



ISBN: 978-607-02-9096-1

Universidad Nacional Autónoma de México

Instituto de Investigaciones
sobre la Universidad y la Educación

www.iisue.unam.mx/libros

Frida Díaz Barriga Arceo, Edmundo Antonio López Banda,
Abraham Heredia Sánchez (2017)

“Construcción de un sitio web con relatos digitales
personales (RDP) con fines pedagógicos”

en *La lectura y la escritura en la educación en México.*

*Aproximaciones teóricas, experiencias aplicadas y
perspectivas de futuro,*

Sandra Espino Datsira y Concepción Barrón Tirado
(coords.),

IISUE-UNAM, México, pp. 137-165.

Esta obra se encuentra bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional
(CC BY-NC-ND 4.0)

Construcción de un sitio web con relatos digitales personales (RDP) con fines pedagógicos

Frida Díaz Barriga Arceo

Edmundo Antonio López Banda

Abraham Heredia Sánchez

Mediante las narraciones construimos y compartimos significados para entender el mundo y buscar un sitio en él

Jerome S. Bruner

INTRODUCCIÓN

En este capítulo se discute la importancia del pensamiento narrativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se postula que los relatos digitales personales pueden emplearse como dispositivos pedagógicos que permiten promover procesos de reflexión sobre la propia identidad, aprendizaje de conceptos educativos y análisis de situaciones problema de la vida real. Se documenta el proceso de diseño tecnopedagógico de un sitio web denominado “Contar historias: relatos digitales personales”¹, el cual tiene como propósito la construcción y compartición de este tipo de relatos, que cumplen la función de dispositivos pedagógicos y se dirigen a una amplia audiencia, interesada en el análisis de la realidad educativa contemporánea. El modelo de diseño tecnopedagógico, sustentado en principios de corte sociocultural, comprende una adaptación de la propuesta de Lambert (2010), fundador del Centre for Digital Storytelling (CDS, <<http://storycenter.org/>>) y recupera la importancia del pensamiento narrativo como instrumento idóneo de construcción de la identidad, la comprensión empática de los demás y la apropiación crítica de la cultura (Bruner, 2004). Asimismo, se habla

1 Agradecemos el apoyo brindado por la DGAPA-UNAM, a través del proyecto PAPIIT IN304114-3.

de la importancia del género de escritura narrativa en el logro de la literacidad académica en la educación superior, en su repercusión en la formación de los profesionales de la educación. Se mencionan también algunos trabajos de investigación educativa donde los RDP alojados en el sitio web que hemos elaborado han sido empleados como dispositivos pedagógicos e instrumentos de análisis de la identidad del aprendiz, o bien como recursos para desvelar incidentes críticos vividos por los actores del currículo universitario.

El sitio “Contar historias: relatos digitales personales” fue creado en el editor web de HTML-5 (WIX), es de libre acceso y se encuentra alojado en la dirección <<http://grupogiddet.wix.com/rdpgiddet>>. La construcción del sitio es resultado de un proyecto colaborativo gestado por integrantes del Grupo de Investigación en Docencia, Diseño Educativo y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (GIDDET-Facultad de Psicología, UNAM), con el apoyo de expertos en la metodología de relatos digitales personales (RDP) procedentes de la Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación (DGESPE-SEP). En su inicio, participaron como autores de los RDP un grupo de estudiantes del posgrado de pedagogía y de la licenciatura en Psicología de la UNAM. Actualmente, se han ido incorporando al sitio otros relatos más, aportados por autores del campo de la educación, principalmente docentes, estudiantes e investigadores interesados en la narrativa autobiográfica, los relatos digitales y la educación mediada por TIC.

El diseño tecnopedagógico del sitio web que aloja los RDP sigue los principios del enfoque socioconstructivista y aprovecha las dimensiones de formalismo, interactividad, dinamismo, multimedia, hipertexto, conectividad y mediación, que permiten las TIC en los procesos educativos para crear entornos inéditos, con la meta de operar la información en aras de promover aprendizajes más significativos y con sentido para el aprendiz (Coll, 2004-2005). La concepción de aprendizaje significativo y con sentido de este proyecto se apoya en las ideas de Novak (2011), quien afirma que es importante promover la construcción significativa del conocimiento, pero al mismo tiempo, debe atenderse a la integración de las emociones en el acto educativo, así como propiciar una participación activa del

aprendiz, pues de esta manera será posible el facultamiento o empoderamiento de los estudiantes, lo que conduce al compromiso y la responsabilidad social, cuestiones relevantes en este proyecto.

Asimismo, tal como se prevé en los modelos más innovadores de diseño educativo mediado por las TIC, el aprendizaje será más significativo y motivante en la medida en que el propio aprendiz se convierta en autor o diseñador educativo de materiales para el aprendizaje que se ajusten a sus vivencias, intereses, necesidades y metas (Reigeluth, 2000; Dee-Fink, 2009).

Es así que, como se verá a lo largo del desarrollo del presente capítulo, este proyecto sigue diversos principios emanados de los enfoques didácticos centrados en el aprendiz, entre los que destacamos la personalización de los aprendizajes, el fomento de las literacidades (digital y académica) necesarias para comunicarse y desenvolverse en la sociedad actual, la participación en la construcción del propio ambiente de aprendizaje, el cual requiere ser motivante, flexible, interoperable y asegurar un manejo ético y responsable de la información (Aspen Institute, 2014). El trabajo con narrativas creadas por los estudiantes y transformadas en RDP con fines pedagógicos parte de otro principio centrado en el aprendiz que, a nuestro juicio, resulta nodal en este tipo de proyectos: considerar y valorar las experiencias propias de los alumnos, promover en ellos la discusión crítica y la argumentación para favorecer que construyan sus propios significados y arriben a juicios, tomas de postura o decisiones fundamentadas sobre el conocimiento y la realidad circundante (Bransford, Brown y Cocking, 2007).

EL PENSAMIENTO NARRATIVO Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACIÓN

El empleo de narrativa en el aprendizaje de los estudiantes cada día acapara más la atención de los educadores, de los diseñadores instruccionales y de los investigadores educativos. Diversos especialistas consideran que el empleo de la narrativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite vincular los componentes intelectuales, emocionales y de comprensión de la realidad. De hecho, se ha

demostrado que el conocimiento en forma de narrativa (*storytelling*) incrementa la comprensión del aprendiz y es lo que conduce a que una audiencia se muestre altamente motivada y atenta a libros, canciones, películas, videojuegos, entre otros (Chapnick y Meloy, 2005; Driscoll y Carliner, 2005).

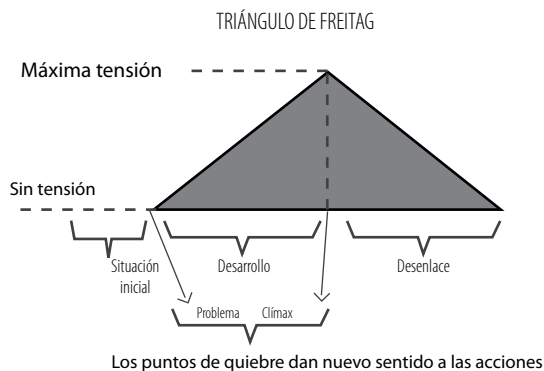
Jerome S. Bruner propone el pensamiento narrativo como el instrumento capaz de captar las vicisitudes de la intencionalidad humana. Afirma que el modo que tenemos para dar significado a nuestras vidas y comprender las ajenas, para entender nuestros actos e interpretar las acciones de los otros es mediante narraciones, a las que concibe como relatos que permiten comprender lo extraño o aquello que quebranta lo esperable, canónico o normativo. Desde la perspectiva bruneriana, se puede decir que las personas llegamos a construir una identidad porque podemos fabricar historias sobre nosotros mismos. Así, la vida misma es una narrativa, tal como plantea el título del ya clásico trabajo de Bruner (2004), “Life as a narrative” sobre este asunto. El autor encontraba importantes implicaciones educativas del pensamiento narrativo, tanto en el proceso de educación formal como informal. Pensaba que la importancia del pensamiento narrativo es tal, que es mediante las narraciones que los seres humanos construimos y compartimos significados para entender el mundo y buscar un sitio en él. Las narraciones resultan fundamentales no sólo para el devenir de la persona, sino para la constitución de la cultura. Por consiguiente, se deberían emplear relatos, historias, narraciones en clase. Así, los estudiantes podrían entender la ciencia, por ejemplo, como una historia de seres humanos que superan ideas recibidas para solucionar nuevos problemas. Es así que las dos modalidades de pensamiento postuladas por Bruner, el pensamiento narrativo y el racional, brindan maneras características de ordenar la experiencia y de construir la realidad, aunque el problema es que la institución escolar tradicionalmente privilegia el pensamiento racional y deja de lado el narrativo. Por el contrario, este destacado autor, en su etapa de la revolución cultural, postula que es la cultura la que permite construir la mente a través de la educación, y que el mayor peso de la cultura se transmite y reconforma en torno a la lógica de la narración.

De acuerdo con la propuesta instruccional de Chapnick y Meloy (2005: 64), se produce un ciclo de inmersión de la audiencia cuando se enfrenta a una narración que logra atrapar su interés; es decir, cuando la audiencia se ve reflejada en los personajes y eventos de una narración se produce la identificación o empatía y las personas muestran motivación y persistencia, quedan “inmersas” en la historia. Para que se logre tal compenetración hay que asegurar la calidad y validez de la narrativa, para lo cual los autores antes citados recuperan lo que se llama arco narrativo, que se relaciona con la forma en que las personas codifican una narrativa. De manera clásica, la construcción de una narración incluye:

- Una línea de acción, relacionada con una trama y subtramas.
- Un conflicto: una crisis o situación problema que enfrentan los personajes de la historia.
- Un clímax, cuando el conflicto llega a su punto máximo.
- Una resolución o desenlace que permite resolver de alguna manera la situación crítica.

El arco narrativo se ilustra en el denominado triángulo de G. Freitag, que esquematiza el dinamismo de la estructura dramática clásica contenida en una narración (figura 1). Su importancia reside en que nos permite tomar en cuenta los elementos clave para construir una narración no sólo con fines literarios, sino también educativos.

Figura 1. Estructura clásica de la narrativa



En los proyectos que el grupo GIDDET ha realizado en torno a la elaboración de casos de enseñanza y, recientemente, en el tema de relatos digitales, se ha propuesto que los componentes clave de una narración (*storytelling*) sean los que se ilustran en la tabla 1.

Tabla 1. Componentes clave de una narración (basada en Chapnick y Meloy, 2005).

Trama	Es la secuencia de eventos paso a paso tal como ha sido construida por el autor. Incluye la exposición de la situación (<i>desis</i> o <i>setup</i>), el clímax de la situación problema (<i>peripeteia</i>) y su resolución (<i>denouement</i>). Con frecuencia, la trama de una narración teatral se divide en tres actos, que corresponden a los momentos antes mencionados.
Historia	Es la secuencia de eventos que la audiencia o los lectores vinculan entre sí para hacer un todo congruente de la narración que sigue una progresión lógica en el tiempo. Es decir, las personas (no necesariamente el autor) construyen una línea de tiempo lógica, que va del pasado al presente y en ella recuperan los eventos que les generan el mayor significado.
Género	Es el estilo empleado para contar la historia: comedia, misterio, acción, documental, romance, show de realidad, entre otros. Formato: puede ser textual, videograbado, cómic, <i>role playing</i> (dramatización o juego de roles), periodístico. En una misma narración se pueden yuxtaponer varios géneros.
Escenario	Abarca tanto el espacio físico como el social donde se desenvuelve la narrativa; además de delimitar su ubicación temporal o cronológica. En el diseño de casos de enseñanza, nos parece más apropiado el término contexto, como podrá verse en los ejemplos que se analizan en este artículo.
Personajes	Consisten en el aspecto más importante para lograr el interés e identificación de la audiencia con la narración. Los personajes deben reunir tres aspectos: multidimensionalidad, ser realistas o creíbles y reflejar una postura o punto de vista en la historia.

Hay que mencionar que en el trabajo didáctico con relatos personales es importante el aprendizaje de la narrativa como género de escritura, por lo que este aspecto recibe una importante atención. No obstante, dicho aprendizaje no ocurre “en frío” ni fuera de contexto, tampoco se restringe al aprendizaje de las estructuras canónicas de la escritura. Se busca, asimismo, la reflexión del autor sobre su historia de vida, su ubicación en un contexto y momento determinado, la comprensión del sentido de sus acciones y de los personajes involucrados y, en muchos casos, el análisis crítico de su devenir como sujeto histórico o político en torno a lo que se relata. Para algunos autores, el trabajo de análisis de la propia subjetividad

e identidad y el poder reconocerse como escritor de los eventos más relevantes de nuestra vida es tan importante como arribar a un discurso politizado de la realidad, la mirada emancipadora.

LOS RELATOS DIGITALES PERSONALES: DEL ANÁLISIS DE LA IDENTIDAD PERSONAL A LA EMANCIPACIÓN

Un relato digital personalizado (RDP), o *digital storytelling*, en inglés, es

una forma de narrativa en la que cualquier persona con el deseo de documentar y compartir una experiencia significativa de su vida, sus ideas o sus sentimientos, lo hace a través de la producción de una historia testimonial corta, empleando medios, programas y recursos digitales (Londoño-Monroy, 2012: 4).

Aunque los relatos y su construcción son personales y reflejan la identidad de su autor, la experiencia de taller colectivo en torno a un proyecto común de RDP suele activar formas de colaboración y aprendizaje informal que resultan muy motivantes y creativas. En el caso de escenarios escolarizados permiten un contexto de educación centrada en el aprendiz, tanto personalizada como colaborativa, pero al mismo tiempo, centrada en situaciones que competen a la sociedad en su conjunto. Gregori-Signes y Pennock-Speck (2012) consideran que la experiencia con RDP permite a los estudiantes jóvenes fortalecer la agencia, en el sentido de convertirse en agentes sociales más visibles e implicados en una participación democrática, mientras que pueden combinar códigos culturales informales con códigos formales en su proceso de aprendizaje.

Al igual que Bruner (2004), también Lambert (2010) considera que no es que se relate la “verdad” en una historia, sino la experiencia vivida, dando paso a la subjetividad, la interpretación y recreación de los eventos contados; en todo caso, lo importante es que el relato permita la emergencia de procesos creativos, conversacionales y políticos.

Según Barrett (2005), las narrativas digitales fomentan el aprendizaje profundo o complejo gracias a la convergencia de cuatro estrategias de aprendizaje centradas en el aprendiz: 1) la reflexión que conduce al aprendizaje profundo; 2) el compromiso del estudiante con la actividad, 3) el aprendizaje basado en proyectos, y 4) la integración efectiva de la tecnología dentro del proceso instruccional. En el plano social y político, la importancia de un RDP reside en que permite dar voz a aquellos que la sociedad margina e invisibiliza, por lo que es un instrumento de reflexión, democracia y emancipación (Lambert, 2010). Es así que los autores revisados otorgan un papel clave en la construcción de un relato a la autoentrevista y la retroalimentación, mientras que los recursos digitales (audio, imagen, música, etc.) amplían nuestras formas de representación y ayudan a construir memorias del relato más completas e incluso colectivas.

Los RDP suelen ser autobiográficos, permiten desvelar la identidad, las emociones, el proceso constitutivo mismo de la persona. Álvarez-Gayou (2003) sostiene que las narraciones en primera persona o autobiográficas implican el arte de contar historias sobre uno mismo, en el que la vida se lee como si fuese un texto, pero no se dan en el vacío, sino que se generan en un diálogo interactivo. Por su parte, Soto (2014), con base en ideas brunerianas, afirma que un relato en primera persona es un medio por el cual se puede acceder introspectivamente a la vida propia: pasada (recuerdos), presente (experiencias) y futura (expectativas), indagando en el mundo afectivo, social e imaginativo. Un RDP profundiza en los pensamientos, creencias y sentimientos más íntimos de quien lo lleva a cabo, quien de forma paralela asume los roles de autor, narrador y personaje principal de la historia. Dada su naturaleza de construcción individual, colectiva, social y cultural, las narrativas personales reflejan las creencias y expectativas prevalecientes sobre “vidas e identidades posibles” que forman parte de la propia cultura.

Desde la perspectiva de los autores de las teorías críticas de la educación, los RDP deben ir más allá de la reflexión sobre el yo, ya que tienen que incidir en una toma de conciencia y posicionamiento político de su autor. Uno de sus propósitos es desvelar las metanarrativas. Una metanarrativa, en el sentido de Lyotard (1993), es un discurso

totalizador, es la historia detrás de las historias, es el esquema homogeneizante que busca “normalizar” los relatos locales de las personas, es el conocimiento totalizador que busca subyugar los conocimientos menores o nativos. Las metanarrativas, reproducidas por personas investidas de autoridad o por las instituciones, conducen a condiciones favorables para algunos, los menos, y a condiciones de abuso para otros. Así, desde una postura crítica, se deberían privilegiar los relatos locales, de cercanía, de resistencia, de contratrama a esas metanarrativas. Un ejemplo de ello es el RDP “Una historia de transgresión” alojado en nuestro sitio, que recupera una conocida metáfora de transformación: la del robot que se vuelve humano, para dar cuenta de la historia de emancipación de un docente de bachillerato (Díaz Barriga, López, Heredia y Pérez, 2014).

Para Lambert (2010), en un RDP se busca dar voz a aquellas personas a las que la misma sociedad ha minimizado, silenciado o marginado, de su carácter de instrumento potencialmente emancipador. Es decir, desde esta mirada, el relato permite recuperar, reconocer, reconstruir y compartir las experiencias que diversas personas y grupos humanos han vivido en condiciones de exclusión, discriminación, vulnerabilidad. Un ejemplo de esto es el proyecto de relatos de jóvenes que han vivido historias de fracaso y éxito escolar en la escuela secundaria, donde se parte del rechazo a la teoría del déficit centrado en el estudiante y lo que se busca es rescatar la experiencia de los alumnos, su propia interpretación del mundo, su relación con el saber y sus vivencias dentro y fuera de la escuela (Hernández, 2011).

En un artículo de Hernández y Zotzmann (2014) se argumenta que la escritura académica es una tarea desafiante para los estudiantes debido a su complejidad y distancia cultural, lo cual genera resistencia entre los jóvenes, quienes suelen considerarse “escritores fallidos” cuando enfrentan demandas como la escritura de su tesis o de un reporte de investigación. Por ello, estos autores también proponen el acercamiento a la escritura con autenticidad a partir de la realización de textos narrativos y de lo que denominan la estrategia de “rediseño” educativo, donde el escritor en ciernes puede tomar modelos de escritos y diseños gráficos de su interés, mucho más cercanos a sus experiencias e intereses, lo que los ayuda a construir

gradualmente una “voz propia” y a adentrarse en el aprendizaje de los géneros escritos, con lo que pueden arribar a competencias de literacidad cada vez más complejas, sofisticadas y especializadas. De hecho, existe evidencia a favor de la estrategia de rediseño y del potencial del empleo de formas y géneros no convencionales de escritura, a condición de que permitan al estudiante plasmar su voz personal en el escrito o proyecto digital. Así, el propio Hernández-Zamora en un plan afín al nuestro, denominado “Expresión y diseño digital” (sitio web <<http://exydd.weebly.com/>>), dirigido a estudiantes universitarios y docentes, se ha enfocado en la construcción y difusión en dicho sitio de diversos tipos de escritos personales, incluidos relatos autobiográficos digitalizados y no digitalizados. En este proyecto, también se recuperan los principios de la metodología de Joe Lambert antes referida.

Sabemos que se suele incurrir en una visión tecnocéntrica, en la cual se apuesta por la introducción de los dispositivos tecnológicos más avanzados en las prácticas educativas habituales, con la expectativa de que el uso de las tecnologías producirá por sí mismo los cambios esperados. Desde la perspectiva asumida en este trabajo, la hipótesis principal es que en función del empleo que se dé a las TIC como instrumento psicológico, se puede modificar el carácter de los símbolos con que pensamos, debido a la mediación de dichas tecnologías en las formas de aprender y comunicarse, de representar el conocimiento, de relacionarse y construir significados e identidades (Colvin-Clark y Mayer, 2008).

DISEÑO TECNOPEDAGÓGICO DEL SITIO *CONTAR HISTORIAS*. *RELATOS DIGITALES PERSONALES*

Contexto y participantes

Con el propósito de explorar las posibilidades pedagógicas de las narrativas digitales en distintos tramos de vida y de experiencia escolar, se condujo el Taller “Realización de Relatos Digitales Pedagógicos (*Digital Storytelling*)” con un grupo de 20 estudiantes del posgrado en

Pedagogía (maestría y doctorado) y del doctorado en Psicología de la UNAM, al cual se integraron con posterioridad ocho estudiantes de la licenciatura en Psicología, durante el primer trimestre de 2014. En dicho curso-taller se revisó literatura de investigación y modelos de realización de relatos digitales; contamos con la participación de personal especializado en el manejo de recursos digitales para la elaboración de este tipo de proyectos educativos. En términos generales, se recuperaron los preceptos clave de la propuesta de Lambert (2010) en la realización de la narrativa, el guión escrito y el guión gráfico. Asimismo, se retomaron principios de diseño instruccional en entornos digitales de orientación socioconstructivista (Díaz Barriga, 2005). De esta primera experiencia surgió el interés por configurar un sitio web que a la par que mostrara los relatos digitales generados, incluyera una diversidad de recursos para que la audiencia interesada pudiera realizar sus propios relatos, o bien acceder a materiales educativos y vínculos de interés.

Hemos de enfatizar que nuestra propuesta está elaborada en castellano. Es importante precisarlo porque la mayoría de sitios, recursos, tutoriales y presentaciones de acceso libre acerca del tema de la construcción de RDP con fines educativos están en inglés, a excepción de unos cuantos que tienen la calidad académica y el rigor debidos en la construcción de las narrativas, o que se encuentran soportados por comunidades académicas de investigadores.²

Propósitos

- Brindar a los participantes los elementos conceptuales y las herramientas tecnológicas indispensables para incorporarlas en el

2 En ese sentido, destacan el sitio ya mencionado de Hernández-Zamora "Expresión y diseño digital" (<<http://exydd.weebly.com/>>), el de Rodríguez Illera y Londoño de la Universidad de Barcelona (<<http://greav.ub.edu/relatosdigitales/>>), y con fines educativos y de apoyo a docentes y estudiantes, el blog con la Propuesta de Pedagogía del Relato de G. Mendive (<<http://pedagogiadrelato.blogspot.mx/>>) y el blog de T. Losada "Diente de León" (<<http://teresadientedeleon.blogspot.mx/>>), que ofrece recursos de apoyo a la práctica de la escritura, la educación emocional y el manejo de la narrativa con estudiantes de educación básica.

diseño tecnopedagógico de Relatos Digitales Personales, con la finalidad de emplearlos como dispositivos pedagógicos.

- Construir un sitio web abierto, con los RDP generados por los participantes en esta experiencia, dirigido a una audiencia amplia interesada en las narrativas como dispositivos pedagógicos y de reflexión sobre la identidad personal, la realidad educativa y social circundante en nuestro contexto.

Metodología de diseño tecnopedagógico

Se denomina diseño tecnopedagógico a la unión indisoluble de la selección y el uso de herramientas tecnológicas, aunados a las consideraciones, contenidos, competencias u objetivos psicopedagógicos por desarrollar en la conformación de un recurso digital determinado o de un entorno educativo mediado por tecnología. En nuestro caso, el diseño tecnopedagógico sigue los lineamientos de un estudio basado en el diseño (Van den Akker, Gravemeijer, McKenney y Nieven, 2006). Los estudios de diseño se enfocan en la elaboración y prueba de un diseño instruccional o intervención particular que permite la concreción en diversos escenarios educativos a partir de modelos teóricos específicos. La investigación basada en el diseño ayuda a entender las relaciones entre las teorías o modelos educativos, los artefactos o actividades instruccionales y la realidad de la práctica en distintos contextos. Su meta es mejorar el aprendizaje y obtener conocimiento útil y aplicado para la enseñanza en ambientes complejos y diversos. Así, su contribución reside en la elaboración de marcos explicativos con fundamento empírico y situados en contextos educativos naturalistas o auténticos. Siguiendo a Dee-Fink (2009), los diseños tecnopedagógicos tienen como meta común crear experiencias de aprendizaje significativo que propicien: el aprender a aprender (adquisición de habilidades de literacidad crítica y autorregulación); la construcción de conocimiento en distintas áreas curriculares; la aplicación de habilidades cognitivas y profesionales en el desarrollo y manejo de proyectos educativos; la integración del conocimiento en torno a problemas y contextos

instruccionales reales; el fortalecimiento de la dimensión humana a través de la reflexión en torno al yo (*self*) y a la identidad como aprendiz o profesional de la educación.

Las fases recursivas contempladas en el diseño de los relatos fueron las que se ilustran en la figura 2, de acuerdo con una adaptación de Lambert (2010) y de algunos principios de Ohler (2013):

Figura 2. Fases en la construcción de un RDP



Proceso de construcción de los RDP

La dinámica de trabajo fue de un taller colectivo, donde cada participante elaboró su propio relato, pero continuamente se hacían discusiones plenarias para compartir los avances y marcos de referencia subyacentes. Es decir, se discutía tanto el sentido personal y autobiográfico del relato, su implicación para el autor, como el marco de referencia educativo, su sentido profundo como dispositivo pedagógico, en función de una audiencia potencial y un propósito determinado. De manera recursiva se trabajaron las etapas antes mencionadas, aunque vale la pena mencionar algunas de las actividades que resultaron más significativas para los participantes, en las que se da cuenta de algunos de los principios ya mencionados en la revisión de literatura previa.

Para empezar, y después de haber discutido algunas lecturas sobre el tema de los relatos digitales y el pensamiento narrativo en

educación, se escribió un primer boceto del relato, que permitió a los autores reflexionar sobre lo que querían contar, a quién, para qué y cómo hacerlo. Se tomaron en cuenta los objetivos, la población hacia la que se dirigiría y el sentido profundo que se buscaría con el diseño del relato digital, el cual se grabó en el programa de audio “Audacity”. Con base en Lambert (2010), cada uno de los participantes determinó el tipo de relato por realizar: historias sobre hechos de vida significativos, de honor o de remembranza de alguna persona importante, de situaciones críticas enfrentadas, etc., que fueran experiencias vividas y de las que se pudiera desprender un significado profundo, con una finalidad educativa y de reflexión sobre aspectos de la sociedad, algún grupo humano o situación especial. Los participantes coincidieron en lo complejo que resulta no sólo la elaboración apropiada de una narración personal, coherente y emotiva a la par que breve, sino que plantearon que clarificar el sentido profundo de su historia y el marco de referencia para sustentarlo y poder darle un sentido pedagógico al relato, representaba el mayor reto. Esto implica una actividad donde más allá de lo anecdótico, se arriba a la construcción de una situación de aprendizaje complejo y de síntesis de conocimiento en acción, donde interactúan lo experiencial, lo emotivo y lo conceptual.

Para iniciar, se decidió realizar el “ejercicio de la tarjeta de 4x6” para apoyar la construcción de una primera versión del relato, breve y a la par sustancial. El ejercicio consistió en escribir en una tarjeta de cartulina las ideas que vinieran a la mente del autor para evitar el “síndrome de la hoja vacía”, en el que no se sabe qué escribir. Este paso sirvió mucho para generar el boceto de la narrativa y como un primer acercamiento a la redacción del relato final, el cual se reescribió en varias ocasiones. Otro momento crucial consistió en la selección de imágenes que acompañarían el relato. La actividad consistió en plasmar las imágenes en una presentación *power point* sin incluir el texto, presentarla en una plenaria e indagar con la audiencia si las imágenes por sí solas presentaban una historia, en qué consistía ésta y qué pensamientos o emociones generaba. Esta actividad fue sumamente retroalimentadora para los autores del relato. Una más consistió en leer en voz alta el relato a los participantes, tratando de

imprimir en el tono de voz las emociones que se querían transmitir y compartir, en su caso, la música que se pensaba integrar. Una primera versión de todos los RDP se presentó en la plenaria y recibió observaciones del grupo, tomando como referente una rúbrica construida para tal fin. También se construyó una ficha técnica, que los autores debían llenar antes de subir el relato al sitio. Los asesores expertos de la DGESPE-SEP asesoraron y apoyaron sustancialmente a los autores de los RDP en los aspectos técnicos, estéticos y comunicativos, aunque dejando siempre la principal responsabilidad en los creadores. En la plenaria también se discutían los marcos de referencia y sentido profundo de los relatos, lo que llegó a generar interesantes debates entre los participantes y el intercambio de saberes psicológicos y pedagógicos, principalmente.

La experiencia permitió la concreción de trabajo por proyectos, la colaboración entre pares, así como el fortalecimiento de diversas habilidades como pensamiento crítico y creativo, toma de decisiones, trabajo autónomo y autorregulado, habilidades de investigación y manejo de la información (Bernabé y Adell, 2006). Además, permitió trascender la mera búsqueda y exploración de fuentes de información, ya sea en relación con el tema de los relatos digitales y el pensamiento narrativo, o en cuanto al marco de referencia de cada RDP, pues se arribó a un trabajo por proyectos, a un proceso de colaboración y retroalimentación colectiva, así como al fortalecimiento de habilidades referidas a la literacidad académica (escritura de texto narrativo) y de literacidad digital (manejo de multimedia, edición de video y audio). Se solicitó asimismo a los participantes que sus relatos fueran validados por un experto en lo relacionado con el tema que da el sentido profundo y permite su uso como dispositivo didáctico, por lo que, en su mayoría, otro filtro que condujo a la mejora de los relatos consistió en que los vieran los expertos (principalmente académicos universitarios y tutores de posgrado de los estudiantes). Así, según el tema de fondo, se recibió retroalimentación de académicos reconocidos en asuntos como estudios de género, atención a poblaciones en situación de vulnerabilidad, inclusión educativa, educación a padres y formación docente, entre otros.

La validación por expertos en cuanto al uso del lenguaje multimedia y los recursos básicos de digitalización fue realizada por los asesores de DGESPE, que se enfocaron en la preselección, organización y presentación de los diferentes recursos y procesos de digitalización en los que se enfatiza el uso adecuado de la información.

Productos del diseño educativo

Como ya se mencionó al inicio del capítulo, el sitio web generado con los RDP creados por los participantes se denomina *Contar Historias. Relatos Digitales Personales* es de libre acceso y se aloja en la dirección <<http://grupogiddet.wix.com/rdpgiddet>>. En el momento de la apertura del sitio, se disponía de 15 relatos digitales, los cuales han ido incrementándose en cantidad y asuntos tratados. Al momento de escribir el presente capítulo, se dispone de 32 RDP. Cabe mencionar que los responsables directos del diseño tecnopedagógico del sitio web, de su puesta en marcha y de su gestión, son los autores de este artículo. A la fecha, los autores han sido principalmente estudiantes y docentes universitarios, y siempre se está abierto a recibir aportaciones, en la medida en que se cubran los requisitos que estipula el sitio en cuanto a producción, fundamentos y autoría. Todos los relatos pasan por el filtro mencionado, son evaluados y autoevaluados empleando la rúbrica mencionada antes y deben estar acompañados de una ficha técnica o descripción del proyecto específico.

Criterios de diseño y evaluación de los RDP

Con el propósito de disponer de criterios comunes en el diseño de las narrativas digitales alojadas en el sitio web, los participantes del taller construyeron colaborativamente un conjunto de rúbricas de evaluación de los RDP. En el diseño de dichas rúbricas, se tomaron como referentes principales los conceptos y principios de la literatura revisada que se ha mencionado a lo largo de este capítulo, tanto en lo que se refiere a la construcción de textos narrativos como en lo con-

cerniente al diseño y digitalización de un RDP. Se adicionaron criterios que permiten explorar el sentido pedagógico del RDP elaborado.

Las rúbricas empleadas fueron objeto de discusión en algunas sesiones del taller, y las versiones resultantes, que se valoraron como las más adecuadas para nuestro propósito, se alojan en el sitio web del proyecto. En términos generales, siguen los principios de elaboración de una rúbrica desde la perspectiva de la evaluación auténtica y situada (Díaz Barriga, 2006).

Se exploran dimensiones básicas como las siguientes: calidad y pertinencia de la narración, voz personal, manejo de imágenes, musicalización, recursos digitales utilizados, coherencia de ideas, relación con el objetivo del proyecto, adecuación al público o audiencia-meta, interacción prevista con el espectador, promoción de la reflexión, generación de empatía ante personajes y situación, aprendizaje relevante esperado, proceso creativo y significado profundo del relato.

Descripción del sitio web

La página de inicio ofrece a los cibernautas interesados una bienvenida en la que se define lo que entendemos por RDP y se habla del proyecto (figura 3). Las entradas incluyen lo siguiente: relatos (donde se ofrece la colección de RDP); Enlaces web; Biblioteca; Diseña tu relato; Comparte tu relato; Autores, y Contacto con los autores del sitio. Una breve descripción de cada una de dichas entradas se incluye en la tabla 2.

Figura 3. Secciones del sitio web: <<http://grupogiddet.wix.com/rdpogiddet>>



Tabla 2. Descripción de las entradas o secciones del sitio web

Sección / menú de navegación	Función
¿Qué son los <i>RDP</i> ?	La página de inicio presenta el objetivo del sitio y su vinculación con el proyecto de investigación que se realiza en torno a los relatos digitales.
Relatos	En esta sección se categorizan los relatos en tres tipos partiendo de la idea de una experiencia significativa para el autor: Alguien importante; Eventos y Lugares; y Situación. Integra la sinopsis, ficha técnica y <i>URL</i> de cada uno de los relatos para ser vistos mediante YouTube.
Enlaces web	Reúne información sobre sitios web especializados en relatos digitales en los cuales se pueden observar diferentes experiencias y contenidos relevantes en esta temática.
Biblioteca	Incluye referencias bibliográficas especializadas en relatos digitales. Se comparte una serie de documentos acordes con la temática y que abordan un marco teórico de los elementos que se requieren para diseñar una producción propia.
Diseña tu relato	Presenta recomendaciones didácticas y técnicas para diseñar un relato digital, así como una serie de pasos para elaborar un relato en ocho fases de trabajo retomadas de Lambert (2010), también se ofrece un video y una presentación para construir un relato con el objetivo de que las personas interesadas compartan sus vivencias en este formato.
Comparte tu relato	Invitación formal a los lectores de la página web para que compartan su relato. Los usuarios pueden contactarse con los administradores de la página y conocer el procedimiento para publicar su relato en el sitio. Cabe destacar que se ofrece una serie de documentos guía donde se pide al interesado realizar una ficha técnica, firmar una carta de consentimiento informado y una evaluación del relato
Para saber más (Contacto con los administradores del sitio y autores de los relatos)	Mediante un formulario los usuarios puedan comunicarse con los administradores del sitio para hacer llegar sus comentarios. Esta sección está dedicada a los autores de los relatos con sus nombres y correo electrónico para contactarlos. Esta última sección ofrece una explicación sobre el porqué de la construcción del sitio, un contacto y un agradecimiento a personas e instancias que han apoyado este proyecto.

ALGUNAS INVESTIGACIONES EDUCATIVAS CONDUCTIDAS QUE EMPLEA LOS RELATOS DIGITALES ALOJADOS EN EL SITIO WEB

Ya se mencionó antes que, en el caso de los *RDP* de este sitio, cada uno de sus autores tiene que fundamentar su construcción con base en referentes del campo de la educación. En el taller inicial de este proyecto, se solicitó a los autores que se explicitara un marco de referencia psicológico o pedagógico, proveniente de teorías educativas de interés y que se estipulara una eventual propuesta de situación

didáctica, intervención educativa o investigación por desarrollar con la mediación del relato.

Por consiguiente, la narrativa de cada relato, si bien daba cuenta de situaciones autobiográficas altamente significativas para su autor, al mismo tiempo tenía lo que ya se ha llamado “el sentido profundo” de ésta, que es lo que revela su potencial didáctico con otras audiencias y lo que permite ir más allá de la anécdota personal para arribar a una mirada “con los lentes de la teoría” que explica los procesos o fenómenos de interés que ilustra cada relato.

El sitio está abierto a la comunidad educativa interesada, que puede emplear los relatos en diversas experiencias, incluidas situaciones en las que simplemente se busque ilustrar o discutir temas de interés, pero también está abierta la posibilidad de generar conocimiento mediante la investigación o intervención educativa en determinados contextos.

A continuación, mencionaremos sólo algunas de las experiencias de investigación realizadas o en curso con los RDP que aloja el sitio web descrito, la mayoría de ellas conducidas por integrantes del grupo GIDDET y por estudiantes de pedagogía y psicología, algunos con el interés de realizar sus tesis de grado.

Rosita

El RDP “Rosita” trata de una menor que ha sido separada de su familia por las autoridades y se encuentra en un albergue, debido a que ha recibido maltrato físico y psicológico en la familia, y además presenta reprobación escolar. El relato es narrado por la psicóloga que tiene que tomar la decisión de si la niña permanece en custodia en el albergue o regresa a casa por insistencia de la madre. El sentido profundo del relato se relaciona con las limitaciones y los alcances de la intervención psicoeducativa y social que se ofrece a los menores en las instituciones de custodia. Se busca el cuestionamiento a las políticas y modelos de intervención profesional remedial que no tienen un carácter sistémico o ecológico-social y no atienden de fondo la problemática de la infancia en situación de vulnerabilidad. También se

busca que se analice una revisión de las condiciones en que se encuentran los menores confinados en albergues de custodia temporal y en escuelas donde reproducen una historia reiterada de fracaso escolar y maltrato. Este RDP fue diseñado con base en la metodología de aprendizaje fundamentado en casos (*case method*) y tiene como propósito generar un análisis crítico en torno a la situación problemática planteada en la historia. Está dirigido a psicólogos en formación o ejercicio y a profesionales de la educación que trabajan en el campo de la intervención con menores que presentan situaciones como las de Rosita, su familia y comunidad. El relato no tiene un cierre, pues la narradora deja abierta a la audiencia la toma de decisiones, por lo que ésta debe plantear un desenlace fundamentado.

Este relato fue empleado por Díaz Barriga, Pacheco y Vázquez (2015) con un grupo de 34 estudiantes de sexto semestre de licenciatura en Psicología, que tomaban un curso sobre diseño de programas de intervención psicoeducativa. Para que los estudiantes condujeran el análisis del RDP que plantea el caso de “Rosita”, se construyó una pauta de preguntas de reflexión crítica a partir del modelo de pensamiento crítico guiado de Paul y Elder (2002) y se diseñó una rúbrica para valorar las respuestas de los estudiantes con relación a si lograban o no acceder a una mirada ecológico-sistémica en el análisis del caso y en la propuesta de intervención y solución que proponían al caso. En esta experiencia educativa se intentaba confrontar a los estudiantes de psicología con la visión positivista centrada en el individualismo metodológico, el reduccionismo psicologicista o biologicista, así como cuestionar la pretensión de universalidad del desarrollo y los procesos psicológicos. A través del planteamiento de una situación educativa donde el relato digital fue el dispositivo pedagógico central, la meta propuesta fue apoyar que los estudiantes lograran comprender que los fenómenos psicológicos no ocurren de manera aislada ni son exclusivamente intrapersonales o endógenos, sino que deben entenderse (y atenderse) partiendo de reconocer la multideterminación del comportamiento humano y su expresión desde el principio de diversidad en distintos contextos socioculturales, reconociendo el papel de la agencia de la persona y de la comunidad a la que se pertenece. Los resultados cuantitativos y

cualitativos de la conducción de este caso de enseñanza, que consideran tanto hetero como autoevaluación, permitieron concluir que los estudiantes lograron una media de nivel de desempeño calificada como “notable” en relación con la manifestación de habilidades de pensamiento crítico y complejo explorada, dado que consiguen acceder a una mirada ecológico-sistémica de la situación analizada, integrando varios factores y planos de análisis. No obstante, ningún estudiante alcanzó el nivel de “experto”, debido a que no lograron vincular las causas estructurales y de política educativa o social ligadas con la situación que plantea el caso de “Rosita”.

El ineducable

En el caso del RDP “El ineducable” se relata la experiencia de un estudiante universitario que había reprobado varios cursos en educación básica, por lo cual docentes y familiares le decían constantemente que era incapaz de aprender y que nunca iba a ser “nadie” en la vida, que iba a “fracasar” en lo que intentara. Este relato está sustentado en las nociones de educabilidad y agencia social desde la perspectiva sociocultural vygotskiana y tiene como propósito la reflexión sobre los contextos escolares y familiares que propician el fracaso y abandono escolar, a la par que da la pauta para comprender la existencia de entornos personales de aprendizaje de los alumnos, mediados por la tecnología digital y basados en el aprendizaje informal. Permite asimismo cuestionar la concepción de problemas de aprendizaje que prolifera en las instituciones educativas y con base en la cual se etiqueta a muchos estudiantes (Díaz Barriga, López, Heredia y Pérez, 2014). Este RDP ha sido empleado por López (2016) como un dispositivo educativo efectivo para explorar la identidad del aprendiz y generar procesos de empatía con estudiantes de secundaria con historia de reprobación, que participan en un proyecto de elaboración de entornos personales de aprendizaje encaminados a fortalecer sus habilidades académicas, estrategias de autorregulación y autoestima académica. Aplicando los principios del rediseño antes mencionados, estos estudiantes han podido construir por su parte

narrativas autobiográficas que los conducen a analizar su enfoque de aprendizaje, sus emociones y las áreas que tienen que fortalecer en su trayecto escolar y personal.

Los estudiantes como actores del currículo

En el contexto de un curso universitario sobre Desarrollo Curricular, un grupo de 12 estudiantes de licenciatura construyeron un relato digital personal (RDP) en el que dan cuenta de algunos de los incidentes más importantes que han vivido durante su trayecto de formación profesional en la carrera de Psicología. El propósito de este proyecto fue explorar la experiencia relatada en primera persona por los estudiantes durante el proceso de cambio curricular que les tocó vivir en su institución, a fin de dar cuenta de cómo se producen los procesos de implantación curricular y de lo que representa el currículo vivido, en contraste con el currículo formal o currículo pensado. Éste es un tema importante en la agenda de los estudios curriculares actuales, desde que en fechas recientes se ha puesto especial atención a los procesos de cambio educativo y a la problemática que representa la concreción de las ambiciosas reformas curriculares de las últimas décadas. Los estudiantes tuvieron amplia libertad para expresar en sus relatos, desde su propia mirada, con su voz y estilo, aquellas experiencias que han resultado muy significativas durante su paso por la universidad, así como las reflexiones que han derivado en torno al currículo de la carrera que cursan y a su mirada sobre la profesión (Díaz Barriga, Pacheco y Vázquez, 2015).

Los temas recurrentes planteados en estos relatos resultaron ser la docencia innovadora frente a la tradicional, los métodos de enseñanza, las corrientes de pensamiento y las pugnas en la institución, el papel que se otorga a los estudiantes universitarios, la influencia de docentes y pares en la toma de decisiones sobre la trayectoria académica y en la profesión, el fuerte contraste entre el currículo formal o prescrito con el currículo vivido, el oculto y el nulo. El análisis de los relatos digitales de estos estudiantes se reunió en categorías como el *ethos* de la institución, las innovaciones curriculares prescritas, la

docencia universitaria, el currículo centrado en la disciplina *versus* el currículo por competencias, la formación en la práctica de la profesión. Los estudiantes reportaron que la experiencia de construir un RDP sobre su trayecto y mirada en torno al currículo y su paso por la universidad les permitió comprender sus propios procesos de aprendizaje e identidad en el nivel universitario.

Casi como una persona normal

Este RDP da cuenta de la experiencia de vida de “Israel”, nombre ficticio de un joven con discapacidad intelectual que asiste a una institución escolar y participa en un programa de inclusión educativa. El relato comparte aquellas incidencias críticas que le son significativas a este joven; además de comentar cuáles son sus expectativas a futuro; está dirigido a la sociedad en general y, en lo particular, a aquellos agentes educativos en formación o ejercicio que trabajarán con personas con discapacidad. Busca sensibilizar y fomentar la toma de conciencia y postura ante la realidad que aqueja a las personas con discapacidad en nuestro país, así como analizar, discutir y reflexionar en torno a aspectos fundamentales propios de la integración e inclusión educativa de las personas con discapacidad. Uno de sus propósitos principales es dar voz a un colectivo de personas que tradicionalmente ha sido silenciado, porque siempre son otros los que hablan o toman decisiones por ellos.

La narrativa y su tratamiento se elaboró desde la metodología de casos. Los autores (Soto, Saad y Zacarías, 2015) afirman que el relato digital y el método de casos se vinculan innegablemente: parten de una historia personal, giran en torno a una situación-problema abierta e indefinida en la que existe la incertidumbre, no pueden describirse o caracterizarse completa ni unívocamente, generan controversia, la información presentada está sujeta a diversas interpretaciones y deben abordarse a través de procesos de solución de problemas.

En relación con su sentido profundo, en primera instancia, el reto consistió en dar voz a las personas con discapacidad intelectual.

tual y comprender su propia mirada y toma de conciencia sobre la atribución de sentido y autopercepción como persona con discapacidad. Al mismo tiempo, y en relación con los agentes educativos (supervisores, psicólogos, pedagogos, docentes de personas con discapacidad, familiares, etc.), este relato permite conocer y cuestionar los procesos de inclusión educativa y los modelos explicativos de la discapacidad, así como identificar las oportunidades y barreras para el aprendizaje y la participación. En un primer estudio cualitativo, se condujo una entrevista profunda con un joven con discapacidad, la cual resultó un medio efectivo para la reconstrucción de sentidos y significados propios. Con base en la entrevista, se apoyó al joven entrevistado a construir y digitalizar un relato digital personal que diera cuenta de su trayecto de vida y de sus experiencias de inclusión social y educativa, lo que permitió conocer de primera fuente los alcances, tensiones y contradicciones, situaciones de apoyo y discriminación que viven las personas con discapacidad intelectual. Este caso, así como los que se continúan desarrollando en torno a este proyecto, permiten revisar de primera fuente la experiencia de un colectivo humano y revisar como telón de fondo la instrumentación de las políticas actuales de inclusión, así como las actitudes de la ciudadanía, de los profesores, familiares y estudiantes respecto a los derechos de las personas con discapacidad. Este relato y otros más se han validado recientemente con expertos en el campo de la inclusión educativa y con estudiantes de una especialización en diversidad e inclusión educativa (Soto, 2016).

CONCLUSIONES

El foco principal de este capítulo ha sido dar cuenta del marco de referencia y del proceso de diseño tecnopedagógico de relatos digitales personales, así como de un sitio web cuya finalidad es compartir dichos relatos e invitar a la audiencia a crear sus propios relatos. Nuestra intención también ha sido compartir con el lector la importancia del pensamiento narrativo y de la escritura narrativa autobiográfica, como un género con un gran potencial educativo. Algunos

de los relatos elaborados, tal como se expresó al final del escrito, ya han conducido a procesos de investigación, intervención y tesis. Tienen como población meta a profesionales, profesores o estudiantes de distintos contextos. En cada caso se ha desarrollado para cada RDP un plan didáctico con una secuencia iterativa de microciclos de diseño y análisis que permitan su ajuste y corrección en función del avance en los usuarios y de las características e incidencias en el escenario en cuestión, lo que permitirá una toma de datos y análisis retrospectivo de la experiencia.

Deseamos cerrar el capítulo haciendo referencia a la importancia del proceso de composición de los RDP, tal como ha sido conducido en este proyecto. Es bien sabido que desde la perspectiva sociocultural inspirada en Vygotski (1979), la escritura es tanto un mediador semiótico³ como un proceso psicológico superior.⁴ Aunque la escritura es un sistema de signos construido a partir del lenguaje oral, no es su simple transcripción, sino un sistema simbólico propio. La escritura es un mediador semiótico porque permite establecer una comprensión nueva del mundo y crear una nueva realidad. Asimismo, permite relacionar y tratar informaciones de estructuras realmente novedosas y establecer maneras de pensar diferentes e irreductibles, distintas a las que posibilita la oralización. Desde esta posición, la función primaria de la escritura es la mediación del recuerdo y la reflexión, y permite tomar al propio lenguaje (sea oral o escrito) como objeto de reflexión. Esta visión del proceso de escritura es la que se ha logrado instaurar en los participantes en el diseño de su RDP, con el agregado de la representación múltiple, dado que sus relatos no sólo fueron escritos, sino representados con imágenes estáticas o animadas según el caso, y recuperaron también el lenguaje oral que denota el sentido que el autor imprime a las vivencias que relata. Los relatos realizados

3 Semiótica: del griego *semion*, signo. Estudio de los sistemas de signos dentro de una sociedad determinada. Mediante los signos representamos de modo convencional los objetos, acciones o fenómenos.

4 Las funciones psicológicas superiores asumen cuatro características: 1) tienen un origen social, 2) son objeto de la mediación por el uso de artefactos (especialmente de signos), 3) se despliegan de forma consciente y son tematizables, y 4) son autorreguladas.

son perfectibles, pero los participantes lograron captar su sentido personal y pedagógico, a la par que avanzaron en el proceso de la composición escrita relacionada con este género académico y en su intersección con la apropiación de tecnologías digitales y audiovisuales. El reto para todos es poder trasladar este tipo de experiencia educativa a otros escenarios, incluidos estudiantes y docentes de educación básica, grupos vulnerables o personas con discapacidad, que son el tipo de poblaciones-meta que los participantes eligieron en sus proyectos.

REFERENCIAS

- Álvarez Gayou, Juan Luis (2003), *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*, México, Paidós.
- Aspen Institute (2014), *The learner at the center of a networked world*, Washington, D.C., McArthur Foundation, en <<http://aspeninstitute.fsmdev.com/documents/AspenReportFinalPagesRev.pdf>>, consultado el 15 de abril de 2015.
- Barrett, Helen (2005), *Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning*, en Kean University Digital Storytelling Conference, en <electronicportfolios.com/portfolios/SITESTorytelling2006.pdf>, consultado el 15 de abril de 2015.
- Bernabé, Iolanda y Jordi Adell (2006), “El modelo Web Quest como estrategia de desarrollo de competencias genéricas en el EEES”, EDUTEC Universitat Rovira i Virgili, Tarragona, pp. 1-18.
- Bransford, John, Ann Brown y Rodney Cocking (eds.) (2007), *How people learn*, Washington, D.C., National Academy Press.
- Bruner, Jerome (2004), “Life as a narrative”, *Social Research*, vol. 71, núm. 3, pp. 691-710.
- Colvin-Clark, Ruth y Richard Mayer (2008), *E-learning and the science of instruction*, San Francisco, Pfeiffer.
- Coll, César, “Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: una mirada constructivista”, *Sinéctica*, vol. 25, agosto 2004-enero 2005, Sección Separata, pp. 1-24.

- Chapnick, Samantha y Jimm Meloy (2005), *Renaissance eLearning: creating dramatic and unconventional learning experiences*, San Francisco, John Wiley & Sons/Pfeiffer.
- Dee-Fink, Leslie (2009), *Creating significant learning experiences. An integrated approach to designing college courses*, San Francisco, Jossey Bass.
- Díaz Barriga, Frida (2006), *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*, México, McGraw-Hill Interamericana.
- Díaz Barriga, Frida (2005), “Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado”, *Tecnología y Comunicación Educativas*, vol. 41, ILCE-UNESCO, vol. 41, pp. 4-16.
- Díaz Barriga, Frida, Diana Pacheco y Verónica Vázquez (2015), “El relato digital como dispositivo pedagógico para promover aprendizaje complejo y pensamiento crítico sobre el tema de intervención psicoeducativa con menores institucionalizados”, en E-Book Memorias del XXX Simposio Internacional de TIC en Educación SOMECE, pp. 181-194, en <<http://simposio.somece.org.mx/30/Memorias/eBook/#p=182>>, consultado el 15 de mayo de 2016.
- Díaz Barriga, Frida, Edmundo López, Abraham Heredia y Mario Pérez (2014), “Una experiencia de diseño tecnopedagógico de relatos digitales personales (RDP) con fines educativos, en Memorias del Congreso Virtual Educa Perú”, en <<http://www.virtualeduca.info/ponencias2009/Ponencias2014/Area%20Tematica11/VE14.243.pdf>>, consultado el 15 de abril de 2015.
- Driscoll, Margaret y Saul Carliner (2005), “Storytelling and contextually based approaches”, en *Advanced Web-Based Training Strategies*, San Francisco, John Wiley & Sons/Pfeiffer, pp. 59-86.
- Gregori-Signes, Carmen y Barry Pennock-Speck (2012), “Digital storytelling as a genre of mediatized self-representations: an introduction”, *Digital Education Review*, vol. 22, en <<http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/11291>>, consultado el 15 de abril de 2015.
- Hernández, Fernando (coord.) (2011), *¿Qué nos cuentan los jóvenes? Narraciones biográficas sobre las relaciones de los jóvenes con el saber en la escuela secundaria*, Barcelona, Grup de recerca EBRINA, Subjectivitats i Entorns Educatius Contemporanis, Universidad de

- Barcelona, en <<http://hdl.handle.net/2445/18348>>, consultado el 15 de abril de 2015.
- Hernández Gregorio y Katin Zotzmann (2014), “Digital literacy as a tool for self-authoring: teaching reluctant student writers through ‘re-design’”, *Journal of Global Literacies, Technologies, and Emerging Pedagogies*, vol. 2, núm. 2, pp. 77-99, en <http://joglep.com/files/4613/9629/4690/Digital_literacy_Final.pdf>, consultado el 15 de abril de 2015.
- Lambert, Joe (2010), *Digital storytelling cookbook*, Berkely, Centre for Digital Storytelling, Digital Diner Press.
- Londoño-Monroy, Gloria (2012), “Aprendiendo en el aula: contando y haciendo relatos digitales personales”, *Digital Education Review*, vol. 22, pp. 19-36, en <<http://greav.ub.edu/der>>, consultado el 15 de abril de 2015.
- López, Edmundo Antonio (2016), “Entornos personales de aprendizaje en alumnos de secundaria con bajo rendimiento académico”, tesis de maestría en Pedagogía, México, UNAM.
- Lyotard, Jean François (1993), *La condición posmoderna*, Barcelona, Planeta de Agostini.
- Novak, Joseph (2011), “Theory of education: meaningful learning underlies the constructive integration of thinking, feeling, and acting leading to empowerment for commitment and responsibility”, *Meaningful Learning Review*, vol. 1, núm. 2, pp. 1-14.
- Ohler, Jason (2013), *Digital storytelling in the classroom: new media pathways to literacy, learning, and creativity*, Thousand Oaks, CA, Corwin.
- Paul, Richard y Linda Elder (2002), *Critical thinking: tools for taking charge of your professional and personal life*, Nueva York, Prentice Hall.
- Reigeluth, Charles (2000), “¿En qué consiste la teoría de diseño educativo y cómo se está transformando?”, en Charles Reigeluth (coord.), *Diseño de la instrucción. Teorías y modelos*, Madrid, Aula XXI Santillana, pp. 15-40.
- Soto, Fernando (2014), “¡Todos tienen algo que contar! Emancipación mediante un relato digital personal”, en Joaquín Gairín, Guadalupe Palmeros y Ávila y Adoración Barrales (coords.) (2014), *Universidad y colectivos vulnerables. Reflexiones y experiencias*, México, Edicio-

nes del Lirio, pp. 1262-1278, en <<http://ddd.uab.cat/record/126093>>, consultado el 15 de abril de 2015.

Soto, Fernando (2016), “Emancipación mediante relatos digitales: la experiencia de estudiantes con discapacidad intelectual”, tesis de licenciatura en Psicología, México, Facultad de Psicología-UNAM.

Soto, Fernando, Elisa Saad y Julieta Zacarías (2015), “*Casi como una persona normal*. Relato digital: dispositivo pedagógico para la reflexión y análisis de los modelos de la discapacidad y la inclusión educativa”, Memorias del Primer Coloquio Internacional de Experiencias Educativas Mediadas por Tecnologías. Construcción de Buenas Prácticas, Puebla, BUAP.

Van den Akker, Jan, Koeno Gravemeijer, Susan McKenney y Nienke Nieven (eds.) (2006), *Educational design research*, Abingdon, Routledge.

Vygotski, Lev (1979), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Madrid, Crítica.