

DIGITAL STORYTELLING Y SU IDONEIDAD PARA LA CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL MARCO PARA LA COOPERACIÓN EUROPEA EN EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

Ramón Tena Fernández / Universidad de Extremadura / rtena@unex.es

Pilar Cantillo Cordero / Universidad de Extremadura / pcantiloc@hotmail.com

Gemma Villegas Díaz / Acción contra el Hambre | Fundación Telefónica / gvilledz@gmail.com

Palabras clave

Digital Storytelling, competencia digital, ET2020, Europa, educación.

Resumen

Las estrategias europeas en materia de educación en cada una de sus actualizaciones otorgan un mayor protagonismo a la integración de las TIC en el aula, la alfabetización digital y la necesidad de vincular su uso a problemas reales con los que se pueda encontrar el alumno una vez finalice sus estudios. En este sentido, la competencia digital ofrece nuevas oportunidades formativas y multitud de posibilidades didácticas. Por tanto, su recurrencia en el aula no debería quedar al abrigo de cumplir con lo indicado en el curriculum o la ley educativa. Su recurrencia ha de facilitar que el alumnado comprenda por sí mismo las bonanzas que presenta para su vida en sociedad adquirir recursos TIC y, sepa cómo y por qué debe esforzarse por mejorar su nivel formativo en el dominio de la competencia digital. Una de las formas de trabajar con coherencia curricular e innovación didáctica es mediante el uso de la metodología digital storytelling, una filosofía de aprendizaje que cumple con algunos puntos de la ET2020 y que se propone desde instituciones estatales como el INTEF.

Marco Teórico

El sistema educativo español se encuentra en reformulación continua, no existe un pacto de Estado en esta materia y la carencia del mismo lo convierte en objeto de reiteradas enmiendas curriculares. Sin embargo, según se informaba desde el Congreso de los Diputados y a tenor de los datos que ha publicado la prensa nacional, en enero comenzaron las primeras negociaciones entre los principales partidos políticos para detectar necesidades y tender puentes con los que labrar acuerdos sólidos. Pero, las discrepancias sectoriales comenzaron a proliferar incluso antes de elaborar los primeros borradores con las ideas iniciales, pues ni tan siquiera en los puntos a negociar en estos encuentros hubo consenso. Según informa el diario *El Mundo*

en su publicación del 14 de enero del 2018, hay temas que se presentan francamente difíciles de abordar y entre ellos se destaca la importancia de la Religión, los conciertos educativos y el modelo territorial. Sin embargo, según indican los diputados que asisten a estas reuniones y lo que exponen sus jefes de prensa no todo son discrepancias y desacuerdos, hay un factor en el que existe unanimidad y ese es la formación del profesorado.

Se reconoce que los docentes tienen una gran responsabilidad en la mejora del futuro del país, ellos trabajan con quiénes en años venideros han de sostener la economía nacional, desarrollar la investigación española y fomentar el patrimonio cultural del país. Los alumnos del presente son los ciudadanos del mañana, los mismos en quienes confiamos nuestro progreso social, humano y científico. Un propósito muy ambicioso y poco factible si pretendemos alcanzarlo con metodologías didácticas tradicionales. Por tanto, si anhelamos resultados diferentes hemos de favorecer actitudes también diferentes, no podemos acomodarnos en lo establecido y confiar en que mágicamente todo mejorará por sí solo. Y este ha sido el primer y quizás único punto del acuerdo inicial, los debatientes consideran que un buen punto de partida para mejorar el sistema educativo sería fortalecer la formación docente durante su etapa universitaria y desarrollarla de manera permanente una vez obtenga el título.

Si los profesionales de la enseñanza mejoran sus competencias didácticas y adquieren unas propuestas metodológicas de vanguardia que estén adaptadas a los intereses y necesidades del alumnado, seguramente también las empleen en sus aulas de infantil, primaria y secundaria. En estos años es donde los escolares adquieren las herramientas y nociones básicas con las que en etapas formativas superiores adquirirán los conocimientos y actitudes que les capaciten para el futuro profesional que ellos elijan. Por consiguiente, es crucial que durante la escolaridad obligatoria se alimente su apetito educativo, de tal manera que el interés por aprender sea una constante en su espíritu emprendedor y una vez superen la franja de los dieciséis años no opten por el abandono académico. Esta necesidad es la misma que hace más de una década España marcó dentro de sus compromisos de Estado en materia educativa con la Estrategia de Lisboa, espacio donde definió sus objetivos para alcanzar los resultados que planteaban los países de la Unión Europea para 2010.

Objetivos y necesidades manifiestas en los planes estratégicos europeos

La estrategia europea de Lisboa, más conocida como ET2010, a la que se sumó España tenía como supra-objetivo *convertir a Europa en la economía basada en el conocimiento, más competitiva y dinámica del mundo, capaz de crecer económicamente de manera sostenible con más y mejores empleos y con más cohesión social* (Consejo Europeo de Lisboa año 2000). Sin embargo, alcanzada la fecha los resultados no fueron tan prometedores como se esperaban, sí hubo mejoras en la educación, se firmaron pactos y hubo compromisos firmes que facilitaban la movilidad de estudiantes y profesores (estancias, becas, visitas a centros) pero no se llegaron a alcanzar las metas previstas. Por ello, tras la evaluación de los parámetros no cumplidos y analizados los aspectos a reforzar, el Consejo Europeo en 2009 elaboró un nuevo *Marco para la cooperación europea en educación y formación*, la denominada Estrategia 2020 (ET 2020). Si la pregunta es

qué plantea este nuevo marco y cuáles son los retos que ha asumido España podemos precisar que nuestro país se ha comprometido a aumentar el índice de matriculados en las enseñanzas post-obligatorias, a optimizar el rendimiento del alumnado inscrito en cursos obligatorios y a favorecer el aprendizaje continuado a lo largo de la vida. Con ello se pretende cumplir con los cuatro grandes objetivos estratégicos marcados por Europa en materia educativa para el 2020:

1. Hacer una realidad el aprendizaje a lo largo de la vida y la movilidad
2. Mejorar la calidad y la eficiencia de la educación y la formación
3. Promover la equidad, la cohesión social y la ciudadanía activa
4. Afianzar la creatividad y la innovación, incluyendo el espíritu emprendedor, en todos los niveles de educación y formación

A tenor de estos propósitos europeos tiene cierta lógica que para poder mejorar las cifras en la educación españolas uno de los principios de acuerdo para la consecución del tan perseguido pacto de Estado sea un cambio en la metodología de enseñanzas en todos los niveles educativos. Por tanto, la siguiente pregunta que hemos de plantearnos es ¿Qué filosofía didáctica es la que nos puede ayudar a la consecución de estos objetivos? La respuesta a esta cuestión pasa por tener en cuenta los informes de evaluación de la iniciativa 2010. Una lectura atenta de sus documentos nos muestra la alusión clara y directa a la urgente necesidad estatal por delimitar nuevos planes estratégicos en materia digital, de tal manera que ayuden a reconocer la importancia de formar en TIC tanto a docentes como alumnos. Una mejora de la competencia digital en ambos sectores, junto con una fuerte inversión en este tipo de alfabetización muy previsiblemente contribuirá al ejercicio de una ciudadanía más activa en sus comunicaciones, abierta a la participación en todo tipo de foros y sin ningún tipo de condicionantes para desenvolverse en una sociedad cada vez más internacional y sin fronteras.

De hecho, el alumnado que hoy compone nuestras aulas es el catalogado por el propio Ministerio de Educación, como nativos digitales y si los que diariamente ocupan los pupitres de nuestros centros educativos muestran entusiasmo por el ámbito digital ¿por qué no aprovechar este foco de interés para acercar los contenidos que han de aprender de una manera más atractiva? La conciencia social sobre las nuevas demandas educativas que verbaliza nuestro alumnado, junto con el anhelo estatal por cumplir los objetivos de la ET2020, son los que entre otros muchos factores han potenciado la proliferación en los últimos años de diversas metodologías con un gran protagonismo en la competencia digital.

Aquí podemos citar modelos de enseñanza como el revolucionario flipped classroom, el aplaudido digital storytelling o la cada vez más recurrente gamificación. Modelos que desde instituciones nacionales como el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación

del Profesorado se afanan no solo en promover la competencia digital en el sistema educativo, también en acercarla a todo tipo de centros, por medio de aplicaciones gratuitas como EduPills, bancos de recursos como PROCOMUN o formación continuada de acceso libre y masivo

al alcance de todos por medio de sus MOOC online. A nivel Europeo se obra del mismo modo y buen ejemplo de ello es la European Schoolnet, una agrupación internacional compuesta por más de una treintena de ministerios de educación que trabaja para innovar en los procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de las TIC. Por ello facilitan asesorías a centros docentes, ofertan cursos en línea y desarrollan nuevos enfoques didácticos orientados a la alfabetización digital, siendo el digital Storytelling uno de los puntos de convergencia tanto por parte de esta agrupación europea como por el INTEF.

Digital Storytelling y su adecuación a los objetivos estratégicos

En el caso la narrativa digital o digital Storytelling, que la podemos definir como el arte de contar historias por medio de plataformas digitales o herramientas TIC, se puede vaticinar que además de cumplir con muchos de los puntos de referencia contenidos en los cuatro objetivos estratégicos anteriores, cuida otros factores más humanos como: el diálogo, la empatía o la búsqueda del consenso y la negociación. Recordemos que el tercer punto estratégico definía el propósito de *Afianzar la creatividad y la innovación* y es que sin capacidad creativa esta metodología no tendría sentido (Moral, M. E; Villalustre, L y Neira, M: 2017). Pues, es el alumnado quien construye el relato, de manera cooperativa e interdependiente. El grupo de escolares ha de estructurar una narración acorde con los parámetros que establezca el docente, ya que normalmente es el profesor quien como guía del aprendizaje les indica unos puntos mínimos con los que elaborar la historia: contexto histórico, espacio y personajes indispensables. Pero serán los alumnos quiénes decidan la trama argumentativa, vinculen las relaciones que pueden tener los personajes, decidan quién es el protagonista y el final qué va a vivir cada uno de los implicados en la aventura. Además, este tipo de aprendizaje exige que la creatividad y las propuestas sean factibles, porque aunque los alumnos tienen potestad suficiente para deliberar cómo hacer la historia, ésta tiene que tener un sentido único y cada una de sus aportaciones ha de casar con las anteriores. Es decir, se busca que la propuesta de sugerencias, no solo sean originales, también que resulten efectivas.

Es fundamental tener en cuenta esta matización, ya que la elaboración del relato suele dividir el trabajo por grupos de expertos: redactores, maquetadores de imprenta, ilustradores y documentalistas, lo que no implica que cada grupo trabaje por su cuenta y en una sesión unifiquen su tarea. Se trata justo de lo contrario, si esta metodología tiene un descriptor que la defina, este podría ser la interdependencia positiva, o reman todos a favor de obra, o el barco se hunde. Las ideas han de ser consensuadas y aprobadas por todos los grupos antes de ser ejecutadas, ya que de no ser así el trabajo final carecería de sentido y la historia no tendría un argumento lógico que captara la atención del lector o del oyente.

En lo que respecta a otros puntos estratégicos, también podemos detenernos en el definido como *Hacer una realidad el aprendizaje a lo largo de la vida*, que también puede resarcirse con el uso de la metodología que nos ocupa. Es muy cierto que este objetivo lo que pretende es que los adultos reciclen su formación a lo largo de su recorrido biográfico y no se conformen con aquello que en su día aprendieron en la enseñanza reglada. Asimismo, se ha de dotar a la

población de las herramientas necesarias, para que de manera autónoma y autodidacta pueda obtener conocimientos y soluciones a sus problemas. Un planteamiento que se respeta fielmente en el plan de acción del digital storytelling. Pues, como su nombre indica presenta una gran dependencia del componente digital. Requiere de un variado uso de herramientas TIC, plataformas online y aplicaciones de trabajo en red como google drive o Dropbox.

Recursos que no están limitados al uso exclusivo de tareas literarias, si no que su practicidad es plenamente vinculante a todo tipo de materias académicas, entornos laborales y formación conectada de cualquier índole. Aprender a usar entornos virtuales de aprendizaje como Moodle o Blackboard learn les capacitará para que en un futuro las barreras sean mínimas cuando opten por hacer un curso online tutorizado, un mooc o simplemente un nanomooc. Tampoco obviemos que usualmente este tipo de metodologías, suelen transferir sus resultados y logros en los e-portfolios del alumnado, cada día más presentes en nuestras aulas. En estos portfolios los grupos de trabajo van registrando las evidencias de sus aprendizajes y también las insignias digitales que logren por destacar en alguna capacidad o actitud dentro de proyectos como el que nos concierne en estas páginas. Y justo este eportfolio, si está bien estructurado puede acompañar al educando de por vida. Pues, se trata de que el alumno registre ahí todos sus hitos académicos durante su formación, así como también sus grandes logros profesionales una vez se adentre en el entorno laboral (Lacourse, F., y Coiduras, J. L.: 2012).

Por otra parte, si continuamos por este sendero de vinculaciones entre los aspectos que definen el desarrollo del digital storytelling y su imbricación con los puntos del plan estratégico, también hemos de detenernos en el número dos: *Mejorar la calidad y la eficiencia de la educación*. En sus descriptores el Estado señala que entre sus objetivos está el de mejorar las competencias en lenguas extranjeras, un hecho que no solo tiene cabida en esta metodología porque el relato se pueda hacer bilingüe o directamente trabajarlo en asignaturas como inglés o francés, sino que también se puede potenciar sus beneficios si el proyecto se ejecuta con carácter de inter-centro (Requejo, M. D: 2014). Es decir, centros españoles pueden elaborar su relato digital y presentarlo en formato vídeo o podcast a colegios en el extranjero que trabajen la lengua española, de tal manera que sea el aula receptora de esta narración quien continúe la historia. Para ello, han de respetar los personajes ya identificados, pero tendrán legitimidad suficiente para cambiar el contexto de la narración y el espacio en el que se desarrollan los acontecimientos, ya que de lo que se trata es que con el intercambio de las historias, los españoles conozcan la cultura del país invitado y viceversa.

Por consiguiente, lo ideal es que las narraciones sirvan para presentar en el país vecino los paisajes nacionales, las fiestas más representativas y el patrimonio histórico-cultural más emblemático de cada país, ya que en estos parajes es dónde deben suceder la acción de la historia, para que los lectores a la par que lean conozcan la riqueza de otros países. ¿Tiene viabilidad este tipo de iniciativas europeas? Sí, por medio de etwinning, una plataforma online traducida a más de 28 idiomas, con miles de proyectos ya iniciados y a la espera de nuevos centros educativos, que se quieran vincular en este tipo de retos académicos. Su uso es gratuito, presenta herramientas con las que facilitar las comunicaciones online entre centros de diferentes

países, está sustentada por los ministerios de educación de los Estados miembros de la unión europea y su finalidad es romper las fronteras idiomáticas.

Por último, en lo que confiere al objetivo número tres, el referente a la intencionalidad de *Promover la equidad, la cohesión social y la ciudadanía activa*, ya hemos dado algunas pinceladas que demuestran que trabajar con digital storytelling en el aula, es sembrar la semilla del espíritu participativo en sociedad, porque precisamente dota al alumnado de las herramientas necesarias para desenvolverse en comunidad. La correcta elaboración del relato solo es posible si existe una comunicación constante y fluida tanto dentro del grupo como fuera de él, puesto que es imprescindible llegar a acuerdos, asumir responsabilidades y trabajar todo tipo de liderazgos (Socas, V y González, C. S: 2013). Además, es patente que para armar la historia, que mantiene a los grupos implicados con responsabilidades diferentes, estos han de presentar sus avances y decisiones entre sí. Esto implica que los integrantes aprendan a ejercitar su sentido crítico para detectar errores y corregirlos a tiempo y, lo más importante, les entrena para canalizar correctamente las críticas externas que puedan recibir y convertir sus debilidades en fortalezas. Exactamente lo mismo que deberían hacer para conseguir una ciudadanía activa: hacerse oír, participar en todo tipo de debates, escuchar y defenderse mediante el diálogo y el argumento fundamentado en la coherencia.

Conclusiones

El hecho de que España careza de un pacto de Estado en materia de educación, no implica que el sistema educativo del país permanezca inmutable en el tiempo. Desde las administraciones nacionales existen evaluaciones continuas con las que detectar necesidades y obrar en consecuencia. Así lo manifiestan, por una parte, el INEE que periódicamente investiga la calidad de la enseñanza del país y, por otra, el INTEF, que no solo se esfuerza en desarrollar la competencia digital, sino en potenciar su uso de manera efectiva y resolutive. Por ello, periódicamente publica formación para docentes con la que reciclar sus enfoques metodológicos, una filosofía didáctica muy acorde con las ET2010 y ET2020, donde tiene merecida cabida el uso del digital Storytelling. Una lectura atenta de lo marcado en los planes estratégicos europeos y un desglose de los factores que definen este modelo de enseñanza demuestran que comparten cuatro objetivos a satisfacer: Ejercer una ciudadanía activa, desarrollar la creatividad del alumnado, fomentar el uso de lenguas extranjeras y obtener las nociones necesarias para aprender de manera continuada y autónoma a lo largo de toda la vida.

Referencias bibliográficas

- Comisión Europea (2010): *Europa 2020. Una estrategia para un crecimiento inteligente, sostenible e integrador*. Comunicación de la Comisión Europea.
- EURYDICE (1994). *La lucha contra el fracaso escolar: Un desafío para la construcción europea*. Oficina de Publicaciones Oficiales de las Comunidades Europeas.

- Lacourse, F., y Coiduras, J. L. (2012). "El e-Portfolio de competencias en los procesos de acompañamiento de enseñanza y aprendizaje escolar". *RIEE. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*. Vol, 5 (3), 194-212.
- Londoño, G. y Rodríguez, J. L. (2014). *Relatos digitales en educación*. Tesis doctoral. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Ministerio de Educación (2011): *Objetivos Educativos Europeos y Españoles. Estrategia Educación y Formación 2020. Informe español 2010-2011*.
- Moral, M. E; Villalustre, L y Neira, M. (2017). "Competencias comunicativas y digitales impulsadas en escuelas rurales elaborando digital storytelling". *Aula Abierta*, 45 (1).
- Parlamento Europeo y Consejo (2006). *Recomendación 2006/962/ CE de 18 de diciembre de 2006 del Parlamento Europeo y del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. Diario Oficial L 394 de 30.12.2006.
- Requejo, M. D. (2014). "Relatos digitales: Competencias transversales en el aprendizaje de lengua extranjera". *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Vol, 7(2), 75-87.
- Sanmartín. O. (14 de enero de 2018). Pacto de Estado: unanimidad en los partidos para mejorar la formación de los profesores. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/espana/2018/01/14/5a468f5546163fa0108b45f1.html>.
- Socas, V y González, C. S. (2013). "Usos educativos de la narrativa digital: una experiencia de m-learning para la educación emocional". *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 14(2), 490-507.