

Pautas de elaboración de una narrativa digital en la escuela



Índice

1. Introducción.....	2
2. ¿Qué es la narrativa digital?	3
2.1. Definición	3
2.2. Principales características.....	3
2.3. Desarrollo de habilidades: documentar, reconstruir y reflexionar	4
3. La narrativa digital como proceso	5
3.1. Planificación.....	5
3.1.1. Ideas previas.....	5
3.1.1.1. Identificar facilitadores, obstáculos y vacancias.....	6
3.1.1.2. Identificar el impacto del proyecto.....	7
3.1.1.3. Identificar el tema del relato	7
3.1.2. Organización del relato.....	8
3.1.2.1. ¿Qué información incluir?	8
3.1.2.2. Definir trama narrativa, argumento y narrador	9
3.1.2.3. Elegir el lenguaje multimedial	10
3.1.3. Escritura del guion.....	11
3.2. Desarrollo.....	12
3.3. Revisión	13
4. A modo de repaso.....	15
5. Bibliografía	15

1. Introducción

Esta guía tiene como propósito brindarles a los/as docentes de las escuelas secundarias técnicas sugerencias y recomendaciones para producir, junto con los/as estudiantes, una narrativa digital.

Elaborar una narrativa digital en contexto escolar es un recurso con grandes potencialidades, una práctica colectiva que implica un proceso continuo de enseñanza y aprendizaje tanto para estudiantes como para docentes. Asimismo, invita a recuperar la experiencia vivida, registrarla y reflexionar sobre ella mediante el ejercicio de la memoria colectiva, la utilización de los registros documentados y la reconstrucción de la experiencia.

En esta guía se presenta una de las formas posibles de organizar la producción de una narrativa digital, así como también recomendaciones para documentar el proceso de elaboración del proyecto junto con los/as estudiantes.

En cuanto a las pautas para organizar la construcción de la narrativa digital, se consideran tres momentos tentativos: la planificación, el desarrollo y la revisión. Para ello, esta guía acerca una descripción conceptual, puntos para tener en cuenta en cada uno de los momentos y preguntas a modo de disparadores para trabajar con los/as estudiantes a la par de la producción de la narrativa digital.

Acompañan esta guía tres anexos con algunas recomendaciones para la elaboración de la narrativa digital, según el lenguaje multimedial que se haya elegido: video, gráfico (imagen) o página web.

Deseamos que los/as docentes puedan encontrar en esta guía insumos que acompañen y orienten sus prácticas de enseñanza y aprendizaje, y promover así escenarios educativos innovadores y alternativos.

2. ¿Qué es la narrativa digital?

2.1. Definición

La **narrativa** es un género literario utilizado para contar una historia, es decir, una secuencia de hechos ocurridos en un tiempo y espacio determinados. Narrar es fundamental para construir sentido y comprender los comportamientos y pensamientos humanos, así como los sentimientos e intenciones de los sujetos. Además de ayudar a ordenar ideas, la narración implica el ejercicio de comunicarlas a otros/as de forma clara para que estas sean comprendidas. Por esto, la acción de narrar también permite analizar y repensar las prácticas mediante la reconstrucción de experiencias vividas. Asimismo, el ejercicio de construcción y reconstrucción de narraciones con otros/as posibilita la puesta en movimiento de la capacidad creativa y colaborativa tanto para docentes como estudiantes.

La construcción de una **narrativa digital** implica poner en funcionamiento las capacidades necesarias para narrar, sumando el aporte de los diversos lenguajes multimediales, como pueden ser los videos, gráficos, audios, imágenes, entre otros. La posibilidad de que los/as estudiantes sean creadores de sus narrativas digitales los coloca en una posición de productores de contenidos.

2.2. Principales características

Existen ciertas **características** de las narrativas digitales que se sugiere tener en cuenta al momento de contar la experiencia:

- **Interactividad:** la experiencia digital no es pasiva, demanda la participación de los actores involucrados en el proyecto y se define en la posibilidad de establecer un diálogo entre la obra y los/as destinatarios/as.
- **Brevidad:** los buenos relatos son claros y no demasiado extensos. Se requiere que los textos escritos sean cortos para que puedan ser leídos en pantalla, un medio absolutamente visual. En el mismo sentido, los audios no deberán ser muy extensos porque la atención de la persona espectadora se irá perdiendo y no los escuchará hasta el final.
- **No linealidad:** las tecnologías digitales rompen con el orden común del tiempo y lugar, por lo que es posible que cada grupo de trabajo escoja su propia ruta de acuerdo con su interés.
- **Articulación de palabra e imagen:** una necesidad que proviene principalmente de la forma en que se han desarrollado las nuevas

tecnologías de la comunicación, en donde las palabras y las imágenes pertenecen al mismo espacio, se integran y complementan en una sola unidad significativa¹.

2.3. Desarrollo de habilidades: documentar, reconstruir y reflexionar

La construcción de una narrativa digital en la escuela es una experiencia completa y compleja que permite estimular diversas habilidades, como la capacidad de documentar, reconstruir y reflexionar sobre las prácticas del rol docente y del de estudiante. Las sucesivas reflexiones y reconstrucciones que invitan a producir una narrativa digital la transforman en un recurso con grandes potencialidades para la enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, el ejercicio de **documentar** es indispensable y transversal a todos los momentos de la experiencia, desde la discusión en torno a qué problemática trabajar hasta los debates sobre las conclusiones del recorrido realizado. Esto ayudará a contar con los recursos necesarios para producir la narrativa.

Se recomienda documentar la mayor cantidad de momentos del camino recorrido para tener suficiente material y seleccionar aquello que comunica con mayor claridad lo que se quiere transmitir. Videos, fotos, audios, bitácoras, entrevistas y materiales utilizados durante el curso de las actividades pueden ser recursos para registrar la experiencia.

Si se quiere incluir en la narrativa algo que no haya sido documentado, es posible apelar al ejercicio de la memoria para dar cuenta de lo ocurrido. Existen diversas opciones para regenerar alguna situación no documentada, como recrear ese momento y grabarlo, entrevistar a los/as participantes, realizar gráficos que den cuenta de lo sucedido, entre otras.

Téngase en cuenta que, sin importar la forma que se elija para **reconstruir** la experiencia, el objetivo es **reflexionar** y transmitir el valor pedagógico del recorrido realizado.

¹Definimos como *unidad significativa* la conjunción de diversos recursos comunicativos que crean una sola unidad de sentido: por ejemplo, la fotografía (imagen) acompañada de un epígrafe (texto), habitual en la prensa gráfica.

3. La narrativa digital como proceso

Una vez que se decide construir una narrativa digital como parte de la propuesta para trabajar con los/as estudiantes, lo mejor es considerar tres momentos: **la planificación, el desarrollo y la revisión**. Estos no son momentos secuenciales, sino parte de un proceso recursivo. Es decir, a partir de la continua revisión se pueden modificar aspectos de la planificación y, en consecuencia, del desarrollo de la narrativa.

En esta guía, se presenta una de las posibles maneras de organizar la narrativa digital. Se proponen orientaciones para organizar la experiencia de manera tal de transmitir con claridad y coherencia el proyecto vivenciado, tanto de docentes, como de los/as estudiantes.

3.1. Planificación

El momento de planificación de la narrativa digital consiste en la sistematización de todas las ideas previas que se fueron forjando a la par que el proyecto tomó forma. **Planificar** es elaborar un plan conforme a lo que se quiere desarrollar. Es el proceso de establecer qué y cómo se quiere contar, así como también de elección de los medios más apropiados para hacerlo. En este caso en particular, se espera que la elaboración de la narrativa digital pueda dar cuenta de la experiencia que vivenciaron docentes y estudiantes a lo largo del proyecto.

3.1.1. Ideas previas

Una posible manera de comenzar podría ser generando instancias que den lugar a la reflexión colectiva en donde tanto estudiantes como docentes puedan poner en palabras y analizar lo sucedido en torno a la experiencia. Esta situación dará las pistas iniciales para la futura toma de dos decisiones muy importantes: por un lado, qué se quiere comunicar del proyecto y, por otro, cómo se lo va a comunicar.

Podemos detenernos junto con los/as estudiantes a pensar en esas ideas previas y a **reflexionar colectivamente** respecto de lo sucedido en el transcurso de la experiencia, con el objetivo de poner en común e intercambiar opiniones y percepciones sobre el proyecto. Es importante dedicarle un tiempo y un espacio específicos para que los/as estudiantes puedan hacer un ejercicio de autocritica y repensar e intercambiar valoraciones y críticas sobre el trabajo realizado.

3.1.1.1. Identificar facilitadores, obstáculos y vacancias

Se propone entonces realizar una reflexión sobre las diferentes situaciones de enseñanza y aprendizaje vividas para poder identificar, describir e interpretar los **facilitadores**, **obstáculos** y **vacancias** surgidos durante la realización de la experiencia. Consideramos *facilitadores* a las circunstancias que resultaron positivas y favorables; por *obstáculos* entendemos aquellos factores que incidieron de manera negativa en el desarrollo del proyecto y por *vacancias*, aquellas cuestiones que quedaron por fuera del proyecto y no fueron abordadas.

Marta Souto (1996), en *La clase escolar: una mirada desde la didáctica de lo grupal*, propone abordar la clase escolar como un campo de problemáticas específicas y, en este sentido, como un objeto de estudio propio, en donde un conjunto de procesos, elementos y sujetos se interrelacionan. Allí establece diferentes niveles de análisis que se podrían tener en cuenta a la hora de reflexionar sobre la propia experiencia.

Algunas preguntas disparadoras que podrían acompañar el proceso de reflexión colectiva en torno a la identificación de los obstáculos, facilitadores y vacancias con los/as estudiantes:

- ¿Qué problema se identificó? ¿Cómo fueron variando los problemas? ¿Qué situación disparó la definición del problema (el comentario de un/a estudiante, un conflicto, una demanda comunitaria, una anécdota, otra cosa)? Para dar respuesta a estas preguntas, se podría volver sobre el formulario de participación y analizar si las primeras ideas respecto del proyecto permanecieron tal como se había planificado o bien fueron variando y cómo.
- ¿Cómo es el contexto donde se desarrolló la experiencia? ¿Qué rasgos caracterizan la institución? ¿En qué medida las características institucionales incidieron en la forma de encarar o resolver la tarea?
- En relación con las dinámicas institucionales de la escuela, ¿se generaron pautas de organización no habituales en la institución? ¿Se alteró la organización del trabajo de los/as docentes? ¿Se crearon nuevos roles? ¿Se establecieron nuevas maneras de organizar los cursos o grupos de aprendizaje? ¿Se plantearon alternativas en la organización de los horarios o los espacios escolares? ¿Se contaba con los recursos necesarios para realizar lo propuesto?

- ¿Cuál fue el compromiso de los miembros involucrados y de la organización conjunta de las actividades que realizaron? ¿En qué medida las relaciones entre pares obstaculizaron o facilitaron el desarrollo de la experiencia? ¿Se dividieron las tareas entre los integrantes del grupo?
- ¿Qué dificultades se encontraron? ¿Cómo se fueron resolviendo? ¿Qué aprendizajes dejaron?
- ¿Qué ideas y dudas fueron surgiendo? ¿Qué cambios se producían en los trabajos y en la participación de estudiantes y docentes? ¿Cómo se fueron tomando las distintas decisiones? ¿Surgieron nuevas propuestas? ¿Cuáles? ¿De qué tipo?
- ¿Con qué expectativas se comenzó el desarrollo de la experiencia? ¿Se cumplieron al finalizar el proyecto?
- Si hubiera que volver a empezar, ¿Se haría de la misma manera? ¿Qué cosas se mantendrían? ¿Cuáles habría que cambiar? ¿Por qué?

3.1.1.2. Identificar el impacto del proyecto

El proyecto contribuye a estimular espacios de enseñanza y aprendizaje innovadores, que procuran traspasar las fronteras áulicas y poder así generar contenidos significativos que promuevan la articulación de la escuela y la comunidad. Por ello, es muy importante identificar el **impacto** que el proyecto tuvo, ya sea en la escuela o bien en la comunidad.

Algunas preguntas disparadoras que pueden ser de utilidad:

- ¿Qué se aprendió? ¿Qué aportó esta experiencia?
- ¿Se resolvió la problemática o todavía quedan cosas por hacer? ¿Surgieron propuestas de continuidad?
- ¿Cuál fue o es el significado de la experiencia para la comunidad educativa? ¿Por qué es relevante y significativa la tarea realizada (por su envergadura social, institucional o pedagógica; por el esfuerzo realizado; por los efectos logrados)?

3.1.1.3. Identificar el tema del relato

Al empezar a narrar una historia y crear contenido, hay que preguntarse qué se quiere comunicar tanto del proyecto como de la experiencia vivida. La pregunta por el qué es el puntapié inicial para que la historia transmita una idea principal con sentido, coherencia y objetivos claros. Si bien la narrativa digital permitirá tener registro de la propia experiencia, también hay que tener presente que podría tener destinatarios y destinatarias externos/as a la escuela, quienes también deberán comprender lo que se quiso contar.

Entonces, **¿qué se quiere narrar?** Existen distintas maneras de contar una historia. Por ejemplo, una narración podría proponerse mostrar la evolución del proyecto de impresión 3D o cómo los/as estudiantes fueron aprendiendo en cada etapa del proyecto. También se podría contar cómo el proyecto impacta en la escuela o en la comunidad. Estos ejemplos no son excluyentes unos de otros. La reflexión y la decisión colectiva determinarán lo que fue significativo y qué se desea comunicar.

En función de esto, es recomendable volver sobre la reflexión colectiva de la experiencia y extraer de ella una o dos ideas fuerza para construir el relato. Una vez organizada la información, ¿qué fue lo más significativo o relevante en el transcurso de la experiencia? Es importante hacer foco en un solo tema para que la narración tenga coherencia, no se puede contar todo lo que pasó, así como tampoco se pueden enumerar hechos desarticulados entre sí. El **tema** es el asunto del relato, aquello de lo que se tratará la narrativa digital, la respuesta a qué se quiere comunicar.

Una vez que sea posible responder a esa pregunta, teniendo en cuenta la identificación de un tema que incluya una o dos ideas fuerza, se podrá empezar a pensar en cómo comunicarlo.

3.1.2. Organización del relato

La pregunta por el **cómo** apunta a diversas estrategias para organizar el relato —sugerencias para generar contenidos incluidas— y pensar en la elección del lenguaje multimedial de la narrativa digital, teniendo en cuenta los materiales que se documentaron y elaboraron para la historia.

3.1.2.1. ¿Qué información incluir?

Se sugiere que, como mínimo, la narrativa digital incluya esta información:

- cómo fue la selección de la problemática con la que se trabajó;
- qué eventualidades surgieron y cómo se resolvieron;
- cómo se fueron tomando las distintas decisiones;
- cómo fue la organización del equipo de trabajo;
- cómo fue la experiencia de utilizar la impresión 3D;
- a qué conclusiones se llegó con el objeto impreso;
- si el objeto dio cuenta de la problemática y colaboró en su resolución.

Además, para dar cuenta de la experiencia durante el trabajo con la impresora 3D, en la narrativa digital es necesario mencionar los **parámetros de impresión** que permitieron obtener el objeto 3D:

- calibración de la impresora,
- temperaturas de extrusión seleccionada,
- consumo de material usado,
- altura de capa,
- tipo y porcentaje de relleno seleccionado,
- utilización o no de soportes,
- tiempo de impresión.

Los integrantes del equipo podrían presentarse, detallando las tareas, organización y división de estas en el grupo. Asimismo, se tendrían que incluir imágenes del proceso de impresión, mencionar si realizaron algún tratamiento postimpresión a la pieza, así como también mostrar el objeto una vez impreso y si la pieza cumplió con la función para la cual fue pensada durante el proyecto.

3.1.2.2. Definir trama narrativa, argumento y narrador

Hay que planificar cómo contar esa idea fuerza que se ha seleccionado. La respuesta está en la **trama narrativa**, que es una sucesión de acciones y acontecimientos que transformarán la documentación de nuestra experiencia (sonido, imágenes, videos, etc.) en un relato. Toda trama narrativa tiene una línea argumental que va a ayudar a ordenar aquello que se quiere contar, es decir, la secuencia de hechos, situaciones y acontecimientos que sucedieron durante el transcurso del proyecto.

En el **argumento**, también se pueden incluir relatos de experiencias escolares —para plasmar sentimientos, percepciones o ideas con tono reflexivo que complementen los hechos y sucesos— con todas aquellas preguntas que permitan interrogar acerca de lo que pasó y les está pasando a los protagonistas de la experiencia.

A su vez, sería interesante que se incluyeran las diversas tareas que desarrollaron los/as estudiantes y el/la docente en el grupo. ¿Se dividieron las tareas? ¿Cómo fue la división de roles? Es decir, se propone incluir aquellas formas de trabajo que impulsen la colaboración, la cooperación, la comunicación o alguna técnica que fomente el trabajo en equipo.

Finalmente, es importante pensar quién va a narrar la historia. Lo más usual es el **narrador**² en primera persona, que sirve para imprimir un tono realista y vivencial a la historia que se narra, como, por ejemplo, la voz en *off* en un documental o el testimonio de los protagonistas.

²Más información en <https://www.educ.ar/recursos/122897/la-figura-del-narrador>

3.1.2.3. Elegir el lenguaje multimedial

Una parte fundamental de la narración es elegir el **lenguaje multimedial** que se va a utilizar. Una vez elegido, se definirá cómo mostrar cada una de las situaciones que se quieren contar.

El *lenguaje multimedial* es el medio desde donde se va a plasmar aquello que se quiere comunicar: fotografía, audio, video y/o texto. Cada uno de estos lenguajes comunicacionales tiene diversas estrategias de diagramación y diseño, que requieren una serie de atenciones particulares.

Algunas preguntas disparadoras para elegir mejor el lenguaje multimedial:

- ¿Cómo se va a representar la historia?
- ¿Qué sonidos, imágenes, videos y/o textos son los más idóneos para comunicar lo que se quiere decir?

3.1.2.3.1. Música

Si se decide utilizar música, es muy importante descargar música libre de derechos. No se debe utilizar aquella con derecho de autor.

Algunos sitios posibles de descarga libre y gratuita son la [Biblioteca de audio de YouTube](#), [Jamendo](#) y [Bensound](#).

3.1.2.3.2. Imágenes y videos

Algo similar ocurre con las imágenes. Si se decide usar fotografías o dibujos creadas por otras personas en la narrativa, hay que asegurarse de que sean de dominio público o que posean licencia [Creative Commons](#).

Existen diversos bancos de imágenes libres y gratuitas, como [Flickr](#), [Creative Commons](#), [Pixabay](#) y [Unsplash](#).

Al buscar imágenes mediante buscadores de internet también hay que asegurarse de que sean de libre reproducción. Estos suelen incluir información sobre las opciones de reproducción de la imagen deseada.

Si se van a utilizar videos o imágenes en donde aparezcan estudiantes menores de edad y/o personas externas al proyecto, es indispensable contar con la correspondiente autorización³.

Asimismo, es recomendable que las imágenes o videos que se van a utilizar sean de buena calidad.

3.1.2.3.3. Textos

Si se opta por incluir textos, ante todo se recomienda revisar la ortografía (por ejemplo, el uso de mayúsculas, la tildación, la puntuación).

Las citas textuales se deben incluir de forma correcta. Para ello, existen varios sistemas de citación. Por ejemplo, según las normas APA⁴, se transcribe palabra por palabra y entre comillas el fragmento del texto de otro autor o autora. Seguido de esto, entre paréntesis se indica el apellido del autor o autora, el año de publicación y la página donde se encuentra la frase:

«¿Qué es en el fondo esa historia de encontrar un reino milenario, un edén, un otro mundo? Todo lo que se escribe en estos tiempos y que vale la pena leer está orientado hacia la nostalgia» (Cortázar, 2006, p. 298).

3.1.3. Escritura del guion

Para organizar la narrativa, es necesario escribir un **guion**. Es el plan de trabajo; en él se desarrollará paso a paso el contenido de la narración. Es un borrador de la historia, que servirá como base para la posterior producción de la narrativa digital.

Al avanzar en la escritura del guion, es importante no perder de vista el objetivo de la narración. Suele suceder que, mientras se arma el guion, se sume información irrelevante para la historia o se quiten datos que no se consideran importantes, pero que hacen al núcleo de la narración.

Para finalizar, se describe y desarrolla cada uno de los pasos enumerados en el guion.

³Ver documento «Derechos de imagen» en la sección «Bases y condiciones del concurso» disponible en <https://www.argentina.gob.ar/educacion/enfoco/h3d>.

⁴ Existen varios sitios que ofrecen información sobre los diferentes sistemas de citación. Por ejemplo, para normas APA, se puede consultar <http://normasapa.com/citas/>. Además, hay que tener en cuenta que cada fuente (por ejemplo, un libro, un artículo de revista, un video) tiene una forma particular de citado.

El orden del relato no necesariamente tiene que respetar una secuencia cronológica. Puede ir y venir en el tiempo: del presente al pasado y viceversa.

Algunas **preguntas disparadoras** para orientar la escritura del guion:

- ¿Cuál es el punto principal de lo que se está narrando?
- ¿Hace avanzar o contribuye al desarrollo de la historia?
- ¿Responde al tema y los objetivos propuestos?

3.2. Desarrollo

En este segundo momento se ponen en acción las ideas planificadas, es decir, se desarrolla y produce la narrativa digital con el lenguaje multimedial seleccionado para darle vida al relato. Es el momento de producir la historia.

Lo primero es **desglosar el guion**, es decir, elaborar una lista con todos los elementos necesarios para llevar a cabo nuestro proyecto, ya sean materiales con los que ya se cuenta o que se necesita conseguir o elaborar. Durante esta fase, se deberán elegir las escenas, imágenes, videos y/o entrevistas que compondrán la narrativa, así como los sonidos, la música y el texto que la acompañará, la voz en *off*, dibujos, ilustraciones, mapas y demás recursos que se hayan seleccionado para apoyar el relato.

Si ya se tienen los materiales, gracias al registro y documentación de la experiencia, lo importante es volver sobre ellos para recordar su contenido y corroborar la calidad de este. No todo lo registrado será utilizado: se deberá observar, analizar, jerarquizar y seleccionar los materiales que se consideren más pertinentes para alcanzar los objetivos propuestos durante la planificación.

Si no se pudo registrar la experiencia que se desea incorporar, es posible recrearla mediante diferentes recursos apelando a la memoria. Al mirar en retrospectiva todo el camino recorrido, se podrán recuperar y recomponer aquellas situaciones que no hayan quedado documentadas. Por ejemplo, se puede entrevistar a los diferentes participantes de la experiencia (estudiantes, docentes, familiares, comunidad educativa), ficcionalizar las escenas, realizar ilustraciones o narrarlas en voz en *off*.

Durante esta etapa, se pueden dividir los roles y tareas para sacar provecho del trabajo en equipo, teniendo en cuenta que este tipo de trabajo incluye la comunicación y la colaboración entre los mismos estudiantes en el aula.

3.3. Revisión

Este momento consiste en una corrección y revisión del material elaborado. No se debe considerar la revisión como una instancia final que se realiza una vez concluido el proyecto, sino que se debe abordar en sucesivos momentos a lo largo del proceso de planificación y desarrollo de la narrativa digital.

La revisión tiene que brindar **retroalimentación** informativa a docentes y estudiantes para que puedan reflexionar sobre lo que están haciendo, desarrollarlo, profundizarlo y/o modificarlo, y, de ser necesario, sacar, cambiar o descartar palabras, frases o ideas. Debe ser un **diálogo constante**, un ir y venir entre las planificaciones e ideas iniciales y el material producido con el objetivo de reflexionar si realmente se está diciendo lo que se quiere decir.

Este diálogo puede hacerse a partir de la propia lectura o de la de otras personas. Cuando la narrativa digital tome carácter público y circule entre otros actores de la comunidad educativa, quienes la hayan creado no van a estar allí para explicarla. Si los demás no comprenden lo que se quiso decir, es necesario volver sobre el material y no dar nada por supuesto.

Habrà que revisar la narrativa varias veces, prestando atención a cómo se comunica el o los temas: que no estén dispersos en distintos momentos; que el relato sea natural y coherente en tanto haya un inicio, un desarrollo y un final. También se deberá cuidar la estética; si hay textos, la ortografía y las normas de citado, y los derechos de autor de sonidos, imágenes y videos.

Algunas preguntas disparadoras para corroborar si el relato responde a lo planeado y, a su vez, para mejorar la narrativa digital:

- ¿Los docentes se incluyen en el relato o solo cuentan lo que pasó?
- ¿Se mencionan los rasgos singulares de la experiencia, las reflexiones, los interrogantes que surgieron durante el desarrollo del proyecto?
- ¿Se incorporaron frases propias, los recuerdos y/o anécdotas imborrables que se guardan de la experiencia?
- ¿Se tuvo en cuenta la mirada pedagógica que tiene que contemplar el relato? ¿Es un relato básicamente íntimo, personal? ¿Se cuenta lo que pasó o solo se describe lo que sintieron?
- A partir del relato, ¿puede un lector que no vivió la experiencia saber qué pasó en un primer momento, qué pasó luego, qué se cuestionó, qué se planificó, qué hizo finalmente, cómo se resolvió y qué resultados se obtuvieron? ¿Se podría identificar claramente qué realizaron los estudiantes y cuáles fueron los resultados?

4. A modo de repaso

A modo de breve repaso, se retoman aquí los puntos más relevantes de cada uno de los apartados para tener en cuenta al comenzar a trabajar en la producción de la narrativa digital.

- Documentar es indispensable y transversal a todos los momentos de la experiencia.
- El punto de partida para desarrollar la narrativa digital es reflexionar colectivamente sobre la experiencia vivida. Interrogar, cuestionar y problematizar lo realizado permite comprenderlo y otorgarle sentido. ¿Qué impacto tuvo el proyecto en el aula, la escuela y la comunidad?
- ¿Qué se quiere comunicar? Esta pregunta guía toda la construcción de la narrativa digital. Permite identificar el tema del relato.
- ¿Cómo se lo va a comunicar? Esta pregunta apunta, en gran medida, al lenguaje seleccionado y a sus particularidades. Escribir el guion es parte de esta organización.
- Los buenos relatos son claros y no demasiado extensos.
- Los relatos reúnen un principio, un desarrollo y un final entrelazados de manera coherente, los cuales se pueden incluir los sentimientos y las interpretaciones de los participantes de la experiencia.
- El relato incluye, por un lado, anécdotas, aspectos positivos y dificultades encontradas y, por otro, los parámetros de impresión que permitieron obtener el objeto 3D.
- Hacer revisiones en sucesivos momentos permite reflexionar acerca de si realmente se está diciendo lo que se quiere decir.

5. Bibliografía

Castro, V. (22 de julio, 2016). Claves para relatar tu experiencia. *Portal educ.ar*. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/131103/claves-para-relatar-tu-experiencia>

Doval, L. (22 de agosto de 2008). Trabajo en equipo. *Portal educ.ar*. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/92779/trabajo-en-equipo>

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2003). Módulo 2: La documentación narrativa de experiencias escolares. En *Manual de capacitación sobre registro y sistematización de experiencias pedagógicas*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología y Organización de los Estados Americanos, Agencia Interamericana para la Cooperación y el Desarrollo.

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2005). *La documentación narrativa de experiencias pedagógicas. Una estrategia para la formación de docentes*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología y Organización de los Estados Americanos, Agencia Interamericana para la Cooperación y el Desarrollo.

Pérez, A.; Saldombide, L.; Torena, L. (2016). ¿Qué tenés para contar? Narrativas digitales. En *XI Congreso de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación*. Universidad de Morón, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53517/Documento_completo.pdf-PDFA_U.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez Ruiz, J. (2004). El relato digital. *Universitas Humanística*, 52(52), pp. 74-101. Recuperado de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/univhumanistica/article/view/9785>

Siciliani, J.M. (2014). Contar según Jerome Bruner. *Itinerario Educativo*, XXVIII (63), pp. 31-59. Bogotá: Universidad de La Salle.

Souto, M. (1996). *La clase escolar, una mirada a la didáctica grupal*. En A. W. deCamilloni, M. C. Davini, G. Edelstein, E. Litwin, M. Souto, S. Barco, Paidós- Corrientes didácticas contemporáneas (1.ª ed., pp. 119-139). Buenos Aires:

Formación Docente ETP

 h3d@educ.gov.ar

 argentina.gob.ar/enfoco

En  **FoCo** ETP

inet
Instituto Nacional de
Educación Tecnológica

EDUCAR
SOCIEDAD DEL ESTADO

 Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación