

# El uso de las historias para la docencia en el Grado de Educación

## *Use of stories for teaching in Bachelor's Degree in Education*

Sheila García-Martín\*, Judit García-Martín\*\*, Mario Grande-de-Prado\*

\*Facultad de Educación  
Universidad de León  
Campus de Vegazana, s/n, 24071 León (España)  
\*\*Facultad de Psicología  
Universidad de Salamanca  
Avda. de la Merced, 109-131, 37005 Salamanca (España)  
[sgarc@unileon.es](mailto:sgarc@unileon.es) [jgarm@usal.es](mailto:jgarm@usal.es) [mgrap@unileon.es](mailto:mgrap@unileon.es)

### Resumen

En la actualidad, el profesorado tiene en la narración una de las herramientas con las que poner en práctica, metodologías docentes activas innovadoras como es la gamificación. En este sentido, la creación y la narración de historias o *storytelling*, se ha convertido en una alternativa atractiva pues responde a los intereses de los estudiantes en el juego, brinda la posibilidad de aprender jugando y favorece su motivación hacia el aprendizaje. En el presente trabajo, se desarrolla una propuesta didáctica cuyo objetivo es introducir los juegos narrativos y el *storytelling* en las prácticas docentes de la asignatura de Organización Escolar, materia incluida en los planes de estudio de los Grados de Maestro en Educación Infantil y Educación Primaria. Se presenta, además, material complementario para su puesta en práctica, así como para su posible adaptación a otras materias. Finalmente, se discuten sus implicaciones y las conclusiones derivadas del desarrollo de la propuesta destacando su carácter innovador, lúdico y motivador para los estudiantes, así como para el desarrollo profesional de los docentes de nivel educativo superior.

**Palabras clave:** Juegos narrativos, Juegos de rol, Gamificación, Metodologías Docentes Activas.

### Abstract

Nowadays, teachers have one of tools with which to put into practice, innovative active teaching methodologies such as gamification, in narration. In this sense, the creation and narration of stories or storytelling has become an attractive alternative since it responds to the interests of students in the game, offers the possibility of learning while playing and favors their motivation towards learning. In the present work, a didactic proposal is developed whose objective is to introduce narrative games and storytelling in the teaching practices of the Educational Organization subject, a subject included in the study plans of the Bachelor's Degrees in Early Childhood Education and Primary Education. In addition, complementary material is presented for its implementation, as well as for its possible adaptation to other subjects. Finally, its implications and the conclusions derived from the development of the proposal are discussed, highlighting its innovative, playful and motivating nature for students, as well as for the professional development of higher education teachers.

**Key words:** Narrative games, Role-playing games, Gamification, Active Teaching and Learning Methodologies.

## 1. Introducción

El lenguaje es el principal vehículo a través del cual se construyen los significados en las aulas (Cutrera y Stipcich, 2015). Siendo la comunicación, en las instituciones educativas, un elemento decisivo por diversos motivos entre los que destacan que las escuelas son uno de los ambientes humanos más concurridos. En ellas, se produce una interacción social, mediante la cual, los usuarios expresan su propia personalidad y sus actitudes. Además de que el lenguaje es el medio a través del cual se produce gran parte de la enseñanza y del aprendizaje en las organizaciones educativas (Cazden, 1991).

Por su parte, la narración es, desde siempre, una de las formas más usadas por el ser humano para comprender el mundo, para conocer lo que no conoce y para expresar lo que ya sabe (Sbriziolo, 2017). En la actualidad, el profesorado tiene en la narración una de las herramientas con las que poner en práctica, metodologías docentes activas innovadoras como es la gamificación. Ésta se ha convertido en una alternativa atractiva ya que responde a los intereses de los estudiantes en el juego, brinda la posibilidad de aprender jugando (Werbach y Hunter, 2012) y favorece la motivación hacia el aprendizaje (García-Martín y García-Martín, 2020; Grande-de-Prado *et al.*, 2020).

En este caso de gamificación, a través de la creación y la narración de historias o *storytelling*, los estudiantes pueden sentirse parte de una comunidad y construir su propia identidad (Londoño-Monroy, 2012; McAdams *et al.*, 2006), así como, transmitir saberes, reflexiones o experiencias propias, ajenas o colectivas (McDrury y Alterio, 2003). Los relatos pueden considerarse, por tanto, una herramienta pedagógica de gran potencial para trabajar, de forma motivadora, valores, emociones, contenidos y competencias en el aula (Rosales, 2016, citado en Roig-Vila, 2019).

Al mismo tiempo, se evidencia, una vez más, el papel fundamental que desempeña la formación continua del profesorado del siglo XXI (Ayala y Luzón, 2013), el entrenamiento de los docentes en el uso de herramientas diversas, el cambio de las prácticas educativas, la demanda de aprendizaje personalizado, la creación de oportunidades reales de aprendizaje, la personalización, el pensamiento profundo, así como la promoción de sus competencias.

En este sentido, se realiza la siguiente propuesta didáctica de uso de la creación y narración de historias o *storytelling* en la asignatura de Organización Escolar, incluida en el plan de estudios de los Grados de Maestro en Educación Infantil y Educación Primaria, teniendo en cuenta otras experiencias docentes en las que se incorpora el *storytelling* a la formación universitaria tales como Ramos *et al.* (2019).

## 2. Justificación de la propuesta

En el presente trabajo, se recoge una propuesta didáctica cuyo objetivo es introducir los juegos narrativos y el *storytelling* en las prácticas docentes de la asignatura de Organización Escolar, materia incluida en los planes de estudio de los Grados de Maestro en Educación Infantil y Educación Primaria.

Esta propuesta surge a partir de la realización del curso: *El poder de las historias: El uso del storytelling y los juegos narrativos para la docencia en Ciencias Sociales y Jurídicas*, impartido por los docentes: Dr. Mario Grande de Prado y Dr. Pedro José Ramos Villagrasa, de la Universidad de León y de la Universidad de Zaragoza, respectivamente, en el marco del Programa de Formación Permanente de Profesorado de la Universidad de León.

Para desarrollar esta propuesta, se ha seleccionado la asignatura de Organización Escolar. Dicha elección viene motivada por el carácter de formación básica de la misma, además de por su necesaria transversalidad para el desarrollo de la formación docente, siendo complementaria del 80% de las asignaturas que conforman el Plan de Estudios del Grado de Maestro, puesto que estudia los elementos que conforman el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

La actividad que se plantea, bajo el título: “*Érase una vez...*” es una adaptación del trabajo propuesto por Fernández *et al.* (2017) para la asignatura de Psicología del Trabajo y de las Organizaciones, del Grado en Relaciones Laborales de la Universidad de Zaragoza. Nuestra propuesta se dirige a la asignatura de Organización Escolar que se imparte, en la actualidad, en el Grado de Educación Primaria de la Universidad de León. De manera que, se diseña y se planifica dicha actividad en función de los contenidos que se incluyen en la Guía Docente de la asignatura. La elección de esta actividad viene justificada por las amplias posibilidades que ofrece en las distintas disciplinas y su fácil integración en las prácticas grupales

en el contexto universitario actual.

### 3. Asignatura: Organización Escolar

La asignatura de *Organización Escolar* (6 créditos ECTS) es una asignatura de segundo curso de los Grados en Educación Infantil y Educación Primaria de la Universidad de León, materia incluida en el Bloque de Formación Básica.

Es una asignatura que es considerada fundamental para la formación inicial y para el desarrollo profesional de los maestros al introducir a los alumnos en la organización propia de los centros educativos, en la dimensión normativa que determina la proyección de la política educativa en el centro, y en definitiva, de todos los elementos que están presentes en el proceso de enseñanza y de aprendizaje en las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria.

En el curso 2019-2020, el total de alumnos matriculados en la asignatura de Organización Escolar del Grado en Educación Primaria ascendía a 152. Las subdivisiones que se realizaron de los estudiantes fueron; formación de dos grupos A, con 75 y 77 alumnos cada grupo (estas agrupaciones eran destinadas habitualmente a la impartición de clases teóricas magistrales) y cinco grupos B3, con 30 alumnos cada grupo aproximadamente (estas agrupaciones estaban destinadas a las clases prácticas).

Entre los objetivos, las competencias y los resultados de aprendizaje que se espera alcanzar por los estudiantes, a partir de la propuesta educativa que se incluye en el presente manuscrito, se han seleccionado los siguientes:

#### Objetivos:

Analizar y comprender los procesos educativos en el aula y fuera de ella relativos a la etapa de Educación Primaria (de 6 a 12 años).

Analizar la práctica docente y las condiciones institucionales que la enmarcan.

Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula.

Abordar y resolver problemas de disciplina.

Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individuales.

Conocer y abordar situaciones escolares en contextos multiculturales.

Diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula.

Conocer y aplicar experiencias innovadoras en Educación Primaria.

#### Competencias:

Capacidad de aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional, alcanzando las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas de índole social, científica o ética.

Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

#### Resultados de Aprendizaje:

Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y de fuera del centro en la atención a cada alumno, así como en la planificación organizativa de los aprendizajes y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula.

#### 4. Propuesta educativa: “Erase una vez...”

El uso de la narración y del *storytelling* son prácticas basadas en el paradigma constructivista, el cual asume que el conocimiento es el producto o el resultado de la actividad cognitiva del sujeto quien aprende a partir de aquellos fenómenos que se quieren conocer (Fernández *et al.*, 2017). En el caso que se relata a continuación, se pretende utilizar la creación de historias y el *storytelling*, es decir, la narración para fomentar la capacidad de diagnóstico y de toma de decisiones en el ámbito organizacional de los centros educativos, los cuales reúnen unas características propias que los erigen como organizaciones particulares.

De manera que se pretende, a través de esta propuesta práctica, que los estudiantes de la asignatura Organización Escolar puedan alcanzar los objetivos, las competencias y el resultado de aprendizaje seleccionados y recogidos en el apartado anterior.

El procedimiento a seguir en el desarrollo de este trabajo práctico es el siguiente:

En primer lugar, se *presenta la actividad*. Los alumnos se agrupan en pequeños grupos de hasta 5 personas. (La actividad está planteada para realizar durante las clases de B3, con 30 alumnos en total, alrededor de 6 grupos por clase. En aulas con mobiliario no fijo).

El docente les informa de que realizarán una actividad práctica que consiste en primer lugar, en la creación de una historia (cercana a la realidad) que represente un reto y que pueda acontecer en cualquier centro educativo del contexto educativo español, y, en segundo lugar, el planteamiento de una resolución lógica al reto planteado.

Para facilitar la comprensión de la tarea, el docente entrega a los alumnos un modelo de historia que sirve de ejemplo para la elaboración de la suya propia. El modelo aportado puede ser el mismo o similar al que se incluye en el apartado 5 del presente manuscrito. El docente responde las dudas que surgen en relación al desarrollo de la actividad.

En segundo lugar, se produce la *creación de la historia*. Para lo cual, el docente introduce en una urna seis papeletas (una papeleta por grupo). Cada una de ellas contiene un enunciado que representa un reto o una problemática a resolver en un centro educativo y que ha propuesto previamente el docente. (Los ejemplos de estos enunciados que proponen los autores están diseñados a partir del temario de la asignatura Organización Escolar).

Los alumnos son desconocedores de esos enunciados, de manera que, en orden, un miembro de cada grupo escoge una papeleta de la urna. Debe decir en voz alta: “*Érase una vez...*” y leer el enunciado que aparece en la papeleta como por ejemplo:

*“Un/a alumno/a que llegaba nuevo al centro y no hablaba castellano...”*

Una vez que todos los grupos tengan su enunciado y por tanto el comienzo de su historia, cada miembro del grupo planteará un problema –cercano a la realidad y relacionado con el comienzo propuesto- dentro de la historia (AÚN NO deben proponer ninguna solución). Ejemplos de problemas a proponer para la historia:

*“Érase una vez un/a alumno/a que llegaba nuevo al centro y no hablaba castellano...”*  
*“Tenía 8 años y no podía comunicarse ni con profesores, ni con compañeros”,*  
*“Estaba triste porque sus compañeros de clase no querían jugar con él”*

La historia ha de contener todos los problemas propuestos por los miembros del grupo y además, debe introducir elementos/contenidos trabajados en la asignatura (organización del aula, espacios, alumnado, profesorado, Planes de Calidad y de Mejora...). Los alumnos no deben dar solución a los problemas, ni

finalizar la historia, ésta debe tener un final abierto. Debe ser una historia inacabada.

En tercer lugar, la *resolución del problema planteado y fin de la historia*. Una vez finalizada la creación de la historia, un alumno de cada grupo lee en voz alta la historia y se la entrega al grupo de alumnos que se encuentra a su derecha, ellos serán los encargados de resolver dicha historia, escribir un final, solucionando los problemas planteados.

De manera que, las historias se resuelven por grupos diferentes de alumnos a los que las crean. Así, un mayor número de estudiantes trabajan contenidos diferentes en la segunda y tercera parte de la actividad.

Para la solución de los problemas y el planteamiento del final de la historia, los miembros del grupo deben asignarse un rol (que consideren necesario para la resolución de los problemas de su caso).

En el caso planteado con anterioridad, los roles pudieran ser: el alumno que desconoce el idioma, el tutor del aula, el profesor de educación compensatoria, un compañero de aula...

Entre todos, deben proponer soluciones a los problemas y destacar qué elementos de la asignatura de Organización Escolar se recogen de forma implícita y/o explícita, y que influyen en la historia, tanto en los problemas planteados como en las soluciones.

Posteriormente, en función de la preferencia y la disponibilidad de tiempo, los alumnos pueden leer el final de la historia al resto de compañeros en voz alta, así como, representar a través de un *role playing* cómo resuelven la problemática planteada y qué final dan a la historia.

## 5. Material complementario

### 5.1. Modelo de historia

#### El comienzo de la historia:

*“Érase una vez...*

*Un/a maestro/a que debía organizar, por primera vez, una actividad complementaria”.*

*Sonia, maestra de Educación Primaria, llegó a su primer destino entusiasmada tras aprobar unas duras oposiciones. El centro asignado estaba ubicado en una pequeña localidad de la provincia de Zamora de unos 500 habitantes.*

*El centro educativo le sorprendió desde el principio, no era como aquellos que ella había conocido previamente. Se trataba de un CRA (Colegio Rural Agrupado), nunca había trabajado o estudiado en un colegio caracterizado por tener en la misma clase alumnos de diferentes edades y de niveles educativos distintos. Por lo que se lo tomó como un gran reto.*

*Sería tutora de una clase que agrupaba a un total de seis alumnos de los niveles de primero, segundo y tercero de primaria, por lo que en la ardua tarea de programar, consideró que debía organizar una actividad complementaria con los alumnos para conmemorar el día del libro, el 23 de abril. Pensó que sería adecuado que los alumnos visitaran las instalaciones de la Biblioteca Municipal. Pero, ¿cómo lo podía hacer? Puesto que Sonia no era experta en la organización de salidas y/o excursiones, **decidió pedir ayuda a...***

**\*Aclaración:** Como puede observarse en el comienzo de la historia, se han introducido una serie de problemas o retos a resolver:

1. El centro educativo es un Colegio Rural Agrupado.
2. La maestra nunca ha ejercido ni ha estudiado en un colegio con dichas características, desconoce la organización y el funcionamiento.
3. Es tutora de una clase formada por seis alumnos de tres cursos educativos distintos.
4. Quiere organizar una actividad complementaria relacionada con el día del libro.

### El final de la historia:

*Pero, ¿cómo lo podía hacer? Puesto que Sonia no era experta en la organización de salidas y/o excursiones, decidió pedir ayuda a Carmen, la directora del CRA, ella llevaba ejerciendo en ese mismo centro desde el año 2001 por lo que conocía a la perfección el funcionamiento del centro y el procedimiento para realizar todo tipo de actividades. En primer lugar, Carmen consideró que la actividad sería enriquecedora para los alumnos, por lo que la incluyó en la Programación General Anual. Posteriormente, Sonia se puso en contacto con Álvaro, el responsable de la Biblioteca Municipal, quien mostró su disposición y compromiso para realizar la actividad, para mostrarles a los alumnos los servicios y libros de los que dispone la biblioteca, hacerles un carnet para el préstamo de libros y entregarles un pequeño obsequio. Finalmente, Sonia informó a las familias y solicitó las autorizaciones pertinentes. Los alumnos de la clase de Sonia disfrutaron de una estupenda salida para conocer las instalaciones de la Biblioteca Municipal, tratando de acercarles a este espacio y de fomentar su hábito lector.*

**\*Aclaración:** Como puede observarse en el final de la historia, se han introducido una serie de soluciones a los problemas o retos planteados:

1. Carmen incluye la actividad complementaria en la PGA del centro.
2. Sonia se pone en contacto con Álvaro, responsable de la biblioteca.
3. Álvaro propone actividades a desarrollar durante la visita a la biblioteca.
4. Sonia informa a las familias y solicita las autorizaciones.

Final de la historia: Sonia desarrolla la actividad complementaria con la implicación de las siguientes personas (roles a desempeñar):

1. Sonia (maestra protagonista de la historia)
2. Carmen (directora del CRA – que asume las tareas del jefe de estudios en centros con 6-8 unidades –).
3. Álvaro (responsable de la Biblioteca Municipal).

## 5.2. Ejemplos de enunciados

### **“Érase una vez...**

*Un centro educativo que quería realizar una actividad para la que necesitaba la colaboración de las familias...”*

*Un/a maestro/a que debía integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje...”*

*Un/a maestro/a que debía organizar, por primera vez, una actividad complementaria”.*

*Un/a alumno/a que llegaba nuevo al centro y no hablaba castellano...”*

*Un/a director/a que quería mejorar los resultados de su centro educativo...”*

## 6. Discusión y conclusiones

El objetivo de este trabajo ha sido presentar una propuesta didáctica en la que se incorporan la creación de historias o *storytelling* en la docencia y aprendizaje de la asignatura de Organización Escolar, del Plan de Estudios del Grado de Maestro en Educación Primaria.

Es preciso concluir este trabajo haciendo una breve reseña sobre las fortalezas y dificultades encontradas. En primer lugar, en relación a los puntos fuertes destacan las aportaciones profesionales y personales que han derivado de la elaboración de la propuesta. De manera que los autores han sido conscientes de su propia inquietud por mejorar y optimizar el aprendizaje de los estudiantes. Así como, de la capacidad de adaptación de esta propuesta a otras asignaturas del mismo Grado o de otros Grados de estudio afines. Ser capaces de plantear actividades motivadoras en las que se presenta y se repasa el contenido formativo propio de las materias es un reto para cualquier docente, especialmente, aquel que desarrolla su actividad

profesional en los niveles postobligatorios caracterizados en gran medida por las clases magistrales, en las que el estudiante no participa de forma activa en su aprendizaje. Por su parte, entre las dificultades o puntos débiles a reseñar principalmente éstos se refieren a la evaluación de la propia propuesta didáctica, así como al impacto de mejora que supone para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura para la cual se ha diseñado. Todo lo cual debe ser planteado con el objetivo de alentar a los docentes a ser reflexivos y críticos con su propia práctica docente y con el uso de recursos y metodologías diversos.

Finalmente, es importante destacar que esta propuesta trata de asentarse en los pilares de innovación para la mejora y la calidad de los aprendizajes, diseñando actividades gamificadas con las que los alumnos trabajan el contenido de la asignatura desde un formato diverso, motivador y lúdico que los autores consideran favorece la adquisición de conocimientos y la motivación de los estudiantes por el aprendizaje. Finalmente, reseñar que es posible trabajar desde esta propuesta con contenidos de asignaturas muy diversas por sus amplias posibilidades; evidenciando las potencialidades de la gamificación como recurso didáctico en general y de las posibilidades del *storytelling* como recurso educativo universitario, en particular.

## Referencias

- Ayala, A., Luzón, A. (2013) Presentación: Retos y desafíos de la formación del profesorado en el siglo XXI. Una visión comparada. *Revista Española de Educación Comparada*, 22, pp. 9-17.
- Cazden, C. (1991) *El discurso en el aula. El lenguaje de la enseñanza y del aprendizaje*. Paidós-MEC, Barcelona.
- Cutrerá, G., Stipcich, S. (2015) La narración en el aula de Ciencias. Un estudio de caso desde interacciones discursivas. En: Santillán, F. (coord.) *Recursos de investigación aplicados a la enseñanza en Latinoamérica*. Cenid AC.
- Fernández, E., Berges, A., Ramos, P.J. (2017) “Érase una vez...”: La creación de historias como herramienta de aprendizaje activo en el Grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos. *Lan Harremanak Especial/Ale Berezia*, pp. 37-50.
- García-Martín, S., García-Martín, J. (2020) Innovación docente universitaria: Uso y aplicación de Educaplay. En: López-Meneses, E., Cobos-Sanchiz, D., Molina-García, L., Jaén-Martínez, A., Martín-Padilla, A.H. (eds.) *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: Respuestas en la vanguardia de la práctica educativa*. Octaedro, Sevilla.
- Grande-de-Prado, M., Baelo, R., García-Martín, S., Abella-García, V. (2020) Mapping Role-Playing Games in Ibero-America: An educational review. *Sustainability*, 12(16), pp.1-12.
- Londoño-Monroy, G. (2012) Aprendiendo en el aula: contando y haciendo relatos digitales personales. *Digital Education Review*, 22, pp. 19-36.
- McAdams, D.P., Josselson, R., Lieblich, A. (eds.) (2006) *Identity And Story: Creating Self in Narrative*. American Psychological Association, Washington.
- McDrury, J., Alterio, M. (2003) *Learning through storytelling in higher education: using reflection & experience to improve learning*. Kogan Page, cop, London [etc.].
- Ramos, P.J., Fernández-Campo, A., Oliván, B., Fernández, E., Berges, A., Hernández, S., Huarte, S., Martín-Peña, J. (2019) Storytelling: Una metodología de aprendizaje activo para la enseñanza de la psicología social en la Educación Superior. *Summa Psicológica, UST*, 16(1), pp. 11-19.
- Roig-Vila, R. (coord.) (2019) Storytelling como medio de comunicación en las aulas digitales. En: Roig-Vila, R. (coord.) *Memorias del Programa de Redes-I3CE de calidad, innovación e investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2018-19* (pp. 1065-1079). Universitat de Alicante/Instituto de Ciencias de la Educación.

Rosales, S. (2016) El relato digital (digital storytelling) en la educación: intención de uso del profesorado. En: Roig-Vila, R. (ed.) *EDUcación y TECnología. Propuestas desde la investigación y la innovación educativa* (pp. 238-239). Octaedro, Barcelona.

Sbriziolo, C. (2017) La narración oral en la Educación Secundaria Obligatoria: una propuesta didáctica. *Huarte de San Juan. Filología y Didáctica de la Lengua*, 17, pp. 200-228.

Werbach, K., Hunter, D. (2012) *For the Win. How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press, USA.