

Narraciones digitales como herramienta creativa

Por Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey · 2017-02-03

La narración digital (Storytelling) es una herramienta creativa que plantea una moraleja o suscita una reflexión en torno a un suceso cercano a su creador y que puede ser utilizada en procesos de aprendizaje. También se puede usar con grupos interculturales para promover aprendizajes, despertar múltiples sensaciones emocionales y abordar diversos puntos de vista. Este documento incluye una introducción al tema, propone un rol para el profesor, muestra los beneficios educativos de su uso y ofrece una mirada crítica de esta estrategia.

Descargue el documento completo en [formato PDF](#)

INTRODUCCIÓN

Los seres humanos están marcados con historias y experiencias que moldean la forma del pensamiento personal. A partir del lenguaje comprendemos que la vida es una sucesión de memorias o anécdotas que el sujeto narra para entablar comunicación en sociedades o grupos culturales.

Imaginemos la rutina de nuestros antepasados hace unos 20,000 años y pensemos en las tribus nómadas que migraban de acuerdo a la estación del año, siguiendo las especies animales comestibles, aprovechando frutos y raíces, e incluso utilizando herramientas rudimentarias de piedra. Tras arduas jornadas de cacería y recolección, huyendo de las fieras y protegiéndose de las inclemencias del clima, los integrantes del clan se reunirían por la tarde para ingerir sus alimentos. Al caer la noche, en torno a una fogata, comenzaban a compartir consejos para cazar, advertencias de peligro o hallazgos de recursos naturales.

Gracias a las narraciones nuestros más remotos ancestros preservaron el conocimiento de una generación a la siguiente, permitiendo la supervivencia de la civilización (Abrahamson, 1998). Antes de la invención de la escritura, la narración oral fue la primera fuente de conocimiento de la especie. Al compartir una historia ocurren varios fenómenos: se empodera al narrador, se focaliza la atención de los oyentes y se establece un contexto común, “un sueño colectivo”, según el antropólogo Joseph Campbell (2001).

La narración es la forma más antigua de enseñanza, de hecho las primeras comunidades humanas la utilizaban para responder a las preguntas de los niños sobre la creación, la vida y el más allá (James, 2013). Entre los pueblos antiguos se contaba una historia para entretener y enseñar a la gente a ser mejores seres humanos. Los integrantes de la comunidad recibían orientación sobre su comportamiento con un sentido de reflexión, equilibrio y plenitud cuando escuchaban a los ancianos sabios y experimentados hablar de los desafíos de la vida (Lawrence y Paige, 2016).

Nuestros ancestros centraban muchas de sus historias hacia un fin educativo para transmitir sus conocimientos y habilidades. Esto se debe a que las historias son la unidad más pequeña a través de la cual los seres humanos comunican la experiencia y el conocimiento que poseen sobre el mundo. La narración es el medio que se utiliza para describir la personalidad, la ideología, el trasfondo o antecedente de vida de una persona (Greenhalgh, 2009).

En su forma más simple, la narración sigue siendo un poderoso elemento de comunicación utilizado como una estrategia para humanizar el aprendizaje, que ofrece la oportunidad de conectarse con personas que poseen gustos o caracteres similares y además permite ver el mundo desde la perspectiva de otra persona. Estas historias contadas por terceros tocan las emociones de los individuos que las escuchan, los hacen enojar, reír, llorar y hasta sentir miedo, lo cual representa un agudo contraste con una exposición donde no se utiliza la narración, que no llega a sensibilizar de la misma forma a las personas.

La transición de la narración hacia contextos educativos desde nuestra historia ha sucedido de manera natural desde nuestros ancestros, sin embargo, el surgimiento de un paradigma reflexivo en los sectores de educación superior ha favorecido que la

narración sea incorporada como una herramienta de aprendizaje dentro de diversas áreas del conocimiento. Es así como los educadores están utilizando la narración con el fin de estimular la habilidad del pensamiento crítico en los estudiantes para fomentar la autoevaluación y transmitir experiencias reales relacionadas con la práctica de cualquier disciplina (McDrury y Alterio, 2003).

No solo en la educación existe la esquematización de la narración: autores como Campbell o Claude Lévi-Strauss (antropólogos), Vladimir Propp (folclorista) y Étienne Souriau (filósofo) han evidenciado la existencia de estructuras subyacentes en todo tipo de narraciones y manifestaciones artísticas.

En torno a este trabajo teórico, la narratología se ha constituido un campo de estudio interdisciplinario con investigaciones tanto teóricas como experimentales en las que se reúnen, además de las disciplinas ya mencionadas, las teorías literarias y cinematográficas, los estudios críticos y la retórica. Además, también ha habido fertilizaciones cruzadas e incursiones de otras áreas como las ciencias cognitivas (Turner, 1998) y teoría de juegos (Chwe, 2013).

Las narraciones permiten construir la identidad humana al dar sentido a los incidentes y etapas de la vida. Ante la evolución de la educación superior es necesario volver a nuestros orígenes y revalorar la narración de historias como una herramienta indispensable en la transmisión del conocimiento.

DEFINICIÓN

Storytelling (narración) es el arte del uso del lenguaje, la comunicación, la emotividad, la vocalización, la psicología del movimiento (ademanes, gesticulación y expresión) y la construcción abstracta de elementos e imágenes de una historia en particular para un público específico. Un aspecto crucial de la narración es la retroalimentación o conexión con el auditorio para demostrar un suceso visual determinante que brinda detalles de la historia de una manera creativa (National Storytelling Association, 1997).

De la tradición oral, el Storytelling consiste en estudiar un objeto o suceso que puede enlistar emociones en una narración y es utilizada para nombrar las estructuras o los campos que captan en el momento justo y preciso la atención de un auditorio (Porcher

y Groux, 2013).

La importancia del Storytelling crece día con día por su flexibilidad y aplicación en diversos campos. Este concepto ha evolucionado desde la novela, el cómic, el guión, la cátedra y las conferencias con versatilidad hasta la adaptación en la educación y en las ciencias sociales donde se utiliza para transmitir y comunicar el conocimiento (Porcher y Groux, 2013; Gaiman, 2016). La riqueza de esta herramienta para innovar en la educación radica en la versatilidad y dominio de las emociones en el “otro” para cumplir un propósito: enlazar y conmover para afianzar el resultado deseado.

En el desarrollo y la producción de una historia intervienen distintos factores. Durante su elaboración es necesario equilibrar los momentos de tensión, la entonación o modulación de la voz del narrador para encaminar al espectador, un diseño de las imágenes que cautive (si es por video o formato electrónico) y el énfasis en la creación del vínculo que ofrece la narración. El Storytelling permite ampliar la experiencia de la enseñanza y el aprendizaje, ya que con el uso de distintas disciplinas utilizadas a través de la oralidad o la narración digital propone innovación en la educación. Ya sea en los negocios, la literatura o la antropología, el Storytelling se acopla a las necesidades del objetivo o meta y se enfoca en construir un lazo emocional, reflexivo y eficaz.

ELEMENTOS DEL STORYTELLING

A partir de la meta (cautivar, reflexionar y conectar) de cada historia por parte del narrador (storyteller) se van desencadenando otras intenciones con relación al resultado o fin esperado sobre la implementación de la narración: 1) consideración del sistema o taxonomía de la historia, 2) modelos para ejecutar con eficacia la transmisión oral o visual, 3) revaloración de los materiales e ideas a exponer, y 4) el desenvolvimiento del narrador.

Para cautivar a la audiencia es vital agrupar y definir los elementos que logren atrapar la atención con el fin de producir una narración puntual y eficiente, sin perder de vista el eje central: construir un vínculo entre el espectador y la historia. El narrador se ejercita a través de la experimentación vocal para crear matices y sonidos que seduzcan al espectador, construye la empatía que aproxima a las personas a la

historia para cumplir el objetivo de atrapar o enganchar, pero no se olvida de la base fundamental y las estructuras básicas al momento de la narración (acción del Storytelling).

La fragmentación de la narración ayuda a definir el procedimiento que beneficia a la seducción del espectador a través de una historia cautivante y emocional, ya que la eficacia de una historia consiste en respetar su estructura mítica (separación, iniciación y retorno) o usar una estructura simplificada que incluya contexto, crisis, cambio y conclusión.

De acuerdo con la investigación de Campbell (2001) en *El héroe de las mil caras*, todas las narraciones muestran una estructura idéntica o monomito: un ciclo en tres etapas y elementos o personajes arquetípicos. Esto se debe a que las historias provienen de lo más profundo de la psique humana. Así, desde épocas remotas y en distintas culturas, todo ser humano posee la habilidad de estructurar una historia por medio de un planteamiento, una crisis y una solución, mientras la audiencia cuenta con la competencia para comprender una narración contada en estos términos. La información transmitida por este medio es difícil de olvidar gracias a que una historia estimula las emociones: es triste o alegre, trágica o cómica, lo cual deja una huella indeleble en la memoria.

Con base en la idea de que las historias poseen una estructura tripartita, Campbell (2001) denominó las etapas de la historia: separación, iniciación y retorno, agregando que estas conforman un ciclo cosmogónico al que llamó “Paradigma del ciclo heroico” (Figura 1). Dentro de estas etapas se precisaron los elementos que estimulan la facilidad para recordar la historia y que despiertan emociones en los espectadores

1. Separación: el héroe se define como “el hombre o la mujer común capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones”.

2. Iniciación: el personaje enfrentará pruebas, es la parte más extensa de la narración y se aplica el método de aprendizaje.

3. Retorno: el personaje comparte su aprendizaje o vivencia con los demás en su regreso al origen o lugar de residencia.

FIGURA 1: Paradigma del ciclo heroico (Campbell, 2001).

El Storytelling dentro del salón de clases crea una atmósfera de confianza mutua en donde todos se identifican como personas y estimula la escucha activa y la colaboración para recopilar y estructurar nuevas historias. En la misma tónica del ciclo del héroe encontramos un esquema simplificado para estructurar historias en el marco de la educación superior. Joe Lambert (2006), fundador del [Storycenter](#) en California, propone narrar historias basándonos en cuatro “C”:

FIGURA 2

ROL DEL PROFESOR

La implementación del Storytelling en las aulas toma fuerza y se debe al uso de herramientas muy eficaces como la modulación de la voz y el uso de la animación digital. El profesor tiene una carga importante frente a los estudiantes, ya que de ninguna manera le atrae la idea de ahuyentar o aburrir a los espectadores, al contrario: en él prevalece la intención de mostrarse abierto y dinámico en sus clases.

Con base en los métodos de enseñanza, la inserción de modelos de innovación educativa y la emotividad al transmitir la clase, el profesor se transforma en un narrador (storyteller) del conocimiento, la ciencia, el arte y hasta de sí mismo para vincular al estudiante con la asignatura que imparte a través de la aplicación del Storytelling o el Digital Storytelling.

En el storyteller recae la responsabilidad de mantener la curiosidad y la fascinación del auditorio para construir ambientes o atmósferas que dibujen la historia con palabras. Debe convertirse en líder del desarrollo del aprendizaje del estudiante a través del vínculo establecido con los fragmentos del relato para que exista la conexión emocional-intelectual del contenido de la exposición narrativa.

Los elementos del Storytelling van desde la forma de contar y exponer la clase hasta la utilización de materiales digitales. El profesor tiene la opción de elegir entre la forma más natural y vital, como es la oralidad y transmisión del conocimiento a partir de la narración personal, o en el formato digital (realidad virtual o animación) que ofrecen el design thinking, los laboratorios de innovación tecnológica en educación y

ciencias, la narrativa visual, los soportes gráficos o las plataformas con múltiple opción de edición y producción de historias.

La posibilidad que tienen los profesores para crear un vínculo con los estudiantes es enorme, ya que la intención de presentar una historia con componentes de una materia determinada simplifica y potencializa la comprensión de la información o el conocimiento, ya que intervienen la memoria -esencial como medio de anclaje-, las emociones -efectos que enlazan a la memoria y la comprensión y el pensamiento crítico -el resultado de la conexión entre Storytelling y docencia-.

Esta propuesta de innovación educativa se afianza en la demanda actual porque promueve los valores, la esencia y característica de una identidad. Pero más allá de los inicios e intenciones, la estrategia del Storytelling en la educación se posiciona al ascenso de la interacción, al ejercicio del pensamiento, valoración y apreciación de la cultura y en la motivación a la acción u operación del estudiante para adaptar la información a la experiencia, el trabajo, la vida y la sociedad. Las fibras de las emociones son el eje motriz del Storytelling y en la educación se traslada a la eficacia de la transmisión del conocimiento y la información para su aplicación en la práctica.

En la práctica docente, el Storytelling 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.

La técnica del Storytelling tiene una metodología concreta y muy bien definida en la que la estructura, el tiempo, la voz narrativa, el uso de los sentidos y la definición de los personajes deben estar correctamente planteados para lograr el efecto emotivo y empático deseado, por lo que no basta con usar el espacio del aula para que el docente comparta su historia de vida: la profesionalización de esta técnica requiere de capacitación, práctica y estrategias concretas que garanticen su aplicación correcta.

En este contexto, el Storytelling abrió camino en el ámbito educativo con excelentes resultados y ha contribuido a que los docentes humanicen cada vez más el proceso de

enseñanza-aprendizaje. Esta herramienta narrativa permite compartir anécdotas, experiencias personales, hechos relevantes, dilemas éticos o libros que motivan la vinculación con los estudiantes de una forma más atractiva, y que seguramente permanecerá por mucho tiempo en su memoria.

RECURSOS PARA NARRAR

La intención del Storytelling en su modalidad de formato digital es evolucionar las competencias educativas y comunicativas junto con el objetivo de la transmisión y el intercambio de ideas para construir un diálogo entre el estudiante, la historia, el mensaje, el contenido, la sociedad y el profesor, impulsando otros factores cognitivos y psicopedagógicos. Los estudiantes son estimulados para incrementar la capacidad de expresión comunicativa, toma de decisiones y dominio de estrategias para la elección de participación ciudadana.

Las narraciones digitales no solo se relacionan con la transferencia del conocimiento, sino también están diseñadas para ampliar la voz colectiva de un grupo o comunidad (Burgess, 2006). En este sentido, Lambert (2015) plantea siete pasos para utilizar el Digital Storytelling:

1. **Emitir un punto de vista:** el éxito radica en permitir escribir la experiencia y utilizar el poder de las emociones personales.
2. **Generar una pregunta dramática:** una historia sostiene o atrapa la atención de la audiencia al lanzar una pregunta tensionante para ser resuelta al final de la narración.
3. **Utilizar contenido emocional y hacer énfasis en alegrías y tristezas:** el más efectivo de los soportes digitales en las narraciones evoca emociones en la audiencia. Asimismo, puede ser muy enriquecedor para los estudiantes y las demás personas, ya que valida todo el esfuerzo de la intención de la historia.
4. **Modulación de la voz narrativa grabada:** la presentación verbal y el timbre o tono de los narradores debe ser convincente para otorgarle un tono muy personal a la historia. Sin embargo, no es un sustituto de la propia voz, sino una herramienta.
5. **Uso de música y efectos de sonido:** la música puede agregar un encanto o disgusto, pero siempre será lo que motive la atmósfera de la narración.

6. **Economía narrativa:** es la medida del uso de efectos para resolver las necesidades físicas de la narración y no caer en la ineficacia, ya que se propone una claridad entre la comunicación y la transición de los sucesos para no saturar.
7. **Ritmo:** se usa para evitar la monotonía y mantener a la audiencia a la expectativa.

La creación de una historia no solo se enmarca con la facilidad tecnológica, sino que es vital aclarar la significación de la creatividad, porque de ella se desprende la anatomía del relato o narración: es complicado pensar en una sofisticada historia con detalles finos de producción visual y mediática si no se ha integrado una idea dinámica, creativa, energética, original e impactante a la cual recordar o aludir (disciplinas o profesiones).

Para desarrollar proyectos de Storytelling o Digital Storytelling es indispensable enlistar los distintos instrumentos que pueden ofrecer una impecable realización de una historia desde varios formatos hasta técnicas de perfeccionamiento para la oralidad:

APESTER: Es un web hosting innovador que permite interactuar con comunidades multiculturales. Funciona como un generador de contenido que empodera la información con el fin de elaborar Digital Storytelling. Junto con algunos de sus socios comerciales, como Fox Sports y CNET, ofrece un mecanismo intuitivo que facilita la “forma” de visualizar o leer las historias y mejora el uso de datos para su mayor aprovechamiento.

THINGLINK: Es una plataforma para crear imágenes, video o Realidad Virtual (VR) que ayuda a maquetar o diseñar contenido de diversos formatos para su implementación. Es adaptable, con un proceso o mecanismo sencillo sin obstaculización para inventar o suprimir, optimizado para dispositivos móviles, tabletas y computadoras, interactivo y heterogéneo para convertir en otros soportes y la ventaja de anexar video panorámico o 360° con la asistencia de Facebook para publicación.

SLIDESTORY: Es una aplicación que permite enfocarse en la experiencia de la vocalización o ambientación oral. Ofrece la posibilidad de organizar historias en

formato de presentación (slideshow), incorpora el formato de compresión en MP3 para una calidad apreciable del sonido, de vista clásica-sobria, manejo de comandos. Es necesario registrarse, de forma gratuita, para acceder a la variedad de opciones que ofrece.

STORYBIRD: Es un programa de alta calidad que propone la invención de historias en un arte pop, conceptual y de tipo storyboard (con apariencia del cómic o historieta), con la facilidad de ser compartido en las redes sociales de mayor acceso y difusión, la viabilidad de ser visto o leído en ilimitados dispositivos, y de exquisita presentación que ofrece elegancia y modernidad.

STORIFY: Es un instrumento potente, flexible y plural que ayuda en la creación de relatos o historias que se pueden compartir sencillamente en todas las redes sociales y la Web. Es útil para incorporar timelines, agregar audios de SoundCloud, tags de Tumblr, comentarios de Disqus, fotografías de Instagram y para archivar proyectos en la Web.

CREAPP CUENTOS: Es una aplicación para iOS y Android, dirigida para diversos niveles educativos, con imágenes prediseñadas y disponibilidad de escenarios, facilidad de desarrollo de texto, vista de historieta cómica y animación y sin complicación en el empleo de las herramientas.

GLOGSTER: Es un formato multimedia que motiva y exhorta a los estudiantes a producir un proyecto o trabajo eficiente con la seguridad de realizar un resultado atractivo y creativo, con la posibilidad de anexar audio, video, imágenes, gráficos, texto y lienzos ilustrados. Presenta un entorno de fácil integración con distintas redes sociales y educativas, agrupado con más de 80 temas en 9 disciplinas. Es posible utilizarlo desde dispositivos móviles y de escritorio, además es recomendado por la [American Association of School Librarians](#) (AASL).

POWTOON: Instrumento innovador que permite una gama de especialidades en el enfoque (didáctico, publicitario o económico). Ha sido recomendada por las universidades de la Ivy League, productores de Hollywood y empresas transnacionales, con plantillas prediseñadas e imágenes y textos ya trazados que atraen e involucran diferentes apoyos educativos, además de ser avalado por

BENEFICIOS

Los investigadores del Storytelling (aplicado a la educación superior) señalan que hay dos problemas recurrentes en el salón de clases: 1) la distancia que puede establecerse entre los modelos teóricos y el mundo exterior, y 2) la posible impersonalidad del modelo de aprendizaje en el que el instructor y los estudiantes carecen de vínculos interpersonales (Ribeiro, Moreira y Pinto da Silva, 2014). La narración de historias pretende combatir ambas situaciones para contextualizar la teoría en la experiencia real de los alumnos y establecer un ambiente seguro para compartir historias, a veces de índole personal.

A partir de la propuesta de Lambert (2006) podemos discernir la viabilidad de integrar la narración en la educación superior, porque al evidenciar las áreas de oportunidad en el desarrollo del aprendizaje del estudiante y la adaptación de los métodos innovadores de enseñanza que pueda utilizar el profesor en sus clases, el Storytelling ofrecerá ventajas para el entendimiento y la integración social. De ahí que podamos mencionar los beneficios de su implementación en la educación

1. Facilita el recuerdo o acceso sencillo a la memorización.
2. Vincula las emociones y la empatía.
3. Propicia el aprendizaje reflexivo (McDrury y Alterio, 2003).
4. Promueve el uso del pensamiento y manejo del entendimiento del diálogo.
5. Fomenta el pensamiento crítico.
6. Inspira y motiva a la audiencia (McDrury y Alterio, 2003).
7. Genera y construye conocimiento e información a partir de la experiencia de otros.
8. Impulsa la identidad con base en las características grupales o comunidades multiculturales (Ball, Beckett e Isaacson, 2015; Haigh y Hardy, 2010).
9. Provee la adopción de distintos puntos de vista (Charon, 2006).
10. Ayuda a transferir las emociones, sensaciones y las experiencias vividas por el narrador (storyteller) a los espectadores o la audiencia (McDrury y Alterio, 2003).
11. Mejora la competencia de la comunicación lingüística.
12. Anima el empleo de los recursos TIC y dispositivos multimedia.

13. Favorece la atemporalidad y actualización del contenido e información (perdura o evoluciona).
14. Eleva la creatividad y la imaginación de los estudiantes.
15. Facilita la adaptación de nuevos procedimientos en la praxis educativa.

UNA MIRADA CRÍTICA

Se ha hablado mucho acerca de los aspectos positivos del Storytelling; sin embargo, también es importante precisar algunas desventajas de la técnica que a continuación se mencionan (Wakefield, 2009).

1. Algunas personas no tienen la capacidad de construir una historia atractiva.
2. Aún existe falta de acceso a los instrumentos de innovación educativa necesarios para la producción de las historias o narraciones digitales.
3. No es una estrategia sencilla y simple, al contrario, se trata de un análisis exhaustivo que parte de las exigencias de una comunidad o de la sociedad y, en el caso de la educación, se usa para actualizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
4. A pesar de ser el medio antiguo de comunicación, conlleva una multiplicidad de factores poco explotados y perfeccionados: la economía verbal, coherencia, poca ambigüedad, prejuicios, sensibilidad, innovación y enseñanza.
5. El enfoque y el esfuerzo demandan un dominio certero para realizar o efectuar las clases de Storytelling. Esta concentración para desarrollar adecuadamente la narrativa resta prioridad a otras competencias del estudiante y el profesor.

DESAFÍOS

Aunque el Storytelling se entiende como una herramienta de aprendizaje, esta no se refiere solamente a un objeto externo que el profesor pueda utilizar para aplicar a la clase y obtener el resultado deseado. El desafío del Storytelling es en torno a la voz y el significado que dependen de la habilidad y creatividad del profesor (narrador) para crear y presentar una historia convincente, atractiva, seductora y concreta que estimule las emociones del estudiante (espectador).

El reto radica en el desarrollo de la historia en una aplicación o formato multimedia, ya que se enfrenta ante una necesidad del conocimiento de videograbación, expresión

artística, sutileza emocional, composición de dibujo y animación en diseño gráfico, además de la precisión de agrupación de la historia, sin sobrepasar la lógica e inteligencia del estudiante.

Otra dificultad que se puede presentar es el manejo y uso de las tecnologías así como también la escasez de creatividad o pensamiento divergente.

Mientras el Storytelling avanza con una desmedida popularidad por su eficacia y persuasión, es importante subrayar el desacierto al que se enfrenta si no existe una renovación de la tecnología de los instrumentos de la educación (desde software, soportes y programación hasta la concepción de ideas) o el objetivo pedagógico establecido para impulsar el progreso del aprendizaje y la modernización de los métodos didácticos de acuerdo con las tendencias.

ACCIONES RECOMENDADAS PARA PROFESORES

Toda historia debe tener un sentido que, según la etimología de la palabra, significa: dirección (no cuentes sin saber el desenlace), emoción (sin emociones no hay historia) y significado (un mensaje clave con el que quieres conmover a tu audiencia). Así que, antes de contar, necesitas un personaje que logre la empatía: un ser que esté en peligro o que sea víctima de una catástrofe, que sea el mejor en su clase o que tenga un gran poder. Si no cumple con esto, entonces debemos identificarnos con el personaje, debe hacernos reír, necesitas una emoción y un llamado a la acción (¿qué quiero que hagan mis alumnos con el mensaje de la historia?).

Por su parte, el personaje debe tener un arco dramático, es decir, tiene que sufrir una transformación, que va de un estado de orden (zona de confort) a un obstáculo o problema que trastoca el orden; finalmente el personaje resuelve o falla ante el problema, lo que nos devuelve a un nuevo orden donde el personaje se ha transformado: moralmente mejor o peor.

Por último: el triángulo comunicativo se integra por un narrador, un cuento y la audiencia, los tres estrechamente conectados. Esta relación es una forma emocional que persigue la intimidad, sin ella no hay confianza y toda historia es ante todo una negociación de buena voluntad; un compromiso que debe involucrar la mayoría de los cinco sentidos, pues entre más sumemos, más persuasivos y mayor inmersión

causamos, lo que nos lleva a ser memorables. Por tanto:

1. Comprométete con la historia y con tu auditorio.
2. Utiliza la modulación de voz y dramatiza.
3. Transmite con el cuerpo: gestos, lenguaje corporal y movimiento.
4. Crea imágenes mentales a través de descripciones hechas con todos los sentidos.
5. Usa metáforas.
6. Haz contacto visual con cada uno de tus alumnos, indica con la mirada que son trascendentales para la narración.
7. Fomenta la interacción a través de preguntas.
8. Lleva un diario y apunta todas las historias que salten a tu paso.
9. Integra un grupo de cuentacuentos donde se haga crítica constructiva.

REFERENCIAS

- Abrahamson, C. (1998). Storytelling as a Pedagogical Tool in Higher Education. *Education*, 118(3), 440-451.
- Ball, T., Beckett, L. e Isaacson, M. (2015). Formulating the problem: Digital storytelling and the development of engineering process skills. *IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, 1-5. DOI:10.1109/FIE.2015.7344405
- Burgess, J. (2006). Hearing Ordinary Voices: Cultural Studies, Vernacular Creativity and Digital Storytelling. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 20(2), 201-214.
- Campbell, J. (2001). El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito (1º ed., 1949). México: F.C.E.
- Charon, R. (2006). *Narrative Medicine: honoring the Stories of Illness*. New York: Oxford University Press.

- Gaiman, N. (2016). The Power of Cautionary Questions: Neil Gaiman on Ray Bradbury's 'Fahrenheit 451,' Why We Read, and How Speculative Storytelling Enlarges Our Humanity. Brainpickings [Weblog post]. Recuperado de <https://www.brainpickings.org/2016/05/31/neil-gaiman-the-view-from-the-cheap-seats-bradbury/>
- Greenhalgh, T. (2009). The illness narrative. Presentation given at Newham University Hospital. 8th November.
- Haigh, C. y Hardy, P. (2010). Tell me a story —a conceptual exploration of storytelling in healthcare education. Nurse Education Today, 31(4), 408-411. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.nedt.2010.08.001>
- Lambert, J. (2006). Digital Storytelling: capturing lives, creating community. Berkeley, CA: Digital Diner Press.
- Lawrence, R. L. y Paige, D. S. (2016). What Our Ancestors Knew: Teaching and Learning Through Storytelling. New Directions for Adult and Continuing Education, 149, 63-72.
- McDrury, J. y Alterio, M. (2003). Learning through Storytelling in Higher Education. Using reflection and experience to improve learning. Londres, Reino Unido: Routledge.
- National Storytelling Association (1997). What is Storytelling? [Weblog post]. Recuperado de http://www.eldrbarry.net/roos/st_defn.htm
- Porcher, L. y Groux, D. (2013). Le storytelling: Un angle neuf pour aborder les disciplines? Francia: L'Harmattan.
- Ribeiro, S., Moreira, A. y Pinto da Silva, C. (2014). Digital Storytelling: Emotions in Higher Education. 11th International Conference on Cognition and Exploratory

Learning in Digital Age (CELDA, 2014), pp. 180-186.

- Wakefield, J. (2009, Septiembre 20). Digital Storytelling. Jenny Wakefield´s blog [Weblog post]. Recuperado de <https://jennywakefield.wordpress.com/2009/09/20/digital-storytelling/>

RECOMENDAMOS CONSULTAR EL DOCUMENTO COMPLETO:

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-storytelling.pdf>

CRÉDITOS:

Esta es una adaptación del documento "[Storytelling](#)" de la serie [EduTrends](#) y publicado originalmente por el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. Las opiniones expresadas en esta adaptación son exclusiva responsabilidad de Eduteka y no son avaladas por el Tecnológico de Monterrey.

Usted es libre de compartir, copiar y redistribuir este material en cualquier medio o formato, adaptar, remezclar, transformar y crear a partir del material sin cargo o cobro alguno por alguno de los autores, coautores o representantes de acuerdo con los términos de la licencia Creative Commons: Atribución - No comercial – Compartir Igual 4.0 Internacional. Algunas de las imágenes pueden tener derechos reservados.

Publicación de este documento en EDUTEKA: Febrero 3 de 2017.

Última modificación de este documento: Febrero 3 de 2017.