

## Narrativas Digitales: la radio en el aula.

Dure Diana<sup>1</sup> García Claudia<sup>1</sup> Muchutti Graciela<sup>1</sup> Barabas Leonardo<sup>1</sup>

<sup>1</sup>UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL FACULTAD REGIONAL RESISTENCIA

Dianadure2005@yahoo.com.ar , claurg369@gmail.com ,  
gracielamuchutti@yahoo.com.ar, leonardogbarabas@gmail.com

### Resumen

La tecnología está produciendo nuevos modos de percepción del lenguaje y la escritura, los hábitos de los jóvenes conllevan prácticas de lectura-escritura cada vez más sociales e interactivas, es fundamental conocerlos, acompañarlos y garantizar a todos las herramientas para poder desenvolverse en la universidad. El objetivo de este trabajo es contar la experiencia abordada ante los cambios producidos en la lectura y escritura en los estudiantes de las carreras de ingeniería, que se dictan en la UTN FRRe en la asignatura Ingeniería y Sociedad correspondientes al primer año. Afrontar estos cambios impone metodologías didácticas activas, constructivistas y colaborativas, donde las fuentes de información y sus formatos sean variados, estimulantes al pensamiento, incorporando herramientas digitales de forma significativa, fomentando el razonamiento a partir de trabajos en colaboración y la discusión sobre la información, el análisis crítico, etc. Se trabaja con Narrativas Digitales, introduciendo aplicaciones para producir obras digitales multimodales, y transmediales, con el fin de alcanzar las competencias necesarias en lectura, escritura, comunicación y destrezas digitales. La utilización de medios y entornos digitales, evidencian cómo los estudiantes lograron gestionar el aprendizaje con autodisciplina, trabajar de forma autónoma y en equipo utilizando las oportunidades de las nuevas tecnologías.

**Palabras Clave:** Aprendizaje, Narrativas digitales, Motivación, Gestión conocimiento.

### Introducción

Las tecnologías emergentes y las competencias digitales en el ámbito de la Educación Superior demandan la aplicación de nuevos enfoques pedagógicos, introducción de novedades tecnológicas, utilización de modernas maneras de gestionar el conocimiento y un profundo cambio cultural. Se trata de construir una universidad del futuro digitalizada, que incluya a todos y que sea generadora de conocimiento de impacto social.

La era digital en los medios de producción y las bases sociales de la humanidad ponen a las carreras científico-tecnológicas a determinar criterios comunes para el ejercicio de sus funciones sustantivas (docencia, investigación y extensión); así como generar indicadores para garantizar la calidad educativa, con el fin de asegurar la pertinente cualificación de estudiantes y egresados en atención a un entorno competitivo y global.

El uso de recursos digitales y la modalidad virtual experimentaron un importante crecimiento de un 89% entre el 2010 y 2018, pero, a partir de marzo de 2020, esto se convirtió en una escala global, debido a la pandemia por COVID-19, según el Informe Diagnóstico 2022 sobre la educación superior y la ciencia post COVID-19 en Iberoamérica. Las perspectivas y los desafíos de futuro [1], expresan que la mayor parte de las academias, retadas en tiempos de pandemia, han optado por fortalecer o introducir la digitalización en las funciones sustantivas y en procesos administrativos.

El objetivo de este trabajo es abordar los cambios producidos de la lectura y escritura, en los/las estudiantes de las carreras de ingeniería de la Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Resistencia y las estrategias de enseñanza aplicadas en la asignatura Ingeniería y Sociedad correspondiente al primer año.

## Marco conceptual

La enseñanza tradicional ha dejado un alto porcentaje de deserción, estudiantes que no alcanzan los objetivos mínimos de aprendizaje esperado, y poca motivación por aprender. Ante este contexto se proponen herramientas y metodologías alternativas con el objetivo de producir cambios la educación.

Para lograr el éxito educativo, debemos tener en cuenta la gestión del cambio con el que se promueve la construcción de modelos en los cuales se plantean estrategias que nos ayuden a pasar de una situación adversa a otra más favorable, un modelo basado en la toma de decisiones que nos va a permitir dejar atrás la situación actual. Cabe destacar que no existe un solo modelo de cambio y que tampoco es mejor uno que otro, pero para integrar el correspondiente, deberíamos analizar cada caso en particular. No hay crecimiento sin cambios.

La aplicación de las TIC en la educación nos puede plantear visiones inéditas de los principios de enseñanza o también pueden generarse de fuentes pedagógicas bien conocidas, nos remite de igual modo a las pedagogías emergentes, que desde un punto de vista cronológico y geográfico pueden evolucionar de forma diferente, además debemos tener en cuenta que son variables y modificables en el tiempo, que por la evolución se encuentran en constante cambio. Cada día hay nuevas aplicaciones basadas en la web; disponibles para una gran variedad de dispositivos móviles, teléfonos inteligentes,

tabletas, Chromebook y ordenadores portátiles incluidos. La infraestructura TIC tiene que estar preparada para adaptarse a este entorno cambiante [2]. (Duré, 2019).

Una infraestructura TIC que ha de estar compuesta por las nuevas tendencias emergentes, nos ofrecen un abanico de nuevas posibilidades en la educación del siglo XXI: Realidad Aumentada, Códigos QR, MOOC, Realidad Virtual, Diseño e Impresión 3D, Robótica Educativa, Gamificación, Narrativas Digitales, etc. [3]

Estas tendencias emergentes requieren una formación experta en TIC del docente, ya que éste pasa a ser un mentor de sus estudiantes, promoviendo que éstos sean los protagonistas del aprendizaje y propongan los proyectos en los que desean trabajar. Este cambio de roles entre docentes y estudiantes tiene un impacto en las aulas que están causando cambios como:

- Permitir a los docentes utilizar una nueva forma de enseñanza.
- Trabajar la motivación del alumnado preparándolos para el futuro.
- Promover el aprendizaje colaborativo.
- Desarrollar en los alumnos el pensamiento crítico.
- Fomentar la comunicación entre alumnado y docentes.
- Trabajar las competencias digitales.

La incursión en el formato de Narrativas Digitales, y aplicaciones para producir obras digitales multimodales, hipertextuales y transmediales, refuerzan las competencias digitales; su utilización tiene implicancias didácticas y cognitivas en relación con el proceso, a partir de sistematizar las experiencias.

La finalidad de la alfabetización digital es ayudar al sujeto a construirse una identidad digital como ciudadano autónomo, culto y democrático en la Red, esto permite la apropiación significativa de las competencias intelectuales, sociales y éticas necesarias para interactuar con la información y para recrearla de un modo crítico y emancipador. [4]

Desde esta perspectiva se propone un modelo de alfabetización digital para la formación del futuro ingeniero que considera, por una parte, los ámbitos de aprendizaje sobre la Web 2.0; y por otra, la adquisición de competencias instrumentales, cognitivos intelectuales, socio-comunicacionales, axiológicas y emocionales.

El uso de estas estrategias denominadas narrativas digitales da cuenta de una nueva forma de contar, usando diversas tecnologías. La narrativa digital toma forma en un mar de información, tecnologías y artefactos, que se combinan y recombinan permanentemente; la abundancia de lo digital posibilita narrativas audiovisuales, soportadas en estructuras hipermediales que potencian lo interactivo, lo participativo y lo colectivo. [5]

## Descripción de la experiencia

### Contexto de cátedra

Desde la asignatura Ingeniería y Sociedad se trabaja la construcción de una narrativa digital, esto implica poner en funcionamiento las capacidades necesarias para narrar, sumando el aporte de los diversos lenguajes multimediales, como pueden ser los videos, gráficos, audios, imágenes, entre otros. La posibilidad de que los/as estudiantes sean creadores de sus narrativas digitales los coloca en una posición de productores de contenidos. Desde hace unos años se inició un proceso de cambio con el uso de recursos digitales, luego se comenzó a trabajar con entornos virtuales (que articulan hardware,

software y redes) lo que implicó conocerlos analítica y críticamente.

La utilización de recursos y entornos virtuales permitieron a los estudiantes producir y realizar interacciones entre ellos, orientar, sistematizar y valorar sus creaciones (formatos digitales) y actividades de manera colaborativa o en red para dar forma a su visión personal y compaginar ésta con su actuación en esos entornos, lo cual se potenció con la pandemia.

A partir de la presencialidad y las aulas híbridas adoptadas por nuestra Facultad Regional, se decide integrar estas experiencias y trabajar con Narrativas Digitales. Hemos comprobado la eficiencia del medio digital para soportar la multilinealidad, multimedialidad e intertextualidad, como también lo participativo que se potencia en dos vías:

- Hacia el lector quien puede intervenir la obra.
- Hacia la construcción colectiva de la obra que toma forma.

Con el desarrollo de la tecnología emergente y la participación como legado de la web 2.0, cualquier estudiante puede darse el gusto de publicar sus escritos en un blog, revistas digitales, sus fotos en Flickr y los videos en YouTube, podcasts; a través de estos productos digitales nos cuentan algo, nos narran digitalmente, muchos de estos trabajos de nuestros estudiantes se encuentran alojados en estas redes. [6]

Las formas que toman las narrativas digitales son: a) La imagen digital; b) Gamificación; c) Videos; d) Podcast; e) Análisis de contenidos Musicales; f) La realidad virtual (RV); g) MUVES: ambientes virtuales multiusuarios en línea; h) Animación digital

Existen ciertas características de las narrativas digitales que sugieren tener en cuenta al momento de contar la experiencia.[7]

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

Una de las formas que se utilizan en las narrativas digitales es el podcasting.

Los podcasts son una serie de contenidos grabados en audio y transmitidos en línea. Estos pueden ser grabados en diferentes formatos, como por ejemplo entrevistas o conversatorios sobre un tema específico. La palabra podcast es cada vez más conocida, y es producto de la unión entre las palabras Pod (Personal on demand) y broadcast (transmisión). Su origen, de acuerdo con el conocimiento alojado en internet, se sitúa alrededor en 2004, cuando un ingeniero usó

una especificación del formato RSS para incluir archivos adjuntos.

Es un nuevo medio de comunicación digital que permite una nueva manera de consumir, de recepcionar, de acercarse a la comunicación sonora que fusiona básicamente dos tecnologías por un lado el audio digital en formatos como por ejemplo elmp3 y por otro lado las tecnologías de sindicación sobre todo el RSS.

Permite al emisor convertirse en creador de mensajes y utilizar los dispositivos tecnológicos que ofrece el mundo digital, que ofrece internet al mundo online con el objetivo de ofrecer sus propios mensajes y de crear sus puntos de vista en relación con la vida, en relación con la ciencia, en relación con la tecnología, en relación con cualquier cosa, cualquier temática, siendo esta últimavariedad, una de sus principales características.

Otra característica es el modularidad que tienen los objetos de los nuevos medios, que están constituidos por elementos más pequeños que mantienen su identidad por separado. Esto lo vemos en el podcasting a la hora de construir programas, se puede editar un módulo de música de manera independiente sin tocar otros elementos, esta estructura es una consecuencia de la digitalización.

Esto acompaña a la variabilidad de los objetos de los nuevos medios, se personalizan para cada uno de los usuarios, de modo que en el podcasting cada uno puede hacer su propia parrilla de programación de manera completamente distinta y personal.

Como los podcasts son contenidos de audio, existen una gran variedad de tipos. Sin embargo, hay algunos tipos que pueden servir de referencia para trabajar en una idea o para innovar a la hora de transmitir un conocimiento.

→

Los pódcast, de duración breve, pueden mezclar géneros narrativos y grabarse en diferentes formatos. Los más comunes son las entrevistas entre una persona invitada y otra que presenta, y los episodios o capítulos donde quien presenta comenta sobre un tema específico. Los hay de ficción y de no ficción (drama, comedia, documental, periodístico, de divulgación, etc.), con arcos narrativos como columna vertebral de la serialización o autoconclusivos en cada entrega.

Pueden ser similares a los programas tradicionales de radio, como por ejemplo los formatos de conversación entre los presentadores del podcast con invitados o también pueden ser de entrevistas.

De la misma manera pueden ser programas diarios que ofrecen todos los días algún tipo de información específica sobre una temática en particular, o por ejemplo sobre noticias de algún campo de interés específico, como por ejemplo la ingeniería, la ciencia o el desarrollo sustentable.

También pueden desarrollarse de manera unipersonal donde el podcaster se enfrenta sólo a la audiencia y habla durante determinado tiempo de una temática relacionada con los intereses de su público. Otros son conocidos por ser referentes, solucionar preguntas que surgen todo el tiempo estilo buscador de google o solucionador de enigmas en los foros virtuales.

### **Experiencia en la cátedra Ingeniería y Sociedad**

Nuestra propuesta se basa en el desarrollo de las narrativas digitales apoyándose en la creación de podcast y su publicación mediante la creación un programa de radio digital.

Lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes implica promover un ambiente atractivo que propicie experiencias positivas,

generando compromiso hacia la construcción de los saberes. En este sentido la Narrativa Digital funciona como una estrategia didáctica motivacional que provoca en el estudiantado el compromiso de construcción de los procesos de enseñanza y aprendizaje junto al docente.

Explicaremos una de las propuestas que se realizaron con los estudiantes en aulas de ingeniería.

La experiencia se llevó adelante en el Eje II “Ciencia, Tecnología, Desarrollo e Ingeniería. Sus complejas interrelaciones con la sociedad” de la cátedra ya citada. Donde los saberes a desarrollar fueron: Pensamiento Científico, Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS) e Ingeniería, Desarrollo e Innovación.

Las radios universitarias se han convertido en un instrumento fundamental para la ciencia a la hora de establecer su conexión directa con la sociedad, en este marco se propuso a la elaboración de un programa radial digital a través de podcast, el cual se denominó: Programa de ingeniería y sociedad: Chiyet (lechuga en qom), se diseñó un logo figura 1.



*Figura 1. Logo del programa*

Los objetivos planteados para este proyecto fueron:

- Analizar el pensamiento científico desde las perspectivas actuales de la Teoría Social y del Conocimiento, para situarlo

como el producto final de un proceso social de generación y difusión de saberes.

- Describir y discutir el método científico, y su caracterización conforme a distintos autores.
- Plantear algunos de los problemas epistemológicos que enfrentan ingenieros e investigadores en las distintas disciplinas.
- Establecer qué es y cómo se hace la investigación en la ingeniería.
- Identificar las relaciones entre ciencia, tecnología y el desarrollo de la sociedad como determinantes de los contextos donde se desenvuelve la ingeniería.
- Explicar el surgimiento histórico de las ideas de “progreso”, “desarrollo” e “innovación”, describiendo la evolución de cada uno de esos conceptos.
- Reconocer la creciente importancia del fenómeno científico-tecnológico como campo de investigación de los estudios Ciencia-Tecnología-Sociedad (CTS).
- Identificar las transformaciones políticas, tecnológicas y económicas de la sociedad actual, interdependiente y globalizada.
- Asumir una visión holística-integral de la ingeniería a través de la cual el carácter transformador de la misma sea crítico y responsable propendiendo a crear un mundo habitable, solidario y cuidadoso del medio ambiente, con justicia y equidad.

Los pasos que se propusieron para la construcción del programa se llevaron adelante de la siguiente manera:

- 1) Se conformaron equipos de trabajo con hasta 5 estudiantes, donde a medida que se avanzó con el proyecto se fueron delimitando los roles que cada uno debía cumplir en el equipo, como ser: redactor del guión, redactor de la guilla de programación, productor del programa, armador de los programas y compaginador, conductor o relator del programa, entrevistador.
- 2) Los estudiantes investigaron los tipos de programas que se pueden realizar; analizando los que existen en una radio generalista, entendiendo cómo se estructuran y qué formatos utiliza cada uno. Entre los que se destacan encontramos los siguientes:
  - a) Informativos.
  - b) Programas de análisis/debate de la actualidad.
  - c) Espacios musicales.
  - d) Programas culturales sobre todo tipo de temas: cine, literatura, teatro, temas sociales, medio ambiente, educación etc.
  - e) Programas deportivos.
  - f) Concursos o espacios de entretenimiento.
  - g) Espacios dramáticos o novelados.
- 3) Para comenzar con la búsqueda de una idea para el programa, se indicó realizar un esquema visual o esquema de contenido de los materiales de lectura propuestos por la cátedra, con el fin de delimitar el tema a tratar y poder esbozar un esquema de la temática elegida. A partir de esta selección de la temática se eligió el tipo de programa a realizar. De esta forma cada equipo de trabajo pudo encontrar su originalidad al momento de encarar el tema de la narrativa a desarrollar.
- 4) A partir de la lectura analógica sobre el tema seleccionado debieron realizar su adaptación a una narración digital, transformándola en los distintos escenarios del programa elegido. Esto se vio plasmado en el desarrollo de un guion donde intervinieron distintos elementos que conformarían el podcast. Algunos de estos elementos fueron: audios, músicas, entrevistas, relatos, teatralizaciones entre otros.

La escritura del guion permitió plasmar la planificación del programa permitiendo tener un registro de todo el material sonoro, que será necesario para su realización. En él se especificaron y destacaron todos los pasos y detalles referentes al programa, en función del tipo de programa seleccionado. Se utilizaron guiones literarios donde se atribuyó una mayor importancia al texto que lee el locutor, y se decidió incluir algunas las anotaciones técnicas que señalaron los momentos en los que deben aparecer efectos sonoros o música.

A la hora de redactar un texto para el medio radiofónico se recomendó prestar atención al hecho de que estamos escribiendo para ser oídos, es decir, el mensaje debe crear la sensación de ser contado, no de ser leído. Para ello, es necesario un cambio de mentalidad a la hora de elaborar el mensaje radiofónico.

Las herramientas digitales propuestas para el montaje y grabación del programa fueron las siguientes:

- 1) Para el registro del guion definitivo se creó un espacio interactivo.
- 2) Para la grabación de los cortes radiofónicos (que llamamos pregrabados) se utilizaron aplicaciones del tipo grabadora de voz. Para retocar imperfecciones normalización de volumen, eliminación de ruidos y otras mejoras) se utilizaron herramientas de edición de audio. Aunque el abanico es amplio, se sugirió un par de posibilidades, una WEB: MP3Louder y una app (en este caso para iOS): Hokusai 2
- 3) Para el montaje final del programa (audios más músicas) se utilizó la app Spreaker Studio (hay versiones tanto para Android como para iOS) Spreaker. Servicio disponible para ordenadores y dispositivos móviles que permite grabar sonido o emitirlo en directo y utilizar una sencilla mesa de mezclas virtual para incluir música o efectos sonoros. Además,

permite compartir el programa en redes sociales.

- 4) Para la publicación final se utilizó la propia plataforma Spreaker.

Otras herramientas recomendadas para la elaboración de recursos:

- Vocaroo. Sencillo servicio web con el que se puede grabar desde el micrófono del ordenador, tableta o móvil y después compartirlo o descargarlo.
- Audacity. Software para grabar y editar sonidos con multitud de opciones.
- Cast. Plataforma muy completa que incluye un estudio virtual de radio para grabar, editar y publicar una grabación en formato podcast. Es pago, pero cuenta con una versión gratuita de prueba de 30 días.
- Zara Radio. Software gratuito de Zara Studio con el que pueden componerse los programas de forma sencilla mediante bloques que ya tengamos pregrabados. También permite crear listas aleatorias de música o sonidos.
- Soundcloud. Web en la que pueden subirse audios de forma que estén disponibles para cualquier usuario. Muy útil para colgar el programa de radio una vez grabado.
- Ivoox. Otra web para subir audios propios y escuchar todo tipo de programas y podcast.
- Listen 2 my radio. Página web que permite habilitar un espacio propio para emitir el programa en streaming, en directo.

Enlaces a ejemplos de guion y podcast:

### **Programa Ciencia en Ficción**

Guion:

[https://drive.google.com/file/d/1InnF0fLS8ilK0hbYZdmVpNcwqHtWXH\\_7/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1InnF0fLS8ilK0hbYZdmVpNcwqHtWXH_7/view?usp=sharing)

Podcast:

[https://drive.google.com/file/d/1\\_pSkf-ANqXnPKkU9olzNPgRvSQJ7IEht/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1_pSkf-ANqXnPKkU9olzNPgRvSQJ7IEht/view?usp=sharing)

### **Programa La Farándula de la ciencia**

Guion:

[https://drive.google.com/file/d/1sOZ\\_JpY3RnZv6l4NYmVK1t4cr3M9WejN/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1sOZ_JpY3RnZv6l4NYmVK1t4cr3M9WejN/view?usp=sharing)

Podcast: <https://www.spreaker.com/show/la-farandula-en-la-ciencia>

### **Programa Robots**

Guion: <https://drive.google.com/file/d/1JS-5wnCNYfeT6RMtIl8hg49dGh5z-1xj/view?usp=sharing>

Podcast:

<https://drive.google.com/file/d/1hx76Lir9rjkQ2nPSYnt-YkVwUKC2j6lT/view?usp=sharing>

### **Resultados**

La propuesta pedagógica aplicada se planifica a través de metodologías activas, una formación basada en competencias y evaluación formativa. Todo ello, parece configurar un entorno que estimula el aprendizaje autónomo y el logro de la metacognición de los estudiantes. Los diversos instrumentos de evaluación se utilizan en función de las capacidades propuestas para cada temática abordada, y también de los procesos y/o procedimientos de aprendizaje. Cada tipo de instrumento busca lograr que cada estudiante pueda autoevaluarse e ir analizando sus avances para lograr hacer una integración de nuevos conocimientos adquiridos por propias opiniones. Esto permite incorporar reajustes

sobre el mismo proceso. La intención es que la regulación del aprendizaje sea responsabilidad de los estudiantes; y por eso se estimula la autorregulación, además de la regulación a partir de las interacciones entre estudiantes promovidas por el equipo docente. Avanzar hacia la autorregulación de los aprendizajes por parte de los estudiantes requiere incorporar el enfoque metacognitivo a las actividades y recursos de la enseñanza.

Se ha logrado como resultado de esta labor que el 100% de los estudiantes logren la condición final de “promoción directa” para la asignatura Ingeniería y Sociedad.

Las decisiones metodológicas forman parte de la tarea docente, pero suponen la concreción de lo que se pretende que los estudiantes realicen. Como profesores universitarios debemos comprender el impacto educativo de los cambios sociales, saber anticiparlos, y generar continuamente nuevas ideas que beneficien los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Tomar decisiones sobre la adopción de tecnologías, conectando herramientas con la aplicación de pedagogías efectivas. Sin embargo, parece existir una disparidad entre los beneficios obtenidos de las tecnologías educativas y los resultados tangibles de los estudiantes. Se propone entonces realizar una reflexión sobre las diferentes situaciones de enseñanza y aprendizaje vividas para poder identificar, describir e interpretar los facilitadores, obstáculos y vacancias surgidos durante la realización de la experiencia. Consideramos facilitadores a las circunstancias que resultaron positivas y favorables; por obstáculos entendemos aquellos factores que incidieron de manera negativa en el desarrollo de la propuesta y por vacancias, aquellas cuestiones que quedaron por fuera de la propuesta y no fueron abordadas.

Después de haber descripto la justificación de nuestra propuesta metodológica, haber caracterizado la metodología pertinente utilizada por el equipo de cátedra, podemos concluir que hubo condiciones que garantizaron la autonomía de los aprendizajes en los estudiantes de ingeniería estudiados.

Cada estudiante ha sido confrontado con situaciones complejas durante el curso, lo que supuso ponerle a disposición los recursos necesarios y concretos para resolverlas, en la forma clara y precisa.

### **Implicaciones**

El grado de complejidad y de calidad del aprendizaje ha dependido, esencialmente, del rol del docente actuando como guía de los recursos aplicados. Sus interacciones con el estudiante se centraron en facilitar el papel activo del alumno, y de ayudarlo a descubrir por sí mismo cómo se realiza la tarea para obtener una producción final de calidad académica.

En este sentido, toda actividad que promovió autonomía en el estudiante fue sometida a cuidadosas reflexiones en su selección y diseño, y orientada hacia la enseñanza que se aspiraba a promover.

Así, el aprendizaje autónomo de los estudiantes parece haberse potenciado desde los entornos y la narrativa digitales. Es factible esperar que los/las estudiantes produzcan un objeto virtual interactivo inédito a partir de la apropiación y crítica. Se refiere a que el estudiante es capaz de elaborar y obtener un objeto virtual que combina varias herramientas: audio, video o imágenes en movimiento, u otros contenidos en diferentes formatos. Cumple, además, con el requisito primordial de no ser una copia sino un producto, de su propia autoría, y resultado del conocimiento, manejo y apropiación de los entornos virtuales.

A través de esta experiencia hemos encontrado nuevos métodos y estrategias interactivas que contribuyeron a la transformación del estudiante mediante la generación de espacios de aprendizaje donde el estudiante deja de ser un actor pasivo para convertirse en activo, contribuyendo de manera autónoma en el desarrollo de su aprendizaje.

La era digital ha transformado el ritmo de nuestra vida y el entorno educativo, esto ha impulsado a desarrollar contenidos novedosos a través de diferentes plataformas y es aquí donde entra en escenario la narrativa digital a través de los podcasts con fines educativos y formativos.

La didáctica de enseñanza para la era digital implica la incorporación de un sistema de lenguaje que integre asimilación y comprensión de datos de información de tipo visual, sonoro y sensorial. Cuyo principal objetivo es dejar un aprendizaje significativo al reproducirlo o visualizarlo, donde las herramientas permiten conectar a los estudiantes con los saberes establecidos y convertirlos en productores de nuevos contenidos aplicando diferentes perspectivas.

El uso de estas narrativas digitales a través de podcasts con el formato de un programa de radio permitió: mejorar la eficacia comunicativa, llevar adelante un proceso de adaptación y replanteo de las dinámicas de enseñanza en el aula y adquirir nuevos saberes. La retroalimentación de estos permitió su reformulación, para que la comunicación efectiva llegue de manera efectiva al público en general. Este tipo de metodología impulsa la creatividad y transforma los procesos de enseñanza y aprendizaje mejorando los resultados de los desempeños de los estudiantes en referencia a la conexión de saberes abstractos y sus intereses y necesidades.

## Bibliografía

[1] Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Dirección de Educación Superior y Ciencia, Secretaría General. Informe *Diagnóstico sobre la educación superior y la ciencia post COVID-19 en Iberoamérica. Perspectivas y desafíos de futuro*, 2022.

[2] D. Dure. *Módulo de Robótica Educativa. Programa Nexos. UTN FRRe*. 2019

[3] G. Sunkel, D. Trucco. *Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina Algunos casos de buenas prácticas*. CEPAL, 2012.

[4] M. Area y M.T. Ribeiro . *De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0* [From Solid to Liquid: New Literacies to the Cultural Changes of Web2.0]. *Comunicar*, 38, 13-20. <http://dx.doi.org/10.3916/ C38-2012-02-01>

[5] A. Arrieta León. *Narrativa digital: concepto y práctica. Narratopedia, un caso de estudio*. 2011. Universidad de Caldas. <http://www.maestriaendisenio.com/pdf/17AnaArrieta.pdf>

[6] A. García-Valcárcel y A. Hernández, *Recursos tecnológicos para la enseñanza e innovación educativa*. Madrid: Síntesis. 2013

[7] J. Rodríguez Ruiz. *El relato digital. Universitas Humanística*, (52), pp. 74-101. Recuperado de [https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/uni\\_vhumanistica/article/view/9785](https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/uni_vhumanistica/article/view/9785)