



Escuela de Ciencias Humanas

Especialización en Innovación Pedagógica

STORYTELLERS
“Storytelling para clases con impacto”

Presentado por:

Natalia Giraldo, Margarita Villota y Rodrigo Barbagelata

Bogotá, D.C. 22 de julio de 2024



Escuela de Ciencias Humanas

Especialización en Innovación Pedagógica

STORYTELLERS
“Storytelling para clases con impacto”

Presentado por:

Natalia Giraldo, Margarita Villota y Rodrigo Barbagelata

Bajo la dirección de:

Jenny Marisol Páez Cárdenas

Bogotá, D.C. 22 de julio de 2024

Tabla de contenido

Agradecimientos	v
Declaración de originalidad y autonomía.....	vi
Declaración de exoneración de responsabilidad	vii
Lista de figuras.....	viii
Lista de tablas.....	ix
Resumen ejecutivo	x
Palabras clave	x
Abstract	1
Keywords.....	1
1. Introducción	2
2. TEACH IN LAB I.....	6
2.1 Diagnóstico del Problema	6
2.2 Metodología análisis y resultados de la etapa diagnóstica	7
2.3 Contextualización del problema educativo	9
2.4 Análisis de causalidad	12
2.5 Diseño de la propuesta de innovación educativa	13
3. TEACH IN LAB II.....	24
3.1 Clasificación de la innovación pedagógica.	24
3.2 Priorización de Hipótesis	26
3.3 Implementación de la Innovación Pedagógica.....	30
3.3.1 Diseño del experimento	31
3.3.2 Documentación de aprendizajes sobre la Implementación.....	33
3.4 Iteración de la Innovación Pedagógica.....	36
3.4.1 Diseño de la Iteración.....	36
3.3.2 Documentación de aprendizajes y descubrimiento de insights.....	42
3.5 Propuesta de Valor de la Innovación Pedagógica	43
4. Conclusiones.....	47

5. Agenda futura..... 49

6. Narrativa comunicación del proyecto 50

Referencias bibliográficas..... 51

Agradecimientos

Agradecemos profundamente a los profesores Sergio Barbosa, Angela Vera, Paolo Ferroni, Diego Giraldo, Sonia Hurtado y Luz Andrea Pinzón de la Universidad del Rosario, quienes nos acompañaron en las etapas de experimentación, prototipado y validación de esta investigación. Sus valiosos aportes y retroalimentación jugaron un papel crucial en el desarrollo del proyecto. Su generosidad al compartir conocimiento y tiempo enriqueció significativamente nuestro trabajo, permitiéndonos enfrentar de manera más efectiva los desafíos que surgieron a lo largo del proceso.

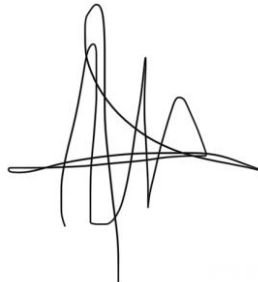
Declaración de originalidad y autonomía

Declaro(amos) bajo la gravedad del juramento, que he(mos) escrito el presente Proyecto por mi(nuestra) propia cuenta y que, por lo tanto, su contenido es original.

Declaro(amos) que he(mos) indicado clara y precisamente todas las fuentes directas e indirectas de información y que este proyecto no ha sido entregado a ninguna otra institución con fines de calificación o publicación.

A handwritten signature in black ink that reads "Natalia G.C." in a cursive style.

Natalia Giraldo Castro

A handwritten signature in black ink consisting of several vertical and horizontal strokes, appearing to be "Margarita Villota".

Margarita Villota

A handwritten signature in black ink that reads "Rodrigo Barbagelata" in a cursive style.

Rodrigo Barbagelata

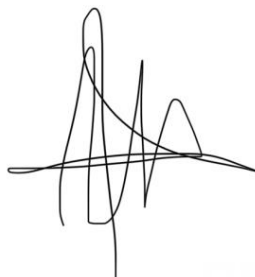
Firmado en Bogotá, D.C. el 22 de julio de 2024

Declaración de exoneración de responsabilidad

Declaro(amos) que la responsabilidad intelectual del presente trabajo es exclusivamente de su(s) autor(es). La Universidad del Rosario no se hace responsable de contenidos, opiniones o ideologías expresadas total o parcialmente en él.



Natalia Giraldo Castro



Margarita Villota



Rodrigo Barbagelata

Firmado en Bogotá, D.C. el 22 de julio de 2024

Lista de figuras

Figura 1	Árbol de problemas.....	11
Figura 2	Prototipo Mazos de STORYTELLERS	25
Figura 3	¿Qué lograrás con STORYTELLERS?	26
Figura 4	Árbol de problemas II.....	28
Figura 5	Experimentación prototipo- docente 1	32
Figura 6	Primera sesión de experimentación- docente 2.....	33
Figura 7	Primera sesión de experimentación- docente 2.....	33
Figura 8	Primera sesión de experimentación- docente 3.....	34
Figura 9	Primera sesión de experimentación- docente 3.....	35
Figura 10	Segunda sesión de experimentación- docente 4 y 5	35
Figura 11	Prototipo 1.....	36
Figura 12	Prototipo 2- Iteración	38
Figura 13	Prototipo 2- Iteración cartas interactivas	39
Figura 14	Prototipo 1 contenido de cada mazo	40
Figura 15	Prototipo 2- iteración cartas con retos y técnicas	40
Figura 16	Ejemplo de técnica.....	40
Figura 17	Iteración- Mazo de cartas evaluación.	41
Figura 18	Contame juego argentino	45
Figura 19	Storytelling by Triggers	46
Figura 20	Imagen de referencia prototipo	46

Lista de tablas

Tabla 1. Definición de problema.....	10
Tabla 2 Fases de implementación para el diseño de la innovación educativa	15
Tabla 3 Definición del prototipo	18
Tabla 4 Matriz de objetivos, metas y actividades	21
Tabla 5 Matriz de recursos	22
Tabla 6 Cronograma.....	23
Tabla 7 Hipótesis sobre storytelling.....	29
Tabla 8 Fases de la iteración	42

Resumen ejecutivo

Storytellers: Storytelling para clases con impacto

En la docencia se presentan diversos desafíos, entre ellos, mantener las clases activas y participativas mientras se potencian las habilidades y competencias de los estudiantes. Este reto se complica aún más cuando los/as estudiantes tienen dificultades para concentrarse y conectar con las clases. Para comprender mejor este problema, se indaga junto con profesores mediante técnicas como el mapa de empatía, el consejo de sabios y entrevistas con expertos. Los hallazgos indican que el Storytelling, como metodología ágil e innovadora, podría transformar las dinámicas de las clases. Por ello, proponemos la baraja de cartas *STORYTELLERS*: “Storytelling: clases con impacto” como una herramienta pedagógica que complementa la labor docente. Esta herramienta permite abordar contenidos y ejercicios en clase de manera diferente, utilizando técnicas de storytelling para mejorar la experiencia de aprendizaje. Los resultados apuntan a que los profesores consideran que es una herramienta práctica, útil y cercana que permite desarrollar habilidades de comunicación y dinamizar las clases a distintos grupos de estudiantes siempre y cuando se cuente con un objetivo claro en su implementación. A futuro se espera que esta metodología ágil permita su implementación no solo con profesores universitarios sino en diferentes escenarios de educación media, básica e informal por sus características y potencial del desarrollo de habilidades de comunicación en otros escenarios.

Palabras clave

Storytelling, metodología ágil, innovación académica, gamificación, herramientas pedagógica

Abstract

Storytellers: Storytelling for memorable classes

Teaching presents a number of challenges, including keeping classes active and participatory while enhancing students' skills and competencies. This challenge is further complicated when students have difficulty concentrating and connecting with classes. To better understand this problem, we explore with teachers using techniques such as empathy mapping, sage advice and expert interviews. The findings indicate that Storytelling, as an agile and innovative methodology, could transform classroom dynamics. Therefore, we propose the deck of cards *STORYTELLERS*: “Storytelling: classes with impact” as a pedagogical tool that complements the teaching work. This tool allows to approach contents and exercises in class in a different way, using storytelling techniques to improve the learning experience. The results indicate that the teachers consider it to be a practical, useful and close tool that allows developing communication skills and dynamizing classes for different groups of students, as long as there is a clear objective in its implementation. In the future, it is expected that this agile methodology will be implemented not only with university professors but also in different scenarios of secondary, basic and informal education due to its characteristics and potential for the development of communication skills in other scenarios.

Keywords

Storytelling, Agile methodologies, Academic innovation, gamification, Pedagogical tool

1. Introducción

En respuesta a la necesidad identificada de dinamizar las prácticas pedagógicas en el contexto educativo actual, se desarrolló una solución innovadora basada en storytelling. Esta iniciativa surge ante el desafío de promover métodos educativos más participativos y motivadores, observando una percepción generalizada entre docentes y estudiantes de la falta de herramientas efectivas para fomentar el compromiso y la creatividad en el aula. El objetivo principal de esta intervención es ofrecer un mazo de cartas que guíe a los educadores en la integración del storytelling como una técnica didáctica poderosa. Este enfoque no solo busca enriquecer la experiencia de aprendizaje al facilitar la creación de narrativas significativas, sino también promover habilidades de comunicación, colaboración y pensamiento crítico entre los estudiantes. Basado en la retroalimentación inicial, se ha adaptado el mazo de cartas para incluir múltiples enfoques y categorías que abarcan desde la evaluación creativa hasta la personalización temática, asegurando así su relevancia y utilidad en diversas disciplinas y entornos educativos.

En la actualidad las universidades tienen la ardua tarea de ir más allá de la criticada transmisión de conocimientos académicos. Esto, no solo porque la legislación como el Decreto 1330 (MEN, 2019) en el país, que regula la educación superior, exalta una educación basada en competencias sino también porque los mismos estudiantes reclaman la importancia de una formación que les permita integrar competencias que les ayuden a

adaptarse y ajustarse al ambiente laboral en el que se desempeñarán (El País, 2021). Siguiendo con esto, la Universidad del Rosario, es una IES que lleva formando numerosas generaciones de estudiantes a partir de un enfoque basado en “aprender a aprender” (Patarroyo y Navarro, 2017), es decir, más que la generación de conocimientos específicos la Universidad busca enfocarse en un aprendizaje centrado en el proceso mismo de cuestionar, reflexionar y pensar.

Sin embargo, muchas veces, la didáctica tradicional magistral se antepone a la formación de competencias transversales y también se encuentran dificultades para lograr un nivel de motivación que mantenga el interés y aprendizaje de los estudiantes. Muchos docentes continúan utilizando en sus clases dinámicas tradicionales, lo que ha generado un desajuste con las generaciones actuales de estudiantes y con contextos virtuales, lo que ha aparecido como una necesidad latente post pandemia (Martínez-Huamán, et al., 2022; MinEducacion, 2022). Es importante tener en cuenta que vivimos en un mundo donde las nuevas tecnologías y las redes sociales han creado una sobrecarga de estímulos, lo que dificulta mantener la atención y motivación de los estudiantes durante las clases. De hecho, la motivación relacionada con la educación y el proceso de aprendizaje se conoce como motivación académica, según González Fernández (2005); este tipo de motivación se define como un proceso multicomponente (incluye factores cognitivos y emocionales) y complejo (está influido por variables culturales, contextuales como el estilo de aprendizaje, las expectativas sobre la utilidad del contenido y las creencias sobre el desempeño de sí mismo, etc) (Navea, 2015).

En el contexto actual de digitalización y avance tecnológico, mantener la atención y motivación de los estudiantes en clase es un desafío significativo. La sobrecarga de estímulos y la participación limitada contribuyen a la pérdida de interés y monotonía. El aburrimiento, una emoción negativa durante actividades de aprendizaje, puede disminuir la motivación y actividad fisiológica. Según Sánchez (2019), el aburrimiento tiene componentes afectivos, cognitivos, fisiológicos, expresivos y motivacionales. Esta falta de motivación se manifiesta en desinterés y aburrimiento durante las clases.

La motivación en el aula tiene componentes afectivos, de valor y de creencias, que involucran generar emoción, percepción de utilidad y creencias sobre el propio desempeño (Vargas et al., 2019). El aburrimiento en el entorno universitario puede surgir por la falta de motivación y un ambiente poco estimulante. Aunque el aburrimiento no es la única causa del bajo rendimiento académico, es crucial crear un entorno que garantice calidad de vida para los estudiantes universitarios. Esto incluye no sólo una educación de calidad, sino también espacios de aprendizaje dinámicos y motivadores que fomenten la participación activa y el desarrollo integral (Barrios y Torales, 2017).

Esta motivación que se relaciona con el aprendizaje activo de los estudiantes termina siendo una preocupación para los docentes en el aula quienes de manera frecuente se preguntan sobre cómo enseñar para llegar a mantener un compromiso por parte de los estudiantes (Bono y Huertas, 2006). Lo anterior representa un reto importante ya que los estudiantes que no están motivados en las asignaturas responden con menos efectividad a lo

dictado en clases, hacen menos preguntas y demuestran una falta de interés que incide en sus niveles de aprendizaje (Pintrich y Schunk, 2006;). Y, la contraparte, es que aquellos estudiantes que están motivados/as aprenden más, ya que tienen mejor disposición a resolver problemas, hacer preguntas y seguimiento al proceso de aprendizaje que llevan.

La relación entre la motivación estudiantil y el entorno educativo es compleja, como revela este proyecto. De igual manera, innovar en este escenario implica entender el contexto; conocer que la innovación es gradual y que implica no solamente un proceso de motivación de los estudiantes sino también de repensar el mismo ejercicio docente (Ministerio de Educación, 2022). Por tanto, es crucial que los docentes tengan espacios de reflexión para mejorar su práctica educativa y estimular un ambiente más motivador para el aprendizaje.

En este documento se presenta el análisis y los descubrimientos derivados de la implementación de herramientas como el mapa de empatía y entrevistas de la fase de ideación del Design Thinking; y la de definición y prototipado preliminar. A través de estas herramientas, recabamos información proveniente de las experiencias de docentes con respecto al problema inicialmente identificado. Además, se incluye un análisis de estos hallazgos para comprender la importancia de utilizar herramientas innovadoras en la práctica educativa.

2. TEACH IN LAB I

En este contexto, el presente documento explora el uso de herramientas innovadoras para abordar estos desafíos en el aula universitaria. Se enfoca en la metodología del Design Thinking aplicada a la fase inicial de ideación y prototipado preliminar, además de iteración, utilizando técnicas como el mapa de empatía y entrevistas para capturar las experiencias y percepciones de los docentes respecto a la motivación y dinamismo en sus clases. El análisis posterior de estos datos revela insights fundamentales para repensar y mejorar las prácticas educativas, promoviendo un ambiente más estimulante y propicio para el aprendizaje activo y efectivo de los estudiantes.

Este proyecto de innovación no solo analiza los desafíos actuales en la motivación estudiantil y la eficacia pedagógica, sino que también propone soluciones prácticas basadas en la innovación educativa y el diseño centrado en el usuario. El objetivo es perfeccionar una herramienta de storytelling, en conjunto con los profesores universitarios, que les permita mejorar sus métodos de enseñanza y adoptar enfoques más dinámicos y orientados al estudiante, fundamentados en las necesidades y realidades del contexto educativo actual.

2.1 Diagnóstico del Problema

En este contexto, el presente documento explora el uso de herramientas innovadoras para abordar estos desafíos en el aula universitaria. Se enfoca en la metodología del Design Thinking aplicada a la fase inicial de ideación y prototipado preliminar, además de iteración, utilizando técnicas como el mapa de empatía y entrevistas para capturar las experiencias y

percepciones de los docentes respecto a la motivación y dinamismo en sus clases. El análisis posterior de estos datos revela insights fundamentales para repensar y mejorar las prácticas educativas, promoviendo un ambiente más estimulante y propicio para el aprendizaje activo y efectivo de los estudiantes.

Este proyecto de innovación no solo analiza los desafíos actuales en la motivación estudiantil y la eficacia pedagógica, sino que también propone soluciones prácticas basadas en la innovación educativa y el diseño centrado en el usuario. El objetivo es perfeccionar una herramienta de storytelling, en conjunto con los profesores universitarios, que les permita mejorar sus métodos de enseñanza y adoptar enfoques más dinámicos y orientados al estudiante, fundamentados en las necesidades y realidades del contexto educativo actual.

2.2 Metodología análisis y resultados de la etapa diagnóstica

Definición

En primer lugar, se implementó la técnica de grupo focal con 4 docentes, en el que se compartieron algunas experiencias en torno a la labor docente: el reto de mantener la atención de los/as estudiantes, la importancia del desarrollo de competencias y la habilidad de aplicar conocimientos en la vida práctica. Adicionalmente, se realizaron dos entrevistas a profesores de psicología de la Universidad del Rosario, donde se aplicó el mapa de empatía.

Fase Ideación

Para esta fase implementamos un mapa de empatía de manera interna con los integrantes del equipo, para validarlo realizamos un ejercicio grupal con docentes que incluyó el desarrollo

de la actividad de “consejo de sabios” y una matriz de priorización, finalmente, se aplicaron algunas entrevistas a expertos en pedagogía.

Mapa de empatía

Debido a las dificultades para coordinar reuniones con los docentes, optamos por utilizar el mapa de empatía dentro de nuestro equipo. Descubrimos que en el aula existe una desconexión y falta de compromiso, donde algunos estudiantes están más enfocados en pasar la materia que en realmente aprender. Aunque algunos muestran interés en herramientas innovadoras, este interés puede ser pasajero. Durante las clases, se experimentan momentos de silencio incómodo y distracciones. Es crucial utilizar ejemplos que conecten con los estudiantes. Todos coincidimos en la importancia de una enseñanza que inspire y fomente el desarrollo de habilidades críticas y prácticas. Es doloroso observar la falta de interés y participación, así como el estancamiento en el aprendizaje de los estudiantes, y resulta frustrante no lograr los objetivos educativos deseados.

Ejercicio grupal: consejo de sabios y matriz de impacto

En esta etapa, nos reunimos de manera virtual con profesores de psicología y administración de la Universidad del Rosario que incluyó un consejo de sabios y la creación de una matriz de impacto para explorar soluciones al problema. Durante el consejo de sabios virtual, los participantes asumieron roles de personajes relevantes como Diana Uribe y John Keaton, conocidos por su labor divulgativa y métodos innovadores en la educación. También

representaron sus propios roles como docentes, expresando ideas y propuestas para abordar el problema identificado.

En la actividad de la matriz de impacto, se discutió sobre las herramientas que podrían generar alto impacto con poco esfuerzo, priorizando algunas soluciones, encontrando que los/as profes prefieren herramientas ligadas a la gamificación, al uso de cuentos, historias y ejemplos y el uso de metodologías ágiles como el Storytelling para manejar de manera diferente los contenidos y temas de clase.

Resultados

En las sesiones realizadas se identifica una preocupación común de los docentes por la falta de motivación y el aburrimiento de los estudiantes en las aulas, lo que termina afectando negativamente el proceso de aprendizaje y desarrollo de competencias. Se observa el deseo de implementar metodologías y herramientas innovadoras ligadas al uso de historias y otros recursos que puedan servir de ejemplo en clase (como el uso de vídeos, podcasts, ejemplos, desarrollo de historias). De allí parte la pregunta de cómo los docentes pueden implementar dichas estrategias innovadoras para mejorar la experiencia de aprendizaje y la dinámica de la clase.

2.3 Contextualización del problema educativo

El problema identificado en la Universidad del Rosario involucra a docentes y estudiantes del programa de psicología inicialmente. Se encuentra que existe una escasa aplicación de

metodologías innovadoras durante las clases, lo cual dificulta despertar el interés y la motivación de los estudiantes. Este problema ocurre de manera constante en el proceso de enseñanza, donde las estrategias pedagógicas tradicionales no logran conectar con las dinámicas actuales de los estudiantes. Las causas incluyen la falta de contenidos atractivos, la rigidez del modelo pedagógico clásico, y la falta de tiempo y conocimientos por parte de los profesores para implementar herramientas innovadoras. Como resultado, las clases se desarrollan de manera poco dinámica, los estudiantes pierden interés y no se sienten involucrados con las temáticas impartidas, limitando así el desarrollo de competencias y habilidades.

Tabla 1. Definición de problema

Técnica 5 W's y 2 H

Who	¿Quién participa en el problema?	Docentes y estudiantes del programa de Psicología de la Universidad del Rosario (participaron 10 docentes y se observó una clase con 15 estudiantes).
What	¿Qué es el problema?	El problema es la carencia de una visión pedagógica detrás de la formación en herramienta pedagógica para los docentes de la Carrera de Psicología de la Universidad del Rosario y la implementación de estas en los diferentes planes académicos y sus respectivas clases
When	¿Cuándo ocurre el problema?	El problema se da en el proceso de enseñanza. Se ve una dificultad en el momento de implementar de manera efectiva estrategias pedagógicas innovadoras que despierten el interés y motivación en los estudiantes durante las clases
Where	¿Dónde ocurre el problema?	En la Universidad del Rosario en Programa de Psicología
Why	¿Por qué ocurre el problema? (Causas)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los contenidos que se trabajan no son tan entretenidos y las metodologías no generan una conexión en los estudiantes 2. Porque las estrategias pedagógicas no concuerdan con las dinámicas actuales de los estudiantes

		<p>3. Porque que se sigue implementando un modelo pedagógico clásico y poco flexible</p> <p>4. Porque los profesores no han renovado sus estrategias o no han pensado en herramientas innovadoras para transformar la dinámica de clase</p> <p>5. Porque los profesores tienen temores de usar estrategias nuevas para el desarrollo de sus contenidos en clase</p> <p>6. Porque no se sabe cómo implementar estrategias claras para introducir correctamente herramientas innovadoras en las clases</p>
How	¿Cómo ocurre el problema?	<p>1. Las clases se desarrollan de forma tradicional siguiendo modelos poco innovadores</p> <p>2. Los estudiantes no sienten interés por los contenidos en la clase</p> <p>3. No se sienten involucrados o conectados con las temáticas trabajadas</p> <p>4. Los estudiantes no prestan atención en clase, no adquieren la capacidad de relacionar contenidos y aplicarlos en la vida diaria y por tanto la adquisición de competencias y habilidades se ve limitada</p>
How Much	¿Cuántas personas están involucradas?	10 docentes del programa de psicología

Definición del problema educativo

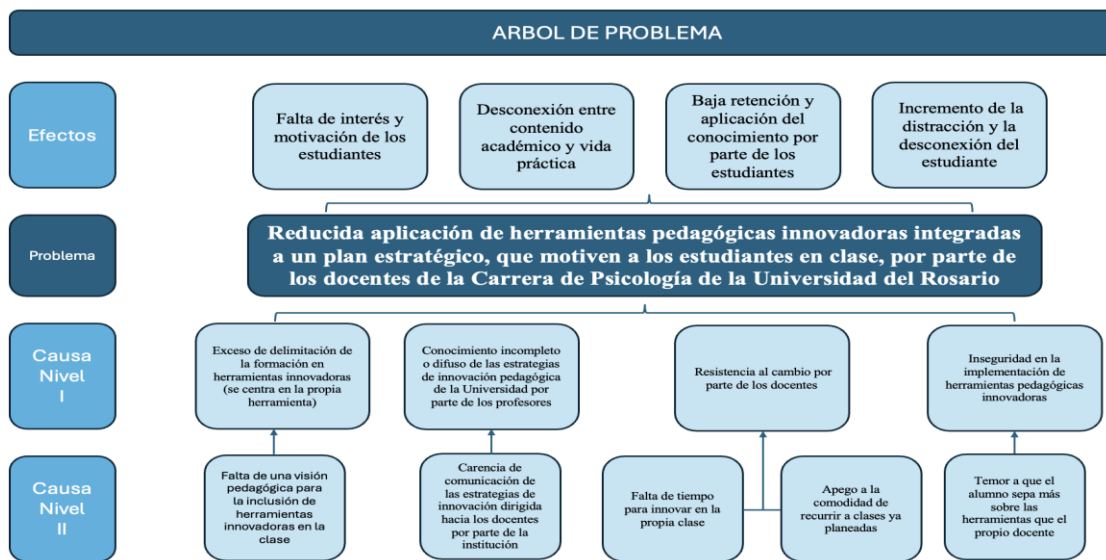


Figura 1 Árbol de problemas

2.4 Análisis de causalidad

El árbol de problemas reveló varios desafíos significativos. Los docentes señalaron que, aunque la Universidad ofrece formación en herramientas innovadoras para clases, carece de una visión pedagógica clara detrás de estos cursos. Esto resulta en un enfoque excesivo en las herramientas en sí mismas, descuidando aspectos pedagógicos cruciales como su aplicación adecuada, el momento oportuno para usarlas y su alineación con métodos de enseñanza específicos. Además, los profesores a menudo no están al tanto de la oferta de formación o encuentran difícil ajustar sus horarios para participar en los cursos. La resistencia al cambio y la falta de tiempo también son obstáculos importantes, con docentes sintiendo apego a métodos de enseñanza anteriores y enfrentando compromisos laborales adicionales que limitan su participación en la formación.

Finalmente, también se encontró que algunos profesores tienen temor de aplicar herramientas innovadoras, especialmente aquellas basadas en nuevas tecnologías. Reconocen una brecha generacional que, aunque no es significativa en términos de edad, aún marca la diferencia entre los profesores que no son nativos digitales y los estudiantes que sí lo son. Esta situación les genera inseguridad, por lo que prefieren mantenerse en su zona de confort y evitar el riesgo percibido de no cumplir con las expectativas de los estudiantes en cuanto al uso de tecnología en el aula.

Dadas varias situaciones identificadas, como la formación en herramientas innovadoras sin una clara visión pedagógica para su integración, la falta de información sobre esta formación, la resistencia al cambio entre el profesorado y la inseguridad en la implementación de nuevas tecnologías, se crea un escenario donde los profesores no logran desarrollar completamente las habilidades pedagógicas necesarias para enfrentar los desafíos actuales de los estudiantes. Esto provoca una desconexión entre profesores y estudiantes, resultando en falta de motivación por parte de los alumnos, desinterés en los contenidos, baja retención de la información y mayor distracción durante las clases.

2.5 Diseño de la propuesta de innovación educativa

Durante los ejercicios realizados, se observó una escasa adopción de herramientas innovadoras entre los docentes, junto con limitaciones en su implementación estratégica. Aunque los docentes tienen conocimientos previos adquiridos en los programas de formación universitaria, muchos carecen de la habilidad para aplicar estas herramientas de manera efectiva en el aula, y no se fomenta su integración mediante estrategias pedagógicas adecuadas. Esta situación repercute en el retraso de la adopción de prácticas innovadoras, afectando la motivación del profesorado y el interés de los estudiantes en su propio aprendizaje. Además, la prevalencia de la clase magistral se ve acentuada por la falta de acceso a métodos alternativos de enseñanza, planificación y comunidades docentes que faciliten la integración de los docentes de cátedra, quienes deben gestionar múltiples responsabilidades además de sus asignaturas.

Se descubrió que los/as profesores muestran un marcado interés por incorporar herramientas y técnicas centradas en la oralidad, el análisis contextual, la construcción de historias envolventes, el uso de ejemplos cotidianos, la narrativa y la gamificación. En respuesta a estas inquietudes, se considera que el storytelling podría ser una solución efectiva. Esta metodología no solo integra elementos narrativos y técnicas para crear y compartir historias, sino que también fomenta una interacción más dinámica entre docentes y estudiantes en el aula.

El storytelling se conceptualiza como parte esencial de una estrategia pedagógica más amplia, diseñada para la planificación y ejecución de clases que se adapten al contexto específico y promuevan debates significativos. Esta aproximación no solo busca emplear el storytelling como un método en sí mismo, sino como un enfoque estratégico que pueda aplicarse en diversas disciplinas.

El uso del storytelling en la docencia combina técnicas narrativas con texto, imágenes, videos, sonidos y animaciones para crear experiencias de aprendizaje inmersivas y efectivas. Esta metodología capta la atención de los estudiantes, facilita la comprensión de conceptos complejos y estimula una participación activa. Los docentes pueden emplear narrativas para presentar casos reales, fomentar el análisis desde diversas perspectivas y permitir a los estudiantes explorar las consecuencias de sus decisiones. Además, actividades interactivas como simulaciones, juegos y la creación de historias relacionadas con los temas de clase

promueven tanto la comprensión profunda como el desarrollo de habilidades digitales y creativas esenciales en el entorno actual.

Las narrativas no solo facilitan la enseñanza de conceptos complejos, sino que también son efectivas para cultivar el interés y la comprensión en la investigación. Al presentar ejemplos, hechos o casos de estudio a través de storytelling, los estudiantes se sumergen en el proceso de investigación, desde la formulación de preguntas hasta la presentación de hallazgos. Esto fortalece su comprensión de la metodología de investigación y les capacita para comunicar resultados de manera efectiva mediante medios como blogs, infografías, videos explicativos y podcasts. Estas habilidades podrían ser relevantes en disciplinas donde la investigación juega un papel crucial, preparando a los estudiantes para carreras profesionales que demandan tanto conocimientos técnicos como capacidades comunicativas avanzadas.

Tabla 2 Fases de implementación para el diseño de la innovación educativa

Problema educativo: <i>Reducida aplicación de herramientas pedagógicas innovadoras integradas a un plan pedagógico estratégico, que motiven a los estudiantes en clases, por parte de los profesores de la Carrera de Psicología de la Universidad del Rosario.</i>			
Fases	Técnicas seleccionadas	Descripción y evidencias	Resultado
Ideación	Consejo de sabios/as	Se realizó una sesión virtual donde se manejó la plataforma Mural para desarrollar las técnicas. Asistieron 3 docentes y a un 4to docente se le aplicó la metodología vía llamada, debido a problemas de conectividad. El uso de la plataforma Mural fue estratégico pues permitió desarrollar las técnicas de manera más práctica y de manera grupal. Para la dinámica del Consejo de sabios/as, respondimos a la pregunta: <i>¿Cómo resolvería.... la falta de</i>	Elaboración de productos audiovisuales: Los estudiantes pueden elaborar diferentes productos audiovisuales de su escogencia para la entrega de sus trabajos o proyectos finales como podcast, programas de radio o

		<p><i>herramientas pedagógicas innovadoras en clase?</i></p> <p>Los personajes elegidos para desarrollar la dinámica del consejo de sabios fueron: Diana Uribe, historiadora colombiana; John Keaton, personaje desempeñado por Robin Williams en la película La Sociedad de los Poetas Muertos y el tercer sabio eran los propios docentes que participaban, bajo la pregunta <i>¿qué harías tú?</i></p> <p>Se identificaron enfoques distintos para la enseñanza, destacando las preferencias que tendría Diana Uribe y John Keaton. Diana propondría clases con estructura clara, enfocadas en hechos históricos relevantes e integrando recursos como podcasts y juegos de roles históricos para involucrar activamente a los estudiantes. Por otro lado, John se enfocaría en actividades inspiradoras que incluyen análisis de letras, escritura libre, juegos de roles y clases en espacios no convencionales para reconocer la singularidad de cada estudiante. Los profesores participantes sugieren el uso de arte, storytelling, podcast y gamificación para combatir la desmotivación estudiantil, destacando el storytelling como una herramienta versátil y emocionante.</p>	<p>concursos de narración</p> <p><i>Storytelling para facilitar los contenidos de clase:</i></p> <p>Implementar técnicas reconocidas dentro de la innovación como el storytelling para manejar el contenido de clase y desarrollar entregas y proyectos finales</p> <p><i>Trabajo colaborativo con los estudiantes para planear metodologías de clase:</i></p> <p>Implica involucrar a los alumnos en la planificación de los productos, tareas o proyectos de clase, permitiéndoles elegir los formatos o métodos de entrega en base a acuerdos establecidos conjuntamente. De igual manera, teniendo en cuenta los alcances de la metodología del storytelling.</p> <p><i>Desarrollo de proyectos con metodologías ágiles:</i></p> <p>Se busca crear procesos que integre alguna metodología ágil con la generación de proyectos de clase, implementando diversas etapas para este propósito.</p>
--	--	--	--

	Matriz de Impacto /Esfuerzo	Para el ejercicio de la matriz de impacto, se considera que la gamificación y el storytelling son las estrategias más prometedoras para abordar la innovación en el aula, con una preferencia por el storytelling debido a su capacidad para incluir diversas técnicas pedagógicas y narrativas.	
Prototipado	Storyboard	Utilizando la técnica del storyboard, presentamos nuestra propuesta a los profesores participantes, lo que permitió recibir retroalimentación. A través de una historieta explicativa sencilla y gráfica, los profesores comprendieron nuestra propuesta. Los participantes destacaron la importancia de integrar el storytelling con herramientas de narrativas digitales, como podcasts, videos y mapas interactivos. Esta integración se vio como una solución complementaria, entendiendo que el storytelling puede fortalecer el uso de diversas herramientas en otras instancias de la universidad.	Esta técnica de prototipado permite a nuestro equipo, que ha participado en fases anteriores, comprender cómo se desarrollará la experiencia del usuario, identificar posibles problemas o mejoras y validar la solución antes de invertir recursos en su desarrollo completo. Se validó con los docentes la importancia de incluir una estrategia informativa para atraer a más profesores y la incorporación de herramientas complementarias como el podcast, la fotografía y el video dentro del storytelling. Esto permitiría que las narrativas digitales se adapten a las necesidades de cada docente y curso. También se sugirió una fase de seguimiento para proporcionar retroalimentación y

			mejorar la implementación en las clases.
--	--	--	--

Tabla 3 Definición del prototipo

Nombre con el cual será conocido el prototipo: <i>Storytelling y narrativas digitales: las clases con impacto están hechas de buenas historias.</i>	
Necesidad u oportunidad abordada: Falta de una estrategia para que los docentes implementen herramientas pedagógicas innovadoras que motiven de los estudiantes en clases	Causas principales: Formación en herramientas innovadoras sin visión pedagógica, centradas principalmente en la herramienta misma Conocimiento incompleto o difuso de las estrategias de innovación pedagógica desarrolladas por la Universidad Resistencia al cambio por parte de los profesores Inseguridad en la implementación de herramientas pedagógicas principalmente aquellas basadas en TIC's
Beneficiarios directos: Docentes de la Carrera de Psicología de la Universidad del Rosario	Beneficiarios indirectos: Docentes de otras facultades que quiera replicar la metodología Estudiantes de la Carrera de Psicología que recibirán clases motivadoras y que generen conexión (ampliable a estudiantes de otras carreras, escuelas y facultades)
Características de la innovación: Se propone una herramienta pedagógica innovadora que complementa la labor docente mediante el uso de storytelling y narrativas digitales. Esta herramienta tiene como objetivo abordar las temáticas tratadas en clase y fomentar el desarrollo de ideas y proyectos en el aula. De esta manera, las clases serán más prácticas, utilizando diversas técnicas que hagan el aprendizaje más activo y entretenido para los estudiantes. La estrategia para implementar esta herramienta se dividirá en tres grandes etapas. En primer lugar, se desarrollará una estrategia de comunicación destinada a establecer una conexión con los profesores de la universidad. Esto incluirá la creación de material publicitario y la producción de videos relacionados con el tema. Además, se buscará establecer alianzas con actores clave, como el director del departamento y otros	Relación entre la necesidad (enseñanza – aprendizaje) y la solución diseñada: Considerando el desafío de mantener el entusiasmo y la motivación de los estudiantes en las clases, es crucial explorar herramientas innovadoras que refuercen la labor docente y promuevan nuevas metodologías para el aprendizaje. Muchos estudiantes pierden interés en los contenidos, lo que dificulta su adquisición de habilidades aplicables en la vida real. La incorporación de enfoques novedosos, como el propuesto, puede estimular la motivación y el interés de los estudiantes, al tiempo que facilita la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. En este sentido, el storytelling, como solución integradora y de amplio espectro, emerge como una herramienta prometedora para fortalecer la construcción de proyectos e

profesores, para difundir la iniciativa de manera efectiva.

En la segunda fase, se crearán espacios de formación para los profesores, centrándose en la adopción del storytelling para transmitir historias con impacto en el aula. La metodología proporcionará las bases para que los profesores desarrollen sus propios proyectos y utilicen estas estrategias en clase, con un enfoque especial en la investigación. También se acompañará a los profesores con sesiones de observación en clase para brindar retroalimentación sobre el uso y efectividad de esta herramienta.

Finalmente, en la tercera fase, se implementarán las estrategias aprendidas. Los profesores tendrán la libertad de elegir cómo aplicar las técnicas de storytelling y narrativas digitales en sus lecciones y proyectos educativos. Se les animará a integrar el storytelling de manera creativa en su enseñanza, adaptándolo a las necesidades específicas de sus asignaturas y estudiantes. Durante esta etapa, se proporcionará un seguimiento cercano a los profesores para obtener retroalimentación sobre el uso de estas actividades en el aula. Además, se alentará el intercambio de experiencias y mejores prácticas entre los docentes para enriquecer continuamente la aplicación de estas estrategias en el contexto educativo.

ideas en las clases. Mediante el uso de narrativas y ejemplos contextualizados, el storytelling puede captar la atención de los estudiantes y facilitar una comprensión más profunda de los conceptos, lo que fomenta la participación activa y el aprendizaje significativo.

De igual manera, se buscará desarrollar una estrategia general que permita fortalecer la motivación de estudiantes y docentes a partir del desarrollo del pensamiento narrativo con storytelling. Esto, en un intercambio de saberes en donde los docentes tendrán espacio para diseñar clases narradas y promoverán el desarrollo y retroalimentación a los estudiantes usando el mismo storytelling.

Enfoque pedagógico (concepciones enseñanza -aprendizaje)

El enfoque pedagógico que usaremos es el Aprender a Aprender. En el que se inscribe la Universidad del Rosario. Este enfoque está guiado por el principio del aprendizaje activo que en palabras de Nussbaum (2012) refiere que hay que propiciar espacios para retar el aprendizaje de los estudiantes con el objetivo de pensar su propio proceso y responder a fenómenos complejos. Y a su vez, la Universidad propone poner sobre la mesa el aprendizaje pensado para desarrollar la metacognición, es decir, como lo mencionan Patarroyo y Navarro (2017) se basa en tres principios:

“(i) Es un proceso y no un producto; (ii) el cambio que se habla se produce en el conocimiento, en general, en las creencias, los comportamientos y las actitudes; y (iii) aprender no es algo que un maestro provoque en sus estudiantes, sino que es algo que los estudiantes hacen” (p. 2)

Este enfoque se relaciona con una relación entre el estudiante y docente, donde ambos actores, deben buscar un cuestionamiento constante acerca de su propio proceso de aprendizaje, incluyendo, sus intuiciones, actitudes y motivaciones con el objetivo de entender y transferir conocimiento a

	<p>diversos escenarios. Esto incluye promover la formación en torno de los sujetos como centro del aprendizaje ya que su implicación en el propio proceso genera conocimientos para toda la vida.</p> <p>Algunas estrategias recomendadas aquí para lograr esto son: el aprendizaje basado en retos; el aprendizaje colaborativo; el aprendizaje basado en problemas y en preguntas. Consideramos que, desde donde estamos entendiendo esto y nuestro prototipado todas estas herramientas podrán servirnos para incluirlas en el proyecto.</p>
<p>Resultados esperados (sociales y pedagógicos): Tenemos la expectativa de que el storytelling pueda transformar las dinámicas en el aula, facilitando la colaboración entre estudiantes y docentes en la concepción y ejecución de proyectos relacionados con el contenido curricular. Esta aproximación no sólo fomentaría la creatividad entre los estudiantes, sino que también les desafiaría a explorar diversas formas de narración. Además, les brindaría la oportunidad de aplicar estratégicamente los conocimientos adquiridos en clase en la construcción de un producto final tangible.</p>	<p>Aspectos éticos Se realizó un consentimiento informado de forma verbal a todos los participantes. Quienes voluntariamente expresaron formar parte del proyecto. De igual manera, con el ánimo de reducir la posibilidad de conflictos de intereses todos los resultados se volvieron anónimos (incluyendo nombres de fantasía a los actores) para que no sean reconocidos ya que trabajan en la Universidad del Rosario y esto podría ocasionarles conflictos. Por ahora, se han agendado sesiones con otros expertos que están por darse. Sin embargo, no se han confirmado fechas. Para estos encuentros se hará nuevamente el consentimiento informado que incluye la explicación del proyecto, el uso de la información, la anonimización y el grado de contribución que es gratuito y no consta de ninguna ventaja a nivel económico o directa para los participantes. De igual manera, se espera que al finalizar el proyecto se puedan socializar los resultados con los participantes que aportaron sus experiencias.</p>

Diseño del proyecto

A continuación, se presentan los objetivos del proyecto y sus respectivas actividades y procesos. Esta metodología no solo busca captar la atención de los estudiantes, sino también fomentar su participación activa y creativa en el proceso educativo. Con la creación de formatos específicos para cada etapa del storytelling, se pretende no solo mejorar la experiencia educativa, sino también evaluar de manera sistemática su efectividad mediante pruebas piloto y encuestas de satisfacción. Este proyecto no solo apunta a transformar las clases en experiencias más dinámicas y entretenidas, sino también a empoderar a los docentes con herramientas innovadoras para el desarrollo académico de sus estudiantes.

Tabla 4 Matriz de objetivos, metas y actividades

Nombre con el cual será conocido el proyecto: <i>Historias con impacto para el desarrollo de proyectos en clase</i>				
Objetivo general: <i>Brindar una estrategia pedagógica que complemente la labor docente para hacer las clases más dinámicas y entretenidas, despertando mayor motivación e interés en los estudiantes</i>				
Actividades	Objetivos específicos	Metas	Tareas	Instrumentos de evaluación
Actividad 1. Definición de formatos para aplicación de storytelling	Definir la estrategia para historias con impacto y pedagogía con storytelling.	Tener un insumo de 7 formatos, para cada una de las etapas del desarrollo de storytelling	Tarea 1. Revisar referentes sobre storytelling	<i>Evaluación ex post: cuestionario con preguntas claves para definir posibles falencias o ausencia de pasos clave</i>
			Tarea 2. Prototipo posibles formatos (7 propuestas para los 7 momentos del storytelling)	
			Tarea 3. Plantear un instructivo para la aplicación de formatos	
			Tarea 4. Aplicación interna de los formatos	
Actividad 2.	Evaluar de manera preliminar la	Prueba piloto interna que nos	Presentar la solución utilizando	

Prueba de aplicación interna de storytelling con grupo reducido	efectividad de la estrategia motivacional en el contexto educativo de la universidad. Obtener datos cualitativos y cuantitativos para medir el éxito y efectividad de la propuesta	permite tener un primer acercamiento entre el prototipo y nuestro público objetivo	sus propias premisas, es decir, a partir del storytelling	1: Encuesta de satisfacción de los participantes 2: Escala de evaluación de la experiencia a partir de una escala Likert para evaluar el nivel de interés, participación y motivación
			Registrar reacciones de los participantes (expresión facial, expresión corporal, comentarios, etc)	
			Facilitar una breve discusión que nos permita recibir retroalimentación inmediata	
Actividad 3. Prueba de aplicación de storytelling con docentes	Aplicación de metodología de storytelling con docentes Aplicación de los docentes con sus propios estudiantes.	Formación diseñada y aplicada sobre storytelling para docentes universitarios	Tarea 1. Lluvia de ideas sobre construcción de historias	1: Se evaluará la construcción de una lista con al menos 5 ideas de construcción de historias 2: Retroalimentación grupal sobre storytelling con historias realizadas por docentes 3: Lista de chequeo sobre aspectos incluidos en la historia 4: Rúbrica de seguimiento para docentes sobre características de su historia. Puede ser autoaplicada 5: Encuesta de satisfacción y utilidad sobre actividades desarrolladas
			Tarea 2. Construcción de historias con docentes	
			Tarea 3. Retroalimentación de historias	
			Tarea 4. Juego de roles para incluirlas en una clase de interés para los docentes	

Tabla 5 Matriz de recursos

Actividad	Responsable	Recursos	Cantidad	Costo unitario	Total
-----------	-------------	----------	----------	----------------	-------

Definición de formatos para aplicación de storytelling	Equipo: Rodrigo, Margarita y Natalia	Copias de formatos de cada etapa de storytelling	Paquete de 7 formatos x 5	100	3500
Prueba de aplicación interna de storytelling con grupo reducido	Equipo: Rodrigo, Margarita y Natalia	Espacios Material didáctico específico (pizarra, proyector, computador) Facilitador capacitado en storytelling Instrumentos de evaluación (formatos)	1 1 10 (basado en el número de participantes)	0 0 (lo proporciona la propia universidad) 10000 (impresión de medio pliego en bond)	0 0 100000
Prueba de aplicación de storytelling con docentes	Equipo: Rodrigo, Margarita y Natalia	Salón de clases Video beam Cartulina Lapiceros Hojas de papel	1 1 3 10 10	0 0 100 1000 50	0 0 300 10000 5000

Tabla 6 Cronograma

Actividades	Cronograma (meses o semanas)				
	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Definición de formatos		x			
Prueba de aplicación interna con grupo reducido			x		
Prueba aplicación storytelling con docentes				x	x

3. TEACH IN LAB II

3.1 Clasificación de la innovación pedagógica.

El uso del storytelling para el desarrollo de clases con impacto representa una innovación tanto metodológica como de proceso. Esta herramienta se asocia al esfuerzo de incluir y fortalecer habilidades de creación y diseño de historias entre los docentes, mejorando así la forma en que se llevan a cabo las clases y se entrega la información (Keleey, et al., 2013). Enmarcado en metodologías ágiles, el storytelling aumenta la conexión de los estudiantes con el conocimiento y su participación en el aula. Además, permite a los profesores aportar un sello de autenticidad, utilizando la metodología de manera individual y adaptada a las necesidades específicas de sus clases.

Nuestra solución, STORYTELLERS: “storytelling para clases con impacto”, es una baraja de cartas diseñada para ayudar a los docentes a mejorar sus clases utilizando el storytelling. Esta metodología ágil ofrece técnicas para identificar y contar historias significativas a través de retos y ejercicios interactivos. La baraja facilita la integración del storytelling en las lecciones, promoviendo el desarrollo de habilidades creativas y narrativas en docentes y estudiantes. Esta herramienta educativa fomenta una enseñanza más dinámica y participativa, adaptándose a diferentes materias, contenidos y niveles educativos, enriqueciendo así las estrategias pedagógicas disponibles.

STORYTELLERS, es una baraja de cartas 95 cartas, que consta de un instructivo y una baraja dividida en 10 mazos identificados por colores, los mazos se organizan de la siguiente manera:

- 6 mazos de colores correspondientes a cada etapa del Storytelling
- 3 mazos de escala de grises correspondientes a retos, técnicas y evaluación
- 1 mazo en blanco para que los docentes puedan proponer sus propias actividades



Figura 2 Prototipo Mazos de STORYTELLERS

STORYTELLERS cuenta con diferentes mazos diseñados para diversas funciones. Los mazos de colores son instruccionales e informativos, proporcionando información sobre las características y etapas del storytelling, así como preguntas orientadoras y ejemplos prácticos. Los mazos en escala de grises están pensados para realizar ejercicios prácticos en clase con los estudiantes, utilizando retos y técnicas derivadas de metodologías ágiles. El mazo de cartas blancas permite al docente añadir más ejercicios, técnicas o información clave, adaptando la herramienta según sus necesidades específicas. Esta estructura facilita

tanto la enseñanza de los conceptos básicos como la aplicación práctica y personalizada del storytelling en el aula.

¿ QUÉ LOGRARÁS CON STORYCARDS?

- Facilitar clases más dinámicas e interactivas, incentivando la participación de todos los estudiantes a través del uso de narrativas. A la vez que se fomenta la colaboración y el trabajo en equipo.
- Enseñar y practicar diversas técnicas de Storytelling que puedes incorporar en tus lecciones para hacer el contenido más atractivo y memorable.
- Utilizar narrativas para conectar los conceptos académicos con situaciones de la vida real, facilitando una comprensión más profunda y aplicable del material.
- Promover la reflexión crítica y el análisis de los contenidos educativos, ayudando a los estudiantes a desarrollar su capacidad para evaluar y sintetizar información.
- Integrar elementos multimedia en la práctica del Storytelling, aprovechando recursos como videos, imágenes y sonido para crear experiencias de aprendizaje más envolventes.
- Utilizar las narrativas como una forma de evaluación formativa, permitiendo a los docentes evaluar el progreso y la comprensión de los estudiantes de manera continua y constructiva.

Figura 3 ¿Qué lograrás con STORYTELLERS?

3.2 Priorización de Hipótesis

Árbol de problemas versión 2

Se hicieron algunas modificaciones al árbol de problemas, lo que permitió precisar mejor el problema central y sus causas. En Tech in Lab I, durante el análisis del árbol de problemas (Figura 1), se había identificado como problema central la "reducida aplicación de herramientas pedagógicas innovadoras integradas a un plan estratégico que motiven a los estudiantes en clase" por parte de los docentes de la carrera de psicología de la Universidad del Rosario. Sin embargo, en el proceso desarrollado en Tech in Lab II, en el árbol de problemas II (Figura 4), se reconoció que el problema no necesariamente está ligado a la integración de herramientas pedagógicas en un plan estratégico de carácter más macro, sino

a una limitada aplicación de herramientas innovadoras o metodologías ágiles en la práctica pedagógica dentro de las aulas de cualquier materia, no solo de psicología. Por tanto, el problema se modificó de la siguiente manera: “Limitada aplicación de herramientas innovadoras (metodologías ágiles) en la práctica pedagógica por parte de los docentes en la Universidad del Rosario”.

El problema se debe a varios factores. Primero, aunque varios docentes reconocieron tener conocimientos básicos sobre innovación y metodologías ágiles, algunos no han tenido un mayor acercamiento a la innovación pedagógica. Otros docentes, a pesar de conocer sobre innovación pedagógica, no necesariamente aplican lo aprendido en sus clases o práctica docente.

Esta situación se atribuye a varias razones: en primer lugar, algunos docentes mencionaron que se enteraban tarde de las actividades de formación en estos temas ofrecidas por la universidad, o los horarios no eran fáciles de conciliar con sus obligaciones. En segundo lugar, la falta de tiempo para modificar sus programas y una cierta resistencia al cambio contribuyen a que muchos docentes continúen con clases planeadas de manera tradicional. Esto resalta la necesidad de desarrollar estrategias que faciliten la adopción de metodologías ágiles y herramientas innovadoras de manera más accesible y efectiva para los docentes.

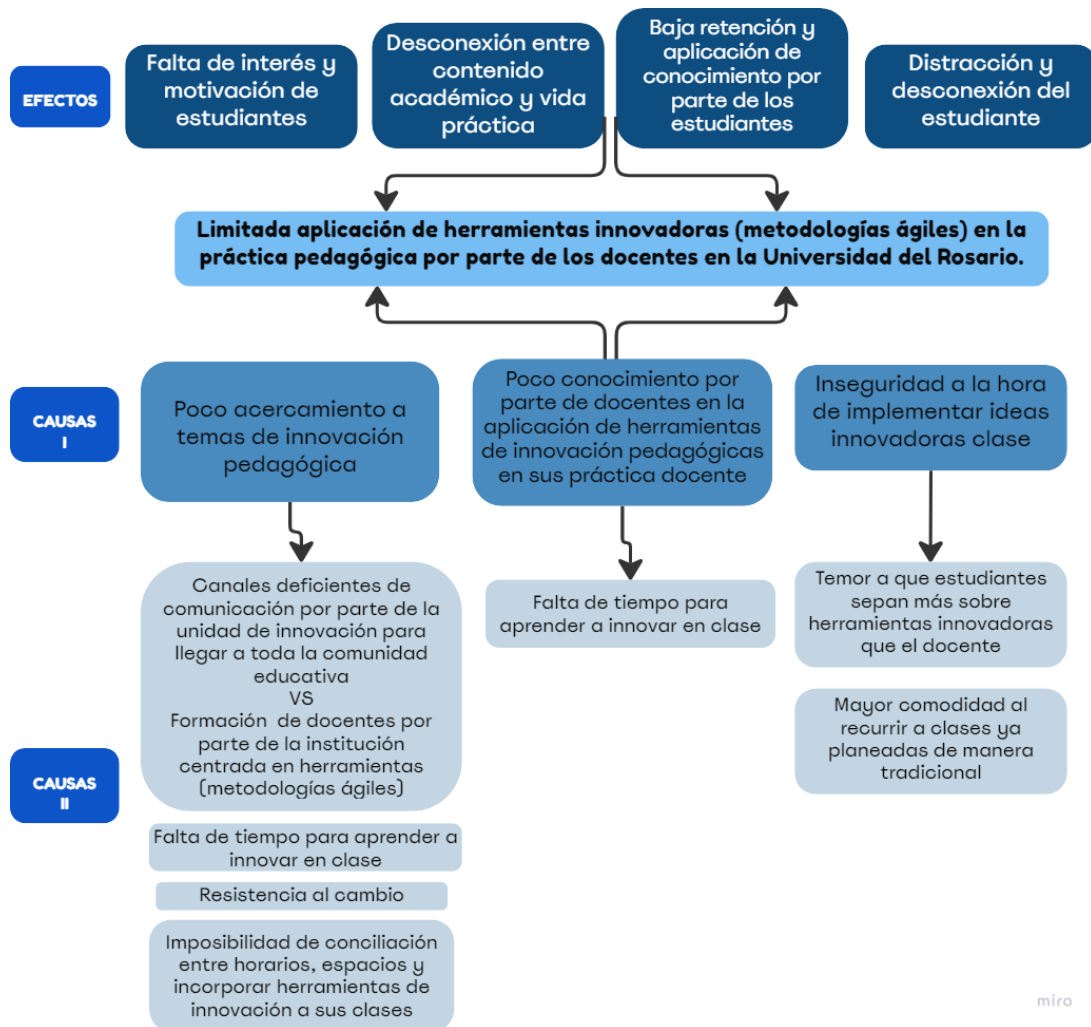


Figura 4 Árbol de problemas II

Priorización de Hipótesis

Para el proceso de priorización de hipótesis a comprobar, éstas estaban relacionadas en su mayoría con las necesidades de los docentes, los dolores identificados durante nuestras sesiones de ideación y definición. En este sentido, se cree que nuestra solución puede contribuir a mejorar la experiencia de enseñanza-aprendizaje y sobre todo ofrecer una herramienta práctica con información clave. Ahora bien, respecto al prototipo nosotros

consideramos viable llevarlo a cabo con bajo presupuesto y contando con docentes que quisiera apoyarnos en el desarrollo de nuestras sesiones de experimentación

Tabla 7 Hipótesis sobre storytelling

Hipótesis de deseabilidad	Hipótesis de factibilidad	Hipótesis de viabilidad
<p>H1: Nosotros creemos que el uso de las <i>STORYTELLERS</i> puede contribuir a la necesidad de una clase más dinámica</p> <p>H2: Nosotros creemos que la innovación con storytelling se dirige a los “dolores” de los profesores en sus clases.</p> <p>H3: Nosotros creemos que el uso <i>STORYTELLERS</i> mejora experiencia aprendizaje enseñanza</p> <p>H4: Nosotros creemos que el docente querrá dinamizar sus clases con <i>STORYTELLERS</i></p> <p>H5: Nosotros creemos que nuestra herramienta tiene información clara y clave para entender y usar el storytelling en clase</p> <p>H6: Nosotros creemos que el tamaño y diseño <i>STORYTELLERS</i> permite el uso práctico de la herramienta por parte del docente</p>	<p>H1: Nosotros creemos que podemos costear (\$150.000) las sesiones del prototipo e iteración</p> <p>H2: Nosotros creemos que podemos contar con un grupo de docentes interesados en participar en nuestras sesiones (2 sesiones)</p>	<p>H1: Nosotros creemos que los profesores querrán aprender más sobre storytelling y metodologías ágiles para innovar en clase</p>

En nuestro ejercicio de validación con los usuarios, las hipótesis prioritarias fueron las relacionadas con la deseabilidad: H1, que postula que el uso del *STORYTELLERS* contribuirá a la dinámica de las clases, y H2 (Tabla 7), que afirma que el storytelling innovador aborda las necesidades y desafíos percibidos por los profesores. Estas hipótesis se

destacaron por su potencial impacto en la experiencia educativa y en la satisfacción del usuario final.

En contraste, las hipótesis de factibilidad H1 y H2 y viabilidad H1 y H4 (Tabla 7), no fueron priorizadas debido a la falta de evidencia o validación suficiente durante el ejercicio. Por ejemplo, aunque creíamos que podríamos costear las sesiones del prototipo y atraer a un grupo de docentes interesados, estas hipótesis no fueron respaldadas con datos concretos o feedback positivo durante la fase de validación. La H3 (Tabla 7) de factibilidad, que indicaba la disponibilidad de un grupo de docentes participantes, también careció de evidencia suficiente para justificar su priorización en el desarrollo inicial de la solución.

Para asignar prioridades, evaluamos cada hipótesis según su potencial impacto en la experiencia del usuario y la viabilidad de su implementación. Aquellas con mayor respaldo y evidencia se consideraron prioritarias para enfocar nuestros recursos y esfuerzos de validación. Por otro lado, las hipótesis no priorizadas requerirán más investigación y validación en etapas posteriores del desarrollo, donde se buscará obtener más datos y evidencias concretas para respaldar su integración efectiva en la solución innovadora diseñada.

3.3 Implementación de la Innovación Pedagógica

3.3.1 Diseño del experimento

Para validar las hipótesis (Revisar Tabla 7) relacionadas con la herramienta STORYTELLERS se hicieron 2 sesiones con profesores universitarios. Las hipótesis que se incluyeron fueron la creencia de que los profesores desearían dinamizar sus clases con las *STORYTELLERS* (H4), que la herramienta proporciona información clara y clave sobre el storytelling (H5), y que el tamaño, diseño y contenido de las cartas permitirían su uso práctico (H6). Además, se consideró la expectativa de contar con un grupo de docentes interesados en participar en las sesiones de prueba (H2) y la creencia de que los profesores estarían motivados a aprender más sobre storytelling y metodologías ágiles para innovar en clase (H1).

Se realizaron cinco sesiones virtuales individuales a través de ZOOM (Figura 5) con docentes seleccionados para presentar el primer prototipo de *STORYTELLERS*. Durante estas sesiones, se socializó el objetivo del proyecto y se mostró el prototipo de las cartas, incluyendo el contenido de cada mazo, ejemplos de algunas cartas y su contenido, y códigos QR para acceder a material extra (Figura 7). También se discutieron posibles escenarios de aplicación y uso (Figura 5). Se solicitó a los docentes sus impresiones, sugerencias y comentarios sobre la herramienta, y se recolectó feedback cualitativo para evaluar su percepción sobre el uso de la herramienta, su aporte a la dinámica de las clases, la claridad

de la información proporcionada y la utilidad práctica del mazo de cartas y la herramienta de storytelling.

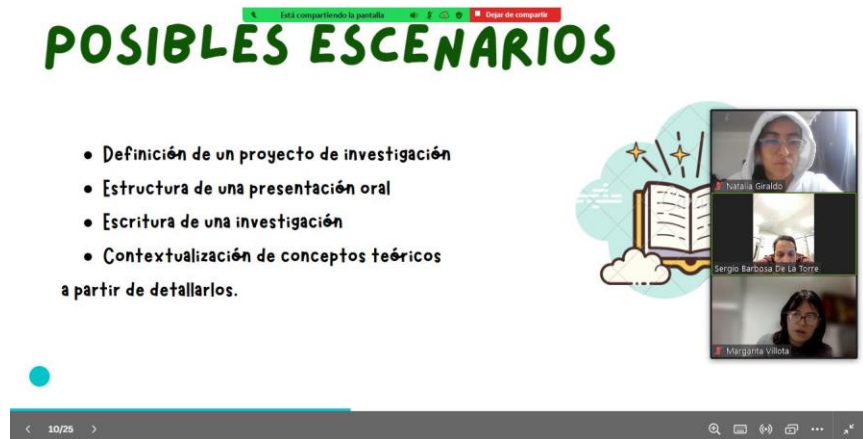


Figura 5 Experimentación prototipo- docente 1

Los cinco docentes participantes consideraron a STORYTELLERS como una herramienta práctica que, sin duda, contribuiría a hacer las clases más dinámicas, participativas y creativas. Sin embargo, expresaron que no tenían total claridad sobre algunos aspectos del contenido, ya que no está claro si la baraja se enfoca únicamente en proporcionar información e instrucciones, o si también incluye ejercicios prácticos. Sugirieron integrar cartas con ejemplos concretos, incorporar cartas que faciliten la interacción con los estudiantes y proporcionar al docente una guía o recomendaciones sobre cómo adaptar las cartas a su disciplina específica y a sus clases.

Basado en los resultados de las primeras sesiones (Figura 6), se realizaron iteraciones y mejoras al prototipo original. Estas modificaciones incluyeron ajustes en el diseño de las cartas, refinamiento de la información entregada y adaptación de las estrategias de

implementación recomendadas. La participación activa de los docentes en este proceso aseguró que las soluciones desarrolladas fueran realmente efectivas y adecuadas para su contexto educativo específico.



Figura 6 Primera sesión de experimentación- docente 2

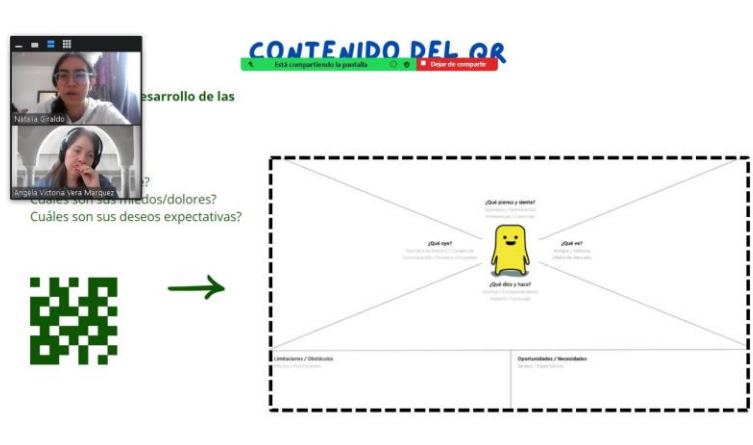


Figura 7 Primera sesión de experimentación- docente 2

3.3.2 Documentación de aprendizajes sobre la Implementación

En la presentación del prototipo (Figura 8-9), *STORYTELLERS* demostró ser una herramienta valiosa como innovación pedagógica: Logra transformar la dinámica de enseñanza, promoviendo un aprendizaje más activo y demuestra la importancia de integrar metodologías

ágiles y herramientas creativas en el entorno educativo para fomentar un aprendizaje significativo y duradero.



Figura 8 Primera sesión de experimentación- docente 3

Fue de vital importancia darnos cuenta que los docentes están muy dispuestos a usar *STORYTELLERS*, siempre y cuando se les brinde una información clara y concisa y les permita incorporar el uso de las cartas de manera orgánica a las clases (Figura 8). Así mismo, para los docentes resulta clave generar un elemento disruptivo a través del juego, la participación y la interacción entre estudiantes, por lo tanto, la sugerencia sobre generar mazos de cartas que permitieran tener este tipo de intercambio entre estudiantes- docentes a través de las cartas fue realmente clave para poder iterar y cambiar puntos clave en la baraja.

La importancia de la empatía en el diseño de esta solución educativa fue uno de los aspectos más valiosos frente a la experimentación: comprender las perspectivas y desafíos de los docentes y estudiantes fue crucial para pensar una herramienta útil y significativa. Por otra parte, la colaboración con los docentes durante todo el proceso permitió identificar las necesidades reales del aula y adaptar la herramienta en consecuencia. La retroalimentación

continua fue esencial para iterar y mejorar el diseño, asegurando que la baraja sea más intuitiva, relevante y fácil de usar.

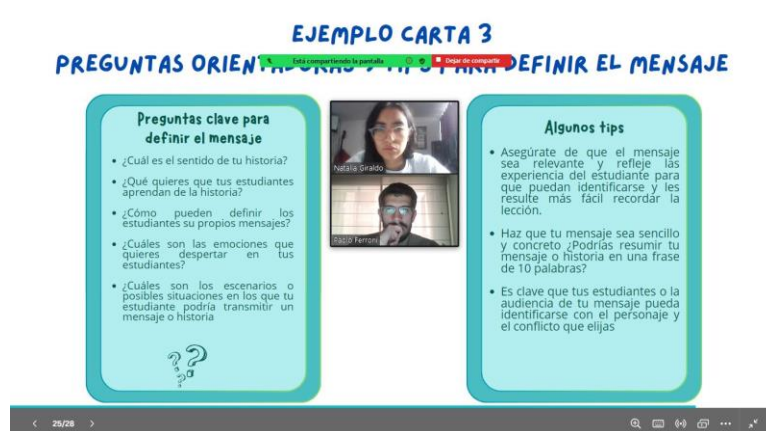


Figura 9 Primera sesión de experimentación- docente 3

Estos espacios (Figura 9-10) con los docentes revelaron que los estudiantes responden positivamente a las técnicas que involucran narrativas y ejemplos cotidianos, hay una gran necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas a las necesidades y expectativas de las nuevas generaciones de estudiantes, quienes están acostumbrados a consumir información en formatos diversos y dinámicos.



Figura 10 Segunda sesión de experimentación- docente 4 y 5

3.4 Iteración de la Innovación Pedagógica

3.4.1 Diseño de la Iteración

Para Tech in Lab I, la recolección de información se relacionó con las necesidades de los docentes y su percepción sobre la limitada aplicación de herramientas innovadoras para dinamizar sus clases y su poco conocimiento sobre actividades que puedan involucrar a los estudiantes, así como promover metodologías más participativas en el aula. De las sesiones realizadas surge como solución poder integrar el Storytelling como metodología ágil al aula para complementar la labor pedagógica. Para este momento se piensa en una formación para docentes o en material que pudiese ayudar a los docentes a manejar dicha metodología en clase.



Figura 11 Prototipo 1

Para Tech in Lab II, propusimos el diseño de una baraja de cartas para apoyar la implementación y el acompañamiento de las clases con storytelling, dando origen a STORYTELLERS. En el primer prototipo, se incluyeron varias cartas con el objetivo de

brindar instrucciones a los docentes sobre cómo utilizar el storytelling. Se decidió dividir la baraja en seis mazos (Figura 11), cada uno correspondiente a una etapa del storytelling, permitiendo así guiar el proceso de creación de historias o la identificación de narrativas.

Para la primera presentación los docentes destacaron diferentes elementos valiosos de STORYTELLERS, los tres docentes coincidieron en que es una herramienta que complementa muy bien la labor docente, es práctica por su tamaño, tiene información clave para personas que no conocen tanto sobre el tema, integra muy bien el Storytelling como metodología ágil al contexto pedagógico. En cuanto a los elementos por mejorar, se identificaron los siguientes aspectos: aunque la baraja de cartas se divide en categorías claras, podría beneficiarse de un componente de gamificación y una herramienta interactiva si se añadieran algunos mazos correspondientes a retos o técnicas con una lógica más lúdica para el uso en clase.

Además, todos los cinco docentes coincidieron en la necesidad de mayor claridad sobre cómo utilizar la herramienta, incluyendo recomendaciones y ejemplos específicos para aplicar el storytelling en diferentes disciplinas (ciencias, sociales, diseño, salud, etc.) o tipos de clase (teóricas, de cátedra, prácticas, de investigación). Otra observación importante de una docente fue la integración de alguna forma de evaluación para evidenciar qué se logró o qué se pretendía con la lección en clase. Finalmente, tres docentes sugirieron tener algunas cartas en blanco para incluir ejercicios, información, técnicas o retos que surgieran durante las clases o que se les ocurrieran a los docentes en el ejercicio de la docencia. Frente al diseño

se nos recomendó no utilizar tanto texto, usar más imágenes e integrar cartas que se puedan repartir a los estudiantes o que permitan un intercambio de ellas.



Figura 12 Prototipo 2- Iteración

Posterior a la retroalimentación recibida, encontramos todas las observaciones realmente valiosas para la iteración. Las recomendaciones frente al diseño son sencillas de implementar, ya que requieren un lenguaje visual más gráfico y con menos texto. La observación sobre la integración de retos y actividades prácticas (Figura 12) a través de cartas que fomenten la interacción entre docentes y estudiantes, así como entre los estudiantes mismos, también fue fundamental. Esto llevó a cambiar el orden de los mazos y a generar categorías específicas para estos elementos y un mazo extra de cartas en blanco para el uso libre por parte del

docente (Figura 12). En la iteración, se añadieron mazos en tonos de grises que incluyen cartas diseñadas para incorporar un componente lúdico e interactivo (Figura 13).



Figura 13 Prototipo 2- Iteración cartas interactivas

En un primer prototipo cada mazo de color tenía la misma estructura (Figura 14), un cambio realizado fue la creación de mazos específicos para retos y técnicas (Figura 15-16), dejando en las cartas de colores correspondientes a las etapas de Storytelling únicamente la información clave, ejemplos y preguntas orientadoras. Esto facilita el entendimiento de cada etapa de manera más clara y enfocada.

EL CONTENIDO ES IGUAL PARA CADA COLOR

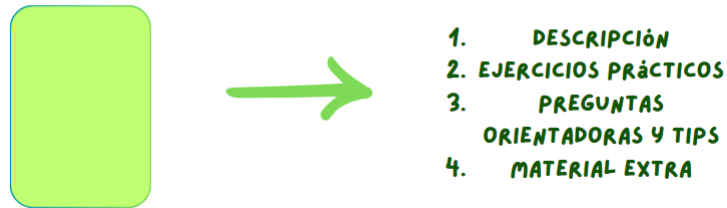


Figura 14 Prototipo 1 contenido de cada mazo

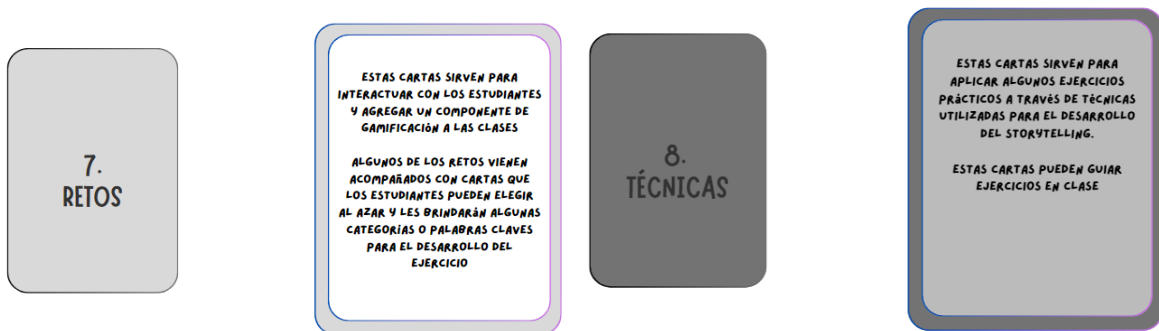


Figura 15 Prototipo 2- iteración cartas con retos y técnicas



Figura 16 Ejemplo de técnica

Se identificó que la contextualización de los ejercicios y ejemplos a la realidad de los docentes y estudiantes aumenta la relevancia y el impacto de las actividades, lo que mostró la necesidad de brindar indicaciones claras teniendo en cuenta el contexto (tipo de clase o disciplina) específico en el que serán utilizadas. Además, los docentes señalaron la falta de tiempo como una barrera para implementar nuevas metodologías en sus clases, indicando que las herramientas pedagógicas deben ser eficientes y no requerir una inversión de tiempo excesiva.

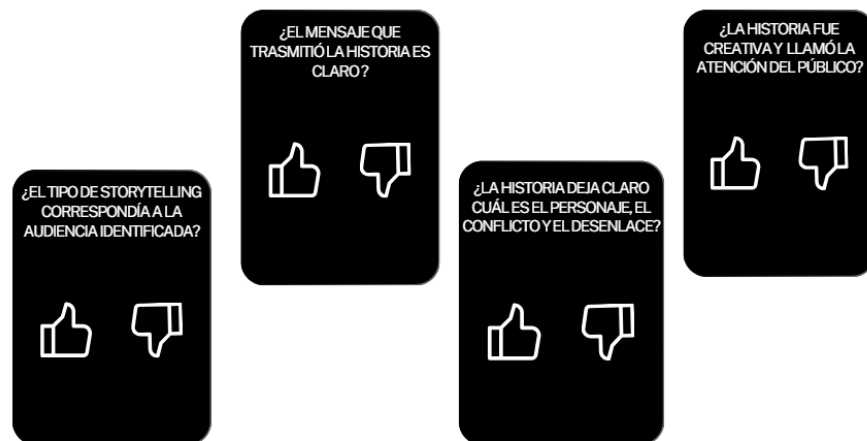


Figura 17 Iteración- Mazo de cartas evaluación.

Finalmente, se integró un mazo específico para la evaluación (Figura 17), diseñado para ser utilizado en ejercicios de coevaluación o evaluación entre pares. Estas cartas guiarán el proceso de evaluación en el aula, permitiendo a los estudiantes utilizar una metodología de pulgar arriba o pulgar abajo para evaluar diferentes criterios de las historias presentadas. Este sistema puede ser implementado a través de votaciones del curso completo o coevaluaciones entre estudiantes y grupos, fomentando una retroalimentación constructiva y colaborativa.

Las diferentes fases para la iteración (Tabla 8) permitieron obtener aprendizajes y reflexiones clave para la iteración de la baraja *STORYTELLERS*: la necesidad de que la baraja sea flexible y adaptable a diferentes contextos y disciplinas, la importancia de que la herramienta pueda personalizarse (Cartas en Blanco) según las necesidades específicas de los docentes. Además, los docentes valoraron la claridad de la información y la facilidad de uso de las cartas, pero señalaron que algunos conceptos podrían ser más simplificados, lo que subraya la importancia de la claridad los conceptos e instrucciones para garantizar una utilización efectiva por parte de los usuarios, independientemente de su familiaridad previa con el storytelling.

Tabla 8 Fases de la iteración

Momentos de la iteración	Descripción
Evaluación	Revisión inicial de la retroalimentación recibida por parte de los profesores. Así como su respectivo análisis de la efectividad percibida y qué aspectos podrían mejorar
Diseño de mejoras	Se incluyeron cuatro mejoras de acuerdo con lo socializado por los profesores: estructura, diseño, preguntas y retos
Inclusión de mejoras	Adaptación de las cartas según las nuevas categorías y funcionalidades propuestas por los docentes.
Iteración efectiva	Validación de cambios e indagación por posibilidad de uso de <i>STORYTELLERS</i> por los docentes

3.3.2 Documentación de aprendizajes y descubrimiento de insights

Después de realizar el proceso de iteración y modificación, uno de los principales hallazgos fue la necesidad de ampliar las categorías de cartas para abarcar diferentes aspectos del proceso educativo. Otra modificación importante fue la introducción de cartas en blanco de

uso libre, que permitieron a los profesores personalizar y adaptar las actividades de storytelling según las necesidades y los intereses específicos de sus clases. Esta flexibilidad se mostró crucial para promover la creatividad y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Incluir ejemplos y recomendaciones asociados al uso en diversos contextos permite que la herramienta sostenga mayor flexibilidad que otras de su mismo tipo. Ya que no solo se puede usar para una asignatura específica sino para varias.

Finalmente se considera que el prototipo puede mejorar en cuanto a diseño gráfico y lenguaje visual, queda pendiente la iteración física que permita interactuar con la herramienta en vivo y en directo y se pueda hacer un rastreo sobre su uso e implementación.

3.5 Propuesta de Valor de la Innovación Pedagógica

A continuación se presenta la propuesta de valor diferenciador de la propuesta STORYTELLERS, para identificar los elementos diferenciadores no sólo se tuvo en cuenta el Lienzo de la propuesta de valor (Figura 18), que permitió rastrear las frustraciones, alegrías y la solución sino que se analizaron dos propuestas de barajas ligadas al Storytelling (Figura 19-20)

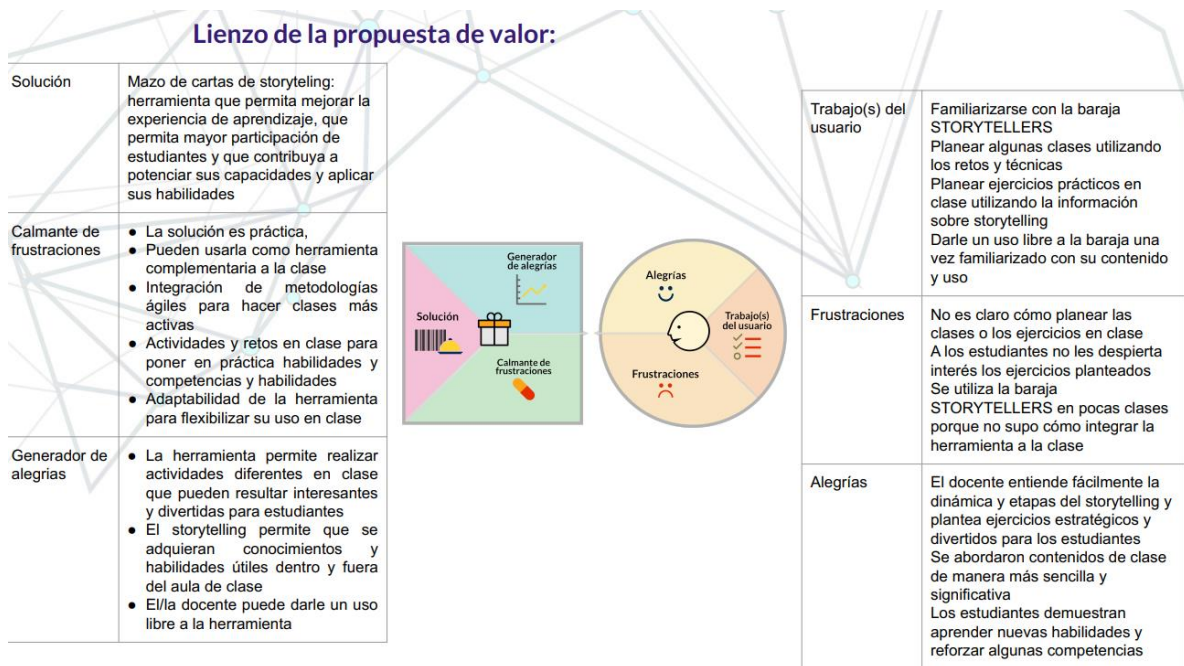


Figura 18 Lienzo Propuesta de valor

Propuestas similares

En el mercado, han surgido diversas barajas de cartas que han incorporado elementos prácticos, lúdicos y de gamificación en múltiples áreas. Estas barajas ya no se limitan exclusivamente al ámbito del juego; ahora se aplican de manera innovadora en contextos laborales y educativos. Se utilizan para facilitar dinámicas de grupo, gestionar metodologías de forma más efectiva y enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al integrar componentes interactivos y gamificados, las barajas de cartas se han convertido en herramientas versátiles que potencian la creatividad, la participación y la eficiencia en diversas aplicaciones.

Logramos rastrear otras dos barajas que también se centran en el Storytelling: Una de estas barajas es **CONTAME** (Figura 19), desarrollada en Argentina. Este juego está diseñado para

1 a 6 jugadores y su objetivo es crear y narrar historias utilizando las cartas. Las historias pueden ser orales, escritas o teatralizadas, lo que fomenta la creatividad y la expresión en múltiples formas. Desarrollada por la editorial *Tinkuy* especializada en juegos literarios, CONTAME ofrece una variedad de cartas con categorías temáticas que ayudan a construir relatos. Aunque no está específicamente centrada en el Storytelling ni proporciona elementos informativos sobre esta metodología ágil, la baraja facilita la construcción de historias a través de una dinámica lúdica que enriquece la experiencia narrativa.



Figura 19 Contame juego argentino

Por otra parte, encontramos la baraja **STORYTELLING** (Figura 20) del grupo español **Triggers**, ubicado en Barcelona. Esta baraja está compuesta por una serie de cartas que incluyen preguntas orientadoras diseñadas para dinamizar sesiones grupales, especialmente en los ámbitos de marketing, publicidad y diseño. Aunque no está centrada exclusivamente en Storytelling, es útil para fomentar la interacción y generar lluvias de ideas en diversas sesiones de trabajo que utilicen metodologías como el Design Thinking. La baraja está disponible en versiones digital y física, en inglés y español, y, a pesar de no contener

información específica sobre Storytelling, facilita la creatividad y la colaboración al estimular el pensamiento y la lluvia de ideas.



Figura 20 Storytelling by Triggers

Nuestra idea STORYTELLERS también se suma a las barajas de cartas, como una herramienta pedagógica que complementa la labor del docente.

STORYTELLERS
"STORYTELLING PARA
CLASES CON IMPACTO"

Figura 21 Imagen de referencia prototipo

STORYTELLERS (Figura 21) ofrece a los docentes una herramienta práctica y portátil que facilita la integración del Storytelling en el aula. Diseñada para ser fácil de transportar, esta baraja de cartas proporciona información clave, preguntas orientadoras y ejemplos prácticos, permitiendo a los docentes, incluso aquellos sin experiencia previa, aprender y aplicar el

Storytelling de manera efectiva. La baraja no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también permite a los docentes aplicar lo aprendido a sus contenidos y enfoques teóricos de forma dinámica.

Al combinar técnicas de Storytelling con múltiples formatos y elementos, STORYTELLERS transforma las clases tradicionales en experiencias más interactivas y participativas. Esto fomenta la creación activa de contenido por parte de los estudiantes, mejorando su compromiso y retención del conocimiento. Su versatilidad permite que se adapte a diversas disciplinas, promoviendo la integración de métodos innovadores y el desarrollo de habilidades críticas y creativas del siglo XXI, como la comunicación efectiva, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la alfabetización digital.

4. Conclusiones

El proceso de STORYTELLERS ha evidenciado que la integración del Storytelling en la enseñanza puede tener un impacto profundo en la dinámica del aula y en el desarrollo profesional de los docentes. En primer lugar, la implementación de la baraja puede facilitar una transición fluida hacia metodologías más innovadoras, proporcionando a los profesores una herramienta concreta y accesible para aplicar técnicas de innovación en sus clases. Esto permite a los docentes superar las barreras tradicionales y explorar nuevas formas de comunicar y conectar con los estudiantes.

Además, el enfoque práctico de STORYTELLERS, con su combinación de mazos instruccionales y de ejercicios, puede ser efectivo para mejorar la comprensión del Storytelling y su aplicación práctica. Los docentes pueden utilizar la baraja no solo como un recurso de aprendizaje personal, sino también como un medio para crear experiencias educativas más interactivas y participativas. Esto resulta en una enseñanza más centrada en el estudiante, donde los alumnos se convierten en activos creadores de contenido, lo que incrementa su motivación y compromiso con el aprendizaje.

Otra conclusión importante es que STORYTELLERS ha mostrado ser versatilidad para diferentes contextos y disciplinas. La capacidad de adaptar las técnicas de narración a diversas áreas de estudio y niveles educativos es clave para su éxito. Los docentes pueden personalizar la herramienta según sus necesidades específicas, lo que permite una integración efectiva de métodos innovadores en sus prácticas pedagógicas. Esta flexibilidad muestra el potencial de la baraja para promover una educación más creativa y adaptable a los desafíos contemporáneos.

Finalmente, la implementación del proyecto ha puesto de manifiesto la necesidad de un apoyo continuo y una comunicación efectiva para maximizar el impacto de las herramientas pedagógicas innovadoras. Aunque STORYTELLERS ha sido bien recibido, se ha identificado la importancia de brindar formación adicional y establecer canales de retroalimentación para asegurar una adopción exitosa y sostenible. Este aprendizaje muestra la necesidad de un enfoque holístico en el desarrollo e implementación de recursos

educativos, donde la innovación se acompaña de estrategias de apoyo y seguimiento para garantizar su efectividad en el entorno educativo.

5. Agenda futura

(0-6 meses): Durante los primeros seis meses, la intención es poder tener la iteración física para poder realizar sesiones presenciales donde docentes interactúen con la herramienta para la validación y ajuste del mazo de cartas basado en storytelling para entornos educativos reales. Se entrará en contacto con el Centro de desarrollo profesoral (CEAP) para ofrecer la herramienta y buscar financiación dentro de la Universidad del Rosario. Además, de explorar espacios de formación para difundir el uso del mazo de cartas entre varios docentes de la universidad.

(6 meses-12 meses): se buscará después optimizar y expandir los recursos del uso del storytelling en clase. Esto incluirá: capacitar más de 50 docentes de distintas áreas del conocimiento; buscar alianzas estratégicas a nivel regional con otras universidades y la inclusión de otras tecnologías de la información como video o podcast que nos permitirán llevar más allá la implementación de la herramienta.

(más de 12 meses): Se buscará que la herramienta se expanda a nivel nacional e internacional. Se generarán concursos de innovación pedagógica usando storytelling a través de diversas tecnologías de la información; se buscará la creación de comunidades prácticas de docentes y de estudiantes alrededor del uso del storytelling en ambientes educativos. Se expandirá el uso de estas metodologías a empresas en regiones y otros países.

6. Narrativa comunicación del proyecto

Agregue aquí el enlace del video que generó como parte de la comunicación estratégica del proyecto.

https://drive.google.com/file/d/1WyIo4wkxM-XOFnVoPXWacTIz_IZdeaf/view?usp=sharing

Referencias bibliográficas

- Cobo, C. (2016) La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Penguin Random House.
- El País (2021). Qué hace la universidad para que sus estudiantes encuentren trabajo. <https://elpais.com/sociedad/futuros-educacion/2021-02-05/que-hace-la-universidad-para-que-sus-estudiantes-encuentren-trabajo.html>
- Lamarre, Guillaume. (2019) Storytelling como estrategia de comunicación. Editorial GG, SL: Barcelona
- Martínez-Huamán, E.; Félix Benites, E.; Quispe Morales, R.. (2022). Innovación educativa y práctica pedagógica docente en instituciones educativas rurales en el Perú en tiempos de pandemia. Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales, 24 (1), Venezuela. (Pp. 62-78).
- Ministerio de Educación de Colombia (2022). Orientaciones para el fomento de la innovación educativa como estrategia de desarrollo escolar. https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/archivos_contenidos/OrientacionesInnovacion_v2.pdf
- Núñez, Antonio (2011). Storytelling en una semana. Centro Libros PAPF, S. L. U. Grupo Planeta. Barcelona. España
- Pacheco, B. y Herrera, V. (2015). Proyectos Educativos Innovadores. Guía Orientativa para su Diseño e Implementación. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).
- Patarroyo, C. & Navarro, M. (2017). Aprender a Aprender: La apuesta pedagógica de la Universidad del Rosario. Reflexiones Pedagógicas U Rosario, 9.
- Sánchez Rosas, J (2019). Aburrimento: Función, causas y estrategias de intervención. En: La ciencia de enseñar. Aportes desde la psicología cognitiva a la educación. (pp.21-30). Editorial de la Universidad Nacional de Mar del Plata

- Torales, J, & Barrios, . (2017). El aburrimiento en estudiantes universitarios. FEM: Revista de la Fundación Educación Médica, 20(4), 207. Epub 16 de agosto de 2021. <https://dx.doi.org/10.33588/fem.204.900>
- Vargas, K., Huayanca, P., Ramos, N., & Villamar, M. (2019). Estilos y estrategias de aprendizaje, una búsqueda efectiva para hallar la relación con la motivación académica. Revista Innova Educación, 1(2). <https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.02.006>