaestrosComunitarios/encastres/narrativas\\_imprensa3.pdf](http://www.ceip.edu.uy/documentos/2013/ProgramaMaestrosComunitarios/encastres/narrativas_imprensa3.pdf)
- Peña Timón, Vicente. (2019). Narración audiovisual: investigaciones / Vicente Peña Timón. SERBIULA (sistema Librum 2.0).
- Pacheco, Alberto & A González, Patricia. (2012). Narrativas digitales: potenciando el aprendizaje a través del uso de medios electrónicos y redes sociales. 499-505.
- Litwin, E. (1998). La didáctica: una construcción desde la perspectiva de la investigación en el aula. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5056779.pdf>
- Amador, J.C. (2013). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5705093.pdf>
- Raybourn, E. (2015). Engage Learners with Transmedia Storytelling TEDxABOED [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=\\_j-2Ct9V9cQ](https://www.youtube.com/watch?v=_j-2Ct9V9cQ)
- Raybourn, E. (2012) Webinar Introduction to Transmedia Learning for Training & Education [Archivo de presentación]. Recuperado de <https://digitalworldshalinie.files.wordpress.com/2015/04/raybourntransmedia-webinar-12-18-12public.pdf>
- Curso de Tecnologías para los Sistemas Multimedia (2005). Tema 1: Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos. Recuperado de <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf>
- Murillo, J.L. (2010). Programas Escuela 2.0 y Pizarra Digital: un paradigma de mercantilización del sistema educativo a través de las TICs. *REIFOP*, 13 (2), 65-78.
- Reigeluth Charles M. (2012) Teoría instruccional y tecnología para el nuevo paradigma de la educación. Recuperado de [https://www.um.es/ead/red/32/reigeluth\\_es.pdf](https://www.um.es/ead/red/32/reigeluth_es.pdf)
- Quiroz, M. (2012). Por una educación que integre el pensar y el sentir El papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Recuperado de <http://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2012/07/120718.pdf>
- Gutiérrez, A. (1997). Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/314724494>
- Navio. A, (2001). La Formación Continua. Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5004/ang07de20.pdf?sequence=7>
- Cirigliano, Gustavo F. J. (1983). La educación abierta. Buenos Aires: Librería "El Ateneo"

Editorial.

Universidad Internacional de Valencia (2015). El aprendizaje en la edad adulta. Recuperado de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/06/Ebook-Aprendizaje-EdadAdulta-OK.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación FAO. (2014).

Metodologías de E-learning. Una guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones. Recuperado de [http://www.fao.org/elearning/Sites/ELC/Docs/FAO\\_elearning\\_guide\\_es.pdf](http://www.fao.org/elearning/Sites/ELC/Docs/FAO_elearning_guide_es.pdf)

Cómo citar: (Norma APA)

Tipantuña Tapia, J. L. (2019). Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente. 593 Digital Publisher CEIT, 4(4), 29-40. <https://doi.org/10.33386/593dp.2019.4.114>