

Narraciones para la Participación Comunitaria: Historias digitales en el programa Ambientes Seguros con JUCONI

Narrations for Community Participation:
Digital Storytelling in the Safe Environments with JUCONI Programme

Elsa Herrera Bautista

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, México.

elsa.herrera@correo.buap.mx

[HTTPS://ORCID.ORG/0009-0006-2151-263X](https://orcid.org/0009-0006-2151-263X)

DOI: 10.61820/ALB.2954-3878.1909

Fecha de recepción: 7 de abril de 2025

Fecha de aprobación: 23 de septiembre de 2025

RESUMEN

Este artículo explora el potencial de las historias digitales (*digital storytelling*) para el empoderamiento y la participación comunitaria, a partir de una reflexión sobre los conceptos de narración, información y espectáculo. Se toma como referencia un proyecto orientado a la construcción de ambientes seguros para la niñez y la adolescencia en una comunidad rural de Puebla. El análisis de este caso y la aplicación de entrevistas no estructuradas pretenden clarificar si las historias digitales contribuyen a la conexión de experiencias y a la construcción de comunidad, o si, por el contrario, abonan a transformar la experiencia en mera información o espectáculo. Esta investigación espera visibilizar la importancia del contexto donde se construyen y comunican las historias, ya que, si bien poseen potencial narrativo, éste requiere de una audiencia sensible, así como de un contexto adecuado.

Palabras clave: comunidad, espectáculo, historias digitales, información, narración.

ABSTRACT

Based on a reflection on the concepts of narration, information, and spectacle, this article explores the potential of digital storytelling for community empowerment and participation. The main reference point is a project aimed at building safe environments for children and adolescents in a rural community located in central Mexico. The analysis of this case and the conducting of unstructured interviews aimed to

understand whether digital stories contribute to the connection of experiences and the building of community or, on the contrary, they serve to transform lived experience into mere information or spectacle. This exploration has highlighted the importance of the context in which stories are constructed and communicated, since, although they have a strong narrative potential, this is not realized unless there is a receptive audience and an appropriate context.

Keywords: community, spectacle, digital storytelling, information, narration.

NARRACIÓN, EXPERIENCIA E INFORMACIÓN

Con base en las reflexiones de Walter Benjamin (1936), Byung-Chul Han (2023) profundiza sobre lo que llama *crisis de la narración* en las sociedades capitalistas del siglo XXI. De acuerdo con Benjamin, esta crisis comenzó con el advenimiento de la novela en el siglo XIX y se agudizó a medida que la evolución de la técnica daba lugar al intercambio de información, como esencia de las relaciones humanas. En *El narrador*, de principios del siglo XX, Benjamin acusa ya “la falta de sentido de la experiencia en la modernidad capitalista” (1936, p. 37). Esta falta de sentido se debe, principalmente, a la dificultad de intercambiar experiencias, para acceder a la sabiduría. En esto consiste la *crisis de la narración*. Para este autor, narrar es intercambiar experiencias en un nivel de profunda conexión: “El narrador toma lo que narra de la experiencia, la propia o la transmitida, y la convierte en experiencia de aquellos que escuchan su historia” (1991, p. 37), de ahí que la narración oral, cara a cara, preponderante en la Edad Media, constituya la forma más pura de narración, para él quizá sea la única forma de narración genuina.

Byung-Chul Han (2023) está de acuerdo con Benjamin cuando establece que *información y narración* son conceptos y procesos opuestos: mientras la narración conecta a los individuos por la experiencia y sabiduría compartida (base de la comunidad), la información se constituye de descripciones que muestran el mundo como algo dado frente a lo que el lector-espectador-consumidor no tiene demasiado qué hacer. La narración está construida con una especie de huecos donde quien escucha puede colocar sus experiencias, sueños y temores. Frente a una narración “el lector es libre de arreglárselas con el tema según su propio entendimiento y con ello la narración alcanza una amplitud de vibración de que carece la información” (Benjamin, 1936, p. 38). En este sentido, Benjamin (1991) oponía la narración a la novela y a la información periodística (pensaba principalmente en la prensa), mientras Han (2023) la contrapone a los contenidos disponibles en Internet y las redes sociales. En la novela, la narración entra en crisis porque quien lee tiene altas posibilidades de no integrar su experiencia, sino convertirse en mero testigo de lo que viven, sufren o aprenden los personajes. Asimismo, quien escribe puede tener motivaciones ajenas a la entrega de una experiencia que es o se vuelve propia. En el periodismo, estos riesgos se acrecientan, pasando por la televisión y el cine, hasta llegar a los contenidos de redes sociales. La experiencia y la conexión humana se encuentran en riesgo permanente de disolución. Han (2023)

caracteriza la modernidad tardía (siglo XXI) como una era posnarrativa donde “la vida está más desnuda que nunca. Las informaciones no se dejan enlazar para componer una narración [...] yuxtaposición de acontecimientos carentes de sentido” (p. 55).

Afirmar que la vida en la era digital está más desnuda que nunca y conectar esta afirmación con la crisis de la narración, no equivale a plantear un problema menor. El razonamiento puede resumirse de la siguiente manera: La narración, en tanto genuina transmisión de experiencia, constituye la base la comunidad. La pertenencia a una comunidad es lo que nos vuelve seres humanos, es decir, la narración nos humaniza. *Ergo*, sin narración sólo queda la *nuda vida*.¹ De frente a esta cuestión cabría preguntarse si es posible revertir la crisis de la narración o si quedan espacios donde siga cultivándose. Es posible plantear que, desde el punto de vista de Han (2023), se están presentando los estertores de la narración. En las sociedades capitalistas del siglo XXI, la mayoría de las historias se crean y se comparten con fines de consumo: *best sellers*, series en plataformas de *streaming*, películas, tiktoks, imágenes de Instagram. Todo se monetiza, el valor se mide en *likes*, descargas y seguidores.

Byung-Chul Han denuncia el *storytelling* como *storyselling* y lo marca como epítome de la crisis de la narración. En este sentido, la crisis de la narración tiene que ver con la posibilidad de transformar cualquier objeto, relación o experiencia en mercancía, un proceso que ha marcado la evolución del capitalismo. La crisis de la narración implica una experiencia individual profundamente alienante. A partir de las reflexiones de Benjamin (1991) de principios del siglo XX, retomadas por Byung-Chul Han (2023) un siglo después, podemos encontrar otro concepto que alude al vaciamiento de la experiencia: el espectáculo. En el sentido planteado por Guy Debord (1967), este término puede oponerse al de *narración* de un modo similar al de *información*: “el espectáculo es lo opuesto al diálogo” (p. 30). Sin embargo, la noción de *espectáculo* tiene la cualidad de haberse planteado en relación directa con los problemas del poder y la dominación “es el discurso ininterrumpido que el poder presente mantiene consigo mismo, su monólogo elogioso” (p. 30). Debord lo caracteriza como una relación social mediatizada por imágenes. Esta caracterización resulta aplicable a gran parte de lo que sucede con Internet y las redes sociales.

La alienación del espectador en beneficio del objeto contemplado se expresa así: cuanto más contempla, menos vive, cuanto más acepta reconocerse en las imágenes dominantes de la necesidad, menos comprende su propia existencia y su propio deseo. (Debord, 1967, p. 33)

En este sentido, el espectáculo es la mercancianización de la experiencia, el exterminio de la narración, que, a su vez, deriva en la multiplicación del espectáculo. Por su parte, el concepto mismo de *narración* ha sido discutido de diferentes formas. Morey (2023) plantea que, después de la segunda guerra mundial, las reflexiones sobre la narración

1 *Nuda vida* es la vida biológica o natural según los planteamientos de Giorgio Agamben (1998), a partir del análisis de la figura del *homo sacer*. Esto es: en la antigüedad grecolatina, aquella vida que podía ser tomada sin que se considerara ni sacrificio ni asesinato, es decir, una especie de vida desechable.

tendieron a dejar de lado el matiz filosófico que abarcaba las cuestiones de experiencia, sabiduría y comunidad, para concentrarse en los temas de estructura y función de los elementos. Así, en 1969, se define la narratología como la *ciencia del relato*.

La narratología provoca una fractura radical en la tradición hermenéutica y crítica que caracterizaba a los discursos que se aplicaban al ámbito literario: deja de lado toda interpretación de sentido para ocuparse del funcionamiento de los significados [...] se sostiene sobre el espacio construido por la lingüística. (Morey, 2023, p. 7)

Todorov (1978) identifica la narración como un fenómeno que sucede a toda hora y en cualquier lugar: literatura, cine, cuentos populares, mitos, sueños, etcétera. En cuanto a Barthes (1966), concibe al narrador como alguien con habilidad para integrar mensajes utilizando adecuadamente los códigos, antes que como un artesano capaz de infundir en la narración una cierta aura. Cuvardic (2014) al repasar los aportes de algunos narratólogos a partir de 1970, recupera que Norman Friedman abordó las cuestiones del punto de vista y la focalización y que Gerard Genette se concentró en el análisis de los niveles narrativos, así como en las distintas posiciones y tipos de narrador. Así, llegado el siglo XXI, cuando Byung Chul Han (2023) denuncia una crisis de la narración, la narratología asiste a la vigorización y diversificación de su objeto de estudio.

Compartir *stories* en Instagram o Facebook, hacer videos de TikTok, incluso escribir un *blog* o autopublicar un libro electrónico, son posibilidades reales para millones de personas. Según datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías en los Hogares (ENDUTIH), en 2024 ocho de cada diez personas de 6 años y más en México utilizaban Internet diariamente (97 millones). Esta misma encuesta señala que, en promedio, las personas pasan 4.4 horas diarias navegando en Internet, principalmente utilizando aplicaciones de mensajería instantánea o redes sociales (INEGI, 2024). Por lo cual, en la sociedad capitalista del siglo XXI se complejiza el problema de la narración y se vuelve obligada la reflexión constante en torno a los roles de la información y el espectáculo en la configuración de las relaciones sociales. Aún en el alud de información que determina la vida cotidiana actual, la narración compone todavía parte de la realidad. Algunas áreas donde la narración sigue cultivándose son, por ejemplo, la investigación socioantropológica y la psicoterapia, es decir, la narración se encuentra conectada tanto con la comprensión como con transformación de la sociedad, así como con la sanación y el empoderamiento individual y colectivo.

En este contexto se sitúa el presente estudio de caso de implementación de historias digitales (*digital storytelling*), una técnica de intervención psicosocial con tintes etnográficos y terapéuticos, que se basa en la creación de obras audiovisuales. La pregunta que orienta este documento es si esta técnica, aplicada con frecuencia en contextos de vulnerabilidad y exclusión, media la conformación de narraciones —es decir, fomenta la transmisión de experiencia y fortalece de vínculos comunitarios—

o si, por el contrario, promueve la dilución de la experiencia al convertirla en un fragmento de información o en un espectáculo.

STORYTELLING: ENTRE LA NARRACIÓN Y EL ESPECTÁCULO

Sobol (2008), al abordar la evolución del *storytelling* en Estados Unidos a lo largo del siglo xx, hace énfasis en dos momentos: el *storytelling* como arte que da pie a grandes festivales con renombre nacional —especialmente en los 70 y 80— y como una herramienta que se aplica en distintos campos de la vida social, tales como la psicología, la medicina o el marketing desde los 90 hasta la actualidad. Al describir el auge de los festivales, Sobol (2008) deja ver cómo el *storytelling* compuso un movimiento con gran vigor: festivales locales y regionales que desembocaban en el National Storytelling Festival, al que sólo podían presentarse los *master tellers*, que contaban historias tradicionales o leyendas locales, aunque también hubo quien introdujo alguna innovación contando historias de carácter autobiográfico.

Radner (2008, p. 37), al reflexionar sobre este mismo tema, enlista los principales logros relacionados con el *storytelling* en Estados Unidos. Entre ellos, destaca la impartición de cursos de *storytelling* en preparatorias y universidades, organizaciones nacionales y regionales, una comunidad interconectada a nivel nacional, así como un variado número de sus aplicaciones en la educación, la salud, los negocios o la religión. Ambos autores reconocen que el *storytelling* ha tenido un papel fundamental en las sociedades a lo largo de la historia, por lo que es necesario cultivar esta práctica, que consideran *arte*. Radner, por ejemplo, sugiere que debería impartirse en espacios de formación, expresión y distribución similares a los que existen para la música (2008, p. 37).

Aunque Sobol (2008) reconoce los riesgos de lo que podríamos caracterizar como una espectacularización del *storytelling* a través de su presentación en festivales, mantiene una visión positiva respecto a la práctica, pues afirma que se mantiene “el compromiso hacia el *storytelling* como un acto de unión social [...] se sigue el dictado de Walter Benjamin acerca de que el narrador es alguien que tiene consejo para quien lo escucha” (p. 126). Radner (2008), en su análisis, se pregunta por las limitaciones del *storytelling* cuando se ofrece ante grandes audiencias: “La presentación teatral no necesariamente destruye la intimidad, pero la dificulta sobremanera [...] El reto es mantener una relación viva con el público” (p. 46). Asimismo, aunque reconoce que es una habilidad común a todos los seres humanos, señala como importante el hecho de “estar calificado para realizar presentaciones públicas” (p. 40).

Ambos autores encuentran positivo el hecho de que, como arte que se puede desarrollar de manera profesional, se incorpore a diversas áreas de especialización del quehacer humano, a lo cual le denominan *storytelling aplicado* (a la salud, enseñanza, negocios, etcétera). Asimismo, señalan su potencial como herramienta de cohesión social, pero también como vehículo de crítica, aunque esta cualidad queda más bien

como un germen que podría desarrollarse en cualquier área, más que como una característica inherente.

En este contexto, el *storytelling* parece adquirir la forma de un espectáculo, cuando se presenta en festivales masivos jerarquizados, y la forma de mercancía, cuando se aplica con fines técnicos especializados, tales como optimizar la salud, las ventas, la productividad, el número de seguidores o hasta la cohesión grupal. Si los *storytellings*, además, se publican en redes sociales o en otro medio donde sea posible distinguir las audiencias, tienen el riesgo de sumarse a la avalancha de información que, lejos de nutrir la experiencia, la anula. Si bien, esta apreciación puede resultar válida en un plano general, tiende a ser simplista, por lo que es pertinente revisar la vena del *storytelling*, la cual se vincula, teóricamente, con la comprensión de la sociedad, su transformación, la sanación, así como con el empoderamiento individual y colectivo, procesos que demandan narración en el sentido benjaminiano del término.

Existen proyectos y asociaciones expresamente orientadas a la promoción e implementación del *digital storytelling*,² los cuales resaltan su potencial para el empoderamiento de poblaciones vulnerables. La Asociación para la Comunicación Progresiva (APC, 2022) define así el *digital storytelling* y lo describe como metodología:

videos cortos, de entre 3 y 5 minutos, que combinan fotografías, animación, sonido, música, texto y voz narrativa. El *digital storytelling*, como metodología, conduce a las personas en un proceso creativo de mapeo corporal y juegos para llegar a las historias que desean contar. Se exploran maneras visuales de representar la historia, moldeándola como poema, carta, cómic, sueño, etc. El foco está puesto en el control del narrador sobre el medio, la elección de palabras, imágenes y música. Hay que escribir la historia y luego, en círculos de *storytelling*, que se construyen como un espacio seguro, confidencial y respetuoso, la historia se comparte para recibir retroalimentación afirmativa. (APC, 2022)

Así, el *digital storytelling* implica un trabajo colectivo. Su uso, en contextos de pobreza, violencia y privación sociocultural, lo emparenta con una herramienta de investigación socioantropológica, pero también con una práctica de carácter terapéutico, en el sentido más amplio. En tanto metodología de creación audiovisual, el *digital storytelling* puede relacionarse con el cine colaborativo o video participativo, pues implica la activa integración de personas sin experiencia, además de que está orientado a la expresión de sus intereses particulares (Herrera *et al.*, 2023). De hecho, algunos investigadores sociales parecen confundir el digital storytelling con el cine colaborativo. Por ejemplo, Guardia y Ávila (2023) refieren lo con jóvenes de comunidades rurales de Bolivia, pero describen un trabajo grupal para la creación de un solo documento audiovisual. Algo semejante ocurre con el trabajo de Davey y Benjaminsen (2021). Sin embargo, su rasgo distintivo es su proceso metodológico para (re)construir historias individuales mediante un trabajo colectivo con altas implicaciones emotivas.

2 [Digital storytelling | Association for Progressive Communications \(apc.org\) What We Do – STORYCENTER](https://www.apc.org/what-we-do-storycenter)

HISTORIAS DIGITALES (*DIGITAL STORYTELLING*) PARA LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA: EL CASO DEL PROGRAMA AMBIENTES SEGUROS CON JUCONI³

Una vez establecido el marco conceptual que permite entender la tensión entre narración, información y espectáculo, con el fin de afinar la comprensión de los alcances de las historias digitales, analizaremos su implementación en un caso concreto: el programa Ambientes Seguros con JUCONI, que se desarrolla en localidades rurales del estado de Puebla. Antes de proceder al análisis, es menester encuadrar la experiencia describiendo institución en la que tiene lugar. Fundación JUCONI define su misión como: “transformar la vida de niñas, niños, adolescentes (NNA) y familias que enfrentan violencia familiar, pobreza extrema y rezago social para fortalecer sus vínculos y promover su bienestar integral” (JUCONI, 2025).

A partir del sismo que en 2017 causó graves estragos en algunas comunidades rurales de Puebla, JUCONI participó, junto con UNICEF, en un programa de emergencia llamado Espacios Amigables para la Infancia, que procuró generar espacios seguros para niñas y niños, mientras las comunidades iniciaban su periodo de recuperación (JUCONI, 2018, p. 6). De esta última experiencia, deriva el programa Ambientes Seguros con JUCONI donde revisaremos la implementación del *digital storytelling*, como herramienta empleada para afianzar el sentido de comunidad, participación y liderazgo de educadoras comunitarias. En el Reporte Anual 2018, se definen así los Ambientes JUCONI:

Espacios estables de juego y fortalecimiento del desarrollo de niñas, niños y adolescentes en Chietla, Atzala, San Antonio Alpanocan y Santa Cruz, comunidades de Puebla. Las facilitadoras de los Ambientes JUCONI son mujeres de las comunidades capacitadas por JUCONI en temas de desarrollo infantil, manejo de emociones, aprendizaje a través del juego, enfoque de derechos, disciplina positiva, entre otros. (JUCONI, 2019, p. 18)

Para 2023, el programa cambió de nombre a Ambientes Seguros con JUCONI y operaba en las localidades de Atzala, Santa Cruz, San Antonio Alpanocan y San Miguel Tecuanipa. Atendía a 348 personas, que representaron 205 familias (JUCONI, 2024, p. 17). El programa se ha caracterizado, desde sus inicios, porque promueve la participación de la comunidad en el cuidado de niñas, niños y adolescentes. Se trata de ubicar personas capaces de ejercer un liderazgo en este campo, a partir de un lugar de encuentro, con un enfoque y metodología de promoción de la seguridad aunada a los derechos de niñas, niños y adolescentes. Dadas las características de las comunidades y los patrones culturales vigentes en México, el programa ha encontrado asidero en un grupo de mujeres reconocidas como educadoras comunitarias, quienes realizan un trabajo que involucra a niñas, niños y adolescentes, así como a sus familias, incluyendo, en la medida de lo posible, a padres o madres que han migrado a los Estados Unidos.

3 En el caso del análisis, la institución implicada ha sustituido el término *digital storytelling*, por el de historias digitales.

De manera particular, esta investigación se concentra en el Ambiente seguro de San Miguel Tecuanipa, una localidad rural de 1,378 habitantes, perteneciente al municipio de Tochimilco. De acuerdo con un portal que concentra estadísticas e información oficial sobre el estado de Puebla, Tochimilco es un municipio con alto grado de marginación y con un grado medio de rezago social (CEIGEP, 2024).

HISTORIAS DIGITALES EN SAN MIGUEL TECUANIPA

Las historias digitales llegaron a Fundación JUCONI en 2014, a través de una capacitación recibida en el contexto de su pertenencia a la alianza internacional Family For Every Child.⁴ Esta herramienta se ha puesto en práctica tanto con la población a la que se brinda atención, como con educadoras, educadores y terapeutas que trabajan en JUCONI. A decir de la supervisora del programa, es importante que sólo faciliten talleres de historias digitales aquellas personas que han experimentado el proceso de construir su propia historia digital, debido a la convicción de que solamente quien ha participado del proceso comprende la implicación emocional y compromiso que conlleva.

La coordinadora del programa Ambientes Seguros con JUCONI explica que, aunque la herramienta no está diseñada exclusivamente con fines terapéuticos, sí está enfocada en el desarrollo de historias de transformación, lo cual implica la resignificación de experiencias y la construcción de relaciones seguras. El proceso que se sigue se describe a continuación: El taller se desarrolla durante cinco días de trabajo intensivo, en sesiones de más o menos ocho horas, incluyendo recesos y tiempo para comer. El punto de partida es una pregunta detonante que cada participante explora, hasta dar con la historia que quiere compartir. La historia se cuenta varias veces para nutrirla y redondearla con el apoyo del grupo. Este proceso denominado *círculo de la historia* ayuda a que las personas participantes profundicen y no pierdan el foco acerca de lo que quieren contar. Las actividades que componen el trabajo de Historias Digitales van desde la implementación de técnicas de integración grupal para generar un ambiente de confianza, hasta la capacitación en el manejo de herramientas de edición de video. Además, se incluyen ejercicios de creatividad para facilitar el diseño y la cuidadosa elaboración-selección de imágenes, así como la construcción de un guion para el video, que usualmente dura entre dos y cuatro minutos. Los documentos audiovisuales resultantes son presentados en una premier. A este evento sólo asisten personas que reciben la invitación de quienes participaron en el taller.

EL MÉTODO Y LOS HALLAZGOS

Para entender el funcionamiento e impacto de las historias digitales con relación a la participación y la construcción de comunidad, se llevó a cabo una investigación de

4 [Who we are - Family for Every Child](#)

tipo cualitativo, basada en la realización de entrevistas a profundidad. Se entrevistó a la coordinadora del programa Ambientes Seguros con JUCONI y a cuatro educadoras comunitarias de San Miguel Tecuanipa. Estas entrevistas se contextualizaron a partir del análisis documental y la observación directa. Las educadoras comunitarias entrevistadas son mujeres originarias de Tecuanipa, casadas o en unión libre y madres de familia, cuyas edades fluctúan entre los 27 y los 36 años. Dos de ellas terminaron la educación media básica, una tiene licenciatura trunca en psicología y una más estudió la carrera técnica de asistente educativa. Sólo esta última trabajaba fuera de casa antes de integrarse a laborar con JUCONI. Las preguntas guía de la entrevista para las educadoras comunitarias fueron las siguientes: ¿Cómo describiría San Miguel?, ¿hay algo que le gustaría cambiar?, ¿cómo se integró a trabajar en el Ambiente?, ¿qué hace JUCONI en San Miguel?, y ¿cuál es su experiencia respecto a las historias digitales?

La entrevista a la coordinadora estuvo orientada a conocer la historia y el método de implementación de la técnica en el contexto específico de JUCONI. El contenido de esta entrevista se resume en el apartado anterior. Al pedirles que describieran su comunidad, las educadoras coincidieron en señalar que San Miguel Tecuanipa es una comunidad tranquila donde no hay delincuencia ni grupos que ejerzan violencia organizada. Lo describen como un lugar donde se puede salir libremente, vecinos o familiares se apoyan y protegen entre sí. Asimismo, refirieron que, en la comunidad o en sus propias familias, hay personas dedicadas a la siembra de aguacate, amaranto, frijol, tejocote, etcétera. Algunas familias sólo siembran para autoconsumo, pero muchas se trasladan al estado de México para comercializar sus productos. Sus descripciones expresan, por cierto, aspectos positivos que no exhiben las estadísticas presentadas con anterioridad. Con relación a los rasgos que les gustaría cambiar en su comunidad, las educadoras hablaron del machismo que aún está vigente, así como de problemas como el embarazo adolescente, la falta de comunicación entre las familias y la falta de oportunidades de empleo.

Estas mujeres y madres se integraron a colaborar con JUCONI mediante invitación expresa, realizada por recomendación de educadoras incorporadas con anterioridad a los Ambientes Seguros de las otras localidades. Tres educadoras se dedicaban a las labores del hogar y al cuidado de sus hijas e hijos y una trabajó durante nueve años en el programa de educación inicial del Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE). Todas interpretan positivamente el trabajo de JUCONI en la comunidad, puntualizando que constituye un espacio seguro para niñas, niños y adolescentes:⁵

Es un ambiente seguro, una fuente de confianza. Se dan talleres, se comparten habilidades, juegos, rutinas para niñas y niños de diferentes edades, para que mejoren como personas. (Alma, 31 de octubre del 2024)

JUCONI presta atención a personas que realmente lo necesitan. Antes no se escuchaba a los pequeños. Muchos papás prestan más atención a los niños, platican con ellos, hacen tareas. (Maru, 1 de noviembre del 2024)

5 Se utilizan seudónimos al citar las palabras de las educadoras.

Con relación a su experiencia como participantes en el taller de Historias Digitales, Alma, educadora de 32 años, comenta:

Fue algo fuerte. La pregunta que nos hicieron fue ¿en qué momento de tu vida te sentiste importante en tu comunidad? Yo contesté que cuando regresé de fuera y me preguntaban sobre recetas y yo les podía decir cómo se hacían diferentes comidas. Pero me tuve que mover hacia el porqué, tuve que mover el pasado y recordar el por qué en primer lugar me fui de mi comunidad. Entonces hubo hasta lágrimas porque uno a veces no quiere soltar algo feo. (31 de octubre del 2024)

Una experiencia similar fue relatada por Maru:

Me costó recordar. Nos dijeron: ustedes van a hacer una historia de algo de su vida. Puede ser algo feliz o algo triste. Yo dije: No sé si pueda. Porque yo no tuve un pasado super feliz. No, yo viví cosas muy tristes. Tuve que recordar cosas muy dolorosas de mi pasado y mis compañeras estaban sufriendo al mismo tiempo que yo al escuchar mis recuerdos. No faltaron las lágrimas, pero al platicar me sentí liberada, tranquila, me desahugué. Poco a poco las heridas van sanando. (1 de noviembre del 2024)

Es posible afirmar que, a partir de las historias digitales, pero también a partir de la formación y de las relaciones promovidas por JUCONI, las educadoras han transformado la manera en que se ven a sí mismas y se relacionan con sus familias o su comunidad:

[JUCONI] Me ha ayudado a cambiar mi forma de pensar, mi forma de ver las cosas. El cómo llevo la relación con mis hijos, a entender la importancia de la repetición, de explicarles cómo deben hacer las cosas [...] a estar tranquila, a respirar antes de actuar, pensar. Busco la confianza de mis hijos [...] el taller de historias digitales me ayudó para liberarme de algo que venía cargando, pero ya pasó. La vida sigue y nadie se muere de amor. Agradezco porque aprendí a soltar cosas, aprendí a sobrellevar las cosas. Me siento más libre porque siempre que recordaba eso me ponía triste. Tenía rencor cada vez que pronunciaba el nombre de esa persona. (Alma, 31 de octubre del 2024)

Sandi recuerda lo siguiente:

Hubo mucha reflexión. Al hacer los dibujos: ¿qué podré poner?, ¿cómo me vi? Uno casi no se da tiempo de pensar en lo que pasó o cómo vivió. Tuve tiempo de ver lo que a mí me hacía falta, de darme cuenta de que, si yo estoy bien, mi familia está bien. Me di cuenta de que todo lo que vivimos en la infancia puede repercutir en nuestra vida actual. A mí en lo que me afectó fue en no querer ir a fiestas, no querer participar [...] Ahora trato de no seguir la misma cadena, no decir: así fueron conmigo, yo voy a ser igual. Sé que yo puedo cambiar. (06 de noviembre del 2024)

La idea de transmitir aprendizaje a través del diálogo y la cercanía con hijos e hijas, o con niños, las niñas y personas adolescentes que participan en el Ambiente, está muy presente entre las educadoras, quienes, por ejemplo, afirman que es importante: “hablarles del amor y hacerles ver que hay muchas cosas más allá de tener un novio o novia, que pueden estudiar, hacer muchas cosas” (Sandi, 06 de noviembre del 2024). Las educadoras reflexionan sobre el embarazo adolescente, que sigue siendo un fenómeno común en la comunidad, y sobre lo problemático que resulta que una persona joven, cuyo cerebro ni siquiera ha terminado de desarrollarse, tenga la responsabilidad de cuidar a un hijo o hija.⁶ Son muy conscientes del hecho de que las personas adultas son modelo de las jóvenes generaciones y de que no basta con dar órdenes “se necesita ser ejemplo, ser el moldecito para que lleguen a ser hijos de bien. Hay que escuchar a los niños, jugar y platicar con ellos” (Lola, 03 de noviembre del 2024).

Respecto al desarrollo del taller de Historias Digitales, las educadoras destacan el papel de las facilitadoras, por quienes siempre se sintieron apoyadas y escuchadas. Señalan la importancia de la paciencia durante el trabajo más técnico, ya que no estaban familiarizadas con el uso de programas de edición. Al principio, tampoco les fue sencillo prestarse a hacer dibujos o a redactar la narración que los acompañaría. A la última sesión del taller, las educadoras invitaron a familiares y amigos para compartir con ellos sus historias.

DISCUSIÓN

Al escuchar lo compartido por las educadoras, se comprueba que en el trabajo de construcción de historias digitales se pone en juego la experiencia en el sentido más profundo del término, es decir, a partir de componentes emotivos y de una reflexión colectiva. En este caso particular, se encuentran narración y transmisión de sabiduría en el sentido apuntado por Benjamin. Cada educadora exploró su biografía y extrajo vivencias al obtener retroalimentación de las demás participantes, que, a su vez, realizaron el mismo ejercicio. Las educadoras, mujeres y madres de la comunidad, localizaron estas historias significativas en su infancia y adolescencia, cuando fueron víctimas de distintas violencias. La construcción de su historia digital les permitió tomar conciencia de sus fortalezas y valorar su resiliencia, pero, sobre todo, pensarse como agentes de cambio capaces de incidir en que las familias, niñas, niños y adolescentes de la comunidad vivan con menos violencia, tengan una mejor comunicación, así como un desarrollo integral. Es destacable que estos efectos están orientados por el marco más general (en la forma de capacitación y acompañamiento) que ha proporcionado la institución. El taller formó parte de un programa más amplio con objetivos claramente definidos.

En este caso de estudio, el taller involucró a un número reducido de personas, pues

6 Las educadoras mencionaron repetidamente la cuestión del desarrollo cerebral, debido a que la formación que han recibido por parte de JUCONI incluye la profundización sobre cómo se desarrolla el cerebro y cuál es la influencia del cuidado y el ambiente en este proceso.

la construcción de narraciones no es un proceso que pueda darse masivamente. Analizar la experiencia de estas educadoras permite mirar de cerca cómo se construye el tejido comunitario con reflexión, intención y recursos que apuntan a mejorar las relaciones intergeneracionales, protección y participación de grupos que han sido históricamente vulnerados. La transmisión de las historias aparece como un elemento clave ¿quiénes, además de las personas participantes en el taller, accederán a estos mensajes cuidadosamente (y dolorosamente) contruidos? El visionado final es un momento de encuentro y descubrimiento: hijos, esposos, familiares y amistades recibieron historias que desconocían y causaron profundo impacto. Hasta aquí, se encuentra una clara distancia respecto al espectáculo o la información, como flujo de imágenes y mensajes que desintegran la experiencia y anulan la capacidad de reflexión.

Al finalizar el taller, se tomaron acuerdos sobre los permisos de uso de las obras. Las participantes decidieron si mantener su historia privada o autorizar que JUCONI la utilice con fines educativos, de incidencia o terapéuticos. Con motivo de esta investigación, fue posible acceder a uno sólo de los videos. La autora, cuya historia es particularmente dolorosa, lo envió por WhatsApp sin titubeos, diciendo “Tal vez pueda ayudar a personas que han pasado por cosas similares”. Esta idea tiene una intención narrativa, no meramente informativa, ni mucho menos espectacular. En este sentido, uno de los mayores retos es conservar el halo narrativo de las historias, es decir, no diluirlas en piezas informativas o en fragmentos espectaculares. ¿Qué pasaría si los videos se compartieran, por ejemplo, en redes sociales, estuvieran disponibles en un portal web o se exhibieran en un evento académico?

CONCLUSIONES

En pleno siglo veintiuno, sociales las historias digitales se presentan como un ejercicio colectivo de reflexión sobre la experiencia, cuando gran parte de los actos y las relaciones humanas tienen lugar en Internet y llamamos *historias* a aquellos elementos más efímeros del contenido que se publica en redes. Constituyen narraciones cuidadosamente contruidas que se apoyan en el uso de las tecnologías disponibles, a fin de que las personas identifiquen sus fortalezas ayudadas por la mirada del otro. Esto se conecta con el empoderamiento y es, de hecho, un ejercicio de participación. Por supuesto, nada de esto es consustancial a la técnica.

El caso analizado muestra cómo el uso de la herramienta se inscribe en un proyecto más amplio cuyos objetivos promueven que la experiencia condensada en la historia digital trascienda al ambiente seguro, la familia de la educadora y la comunidad. Asimismo, es posible afirmar que la cualidad narrativa de las historias digitales no se agota en el mensaje, también depende de las condiciones en que la historia se transmite y se recibe. El contexto y la audiencia son determinantes a la hora de construir una narración.

REFERENCIAS

- Agamben, G. (1998). *Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida*. Pre-textos. agamben-giorgio-homo-sacer-vol-i.pdf
- Association for Progressive Communications. (2022). *Digital Storytelling*. <https://www.apc.org/en/project/digital-storytelling>
- Barthes, R. (1966). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. En S. Niccolini (COMP.) *El análisis estructural*. Centro Editor de América Latina. [Introducción al análisis estructural de los relatos](#)
- Benjamin, W. (1991). *El narrador*. Taurus.
- CEIGEP. (2024). Información demográfica y social. Gobierno del estado de Puebla. <https://ceigep.puebla.gob.mx/fichas/demosocial/21/ATZALA>
- Cuvaradic, D. (2014). La narratología desde los años setenta hasta el siglo XXI. *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, 40, 101-116.
- Davey, N.G. y Benjaminsen, G. (2021). Telling Tales: Digital Storytelling as a Tool for Qualitative Data Interpretation and Communication. *International Journal of Qualitative Methods*, 20. <https://doi.org/10.1177/16094069211022529>
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Kolektivo Editorial Último recurso.
- JUCONI. (2018). *Reporte anual 2017*. <https://issuu.com/juconimexico/docs/ra18>
- JUCONI. (2019). *Reporte anual 2018*. <https://issuu.com/juconimexico/docs/ra19>
- JUCONI. (2024). *Reporte anual 2023*. <https://juconi.org.mx/wp-content/uploads/2024/09/reporte-2023.pdf>
- JUCONI. (2025). *Nosotros*. [Nosotros - Juconi México](#)
- Guardia, M. y Ávila, E. (2023). Digital storytelling en investigación e intervención: relato de experiencia en comunidades rurales en Bolivia. *Aportes* (34). 143-156.
- Han, B. (2023). La crisis de la narración. Herder.
- Herrera, E., Ramírez, G. y Meneses, T. (2023). Participación infantil y adolescente en contextos de acogimiento residencial: Proyecto colaborativo "Cine en sus miradas". *Miradas*, 18(2), 237-270. <https://doi.org/10.22517/25393812.25367>
- INEGI (2024). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información den los Hogares*. <https://juconi.org.mx/wp-content/uploads/2024/09/reporte-2023.pdf>
- Morey, M. (2023). Sobre la idea de narración en Walter Benjamin, y su posteridad. *Agora. Papeles de Filosofía*, 42(1). <https://revistas.usc.gal/index.php/agora/article/view/8693>
- Radner, J. (2008). On the threshold of power: The storytelling movement today. *Storytelling, Self, Society*, 4(2), 36-49.
- Sobol, J.D. (2008). Contemporary storytelling: Revived traditional art and protean social agent. *Storytelling, Self, Society*, 4(2), 122-133.
- Todorov, S. (1978). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Siglo XXI.