



OBJETIVOS Y ASPIRACIONES PRINCIPALES

Compartir una historia puede ser una actividad realmente valiosa y con una gran capacidad de transformación. La narrativa digital es una metodología multimodal que busca dar sentido a distintas estrategias y que puede servir de base para abordar competencias específicas y digitales. Su objetivo es estimular la creatividad del alumnado y dar cabida a sus perspectivas particulares. Puede ser una herramienta de gran ayuda para despertar su interés en cualquier materia. Las historias digitales invitan al alumnado a crear contenido. Pueden utilizarse en cualquier disciplina y nivel educativo, y permiten incorporar competencias características del siglo XXI como la capacidad de creación, comunicación y colaboración. Este escenario de aprendizaje, denominado «Diálogo con el fantasma», se ha desarrollado para un proyecto de una materia de lenguas modernas y su objetivo es captar la atención del alumnado de tal manera que los materiales de la programación le resulten atractivos y accesibles de una manera lúdica.



DESCRIPCIÓN GENERAL

La capacidad de contar historias es una habilidad semejante a cualquier otra. Funciona estupendamente en las clases de idiomas, pero también se puede utilizar para describir un experimento en una materia STEM o para las matemáticas y, así, facilitar un enfoque multidisciplinar. La narrativa digital busca despertar el interés del alumnado en un contenido determinado. Por ejemplo, la ética en la investigación es un tema que puede resultar árido y aburrido; pero contar una historia sobre dilemas éticos pone de relieve la cuestión específica que queremos abordar y muestra las consecuencias reales a largo plazo de las decisiones que tomamos. Una de las frases típicas con las que se puede comenzar un vídeo de una narrativa digital es «Era un mal día». También se puede diseñar un escenario en el que haya que tomar determinadas decisiones basadas en una política concreta. La historia debe utilizarse para motivar al alumnado a que busque las reglas relevantes de un proceso dado. De hecho, las opciones a la hora de contar una historia son múltiples: crear un relato personal, contar una historia con carácter informativo o referir un acontecimiento histórico. La narrativa digital también puede utilizarse para reflexionar sobre cuestiones sociales y, así, capacitar al alumnado para escoger las opciones más informadas y saludables, pues contar historias crea conciencia. Con ello, el alumnado aprende a planificarse y organizarse. Sin duda, la capacidad organizativa es muy importante. Se puede comenzar trazando un mapa conceptual. A partir de ahí, es necesario crear un guion gráfico para establecer claramente los pasos que se van a seguir y decidir qué medios utilizar. Los podcasts pueden resultar de gran utilidad para comunicar el resultado de la secuencia de aprendizaje invertido, aunque las sesiones de vídeo dan mayor transparencia. Lo primero no es escoger la tecnología que se va a utilizar, sino debatir las opciones y tomar las decisiones previas necesarias para iniciar el viaje de contar una historia. Aprovechar las ventajas de la narrativa digital en procesos de aprendizaje virtual puede ser una táctica muy eficaz para implicar al alumnado y mejorar su capacidad de comprensión. Ser capaz de narrar una historia ayuda al alumnado a recordar lo que ha aprendido. El objetivo de la narrativa digital es estimular la creatividad del alumnado y dar cabida a sus perspectivas particulares. Puede ser una herramienta de gran ayuda para despertar su interés en cualquier materia. Las historias digitales invitan al alumnado a crear contenido. Pueden utilizarse en cualquier disciplina y nivel educativo, y permiten incorporar competencias características del siglo XXI como la capacidad de creación, comunicación y colaboración. El escenario de aprendizaje «Diálogo con el fantasma» se ha desarrollado para un proyecto de una materia de lenguas modernas y se ha utilizado como miniproyecto con finalidad de evaluación.



METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Por proyectos
Aprendizaje colaborativo

EVALUACIÓN

Se pueden utilizar rúbricas para la evaluación.

Evaluación de resultados específicos, como el establecimiento de objetivos claros; capacidad del alumnado para presentar un relato organizado; evaluación de la capacidad de planificación del alumnado; y presentación del contenido.

Obtención de feedback por parte de los compañeros y autoevaluación.



FUNCIONES

ALUMNADO: El alumnado trabaja a partir de unas plantillas de guion gráfico preparadas. En todas las fases de la investigación, del desarrollo y de la creación, adopta un papel de aprendizaje activo.

PROFESORADO: Controlar las soluciones preparadas a partir del trabajo en casa. Intervención en caso de necesitar corregir contenido, ofrecer conocimiento experto en la materia o rediseñar guiones gráficos. Estrategias de instrucción y orientación que permitan repensar y rehacer las soluciones.

OTROS: Si es posible, puede contarse con una persona experta externa que oriente al alumnado en cuestiones de software y tecnología.



ENTORNO DE APRENDIZAJE

El alumnado participa de forma activa en el proceso de creación. Se puede utilizar una pantalla verde y un estudio con todo el equipamiento o alguna aplicación que genere la pantalla verde, como las disponibles en tabletas, iPhones, smartphones u ordenadores. Si se dispone de cámaras digitales y equipos de estudio, se pueden utilizar en la zona Crear. Normalmente el alumnado desarrolla su trabajo en grupos de entre 3 y 6 estudiantes. El profesorado interactúa con él dándole instrucciones y orientándolo en la preparación de los guiones gráficos. Cada estudiante tiene que preparar de manera individual los materiales que utilizará en sus historias. Al final, el alumnado presenta sus historias.



POSIBLES RETOS

Es necesario prestar atención a cuestiones éticas y hacer un uso justo de los materiales. También es importante la elección del software adecuado, para la fase de desarrollo, y de los materiales más apropiados para trabajar. El papel del profesorado es fundamental en todas las fases de desarrollo de la narrativa digital



RECURSOS

Una tableta u ordenador portátil para cada estudiante, para garantizar un acceso igualitario a los recursos.
Acceso wifi a internet.
Aplicaciones de toma de notas y creación de mapas conceptuales.
Cámara digital, estudio cinematográfico completo o cámara móvil.
Sistema de gestión del aprendizaje y espacio en la nube para los prototipos.
Estudio fotográfico o aplicaciones con pantalla verde.
Programas para la elaboración de guiones gráficos.



VIDEO DE ESCENARIO DE APRENDIZAJE

<https://www.youtube.com/watch?v=PtHrehLems>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Las actividades varían según la naturaleza de los temas, los objetivos educativos y los niveles de desarrollo cognitivo del alumnado. Es imprescindible hacer una planificación rigurosa y tener una idea clara de cuáles son los objetivos que se pretenden lograr.

Para un escenario sencillo como el que se plantea aquí, el alumnado puede utilizar la plantilla sugerida para narrar una historia sobre el tema escogido. Hay que crear un vídeo animado.

Este es el contexto que se ofrece de partida: estás alojado en un castillo en Escocia y, a medianoche, te visita el fantasma del castillo. A partir de la plantilla de guion, el alumnado debe redactar un diálogo sobre cualquier tema que le parezca dentro del campo de estudio.

En grupos de 3 o 4, con ayuda de la plantilla, crean el guion. Preparan una película de animación, para lo que tienen que escoger el escenario adecuado (fondo y cielo) y dos personajes. A continuación, copian y pegan los diálogos en los cuadros correspondientes y escogen una música de fondo (p. ej. sonidos espaciales). Le ponen un título a la película y escriben el nombre del director o de la directora en el cuadro correspondiente. Después presentan la película. Tras ese «preestreno» y una vez realizados los posibles cambios, se envía un correo electrónico al resto de alumnado, profesorado, etc. Cada grupo de estudiantes recibe las opiniones sobre su vídeo y los votos correspondientes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS DE APOYO

[StoryCenter](#) – múltiples ejemplos y acceso a formación en narrativa digital

Fases de desarrollo de la narrativa digital - [8 Steps To Great Digital Storytelling – Transform Learning ~ written by Samantha Morra](#)

Rúbricas para la evaluación: <https://samanthamorra.files.wordpress.com/2014/04/digital-storytelling--rubric.pdf>

Cuestiones éticas: [Charts and Tools - Stanford Copyright and Fair Use Center](#)

