

# *Las narraciones digitales interactivas como recurso didáctico gamificado en Educación Superior*

## *Una guía práctica*

Eduardo Negrín-Torres  
ULLmedia  
Fundación General de la Universidad de La Laguna  
Santa Cruz de Tenerife  
[enegrin@gmail.com](mailto:enegrin@gmail.com)

### **Abstract**

*Siguiendo las recomendaciones educativas europeas del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), es preciso desarrollar metodologías activas que conviertan al estudiante en protagonista de su proceso de aprendizaje. Paralelamente, asistimos en la actualidad a una expansión sin precedentes de la cultura y los lenguajes digitales interactivos en un nuevo ecosistema mediático de la sociedad red, dominada por la interactividad audiovisual transmedia. En este contexto, proponemos una guía interactiva gamificada que plantea un proceso secuencial para utilizar distintas herramientas audiovisuales web interactivas y gratuitas. El alumnado que “lee” el material didáctico digital interactivo aprende a usar estos recursos creativamente en su comunicación educativa en el contexto universitario. Además, estas prácticas contribuyen al desarrollo de la competencia digital y mediática, concretamente a la dimensión “creación de contenido”, y presenta numerosas potencialidades para el desarrollo informacional, expresivo y crítico del alumnado.*

**Palabras clave—comunicación, educomunicación, narraciones digitales, competencia digital, narraciones digitales interactiva, gamificación**

### I. INTRODUCCIÓN

Como respuesta a los grandes cambios estructurales que han experimentado las políticas educativas europeas a raíz de la definición del Espacio Europeo de Educación Superior, han comenzado a surgir múltiples propuestas educativas que convierten al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje; como protagonista de la construcción activa del conocimiento mediante un proceso de investigación, interpretación y expresión [1,2].

En este nuevo escenario, el estudiante no sólo necesita filtrar la información para identificar aquellos contenidos relevantes y fiables [3] sino que debe comprender cómo funciona la arquitectura de la comunicación en internet [4], con el objetivo de localizar aquellos nodos informacionales que le puedan abrir las puertas de determinado conocimiento específico [5].

Una de las teorías de aprendizaje que tratan de definir los procesos de adquisición de conocimiento en la actual sociedad red es el conectivismo [6]. La clave en este escenario comunicativo es conectar los distintos vértices temáticos según los intereses del estudiante de modo que se nutra de un llamado Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) [7] que va configurando a lo largo de la vida [8].

Todo ello, con el objetivo de encontrar un punto de vista propio. Por este motivo, es preciso dominar no sólo las habilidades meramente digitales (competencia digital) [9] o las cognitivo-ético-ideológicas (competencia mediática) [10] sino que dada la nueva ecología de medios, cada vez más interactivos, se hace cada vez más necesaria la alfabetización transmediática, que integre los nuevos soportes y formatos audiovisuales de la web 2.0, hipertextuales e hiper y transmediáticos que ha propiciado la convergencia de medios [11].

Es decir, cualquier estudiante debe poder usar los medios a su disposición (la tecnología ha evolucionado en los últimos años hasta permitir que un *prosumidor* pueda elaborar sus propios productos audiovisuales interactivos de forma sencilla y



gratuita), el lenguaje de la red, para contar su visión del mundo y expresar su conocimiento. Para ello es imprescindible que pueda leer y comunicar mediante distintos soportes y formatos que construyan un mismo relato, bebiendo de distintas fuentes, contrastándolas, remezclándolas y reinventándolas según la perspectiva original del autor.

Paralelamente a este proceso, la red ha experimentado su propio proceso de transformación hacia lo interactivo [12]. De una web inicial que ponía en contacto a usuarios con información estática, hemos pasado a una etapa en la que el usuario es la pieza central del proceso comunicativo mundial. La tecnología interactiva es el medio por el cual los usuarios gestionan la interconexión de fuentes, contactos, informaciones y conocimientos. El usuario ha pasado de ser un consumidor pasivo de información a ser un creador-consumidor de espacios, realidades y conocimientos. El usuario elige lo que quiere ver y compartir en el momento que lo desea. Este proceso de fragmentación se ve favorecido por la interacción del usuario, es decir, la posibilidad de indexar, redirigir, hipervincular e interconectar conocimientos en distintos soportes (textos escritos, música, vídeos, fotos, gifs, líneas de tiempo, infografías, cómics, etc.). Surgen por tanto, nuevas narrativas no lineales [13], que sirven de vehículo idóneo para esta nueva concepción del proceso comunicativo de internet. Por ejemplo, los llamados webdocs, documentales creados en la red y concebidos para su visionado web, ya han demostrado su eficacia como formatos de gran potencial en el ámbito de la creación audiovisual y del aprendizaje colaborativo en red.

En la docencia superior, se ha tardado en incorporar este tipo de tecnologías que faciliten la interacción del estudiante mediante recursos interactivos creativos. Hemos visto cómo los LMS (Learning Managing Systems) como Moodle se han utilizado más como repositorios de contenido digital que como “escenarios de aprendizaje interactivo”. No obstante, en los últimos años estamos asistiendo a un esperanzador aumento de las propuestas interactivas gracias al surgimiento de aplicaciones web [14] que incorporan la lógica de las narrativas no lineales y las arquitecturas web para construir estos

entramados interactivos de aprendizaje. Estas nuevos recursos interactivos en entornos virtuales de aprendizaje permiten que el estudiante decida qué caminos escoger entre múltiples opciones y le abren una “aventura” no lineal de aprendizaje que incluye su participación activa como creador de contenido.

## II. LA HERRAMIENTA

Aunque la explosión de recursos interactivos de la llamada web 2.0 ha sido abrumadora, la complejidad de la tecnología y los costes de mantenimiento han dificultado la consolidación de muchas iniciativas. Sin embargo, hay una herramienta web llamada Genial.ly que se está haciendo un importante hueco dentro del panorama educativo en España. Se trata de un recurso que utiliza la tecnología HTML 5 para facilitar la interconexión de cualquier objeto digital que tenga una URL (dirección web), lo que permite la creación de narraciones no lineales mediante la incorporación de múltiples elementos en distintos soportes y con diferentes formatos expresivos. La herramienta funciona como una red de carreteras: el creador define los puntos de partida y sus múltiples conexiones con destinos intermedios y/o finales y es el usuario el que elige de qué forma recorrer las distintas vías según sus necesidades o intereses.

La herramienta se mueve en la lógica de las llamadas narrativas no lineales [15] que facilitan la construcción de relatos hiper y transmedia, articulados por lenguajes diversos como texto, fotos, vídeos, música, mapas, gráficas y cualquier otro recurso digital enlazable mediante un hipervínculo.

## III. LA GUÍA DIDÁCTICA GAMIFICADA

Para facilitar el uso de esta herramienta digital interactiva por parte del alumnado, hemos desarrollado una guía didáctica original, construida con la propia herramienta Genial.ly para que su aprendizaje esté ligado a la experimentación real desde el primer momento. El documento digital interactivo tiene la peculiaridad de estar construido en cuatro fases diferenciadas y que van conduciendo al usuario a través de los recursos didácticos como si de un juego de descubrimiento se tratase. La lógica del juego ha sido ampliamente utilizada en el ámbito del



aprendizaje [16] por su alta potencialidad pedagógica. En este tipo de diseño instruccional del material didáctico digital, el alumnado va cumpliendo objetivos bien definidos y siguiendo los caminos propuestos hasta llegar a la recompensa final. Además, en caso de que se desorienta, el usuario siempre puede volver al menú inicial (home page) desde donde tiene la visión global de todas las fases.

A lo largo del material didáctico digital interactivo, no sólo se recomiendan y explican distintos recursos expresivos que ofrece la Web 2.0 para crear conocimiento en el ámbito universitario, sino que se establecen una serie de pautas de lenguaje visual (encuadre, movimientos de cámara, sonido, etc.) así como para elaborar un mensaje con una lógica narrativa audiovisual. Para ello facilitamos un enlace de descarga de un modelo de guión que orienta la estructuración narrativa.

El objetivo que nos marcamos es que cualquier estudiante que acceda al documento pueda iniciar un proceso de investigación de un marco académico riguroso propuesto en su asignatura que le lleve a filtrar información, contrastar fuentes, interpretar, construir conocimiento y comunicarlo. En esta guía, ofrecemos dos alternativas al estudiante, otra estrategia de la ludificación y personalización del aprendizaje. En función de sus necesidades comunicativas, el alumnado puede escoger entre dos opciones: comunicar la idea o proyecto que ha construido mediante una presentación interactiva con la propia herramienta Genial.ly (recomendada para presentar el relato en clase) o hacer un vídeo corto con texto sobreimpreso (recomendado para presentar el relato en la red).

Las cuatro fases diferenciadas son ([acceso a la presentación online](#)):

- “La idea”, en la que comienza a construir su proyecto narrativo sentando las bases principales del discurso audiovisual con la ayuda de un modelo de guión [17].
- “Los medios”, apartado en el que se debe elegir qué herramienta se usará en función de su objetivo comunicativo. La de presentación interactiva en caso

de que se quiera comunicar la historia en clase o el vídeo, en caso de que se quiera difundir en la red.

- Este apartado cuenta con un subapartado en el que se explica detalladamente cómo llevar a cabo cada proyecto creativo y se ofrecen recursos complementarios para enriquecer los trabajos como bancos de música e imágenes libres, conversores de formatos audiovisuales, además de videotutoriales explicativos sobre grabación, edición y publicación audiovisual.
- “Trabajo colaborativo”, se trata de un apartado dedicado a la recomendación y explicación de herramientas de Google que favorecen el trabajo colaborativo y online a la hora de desarrollar el proceso creativo de escritura, búsqueda de información y recursos audiovisuales y publicación de los contenidos.
- “Difunde en la red”, apartado que se dedica a la importancia de la comunicación red como medio de dar a conocer la historia o proyecto entre una audiencia afín, haciendo uso de la *folksonomía* [18] mediante las etiquetas y los nodos de información adecuados.



Fuente: Elaboración propia

#### IV. CONCLUSIONES

Actualmente, estamos utilizando esta guía didáctica interactiva en distintas titulaciones oficiales de la Universidad de La Laguna como Enfermería, Contabilidad y Finanzas y

Educación. El alumnado utiliza las herramientas propuestas en la guía para comunicar la historia que ha interpretado a partir de los contenidos académicos propuestos por su profesor en la asignatura. De este modo, el proceso creativo de construcción de una historia audiovisual consolida los conocimientos adquiridos por el estudiante a medida que los construye mediante su participación activa en la búsqueda de información, síntesis, análisis y expresión de conocimiento [19]. Y todo ello, bajo una lógica de ludificación del proceso creativo que proporciona una experiencia de aprendizaje activo. El aumento de la interacción de los materiales didácticos digitales permite al estudiante aumentar su motivación e implicarse emocionalmente en el proceso de construcción de conocimiento [20] puesto que no debe responder pasivamente a preguntas fijas ya establecidas sino que tiene ante sí un escenario de libertad creativa. El docente, mediante el material gamificado, ofrece unas reglas del juego pero es el alumnado quien siguiendo estas pautas encuentra su propio camino, es decir: su propia historia que materializa el conocimiento que ha adquirido durante su “partida”.

De este modo, la narración digital interactiva propuesta por la propia guía ejemplifica al estudiante lo que puede hacer con su propio conocimiento. Durante las sesiones en el aula, hemos comprobado que la respuesta de los estudiantes es satisfactoria puesto que encuentran en esta experiencia distintas herramientas ágiles que les ayudan a narrar de forma digital y audiovisual lo que han interiorizado en los procesos de búsqueda, reflexión y síntesis. Se podría decir que los estudiantes “justo encuentran lo que necesitan” para comunicar y así nos lo hacen saber.



Fig 2. Fotografía de estudiantes trabajando con las narraciones digitales interactivas en la Universidad de La Laguna

Fuente: Elaboración propia

En definitiva, lo importante de estas prácticas educativas es, a nuestro juicio, más allá de la adquisición de competencias instrumentales, el desarrollo del pensamiento crítico [21] del alumnado dado que debe ofrecer al mundo una visión original de determinado contexto o ámbito de estudio y a través del uso de los lenguajes y códigos comunicativos de nuestro tiempo.

Mediante esta experiencia no sólo se pone en juego la competencia digital que se consigue con la experimentación activa de habilidades instrumentales del ámbito digital sino que se trabajan competencias relacionadas con la comunicación mediática y transmedia. Lo que lleva al estudiante a pensar en cómo y por qué va a contar algo a su manera. Algo que consideramos trascendental en tiempos de sobreinformación y *posverdad* en un ecosistema mediático plagado de contenidos poco fiables, para avanzar hacia una sociedad justa y democrática de ciudadanos libres y digitalmente alfabetizados con conocimientos necesarios para compartir su propia versión del relato, sabiendo discriminar con criterio entre las infinitas fuentes de la red [22].

#### REFERENCIAS

- [1] Esteve, F. (2009). Bolonia y las TIC: de la docencia 1.0 al aprendizaje 2.0. *La Cuestión Universitaria*, 5(5), 59–68. Retrieved from [http://www.anobium.es/docs/gc\\_fichas/doc/LRSPFDzlb.pdf](http://www.anobium.es/docs/gc_fichas/doc/LRSPFDzlb.pdf)
- [2] Imbernón, F., & Medina, J. L. (2008). *Metodología participativa en el aula universitaria. La participación del alumnado*. Barcelona: Octaedro/ICE.

- [3] Agueda, I., & Romero-Rodríguez, L. M. (2015). Mediamorfosis y desinformación en la infoesfera: Alfabetización mediática, digital e informacional ante los cambios de hábitos de consumo informativo. *EKS*, 16(1), 44–57.
- [4] Cobo, C., & Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación* (Col·lecció). Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- [5] Díaz, R., Ezponda, J. E., Freire, J., Ingelmo Zaldívar, J., Ito, M., Lafuente, A., ... Wesch, M. (2012). *Educación expandida*. (R. Díaz & J. Freire, Eds.) Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. [http://www.zemos98.org/descargas/educacion\\_expandidaZEMOS98.pdf](http://www.zemos98.org/descargas/educacion_expandidaZEMOS98.pdf)
- [6] Castañeda, L., & Adell, J. (2013). Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en la red. (L. Castañeda & J. Adell, Eds.). Alcoy: Marfil.
- [7] García, I., Gros, B., & Noguera, I. (2013). Autorregulación del aprendizaje mediante un PLE: definición del entorno just4Me. In *Aprendizaje y educación en la sociedad digital* (pp. 26–48). Barcelona: Universitat de Barcelona. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Ingrid\\_Noguera/publication/258969027\\_Autorregulacin\\_del\\_aprendizaje\\_mediante\\_un\\_PLE\\_definicin\\_del\\_entorno\\_just4Me/links/0decc52986e1242b7b000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ingrid_Noguera/publication/258969027_Autorregulacin_del_aprendizaje_mediante_un_PLE_definicin_del_entorno_just4Me/links/0decc52986e1242b7b000000.pdf)
- [8] Ala-Mutka, K., Punie, Y., & Redecker, C. (2008). Digital Competence for Lifelong Learning. Joint Research Centre. Luxembourg. Retrieved from <papers3://publication/uuid/B6CCE745-3BEB-41E9-8BFEEA532C0650CF>
- [9] Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. (Y. Punie & B. Brečko, Eds.). Luxembourg: Joint Research Centre. Retrieved from <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC83167.pdf>
- [10] Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Comunicar*, 26(19), 75–82.
- [11] Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. London: The MIT Press. Retrieved from <http://www.citeulike.org/group/3697/article/2180075>
- [12] Mikelli, D. (2014). Introducing Interactive Documentary in the Context of Critical Media Education. *Networking Knowledge*, 8(1), 1–12.
- [13] Gifreu, A. (2013). El documental interactivo como nuevo género audiovisual.
- [14] López-Reillo, P., & Negrín, E. (2015). El hipervídeo en la docencia universitaria: una oportunidad para la cooperación del alumnado mediante las herramientas digitales 2.0. In *Innovación en las enseñanzas universitarias: experiencias presentadas en las V Jornadas de Innovación Educativa de la ULL* (pp. 273–304). La Laguna: Universidad de La Laguna.
- [15] Chambel, T., Zahn, C., & Finke, M. (2004). Hypervideo design and support for contextualized learning. In *Proceedings - IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT 2004* (pp. 345–349). <http://doi.org/10.1109/ICALT.2004.1357433>
- [16] Villalustre, L., & del Moral, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, (27), 13–31.
- [17] Ohler, J. B. (2013). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning and Creativity*. London: SAGE Publications Ltd. Retrieved from <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=qlh2AAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=storytelling+learning&ots=WT4j7jLX48&sig=oHKTp1p5Id140BFk2VYMI4dU03E#v=onepage&q=storytelling+learning&f=false>
- [18] Morato, J., Sánchez-Cuadrado, S., Fraga, A., & Moreno-Pelayo, V. (2008). Hacia una web semántica social. *El Profesional de La Información*, 17(1), 78–85. <http://doi.org/10.3145/epi.2008.ene.09>
- [19] Santos, G., Abásolo, M. J., Bouciguez, M. J., Miranda, A., & Barbieri, S. (2014). Desafíos de las tecnologías emergentes y la alfabetización digital. In *WICC 2014 XVI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación Desafíos* (pp. 1113–1117). Buenos Aires: Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNICEN).
- [20] Hierro, E., López, S., & Castro, M. L. (2014). Tendencias y estado actual de la gamificación en la producción audiovisual. In *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada*. Madrid: Editorial Fragua.
- [21] Goodfellow, R. (2014). Literacy practice, pedagogy, and the “digital university.” *International Journal of Learning and Media*, 14(3), 1–27. Retrieved from <http://oro.open.ac.uk/39714/>
- [22] Area, M., & Guarro, A. (2012). La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente. *Revista Española de Documentación Científica*, 0 (Monográfico), 46–74.

