

## CONCEPTOS CLAVE

En este documento encontrarán las ideas y principios que sustentan **Historias para armar**. Si quieren saber por qué un sitio sobre creación de historias, cómo promover aprendizajes significativos valiéndose de medios digitales, o cómo trabajar desde el paradigma *maker* estimulando las habilidades del siglo XXI... ¡aquí encontrarán algunas pistas!



## ÍNDICE

### 1. Enseñar y aprender en la era digital

- 1.1 Cultura digital... ¿Qué implica?
- 1.2 ¿Cómo promover un uso activo y creativo de los medios digitales?
- 1.3 ¿Qué es la cultura *maker*?

### 2. El *storytelling*

- 2.1 ¿Para qué *storytelling* en educación?
- 2.2 ¿Qué habilidades se pueden desarrollar a través del *storytelling*?
- 2.3 El poder del *storytelling*

### 3. Innovar en la escuela

- 3.1 ¿Cómo enseñar y aprender en escenarios mixtos?
- 3.2 Más que nuevas tecnologías, nuevas metodologías...

### Glosario

- Ciudadanía Digital
- Alfabetización Digital
- Aprendizaje ubicuo
- Entornos personales de aprendizaje (por su sigla en inglés *PLE*, *Personal Learning Environment*)
- Fanfiction* (literalmente “ficción de *fans*”)
- Prosumidores
- Cultura *maker*

## 1. ENSEÑAR Y APRENDER EN LA ERA DIGITAL

### 1.1 Cultura Digital... ¿qué implica?

Cada vez son más las actividades que se realizan con Internet: estudiar, socializar, jugar, trabajar, hacer trámites y compras, participar de eventos culturales, buscar información, producir y crear contenidos propios. La Cultura Digital atraviesa las vidas contemporáneas en casi todos sus ámbitos.

Son muchos/as los niños, las niñas y adolescentes que aprovechan hoy las tecnologías como un medio de expresión, de expansión de ideas e intereses, y que entienden cuáles son sus potencialidades. Muchos/as, pero no todos/as. **Y para que el acceso a estas posibilidades sea inclusivo, es necesario que los y las jóvenes se apropien del uso de las herramientas, las entiendan y puedan utilizarlas para su pleno desarrollo.**

Por eso, dentro de lo que llamamos Cultura Digital, distinguimos dos ejes conceptuales (que, por supuesto, se entrelazan en la práctica): la Ciudadanía Digital (CD) y la Alfabetización Digital (AD). **La Ciudadanía Digital** alude a todas aquellas actitudes, conductas y valores que son importantes para utilizar los medios digitales con criterio, cuidado y respeto (hacia uno mismo y hacia los demás). **La Alfabetización Digital** hace referencia a aquellas habilidades y competencias que se deben adquirir para aprovechar las tecnologías de manera productiva y creativa.

### 1.2 ¿Cómo promover un uso activo y creativo de los medios digitales?

Los desarrollos tecnológicos actuales requieren ciudadanos y ciudadanas capaces de hacer un uso activo de los medios digitales: que conozcan las posibilidades que éstos brindan para resolver problemas, gestionar ideas, compartir proyectos y participar en la sociedad.

Más que transmitir información y contenidos, el desafío educativo consiste hoy en formar niñas y niños:

- curiosos/as y creativos/as, que puedan expresarse, comunicar sus ideas y resolver problemas,
- responsables y con autonomía, capaces de pensar críticamente, participar y proponer soluciones a problemas sociales y de sus comunidades,
- que entiendan la tecnología, puedan “tomar el mando” y posicionarse como “**prosumidores**” (productores + consumidores).

No se trata únicamente de prepararlas y prepararlos para el futuro, sino de entender la revolución digital que vivimos como un contexto que ya exige nuevas capacidades.

Las propuestas *maker* (aprender haciendo) y el trabajo con **las habilidades del siglo XXI** constituyen una guía para orientar las nuevas prácticas educativas.

### 1.3 ¿Qué es la cultura *maker*?

Es algo tan antiguo como los seres humanos. Se relaciona con la necesidad de hacer cosas por nosotros mismos desde que somos pequeños. En los últimos años -en parte impulsado por el auge de los tutoriales en Internet- hubo un resurgimiento del interés por el HACER y el CREAR. ¿Por qué sucedió esto? Por un lado, porque la tecnología pone a nuestro alcance muchas posibilidades de producción y por el otro, por una necesidad de frenar la tendencia de consumir cada vez más.

La **cultura *maker*** no nació en el contexto educativo. Sin embargo, cobra un enorme valor cuando se la vincula al aprendizaje, porque demuestra los beneficios de **aprender a través de una exploración activa, lúdica y social, mientras los/as estudiantes crean algún proyecto o buscan soluciones a un problema. Ofrece modalidades motivadoras que se parecen más a cómo viven los alumnos y las alumnas afuera de las escuelas:** más centradas en sus intereses, transversales, interdisciplinarias y por proyectos; junto con sus pares, probando y equivocándose.

Las propuestas de este sitio se inscriben en este paradigma al estimular la creación de historias de forma individual y colectiva, ofrecer recursos para contar los relatos con diferentes herramientas digitales y posicionar a niños y niñas como productores y protagonistas de sus aprendizajes.

## 2. EL STORYTELLING

### 2.1 ¿Para qué *storytelling* en educación?

Quizás se hayan preguntado para qué un sitio dedicado al *storytelling* o por qué como educadores/as es tan importante favorecer el desarrollo de la habilidad narrativa.

Lo cierto es que desde sus comienzos el hombre cuenta, narra. Algunos pensadores incluso afirman que la capacidad narrativa es lo que nos hace

humanos, lo que nos diferencia de los animales: “Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de las imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura y hoy mediante todo tipo de pantallas. Más que *Homo sapiens* somos *Homo fabulators*. A los humanos nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos”<sup>1</sup>.

**Contar historias nos gusta y lo necesitamos porque nos ayuda a organizar las experiencias, a imaginar posibilidades, a formular hipótesis, a reflexionar sobre lo vivido, a recordar y dar sentido a lo que ocurrió, a transmitir lo que aprendimos, a explicar, a enseñar.** Contar historias, contar(nos) nuestra historia, en definitiva, nos ayuda a construir la propia identidad. Porque, en palabras de J. Bruner: “...Encontrar un lugar en el mundo, (...) es en último extremo, un acto de imaginación”.

Además, saber contar, saber qué contar y cómo hacerlo se vuelve indispensable en la era de los relatos digitales, en la que la comunicación asertiva se ha convertido en un valor esencial para las interacciones sociales, culturales y laborales.

## 2.2 ¿Qué habilidades se pueden desarrollar a través del *storytelling*?

Crear relatos pone en juego diversas capacidades en sus diferentes instancias. Al momento de idearlos, supone el desarrollo de ideas creativas y originales. Luego, en el diseño de su estructura, la capacidad de ordenar y secuenciar lógicamente. Al momento de elegir y plasmar las historias en diferentes lenguajes, se ponen en juego competencias relacionadas con el manejo de los medios digitales. Y, por último, los valores y el manejo de la emocionalidad en el momento de definir qué se quiere transmitir y a quiénes.

**Así, a partir del *storytelling* se pueden incluir en el aula una variedad de propuestas que permitan desplegar y desarrollar diferentes habilidades, todas muy necesarias en la era digital.**

- Las habilidades del SXXI
- El Pensamiento Computacional
- Habilidades socioemocionales
- Narrativas Transmedia

<sup>1</sup> Carlos Alberto SCOLARI, Narrativas transmedia. Centro Libros PAPF, S.L.U, 2013. pp 17-26

## Las habilidades del siglo XXI

Se trata de aquellas habilidades que hoy se consideran indispensables para desempeñarse en todos los ámbitos de la vida. También llamadas las 4C: Creatividad, Colaboración, Comunicación y Pensamiento Crítico conforman un mapa con el que orientar la tarea en momentos de cambio e incertidumbre. Cuando se analizan, se crean o se construyen historias, se están estimulando:

### LA CREATIVIDAD

al desarrollar ideas originales, combinar elementos de maneras novedosas y adoptar múltiples puntos de vista para contar lo que sucede.

### LA COMUNICACIÓN

al desplegar diferentes formatos visuales, textuales, sonoros e interactivos, y al diseñar maneras de acercar lo que se quiere contar a distintos públicos.

### EL PENSAMIENTO CRÍTICO

al analizar y estructurar la información, descubrir diferentes resoluciones ante conflictos y situaciones, investigar y recurrir a fuentes variadas.

### LA COLABORACIÓN

al producir en conjunto, asignar roles y crear obras en equipos de trabajo, se despliega el intercambio de ideas, la escucha y la construcción colectiva y compartida del conocimiento.

## ¿Se puede enseñar Pensamiento Computacional (PC) con *storytelling*?

En estos tiempos, se menciona con frecuencia la premisa de que todos los niños y las niñas aprendan a programar. Esta idea no implica que vayan a trabajar de esto en el futuro -aunque muchos tal vez sí lo hagan-, sino que este tipo de pensamiento promueve habilidades intelectuales que permiten resolver problemas con creatividad, abstracción, pensamiento lógico y razonamiento sistemático.

El Pensamiento Computacional es una estrategia de formulación y resolución de problemas que pone en juego habilidades que también se involucran en *storytelling*:

- Realizar abstracciones.
- Identificar problemas.
- Diseñar e implementar soluciones.
- Organizar la información.
- Formular hipótesis.
- Analizar y descomponer procesos en partes más pequeñas.
- Construir secuencias ordenadas de pasos (algoritmos).
- Reconocer patrones que se repiten y permiten realizar predicciones.
- Comunicar argumentos e ideas.

Contar historias también supone desarrollar y poner en juego estas habilidades, ya que -además de sus componentes artísticos- requiere del desarrollo, el análisis y la planificación de una estructura lógica, secuenciada y con diversas alternativas y soluciones posibles.

### **Storytelling y habilidades socioemocionales**

Las habilidades socioemocionales abarcan diferentes actitudes, emociones, hábitos y conductas. Son aquellas que ayudan a las personas a identificar y manejar sus propias emociones y las de los demás, y por lo tanto, les permiten adaptarse a entornos cambiantes, concretar metas personales y relacionarse positivamente con los demás. Ejemplos de estas habilidades son el compromiso, la empatía, la colaboración, la autoestima, la perseverancia, la flexibilidad, el respeto, el manejo del estrés, entre otras.

**Cuando ofrecemos a niños y niñas espacios para desplegar su imaginación, crear personajes y contar sus historias, les permitimos expresar y elaborar muchos de sus miedos, inquietudes, preguntas y deseos. Así, al desarrollarlas y comunicarlas en una producción externa, pueden reconocer las emociones de su mundo interno (las propias y las de sus compañeros/as), analizarlas y**

**fortalecerse en su manejo.**

En un mundo que cambia vertiginosamente y nos exige adaptaciones continuas, se vuelve fundamental brindar este tipo de experiencias para tramitar temores, preocupaciones, enojos y angustias que niñas y niños traen contenidos en tiempos de mucha incertidumbre. El *storytelling* puede convertirse en una estrategia potente para ayudar a los estudiantes a poner en común sus vivencias y sensaciones de forma cuidada y respetuosa, convirtiéndolas en una obra artística.

## ¿Qué son las Narrativas Transmedia?

Son un tipo de relato en los que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en el proceso de expansión. Ejemplo de este tipo de contenidos es la saga *Star Wars*, de la que -además de sus películas- forman parte cómics, libros, videojuegos y episodios de TV que amplían las historias de sus personajes. O *Harry Potter*, llevado de la literatura al cine y expandido no oficialmente por sus *fans* (solo en la web *Fanfiction* hay más de medio millón de relatos). Pero hay antecedentes más antiguos: *Superman*, creado en la década de 1930, presentaba sus aventuras en cómics, cine y radio. El universo imaginado por *Walt Disney* hace casi un siglo se ha expandido del cine al cómic, la televisión, los videojuegos y los parques de atracciones.

Niños, niñas y jóvenes consumen hoy cantidades de contenidos bajo estos formatos, pero lo interesante es que muchos/as no solo son lectores/as, sino que producen nuevas piezas para sumar a universos narrativos iniciados por otros y otras. Así, a la producción de contenidos “oficiales” -cubiertos por el *copyright*- se suman ahora miles de historias producidas por *fans*, sin fines de lucro, motivadas por el deseo de hacer crecer los mundos de ficción de sus personajes.

Pero todas estas habilidades -que algunos y algunas aprenden por iniciativa propia y de modos informales para explorar y crear narrativas transmedia- también pueden promoverse desde los ámbitos educativos.

Los procesos de resolución de problemas en videojuegos, la producción y el intercambio de materiales en plataformas web y redes sociales o la creación de contenidos narrativos en diferentes formatos y lenguajes (animación, historietas, historias sonoras) por niños, niñas y adolescentes, son ejemplos de estas competencias transmedia (*transmedia skills*) que hoy resultan necesarias para “moverse” de manera fluida y creativa por el mundo de los medios digitales.

### 2.3 El poder del *storytelling*

En síntesis, al convertirse en creadores/as de relatos basados en experiencias personales y transmitir ideas con emoción, los niños y las niñas se involucran de manera potente. Además, se despliegan aprendizajes y se estimula el desarrollo de las habilidades y competencias clave de la era digital: **creatividad**, **imaginación** (pensar nuevas ideas, crear productos y formas de expresarse), **comunicación**, **poder de síntesis** (ser concisos), **claridad** (presentar estructuras narrativas correctas), **colaboración**, **asertividad** (atraer a quienes reciben el mensaje), **pensamiento crítico**, manejo y combinación de diferentes recursos digitales (con sus propias lógicas) y **Alfabetización Digital**.

**Darles la oportunidad de inventar “mundos posibles” e imaginar situaciones y soluciones no exploradas hasta el momento es una manera de empoderarlos/as para insertarse en la sociedad de un modo crítico, activo e innovador.**

## 3. INNOVAR EN LA ESCUELA

### 3.1 ¿Cómo enseñar y aprender en escenarios mixtos?

Si bien la escuela comenzó a incorporar los medios digitales hace tiempo, asumiendo las nuevas formas de acceso al conocimiento y **los aprendizajes ubicuos**, la pandemia del 2020 puso de relieve la necesidad de combinar formatos de enseñanza presenciales y a distancia. La nueva escuela pierde así sus límites físicos y se convierte en espacio extendido que llega con sus propuestas y actividades hasta las casas de sus estudiantes.

En este contexto, la institución se posiciona como un espacio de diálogo entre familias, docentes y alumnos/as, donde el trabajo y el compromiso por aprender se asumen de manera compartida.

Si bien estas transformaciones constituyen un desafío, ya que se trata de adoptar nuevas y desconocidas formas, también pueden leerse como una oportunidad para ofrecer propuestas variadas y “a medida” de los intereses, necesidades y características de cada estudiante. La antigua planificación se convierte hoy en el diseño de diversos **Entornos Personales de Aprendizaje** que integran el acceso a contenidos y actividades en diferentes formatos para que ningún estudiante se quede atrás.

### 3.2 Más que nuevas tecnologías, nuevas metodologías...

Todos los cambios que atraviesa el sistema educativo en el mundo tecnológico resultan un desafío para cada docente, quien se ve impulsado a incorporar herramientas digitales. Sin embargo, es importante no detenerse en los obstáculos que pueda significar el uso de dispositivos -se puede innovar con propuestas y tecnologías muy sencillas- y centrarse, en cambio, en la verdadera transformación: el cambio pedagógico. Éste implica adoptar nuevos roles: más activos y protagónicos por parte de los y las estudiantes; y como orientadores y facilitadores (más que transmisores) en el caso de los y las docentes.

Abrirle la puerta a la innovación es renovar las propias prácticas; es explorar distintas y lúdicas formas de acompañar los procesos de enseñanza, incorporando metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, la perspectiva de **aprender haciendo**, valiéndose de las inteligencias múltiples y los trabajos cooperativos.

**Podemos contar con las tecnologías como aliadas en este nuevo camino, aprovechando el interés que provocan en niños, niñas y jóvenes, y poniéndolas al servicio de nuestros planes. Acompañar la curiosidad, la capacidad de crear e investigar de cada estudiante puede ser un acto único y original, lleno de compromiso e imaginación.**

## GLOSARIO

### Ciudadanía Digital

La Ciudadanía Digital es el ejercicio de la convivencia en los entornos que ofrece Internet, en el que se ponen en juego interacciones y conflictos al igual que en ámbitos de encuentro presencial. Implica pensar el mundo *online* como un espacio en donde todos los actores sociales tienen sus derechos y obligaciones. En Internet hoy se generan intercambios comerciales, culturales, sociales, políticos y educativos. Es un sitio más en donde se desarrollan las actividades humanas y, como tal, no está libre de conflictos, riesgos y dificultades, así como también de comuniones, desarrollos y posibilidades.

Las personas adultas debemos acompañar a los niños y las niñas en sus aprendizajes para socializar y aprovechar su paso por las esferas digitales, minimizando su exposición a diversos riesgos. Así como cuando éramos niños y niñas nos enseñaron conductas para manejarnos en la calle (no hablar con desconocidos, no exponer la privacidad, no andar solos por lugares inseguros); las personas adultas de esta era debemos transmitir esos mismos criterios de cuidado y protección en los entornos digitales.

### Alfabetización Digital

Refiere a las habilidades, destrezas y competencias que se desarrollan (o pueden desarrollarse) en la interacción con los medios digitales. A principios del siglo XX, el sistema educativo se encargó de enseñar a leer y a escribir a la mayor parte de la población, considerándolo fundamental para igualar las oportunidades de las personas. Hoy el desafío consiste en que todos y todas puedan acceder a Internet y a los dispositivos, y dominar las herramientas digitales como factor igualador a la hora de acceder al mundo laboral, social y cultural.

Cuando hablamos de Alfabetización Digital nos referimos, fundamentalmente, a los fines del uso de los medios digitales:

- Crear, expresarse y transmitir obras, ideas, experiencias.
- Gestionar la propia identidad y los intereses (sociales, culturales, vocacionales).

- Intervenir, participar y cocrear con otras personas.
- Informarse, buscar y aprender.
- Producir, diseñar, editar y programar.

## Aprendizaje ubicuo

La palabra ubicuidad refiere a que las tecnologías resultan accesibles en cualquier momento y lugar, no presentan un soporte geográfico y permiten una comunicación continua, no importa dónde nos encontremos. Esto va delineando nuevas formas de participación, por ejemplo, a través de las redes sociales se unen personas con relación a sus intereses, motivaciones, afinidades, más allá de la cercanía espacial.

De este modo, los/as educadores/as pueden establecer nexos entre contenidos dispersos y personas en distintas ubicaciones geográficas. Nos conectamos y desconectamos de manera permanente. Por ejemplo, estamos en el aula, pero miramos el *WhatsApp*. Y esto -que en ocasiones perturba la tarea pedagógica- también puede ser utilizado a favor. La ubicuidad permite, por ejemplo, que los y las estudiantes:

- consulten a un especialista por videollamada por un tema que están investigando para determinado proyecto,
- realicen la tarea en grupos a través de alguna aplicación (grupo de *WhatsApp*, *Google Docs*, chat de alguna red social) aunque no puedan reunirse físicamente,
- consulten información en bibliotecas virtuales, museos *online* o sitios de periódicos en el momento en que surge la curiosidad.

Y, también, que la escuela ofrezca lapsos más extensos para pensar y aprender.

## Entornos Personales de Aprendizaje (por su sigla en inglés PLE, *Personal Learning Environment*)

El PLE es el conjunto de herramientas tecnológicas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender.



Un PLE es un enfoque pedagógico que reconoce que el aprendizaje es permanente, y por lo tanto, permite al docente proporcionar herramientas de apoyo y crear entornos favorables para sus estudiantes. Desde esta perspectiva, cada uno/a fija sus propios objetivos con autonomía para tomar decisiones y regular sus procesos, convirtiéndose en gestores de su propio estudio.

## *Fanfiction* (literalmente “ficción de fans”)

Hace referencia a relatos de ficción escritos por *fans* de una obra literaria o dramática (ya sea película, novela, programa de televisión, videojuego, animé...). En estas producciones se utilizan los personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original y se desarrollan nuevas creaciones. Existen varios sitios en Internet en los que los y las jóvenes producen y consumen estos relatos.

## Prosumidores

Se trata de la conjunción de dos palabras: productor + consumidor. El concepto surgió en los inicios de la era digital: ya en 1972, Marshall McLuhan y Barrington Nevitt sugirieron, en su libro *Take Today*, que con la tecnología electrónica el consumidor podría llegar a ser un productor al mismo tiempo. En el libro *The Third Wave* (La tercera ola, 1980), el sociólogo futurista Alvin Toffler acuñó el término "prosumidor".

## Cultura *maker*

Como se ha mencionado antes, la cultura *maker* se relaciona con el instinto humano de aprender, y cobra relevancia en los últimos años de la mano de las tecnologías digitales.

Algunos principios del “Aprender haciendo” (basados en S. Papert<sup>2</sup>):

- El resultado es mejor cuando el aprendizaje es parte de algo que queremos hacer. Si a ello se le suma el uso de la tecnología, con seguridad se puede “llegar más lejos”.
- No hay que olvidar el concepto de diversión difícil (*hard fun*). Proveniente del ámbito de los videojuegos, esta idea confirma que aprendemos cuando disfrutamos, pero eso no significa que tenga que ser fácil. De hecho, la mejor diversión es la que cuesta.
- Es importante también aprender a aprender, algo que hoy se encuentra muy difundido con el auge de los tutoriales y el “hágalo usted mismo”: debemos hacernos responsables de nuestro propio aprendizaje. Y esto incluye lograr administrar el tiempo y planificar el trabajo.
- Es necesario comenzar a incorporar el error como parte del proceso creativo y de resolución de problemas, sin sancionar ni estigmatizar como se ha hecho tradicionalmente. Para tener éxito debemos ser libres de equivocarnos en el camino.
- Hay que transitar la experiencia. Cuando atravesamos primero los procesos que luego proponemos a nuestros hijos e hijas (o estudiantes), es más fácil poder acompañar y guiar.

---

<sup>2</sup> Seymour Papert (Sudáfrica, 1928-2016) fue un pionero de la inteligencia artificial, inventor del lenguaje de programación Logo en 1968. Es considerado un destacado científico computacional, matemático y educador. Y un precursor del movimiento *maker*.