

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v7i2.1914>

Narrativa digital. Percepción desde la visión de docentes y estudiantes de la carrera de odontología

Digital narrative. Perception from the point of view of teachers and students of dentistry

Cristina Mercedes Crespo-Crespo

cmcrespoc@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-2398-217X>

Santiago Arturo Moscoso-Bernal

smoscoso@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-7647-1111>

Juan Carlos Erazo-Álvarez

jcerazo@ucacue.edu.ec

Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Azogues
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0001-6480-2270>

Recibido: 01 de marzo 2022

Revisado: 10 de abril 2022

Aprobado: 15 de junio 2022

Publicado: 01 de julio 2022

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

RESUMEN

El objetivo fue analizar el conocimiento desde la visión de estudiantes y docentes de la carrera de Odontología de la Universidad Católica de Cuenca Campus Azogues. Bajo enfoque cuantitativo, descriptivo y transversal, mediante una encuesta digital validada, obteniéndose 28 respuestas de docentes y 43 estudiantes. La estadística descriptiva presentó tablas de frecuencias, y la inferencial prueba Chi. Los resultados la presentaron como una herramienta con fines didácticos (50,74%), sirve para dinamizar la enseñanza (47,89%) desde la visión de docentes (44%), en el caso de estudiantes no tienen una idea específica sobre su función (82%), pero la consideran útil con fines didácticos (66%). Lo evidenciado permitirá presentar una propuesta innovadora para su aplicación, tal como se la ha considerado en otros escenarios académicos, demostrando que se puede mejorar la transmisión de conocimientos, desarrollar destrezas y habilidades, muy pertinentes en la formación de profesionales en el área odontológica.

Descriptor: Informática educativa; enseñanza asistida por ordenador: aprendizaje en línea. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The objective was to analyze the knowledge from the point of view of students and teachers of the Dentistry career of the Universidad Católica de Cuenca Campus Azogues. Under a quantitative, descriptive and transversal approach, by means of a validated digital survey, obtaining 28 responses from teachers and 43 students. The descriptive statistics presented frequency tables, and the inferential Chi test. The results presented it as a tool for didactic purposes (50.74%), it serves to dynamize teaching (47.89%) from the teachers' point of view (44%), in the case of students they do not have a specific idea about its function (82%), but they consider it useful for didactic purposes (66%). The evidenced will allow presenting an innovative proposal for its application, as it has been considered in other academic scenarios, demonstrating that it is possible to improve the transmission of knowledge, develop skills and abilities, very pertinent in the training of professionals in the dental area.

Descriptors: Computer uses in education; computer assisted instruction; electronic learning. (UNESCO Thesaurus).

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

INTRODUCCIÓN

La Narrativa ha sido utilizada desde los inicios de la civilización, como la forma idónea de comunicación y supervivencia; precisamente el contar historias, a la par que expresa sentimientos, emociones y valores ha tenido influencia en la evolución humana en todos sus contextos. A lo largo del tiempo con la incursión de la informática y el internet, se desarrollan micromundos informáticos y dentro de este emergen micromundos narrativos, ello a criterio de autores como (Jáuregui-Lobera et al. 2020), han permitido que el contar historias sea una potencial estrategia que mejore los procesos de enseñanza, y que pudiese tener especial trascendencia en las disciplinas de la salud.

En la opinión de (Peña Timón & Mañas Valle, 2015), afirman que históricamente se ha considerado a toda forma de narración como comunicación, entendiéndose que estas formas de comunicación han ido evolucionando incorporando audios e imágenes bajo la influencia de las renacientes tecnologías, cambiando los nombres a narraciones hipermediales, multimedias, hipermultimedia interactiva, narración digital; de esta manera se recrean historias dirigidas a un receptor de la red con la intención de conducir en unos casos a una realidad, y en otros hacia un campo subjetivo o interpretativo.

En cuanto a su definición (Hermann, 2015), la presenta como toda una estructura integrada, al que lo llama sistemas de lenguajes, utilizando como forma de comunicación el texto, imagen, animación, video, sonido de una manera interactiva que bien podría ser utilizada en el campo educativo en sus diferentes niveles, así delimita algunos tipos de narrativas digitales como las multimediales, con el aporte del lenguaje sonoro y visual; las hipertextuales mediante textos bifurcados; las hipermediales integran los dos anteriores y transmudiáticas con una connotación específica a través de la utilización de plataformas o canales mediáticos, según palabras del autor.

Las narrativas han tomado nombres según el emisor de esas historias, tal como lo describe (Sánchez-López et al. 2020), es el caso de la Ficción Interactiva y YouTube, recursos de amplia data pero que mantienen vigencia por su amplio consumismo y la facilidad para difundir y crear narraciones, ejemplo de ello los cada vez más famosos

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Youtubers; se refiere también a los videojuegos como elementos tradicionales en el campo narrativo; otro elemento es el documental interactivo que exige del usuario la interacción como elemento fundamental, y la literatura digital que aborda contextos literarios a través de RED; en todo caso lo importante es analizar la diversidad y el alcance en un contexto de tiempo.

En cuanto a las aplicaciones de la narrativa digital, las opiniones fluyen, así para (Mojtahedzadeh et al. 2021), es la fusión de elementos narrativos y recursos digitales - textos, imágenes, audios, videos; si estos elementos son utilizados como estrategias en el proceso educativo, al ser innovadores, mejora la transmisión de conocimientos, y al mismo tiempo desarrolla destrezas, habilidades y aspectos actitudinales en el estudiante, entendiéndose por tanto que las narrativas y los procesos educativos deberían estar estrechamente ligados y que esa combinación es importante para desarrollar un pensamiento crítico y capacidad de debates académicos.

Es entonces pertinente mencionar que según (Molas-Castells & Rodríguez-Illera (2017), es una estrategia adecuada que pudiese integrarse dentro de la educación formal bajo la estructura de la narrativa transmedia, definiéndola como el producto de una importante convergencia de medios, por tanto, adquiere características tanto tecnológicas como culturales, que en el campo educativo mediante la integración de actividades analógicas y digitales propician en la opinión de los autores un conocimiento mejor, más integrado y de mayor consistencia.

Comentando sobre la aplicación en un contexto educativo, pero en las áreas de formación en salud, no existen muchos aportes científicos, sin embargo, hay la tendencia a un incremento de los mismos especialmente en las áreas de medicina y enfermería, como es el caso de lo indicado por (Price et al. 2015), quien refiere luego de su investigación, que el involucramiento de la narrativa permitió a más de un afianzamiento cognitivo el desarrollo de un grado de empatía en la atención con los pacientes, denotando que la estrategia debería seguirse explorando incluso en campos más complejos.

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Un ejemplo en esa línea investigativa la describe (Zarei et al. 2021), mediante la aplicación de la narrativa digital con estudiantes de medicina, elevándola a un estudio experimental, identificando gracias a las diferencias observadas en el grupo de intervención una tendencia a desarrollar mejor el pensamiento crítico especialmente en la capacidad de análisis, sin embargo los autores sugieren que debe investigarse con mayor detalle realizando por ejemplo estudios comparativos entre estrategias digitales. En el campo odontológico las investigaciones respecto del tópico analizado, son escasas, y mayormente se han desarrollado en los espacios epidemiológicos antes que en el educativo, más sin embargo, pudiese ser un punto de partida para considerar su influencia; en ese sentido contribuye la investigación de (Heaton et al. 2018), quien describe su utilidad para realizar promoción en salud oral a una comunidad nativa de los Estados Unidos y Alaska aprovechando su idiosincrasia y apego a las narrativas, a partir de aquello se puede pensar en el potencial intrínseco que lleva inmerso y que podría ser extrapolable a otros ámbitos como el educativo aprovechando asignaturas transversales dentro de los currículos.

De lo antedicho se desprende el objetivo del presente artículo que analizó el conocimiento de la narrativa digital desde la visión de docentes y estudiantes de la carrera de odontología de la Universidad Católica de Cuenca sede Azogues, y a partir de aquello presentar una propuesta de implementación como estrategia didáctica para un mejor aprendizaje, especialmente en las áreas prácticas de la carrera.

METODOLOGÍA

El presente estudio corresponde a una investigación con enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y corte transversal, la población de estudio estuvo conformada por todos los docentes de la carrera y los estudiantes matriculados en octavo, noveno y décimo ciclo de la carrera dentro del período académico abril-septiembre 2022, que cumplieron criterios de selección y posibilitaron la inclusión en el presente trabajo investigativo, entre ellos partiendo desde un aspecto esencial la firma del Consentimiento Informado previo

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

a la aplicación del instrumento. Participaron todos los estudiantes debidamente matriculados, y los docentes que estaban dentro del distributivo 22-22. El presente estudio tomó a toda la población consultada como la muestra de estudio, la misma que quedó conformada por 28 docentes y 43 estudiantes de la Carrera de Odontología de la Universidad Católica de Cuenca sede en Azogues en Ecuador.

El instrumento tuvo su fundamento en el estudio de Benavides (2020), tiene una estructura con cuatro dimensiones: Conocimiento, Funciones, Aplicación y Tipos de historias o narrativas, con un total de 19 preguntas, con una valoración cualitativa en una escala de Likert que va desde 5 totalmente de acuerdo con 1 totalmente en desacuerdo agrupadas de la siguiente manera:

Previo del proceso de recolección de datos se realizó la validación del instrumento a través de la opinión de expertos, y se cumplió con el proceso de análisis de fiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.90 para pasar al envío del cuestionario digital elaborado en la aplicación Google Forms. El análisis estadístico se realizó mediante con el apoyo del software estadístico SPSS (Ojeda-Chimborazo et al. 2020).

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

RESULTADOS

A continuación, se detallan los principales resultados obtenidos, durante el desarrollo de la investigación:

Tabla 1.
 Conocimiento de la Narrativa Digital según dimensiones.

PREGUNTAS	ESCALA									
	Totalmente de acuerdo		De acuerdo		Ni acuerdo ni desacuerdo		Desacuerdo		Total desacuerdo	
PREGUNTAS	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
CONOCIMIENTO										
Narrativa con fines didácticos	36	50,70	33	46,48	2	2,82	0	0,00	0	0,00
Son como juegos	16	22,54	21	29,58	19	26,76	11	15,49	4	5,63
Historias en el aula	26	36,62	34	47,89	6	8,45	4	5,63	1	1,41
Son fábulas	13	18,31	7	9,86	5	7,04	26	36,62	20	28,17
FUNCIÓN										
Enseñanzas antiguas	23	32,39	19	26,76	15	21,13	12	16,90	2	2,82
Fomenta valores	28	39,44	34	47,89	8	11,27	1	1,41	0	0,00
Genera Emociones	31	43,66	35	49,30	4	5,63	1	1,41	0	0,00
Dinamiza Enseñanza	34	47,89	30	42,25	4	5,63	3	4,23	0	0,00
No hay función esp.	12	16,90	5	7,04	7	9,86	27	38,03	20	28,17
TIPOS										
Fábulas y cuentos	14	19,72	21	29,58	25	35,21	10	14,08	1	1,41
Mitos griegos	10	14,08	9	12,68	23	32,39	27	38,03	2	2,82
Leyendas Univers.	12	16,90	20	28,17	21	29,58	17	23,94	1	1,41
Historias motivadoras	16	22,54	33	46,48	19	26,76	3	4,23	0	0,00
Ninguna	9	12,68	11	15,49	20	28,17	15	21,13	16	22,54

Fuente: Encuesta.

En la Tabla 1, se presentan los hallazgos respecto a las dimensiones de la Narrativa, de acuerdo al conocimiento previo en donde la mayoría de consultados expresan estar en “total acuerdo y de acuerdo” en que es una herramienta con fines didácticos, seguida de la pregunta “historias a ser contadas en el aula”. En cuanto a la función de la Narrativa se expresa de forma mayoritaria ser generadora de emociones y de una dinámica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Tabla 2
Nivel de Conocimiento de acuerdo a la aplicación de la Narrativa Digital-

Escala aplicación	n	%
Siempre	33	46,48
Casi siempre	30	42,25
A veces	8	11,27
Casi Nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
Total	71	100,00

Fuente: Encuesta.

Quando se consulta sobre el tipo de Narrativas a utilizarse en el campo de la educación, existe un “acuerdo” en que las mismas son del tipo de “historias motivadoras y leyendas universales”. Por otra parte, en cuanto a la posibilidad de aplicar la herramienta dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, la respuesta más prevalente fue la opción “siempre” (tabla 2).

Tabla 3.
Estadísticos de las respuestas más votadas.

		Son mitos griegos	Dinamiza el proceso de enseñanza	Son Historias motivadoras
N	Válido	71	71	71
	Perdidos	0	0	0
	Media	2,93	4,31	3,85
	Mediana	3,00	4,00	4,00
	Desv. Desviación	1,113	0,821	0,839

Fuente: Encuesta.

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

En la Tabla 3, se presentan las respuestas mayormente votadas que se deben resaltar, fueron en cuanto a su función “dinamiza el proceso de enseñanza”, las otras correspondieron a los tipos de narrativas en donde los encuestados acuerdan en que son “historias motivadoras” y son “mitos griegos”.

Tabla 4.
Visión de docentes y estudiantes según preguntas más votadas.

PREGUNTAS	Acuerdos		Ni de acuerdo/ desacuerdo		Desacuerdo		*valor p
	n	%	n	%	n	%	
Fomenta Valores							
Docentes	11	39%	12	36%	5	50%	0,897
Estudiantes	17	61%	21	64%	5	50%	
total	28	100%	33	100%	10	100%	
Genera Emociones							
Docentes	13	42%	12	35%	3	50%	0,895
Estudiantes	18	58%	22	65%	3	50%	
total	31		34	100%	6	100%	
Dinamiza enseñanza							
Docentes	15	44%	11	38%	2	25%	0,792
Estudiantes	19	56%	18	62%	6	75%	
total	34		29	100%	8	100%	
No función específica							
Docentes	3	18%	1	14%	24	51%	0,0016
Estudiantes	14	82%	6	86%	23	49%	
total	17		7		47	100%	
Historias Fines didácticos							
Docentes	12	34%	14	42%	2	67%	0,544
Estudiantes	23	66%	19	58%	1	33%	
total	35		33		3	100%	
Aplicar Enseñ. Aprend.							
Docentes			10	30%	18	47%	0,289
Estudiantes			23	70%	20	53%	
total			33		38	100%	
Fábulas y cuentos							
Docentes	10	29%	11	44%	7	58%	0,268
Estudiantes	24	71%	14	56%	5	42%	
total	34		25		12	100%	
Historias tema específico							
Docentes	24	41%	3	50%	1	17%	0,422
Estudiantes	35	59%	3	50%	5	83%	
total	59		6		6	100%	
Fábulas perder tiempo							
Docentes	2	11%	3	50%	23	50%	0,048
Estudiantes	17	89%	3	50%	23	50%	
total	19		6	1200%	46	100%	

*Significancia Estadística prueba Chi- Cuadrado de Pearson

Fuente: Encuesta.

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Al analizar de manera independiente las preguntas más votadas según docentes y estudiantes, se pudo apreciar que para los docentes lo relevante fue un conocimiento de la herramienta para dinamizar el proceso de enseñanza, mientras que para los estudiantes la opción “no tiene función específica” fue lo más relevante, seguido de “son fábulas y cuentos”. Las únicas respuestas que tuvieron significancia estadística respecto del conocimiento de la herramienta fueron “no tiene función específica” y “son fábulas para perder el tiempo” pero esta última con una prevalencia mayor en la opción desacuerdos.

DISCUSIÓN

La Narrativa ha sido conocida en muchos momentos de la historia y en varios contextos humanos, de acuerdo a lo planteado por (Park, et al. 2021), se la ha utilizado tradicionalmente como un recurso en las novelas de misterio en base a libretos o argumentos liderados por el autor; dicho principio aplica para su uso en los escenarios académicos donde el que la hace realiza su propia historia, ejemplo en el caso de la medicina u odontología la presentación de un caso clínico, es decir; tendrían una plantilla guía pero la utilizarían en función de una narrativa personal que bien puede ser utilizando recursos tradicionales o digitales.

Las investigaciones que se han realizado en contextos internacionales en su mayoría se han encaminado a buscar el conocimiento y la percepción sobre la herramienta, y a partir de las exigencias de los nuevos modelos educativos se han dirigido a buscar la aplicación y utilidad en esos escenarios; así el aporte de Buckler, et al. recogió la experiencia de 11 adolescentes sin instrucción formal, reflejando sus percepciones a través de la narrativa digital, contando sus historias de vida de una forma diferente; ello es precisamente lo que se pretende plantear a partir de lo obtenido en esta investigación, una alternativa innovadora, pues los estudiantes y docentes manifiestan desde su conocimiento “a priori” concebirla como un recurso con fines didácticos a manera de historias a ser contadas en el aula.

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Existe una contraposición sin embargo cuando se analizan respuestas con datos porcentuales altos como es el caso de: “mitos griegos” e “historias motivadoras”, reflejando una contextualización como cuento o historia, por sobre un evento en contexto real, lo dicho puede interpretarse como una expectativa de aprendizaje emocional, tal como lo describe (Víctor & González, 2013), manifestando su experiencia en España, cuyos resultados la presentaron como un recurso que si bien presenta soluciones a situaciones en contextos reales concluyen que es una particular integración con una alta motivación emocional que tributa directamente en un mejor aprendizaje, incluso hasta el punto de sugerir propuestas de mejoras curriculares.

la Narrativa es una metodología que justamente integra las tres dimensiones de los seres humanos: voluntad, inteligencia y emociones, ello lo refiere (Freire, 2020), dándole a la misma la capacidad de crear en el alumno habilidades metacognitivas, en tanto el docente sea el que narra el relato teniendo el estudiante la posibilidad de reflexión y retroalimentación tan necesaria para una consolidación de los conocimientos, y que posibilita un debate académico y pensamiento crítico tan acorde a los modelos pedagógicos actuales.

A esos elementos intrínsecos de una narrativa se suma la influencia de la tecnología, y en el ámbito educativo tiene su data e historia en varios escenarios geográficos, la (Comisión de Comunidades Europeas Comisión de las Comunidades Europeas, 2001), presentan al parlamento la iniciativa eLearning, en un modelo que promueve la utilización de los multirecursos tecnológicos mediados por el internet, para que se los involucre en los procesos educativos y así la calidad del aprendizaje se vea mejorada al tener un mayor acceso a ciertos servicios especialmente de manera remota.

En ese contexto se pone de manifiesto las transformaciones en la comunicación a lo largo del tiempo, con sus sorprendentes innovaciones, y el uso de nuevos lenguajes constituyen una forma adoptada especialmente por las renacientes generaciones; sin embargo, en el ámbito educativo los jóvenes no lo utilizan como el mecanismo para llegar a obtener un aprendizaje significativo, ante ello se despierta una problemática que

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

evidencia la necesidad de generar investigación para observar la influencia que puede tener la narrativa digital en procesos educativos transformadores (Hermann-Acosta, 2015).

La importancia de la narrativa digital como un modelo de comunicación tecnológica ha tenido su incursión con el devenir evolutivo y bajo la influencia de las Tecnologías de la Información [TIC] y el Internet provocando transiciones a partir de los años 90, de algunos medios de comunicación hacia la web o mediante otras formas de expresión utilizando recursos como videos, audio e hipertextos dando lugar a lo que se llamaría la narrativa digital transmedia que le confiere a cuanto usuario hubiere del Internet en productores de sus propias historias (Bárcenas-López et al. 2018).

En concordancia con lo citado, es importante destacar la expectativa generada en esta investigación, pues los sujetos de investigación indican que la Narrativa genera emociones y dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, y existe un “acuerdo” en que las mismas son del tipo de historias motivadoras y leyendas universales; sin embargo, aún no hay un conocimiento cabal reflejando una vaga idea respecto de la tipología “Digital”, y más bien la conciben como historias de contenido ficticio con un rol ejemplarizador.

Es adecuado mencionar que dentro de las esferas de actuación de la narrativa digital, es pertinente el estudio de (Molas-Castells & Rodríguez Illera, 2017), en España quienes hacen énfasis en la incorporación de la narrativa transmedia al proceso educativo, por sus aportes encaminados a mejorar la comprensión de contenidos y que, en una combinación de elementos analógicos y digitales pueden ser utilizados dentro y fuera del aula, resultando interesante la integración de actividades curriculares y extracurriculares que en especial sinergia mejoran los procesos educativos en una sociedad de una demandante oferta digital.

La investigación realizada estableció también una diferenciación entre docentes y estudiantes, obteniéndose un acuerdo entre los profesores consultados en que la herramienta permite “dinamizar la enseñanza” y “generar emociones”; de otro lado los

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

estudiantes tienen la percepción de que no conocen una función específica de la herramienta, lo que constituye un insumo importante para una implementación, pues su percepción la contextualiza como un elemento útil para contar “historias ficticias”

Si bien lo manifestado por los sujetos de la presente investigación reflejan un conocimiento aunque vago de la Narrativa Digital, precisan también según su apreciación como un recurso útil en el ámbito educativo, constituyendo un precedente importante para su implementación, pues estaría muy acorde con los postulados educativos actuales, y en ese contexto el estudio de (Bárcenas-López et al. 2018), en México le otorga a la narrativa digital transmedia la característica de fortalecer la capacidad analítica y el pensamiento crítico de los estudiantes comparando con los recursos tradicionales como han sido por ejemplo la lectura de artículos científicos.

De otro lado, (Aveleyra et al. 2021), en España describen una experiencia en la educación superior, mediante la utilización de las narrativas de audio para mejorar el proceso de aprendizaje, centrado en la motivación y el trabajo grupal que tratarían de resolver situaciones problemáticas dentro de los contenidos temáticos de las asignaturas, utilizando la mencionada estrategia.

Los resultados obtenidos por (Vaccaro et al. 2021), explican porque este recurso produce cambios importantes y reacciones previsibles al escuchar un mensaje contado a modo de historia, describiendo la actividad funcional del córtex cerebral posterior y la ínsula anterior, observando la conectividad entre estos elementos y el resto del cerebro, lo que permitió observar diferencias individuales entre los sujetos en cuanto a la interiorización del mensaje escuchado, pero con un rol fundamental de las interconexiones cerebrales que provocarían una respuesta ante el estímulo narrativo en diferentes contextos vivenciales.

En los escenarios educativos del Ecuador la Constitución de la República en su artículo 350 dispone que en las Instituciones de Educación Superior [IES] existan modelos educativos y pedagógicos que promuevan la formación profesional en contextos científicos y humanísticos priorizando investigación e innovación tecnológica

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

(Constitución de la República del Ecuador, Art. 350, 2008); de otro lado el Reglamento de Régimen Académico [RRA] (Reglamento de régimen académico consejo educación superior, 2017), expedido por el Consejo de Educación Superior [CES] para Universidades y escuelas politécnicas del Ecuador, artículo 3 literal d- establece la necesidad de que exista articulación entre la formación académica y la investigación científica y tecnológica.

Precisamente en el nivel superior surgen varias modificaciones curriculares e investigaciones para analizar la utilidad de nuevas herramientas didácticas, así lo reporta, ubicando a la Narrativa Digital como una historia contada con fines didácticos útil para dinamizar el proceso de enseñanza y aunque no todos los docentes la utilicen, más sin embargo existe una tendencia creciente a su utilización (Ochoa-Martínez & Díaz-Neri, 2022).

El aporte de (Beltrán-Flandoli et al. 2020), propone la utilización de la narrativa digital en docentes y estudiantes universitarios ecuatorianos como mecanismos innovadores que despierten la creatividad en la construcción del aprendizaje; con resultados interesantes en cuanto a una tendencia hacia el mejor rendimiento académico, sugieren que la narrativa digital puede ser aplicada en varios campos del conocimiento, siendo la educación la que puede generar una especial interacción y dinamismo en los diferentes momentos de su aplicación, que indudablemente afianzan el conocimiento adquirido.

Como se ha descrito existen varios aportes que sustentan la necesidad de utilizar la narrativa digital como una estrategia didáctica en el proceso de formación del educando, para crear un vínculo entre emociones y conocimiento, teniendo el docente un rol reflexivo para generar un análisis de las temáticas abordadas, que en el caso del presente estudio constituye un insumo importante para que se puedan generar espacios, de criticidad en los estudiantes, que requieren de la integración de un conjunto de elementos no solo cognitivos y de destrezas, sino especialmente actitudinales para la toma de decisiones. A partir de lo investigado se puede inferir que, aunque no hay un conocimiento preciso de la narrativa digital desde la visión de docentes y estudiantes de la carrera de

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

Odontología, sin embargo, se aprecia que la conciben como una herramienta presente dentro de los procesos formativos profesionales.

A modo de análisis final en base al aporte de la evidencia científica y a los resultados obtenidos es importante destacar que la Narrativa Digital permite una motivación especial al estudiante para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, procurando un desarrollo de habilidades y competencias, convirtiéndose en un recurso que tiene pertinencia en todos los niveles educativos, despertando el interés en muchas entidades educativas a utilizar esta forma de comunicación como una estrategia didáctica que pueda llevar al estudiante a mejorar su capacidad de captar los conocimientos impartidos por el docente.

Resulta por tanto pertinente actuar en el campo de la educación odontológica, pues, aunque las investigaciones evidencian muy poca incursión, viene muy bien desarrollar estas experiencias a nivel local, pues los resultados serán importantes para mejorar las propuestas meso y micro curriculares confirmando a esta disciplina un tópico innovador y muy a tono con las tendencias contemporáneas de la educación superior.

PROPUESTA

La propuesta estaría encaminada a la implementación de la Narrativa mediante un estudio exploratorio, con los estudiantes y docentes de los primeros ciclos de la carrera, a través de investigación formativa, para en base a los resultados tratar de sistematizarla en todos los niveles, tomando el modelo de la investigación.

Las fases y etapas se presentan en el siguiente esquema:

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

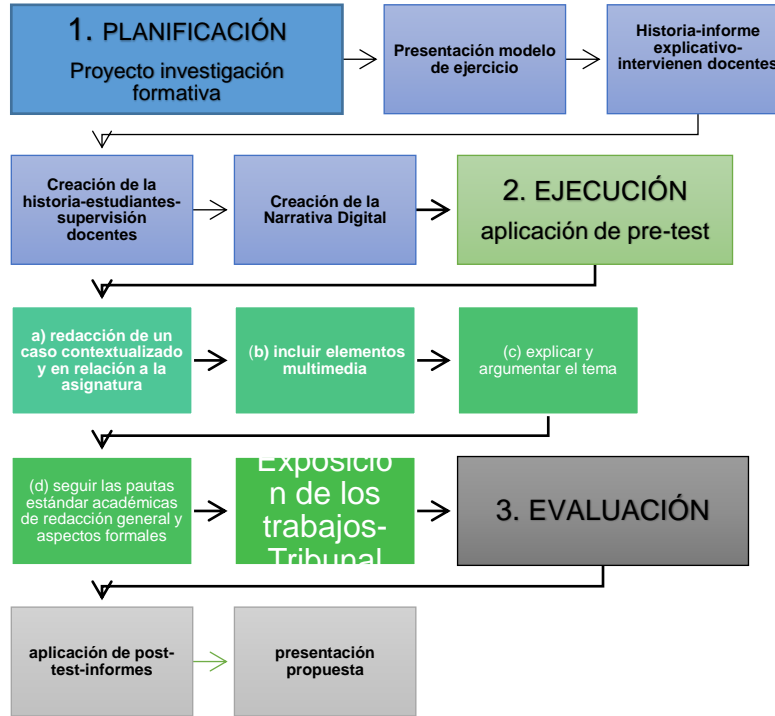


Figura 1. Propuesta proyectos de investigación formativa.

Elaboración: Los autores.

Planificación: La implementación de la propuesta parte de la planteado en los programas de la carrera, en razón de la necesidad de ajustarse a las innovaciones curriculares, que solicitan la inclusión tanto en las mallas académicas como en los sílabos, de metodologías y recursos que permiten conseguir un mejoramiento del aprendizaje; cabe entonces la inclusión de la Narrativa Digital aprovechando sus bondades como recurso utilizado ya en muchas instituciones educativas del nivel medio y superior. Para su ejecución se considerará la Investigación Formativa, eje transversal de la educación en la carrera y cuya aplicación se ha sistematizado. Se cuenta como base legal el Reglamento de Régimen Académico (RRA,2020), en su Art. 38, sobre los niveles de investigación institucional, dispone: “Las IES desarrollarán su función

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

sustantiva de investigación desde diferentes niveles: a) Investigación formativa; y b) Investigación de carácter académico-científico”, ante lo que la Universidad Católica de Cuenca establece los Lineamientos Generales del Proceso de Investigación Formativa, misma que plantea entre uno de sus objetivos, “mejorar la calidad del proceso de Investigación Formativa, articulado a las líneas de investigación institucionales que se desarrollan en las Unidades Académicas, mediante el fortalecimiento de equipos interdisciplinarios de profesores y estudiantes en las cátedras integradoras de las carreras, actividades investigativas específicas dentro los proyectos de investigación científica, o actividades investigativas de la cátedra de emprendimiento”.

Ejecución: la aplicación de la herramienta como estrategia didáctica se realizará en fases debidamente coordinadas y socializadas con autoridades, cuerpo docente y estudiantes involucrados, cada una de ellas se presentará debidamente explícita indicando la secuencia que se fundamenta en la contextualización de la historia, utilizar elementos multimedia, argumentación y presentación de la historia, y la exposición de la temática utilizando la herramienta propuesta.

Evaluación: se realizará una pre y pos-test, con preguntas dirigidas para evaluar una percepción inicial y otra final, y que servirán de importante insumo para la toma de decisiones, comparando los dos aportes se podrá realizar una propuesta estructurada y detallada para la implementación.

CONCLUSIONES

El conocimiento de la Narrativa Digital desde la visión de docentes y estudiantes la contextualiza como una herramienta con fines didácticos, en cuanto a su función resaltan que la misma permite desde su percepción, dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En cuanto a los tipos de Narrativas la mayoría concuerda en que son historias motivadoras, y cuya aplicabilidad dentro del proceso educativo la aceptan

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

mayoritariamente. De manera independiente los docentes aceptan desde su perspectiva a la Narrativa Digital como una herramienta que dinamiza el proceso de enseñanza y se la utiliza con fines didácticos. En cuanto a los estudiantes si bien no tienen una idea clara respecto de la Narrativa especialmente en lo que respecta a su función, la consideran también de utilidad dentro del proceso de enseñanza con fines didácticos. Ambos tipos de encuestados aceptan en definitiva que de ninguna manera serían historias o fábulas para perder el tiempo.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica de Cuenca, por permitir y apoyar el desarrollo de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Aveleyra, E. E., Proyetti, M., Fernando Bonelli, M. |, Mazzoni, D., Musso, G., Perri, J., & Veiga, R. (comps). (2021). Convergencia entre educación y tecnología: hacia un nuevo paradigma [Convergence between education and technology: towards a new paradigm]. www.eudeba.com.ar
- Bárcenas-López, J., Sánchez, E. R.-V., Hernández, J. A. D., Zink, A. A., Olvera, S. P., & Sánchez, J. S. T. (2018). Narrativa digital transmedia: una estrategia didáctica para el aprendizaje experimental [Transmedia Storytelling: a didactic strategy for experimental learning]. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 6(3), 77–93. <https://doi.org/10.37467/gka-revedu.v6.1598>
- Beltrán-Flandoli, A. M., Maldonado, J. C., & Rivera, D. (2020). Storytelling para potenciar la creatividad en el aula universitaria [Storytelling to enhance creativity in the university classroom]. *Universidad-Verdad*, 77, 32–43. <https://doi.org/10.33324/uv.vi77.310>

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Comisión de las Comunidades Europeas. (2001). Plan de acción eLearning. Concebir la educación del futuro [eLearning Action Plan. Conceiving the education of the future]. Recuperado de <https://n9.cl/5vc6l>
- Ochoa-Martínez, O. L., & Díaz-Neri, N. M. (2022). Implementación de una narrativa digital para facilitar el aprendizaje de fracciones en la escuela primaria [Implementation of a digital narrative to facilitate the learning of fractions in elementary school]. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 533–544. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13350>
- Ojeda-Chimborazo, M. C. O., Herrera, D. G. G., Álvarez, J. C. E., & Zurita, I. N. (2020). Tecnologías emergentes: Una experiencia de formación docente [Emerging technologies: A teacher training experience]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 161-183. <https://n9.cl/4qw0j>
- Freire, M. M. (2020). Transmedia Storytelling: From Convergence to Transliteracy. *DELTA Documentacao de Estudos Em Linguistica Teorica e Aplicada*, 36(3), 1–22. <https://doi.org/10.1590/1678-460X2020360309>
- Heaton, B., Gebel, C., Crawford, A., Barker, J. C., Henshaw, M., Garcia, R. I., Riedy, C., & Wimsatt, M. A. (2018). Using storytelling to address oral health knowledge in American Indian and Alaska Native communities. *Preventing Chronic Disease*, 15(5), 1–11. <https://doi.org/10.5888/pcd15.170305>
- Hermann-Acosta, A. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento [Digital narratives as didactics and learning strategies in the processes of knowledge assimilation and retention]. *Sophía*, 1(19), 253. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.12>
- Jáuregui-Lobera, I., Martínez-Gamarra, M., Montes-Martínez, M., & Martínez-Quiñones, J. V. (2020). Storytelling as instrument of communication in health contexts. *Journal of Negative and No Positive Results*, 5(8), 863–890. <https://doi.org/10.19230/jonnpr.3488>
- Mojtahedzadeh, R., Mohammadi, A., Emami, A. H., & Zarei, A. (2021). How digital storytelling applied in health profession education: A systematized review. *Journal of Advances in Medical Education and Professionalism*, 9(2), 63–78. <https://doi.org/10.30476/jamp.2021.87856.1326>

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Molas-Castells, N., & Rodríguez Illera, J. (2017). La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria [Transmedia Storytelling: The Ancestral Letter in Secondary Education]. *Razón y Palabra*, 21(98), 16–233. <https://n9.cl/rk328d>
- Park, J. J., Edward, H. J. K., & Chung, C. W. (2021). Innovative digital for new trends in teaching and assessment methods in medical education. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 18, 1–7. <https://doi.org/10.3352/JEEHP.2021.18.13>
- Peña-Timón, V., & Mañas Valle, S. (2015). Narración digital, lectoautor, prosumidor y realidad [Digital storytelling, reader-writer, prosumer, and reality]. *Opcion*, 31(Special Issue 2), 866–876. <https://n9.cl/hagnp>
- Price, D. M., Strodman, L., Brough, E., Lonn, S., & Luo, A. (2015). Digital storytelling. *Nurse Educator*, 40(2), 66–70. <https://doi.org/10.1097/NNE.000000000000094>
- Reglamento de régimen académico consejo educación superior. Resolución del Consejo de Educación Superior 51 Registro Oficial Edición Especial 854 de 25-ene.-2017. Recuperado de <https://n9.cl/n6wz2>
- Sánchez-López, I., Perez-Rodriguez, A., & Fandos-Igado, M. (2020). The explosion of digital storytelling. Creator's perspective and creative processes on new narrative forms. *Heliyon*, 6(9), e04809. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04809>
- Vaccaro, A. G., Scott, B., Gimbel, S. I., & Kaplan, J. T. (2021). Functional Brain Connectivity During Narrative Processing Relates to Transportation and Story Influence. *Frontiers in Human Neuroscience*, 15(July), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2021.665319>
- Víctor, C. S. S. G., & González González. (2013). Educational uses of digital storytelling: an experience of m-learning for the emotional education. *Education in the Knowledge Society*, 14(2), 490–507.
- Zarei, A., Mojtahedzadeh, R., Mohammadi, A., Sandars, J., & Hossein Emami, S. A. (2021). Applying digital storytelling in the medical oncology curriculum: Effects on students' achievement and critical thinking. *Annals of Medicine and Surgery*, 70, 102528. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2021.102528>

Cristina Mercedes Crespo-Crespo; Santiago Arturo Moscoso-Bernal; Juan Carlos Erazo-Álvarez

©2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)