

Estrategias docentes para trabajar la narrativa digital en el aula de primaria

Javier Ginés Pérez

Colegio Jesús-María Fuensanta, España

Laura Monsalve Lorente

Universitat de València, España

Isabel María Gallardo Fernández

Universitat de València, España

Resumen

Las nuevas tecnologías y la imaginación no tienen por qué ser términos contrapuestos (Aller, 2018). Debemos aprovechar como docentes, las posibilidades que nos ofrece la narrativa digital o *digital storytelling* en el aula de primaria. Por ello, con este trabajo pretendemos dar a conocer nuestra experiencia en el aula de 6º del Colegio Jesús-María Fuensanta de la Ciudad de Valencia. Con esta estrategia docente pretendemos utilizar las *storytelling* como recurso educativo digital para ir más allá de las metodologías tradicionales. Debemos aprovechar el soporte digital para conectar con el planteamiento actual que los alumnos sean digitales. Por lo tanto, el objetivo principal es implementar las *storytelling* en el aula de 6º de primaria a través de las TIC y ver como influyen en el aprendizaje de los/as alumnos/as. Pretendemos también ver como la narración facilita la construcción del conocimiento. Una de las cuestiones importantes y que se trabajan en esta actividad es la facilidad que estas historietas permiten poder interactuar con los demás, perder el miedo escénico a la hora de presentar sus tareas y poder entablar conversaciones y/o debates en otros momentos que no sean los de la propia aula. A partir de esta experiencia hemos comprobado que el alumnado se encuentra del todo motivado, la tecnología está totalmente fusionada en nuestras aulas y los resultados son óptimos. Es una metodología que hace partícipes a todos los alumnos/as y permite desarrollar y potenciar el área comunicativa de los alumnos/as.

Palabras clave: *narrativa digital; estrategias docentes; storytelling; primaria; TIC.*

1. Introducción

Este trabajo se desarrolla dentro del Proyecto Emergente titulado: *Análisis de las estrategias docentes del profesorado ante la digitalización de los contenidos del curriculum de educación Infantil y Primaria (GV/2018/074)*, convocado mediante la Resolución de 2 de noviembre de 2017 por la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, para la promoción de la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación en la Comunitat Valenciana.

Las nuevas tecnologías y la imaginación no tienen por qué ser términos contrapuestos (Aller, 2018). Debemos aprovechar como docentes, las posibilidades que nos ofrece la narrativa digital o digital *storytelling* en el aula de primaria. Por ello, con este trabajo pretendemos dar a conocer nuestra experiencia en el aula de 6º del Colegio Jesús-María Fuensanta de la Ciudad de Valencia. Con esta estrategia docente pretendemos utilizar las *storytelling* como recurso educativo digital para ir más allá de las metodologías tradicionales. Debemos aprovechar el soporte digital para conectar con el planteamiento actual que los alumnos sean digitales. Por lo tanto, el objetivo principal es implementar las *storytelling* en el aula de 6º de primaria a través de las TIC y ver como influyen en el aprendizaje de los/as alumnos/as. Pretendemos también ver como la narración facilita la construcción del conocimiento.

Se pretende desarrollar las competencia de comunicación a través de la narrativa digital o *storytelling* en la etapa de primaria, y en concreto en 6º, y es por ello seguimos a Tijeras y Monsalve (2018) cuando sostienen que en la base de todas las competencias específicas y transversales planteadas en la escuela, está la competencia comunicativa, entendida como el conjunto de habilidades que posibilita la participación apropiada del sujeto en situaciones comunicativas específicas (Beltrán, 2004). Se trata de una competencia inicial básica que todo docente debería poseer (Perrenoud, 2004) y que, sin embargo, no podemos dar por supuesta. Esta competencia, aunque aisladamente parezca insuficiente para la formación, es clave para el desempeño eficaz de la profesión ya que de sus habilidades comunicativas dependerá el éxito de su tarea, que no consiste únicamente en transmitir mensajes sino también en crear situaciones que faciliten el aprendizaje (Castellá, Comelles, Cross y Vila, 2007).

A su vez, el aula es el punto de encuentro con los otros (Cano y Lledó, 1997), por lo que la relación se hace extensible a todos los participantes de un grupo donde el docente debe procurar el conocimiento y el acercamiento. El desarrollo cognitivo y social ha de estar unido a la construcción de un grupo cohesionado y solidario. Y es aquí, donde la motivación y la emoción juegan un papel importantísimo. Motivación y emoción van de la mano, y es responsabilidad del docente como responsable de un grupo que es mantener vivo el interés, el deseo de aprender y el deseo por enseñar (Navarro, 2008; Tijeras y Monsalve 2008).

2. La narración digital o storytelling como recurso para desarrollar la comunicación en el aula a través de las TIC

2.1 Estrategias docentes para el desarrollo de la actividad

Desde que la educación va evolucionando a pasos agigantados, y las competencias se hacen visibles cada vez más en las aulas, optamos por hacer que nuestro alumnado sea realmente el protagonista del aula y que ellos tengan un rol competente en todo momento. Es por eso que surge esta idea de establecer una relación estrecha entre los alumnos y los dispositivos y su buen uso, en este caso hacerles ver que es una herramienta de trabajo y de comunicación importante e imprescindible en muchos casos puesto que vivimos en la era de la digitalización. El planteamiento del *storytelling* en el aula surge una vez se han instaurado los dispositivos electrónicos en las aulas de 5° y 6° de primaria en nuestro colegio. La idea de poder interactuar entre dispositivos y alumnado, era algo que sí o sí debía llevarse a cabo, pero no de cualquier forma, había que hacerlo de una forma atractiva y que realmente captara la necesidad de realizar este trabajo.

El rol que se desempeña en todo momento es un rol de guía y acompañamiento, simplemente observo el cómo ejecutan la historieta y cómo llega a los compañeros. A partir de ahí entre todos evalúan la cohesión de la misma y de que manera ha llegado a los demás según se establecen preguntas o dudas sobre lo leído anteriormente. La estrategia digital que se usa en el desarrollo de esta experiencia es a partir de un título, por ejemplo “El susto de...” y se deja abierto el título, ellos crean una historia en la que aparecen diferentes personajes, los de clase u otras clases, diferentes escenarios e incluso profesores que también tienen un rol determinado dentro de esta actividad. El trabajo una vez realizado se comparte en una tarea que previamente se crea en CLASSROOM con el título de la historieta en cuestión.

2.2 Desarrollo en el aula

La actividad consiste en la creación de unos personajes imaginarios, con un nombre imaginario, unas características reales y un entorno también imaginario y a partir de ahí la realización de una historieta que no sobrepase más allá de la extensión de unas 25 líneas. Una vez se decide el título y se comparte la tarea en CLASSROOM, se establece un periodo de tiempo entre 7 y 15 días dependiendo de cómo vaya la temporalización programada a principio de curso. A partir de esa fecha se empiezan a recibir archivos compartidos con el profesor a través del Drive del colegio dentro de CLASSROOM. Desde ese mismo momento se empiezan a revisar las narraciones y corrigiendo las faltas. Una vez corregido se les devuelve el texto. Por último, los textos serán expuestos delante de todos los compañero/as.

En cuanto a la temporalización de esta actividad, las 30 historietas se reparten entre esos 7 y 15 días llegando hasta la finalización del curso escolar. Una vez corregidas las narraciones digitales, los alumnos/as manusciben estos textos en un pequeño bloc de trabajo con el fin de seguir compaginando las estrategias digitales de los ordenadores y/o tablets con el trabajo manual que hasta ahora se realizaba. Finalmente, y a lo largo de una quincena los trabajos van siendo expuestos a toda la clase, una vez finalizada la exposición se evalúa conjuntamente la historia que nos ha contado nuestro compañero/a y establecemos un pequeño diálogo en caso de que se preste e intercambiamos impresiones si hay algún tema o registro que hemos tratado en las diferentes áreas del currículum.

2.3 Contenidos y materiales desarrollados con los alumnos/as tras contar las historias

Los contenidos de todas las materias se trabajan intrínsecamente a la hora de realizar este trabajo, puesto que cada uno muestra interés en que cada contenido trabajado hasta la fecha, tenga cabida en las diferentes historietas, esto hace que la historieta crezca con un valor añadido y haga que se cree una motivación extra en el alumnado para que puedan ellos mostrar ese enriquecimiento de los diferentes contenidos que hasta el momento han ido adquiriendo en las áreas que hemos trabajado. Una de las áreas que lógicamente esta presente esta actividad es el área de la Lengua Española, donde si se trabaja por ejemplo los diferentes tipos de narradores, ellos expresan la siguiente historieta adoptando la caracterización que ellos han considerado, otro de los ejemplos es que en el caso de 6º el tutor que no tenía un personaje adquirido fue creándose con la ayuda de mis alumnos, guió el personaje hacia el

área de Ed. Física siendo unas zapatillas deportivas y llamándose DEIZ (derecha e Izquierda nombre puesto por los alumnos) fue curioso que en una de las historietas ese personaje se puso dos zapatillas del mismo pie y lógicamente no podía avanzar hacia delante y sí haciendo círculos constantes.

El éxito de este trabajo realizado es que el/la alumno/a siente verdadero protagonismo al ser escuchado por todos sus compañeros, puesto que todos en alguna ocasión y no saben en cuál son protagonistas de las historietas de los demás. Otra de las claves del éxito en el que se trabaja la narrativa es que ellos son los que realizan este trabajo y ellos son los que a través de los títulos abiertos (¿qué difícil es...’, ‘No sabíamos que hacer con...’, ‘El día de...’, ‘por...’, ‘Un bocata con..., para...’) pueden en todo momento dirigir hacia dónde quieren enfocar el argumento de su texto. Una de las cuestiones importantes y que se trabajan en esta actividad es la facilidad que estas historietas permite por ejemplo, poder interactuar con los demás, perder el miedo escénico a la hora de presentar sus tareas y poder entablar conversaciones y/o debates en otros momentos que no sean los de la propia aula.

3. Conclusiones

Hemos podido comprobar que el alumnado se encuentra del todo motivado, la tecnología está totalmente fusionada en nuestras aulas y los resultados con esta actividad son óptimos y esperanzadores. Creemos que a nivel personal encontrar una motivación tal, en los que se hace partícipes a todos los alumnos de 6º de Primaria, es de una magnitud enorme. Hoy en día está comprobado que con todo se cansan, con la tecnología, con el trabajo, aunque sea interactivo también, pero hemos encontrado esta fórmula que funciona, y que motiva a todos a participar y contagia a los que aún no la conocen y no la han puesto en práctica porque están en cursos inferiores. Esto despierta en ellos querer llegar donde sus compañeros están para poder vivenciar las experiencias que los ‘mayores’ ya comparten con los demás.

Por todo esto estamos convencidos de que el trabajo realizado es un trabajo consecuente y que a la larga dará sus frutos. Por tanto, concluimos afirmando que los relatos digitales constituyen una técnica narrativa con gran potencial educativo al adoptar fórmulas creativas que integran información multiformato e instrumentos tecnológicos para comunicar ideas (Del Moral, Villalustre y Neira, 2016).



Referencias

- Aller, M. (2018). Digital storytelling: la nueva narrativa. Disponible en <http://www.educacontic.es/blog/digital-storytelling-la-nueva-narrativa> Recuperado el 19 de noviembre de 2018
- Beltrán, F. (2004). *Desarrollo de la competencia comunicativa*. Disponible en: <http://www.universidadabierta.edu.mx/>
- Cano, M. y Lledó, A. (1997). *Espacio, comunicación y aprendizaje*. España: DIADA
- Castellá, J.M., Comelles, S., Cross, A., Vilà, M. (2007). *Entender(se) en clase. Las estrategias comunicativas de los docentes bien valorados*. Barcelona: Graó.
- Del Moral, M.E., Villalustre, L., y Neira, M.R. (2016) Relatos digitales: activando competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado. *OCNO Revista de estudios sobre lectura*, 15, 22.41.
- Navarro, M.C.D. (2008). Aprender desde adentro. Una didáctica de cotidianidad en educación infantil. En De la Herrán, A. y Paredes, J (Eds.), *Didáctica general: La práctica de la enseñanza en educación infantil, primaria y secundaria* (pp.108-119). España: McGraw Hill.
- Perrenoud, P. (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. Barcelona: Graó.
- Tijeras, A., y Monsalve, L. (2018). Desarrollo de la competencia comunicativa en la formación inicial del profesorado. *Atenas*, 43(3), 86-89.