

EL RELATO DIGITAL EDUCATIVO EN EL AULA DE ESPAÑOL: UNA PUERTA ABIERTA A LA CREATIVIDAD

MARÍA DEL MAR ENCINAS-PUENTE
IBERIAN AND LATIN AMERICAN STUDIES
SCHOOL OF LANGUAGES, LINGUISTICS AND FILM
QUEEN MARY, UNIVERSITY OF LONDON

RESUMEN

El objetivo de este artículo es presentar, describir y evaluar sucintamente la introducción del Relato Digital Educativo (RDE) en el aula de español como una eficaz herramienta de creación que posibilita la práctica oral, escrita y de lectura, combinando el proceso de la narrativa tradicional con la utilización de medios digitales (imágenes, texto, sonido, video y música).

Se describirá a grandes rasgos la historia del Relato Digital como instrumento educativo y los pasos necesarios para la utilización de software gratuito, idóneo para este fin.

La inserción del Relato Digital Educativo responde a la prioridad descrita en el Common European Framework of Reference for Languages e incide en la necesidad de incorporar el portfolio digital en el currículum de ELE.

1. ¿QUÉ ES UN RELATO DIGITAL EDUCATIVO?

Es la creación de una historia a través de un proceso que requiere el uso de la tecnología y que abarca un desarrollo formativo en el que se adquieren, simultáneamente, un aprendizaje verbal-lingüístico (guión), junto con destrezas de valoración estética propias del relato fílmico (música, imágenes fijas o en movimiento, subtítulos, edición de secuencias y video).

La definición dada por Bernard E. Robin (2005), profesor de Tecnología para la Educación en University of Houston y pionero en la inserción curricular del RDE es como sigue:

Digital Storytelling is the practice of using computer-based tools to tell stories. As with traditional storytelling, most digital stories focus on a specific topic and contain a particular point of view. However, as the name implies, digital stories usually contain some mixture of computer-based images, text, recorded audio narration, video clips and/or music. Digital stories can vary in length, but most of the stories used in education typically last between two and ten minutes. The topics that are used in Digital Storytelling range from personal tales to the recounting of historical events, from exploring life in one's own community to the search for life in other corners of the universe, and literally, everything in between.

Las raíces del RDE se remontan a la ancestral tradición de narración oral, compartida en pueblos y comunidades de todos los tiempos (Meadows 2003) y cuyo desarrollo digital, con la incorporación de la tecnología, fue iniciado por The Center for Digital Storytelling (CDS), organización con sede en Berkeley, California, que viene impartiendo talleres de RD desde los años 90 con finalidad pedagógica, formativa y lúdica. A propósito de la deuda con la tradición narrativa precedente, The Center for Digital Storytelling recuerda en su página web:

Digital Storytelling is the modern expression of the ancient art of storytelling. Throughout history, storytelling has been used to share knowledge, wisdom, and values. Stories have taken many different forms. Stories have been adapted to each successive medium that has emerged, from the circle of the campfire to the silver screen, and now the computer screen.

El resultado final es un relato que combina texto, imágenes y música, con una duración que oscila entre los 3 a 5 minutos y en el que el hilo conductor es, por lo general, la voz del autor.

2. ¿CUÁL ES LA APORTACIÓN PEDAGÓGICA DEL RELATO DIGITAL EDUCATIVO?

Los profesores y estudiantes de universidades en los Estados Unidos, donde el RDE lleva siendo parte del currículum académico desde finales de los 90, han señalado numerosas ventajas para asignaturas de toda índole y han insistido en las siguientes aportaciones pedagógicas:

a) Flexibilidad multidisciplinar al permitir la combinación de elementos temáticos con referentes visuales, auditivos y textuales, lo que ayuda al desarrollo de diferentes procesos cognitivos, como han reseñado Lynch and Fleming (2007):

[The] flexible and dynamic nature of digital storytelling, which encapsulates aural, visual and sensory elements, utilises the multitude of cognitive processes that underpin learning –from verbal linguistic to spatial, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalist and bodily–kinaesthetic (p. 7).

b) Estímulo para el trabajo individual del estudiante, dado que contribuye a fomentar su capacidad crítica, analítica y de investigación fuera del aula, como han reseñado Barrett (2006), Robin (2005) y Sadik (2008):

digital storytelling facilitates the convergence of four student centered learning strategies: student engagement, reflection for deep learning, project based learning, and the effective integration of technology into instruction.

c) Síntesis de técnicas tradicionales y nuevas tecnologías (Gregori-Signes 2009).

d) Versatilidad en sus objetivos, ya que puede usarse como un medio de promoción profesional, como parte del portfolio digital añadido al CV (Alcantud-Díaz 2008), o

para intervenir en causas sociales (e.g. en programas educativos contra las drogas, campañas de invitación a la lectura, promoción de intercambio de idiomas entre estudiantes ERASMUS, etc.).

e) Práctica específica de escritura creativa.

f) Formación técnica en el uso de edición de imágenes, audio y video (Gils 2005).

3. ¿CÓMO PUEDE INCORPORARSE EL RELATO DIGITAL EDUCATIVO A LA CLASE DE ESPAÑOL?

El RDE es un ejercicio conocido en el Reino Unido, especialmente en las facultades de periodismo e historia (Meadows 2003). También es práctica habitual en los departamentos de inglés y traducción en varias universidades españolas, como asegura Gregori-Signes, profesora de la Facultat de Filologia Traducció i Comunicació, Universitat de València:

El uso del RDE se ha extendido ya en nuestro departamento y es una herramienta más para muchas asignaturas de Filología Inglesa: Historia de la Lengua, Léxico, Estilística e incluso cursos de doctorado. El curso próximo se verá definitivamente implementada como una actividad en muchas otras asignaturas. También hemos extendido a través de comunicaciones personales y seminarios el uso del RDE a institutos de enseñanza secundaria (Gregori-Signes 2008).

El aula de español es un espacio idóneo para la incorporación del portfolio digital porque hace posible el aprendizaje de la lengua con estrategias tecnológicas que el estudiante conoce y que, por lo general, agradece y adopta con entusiasmo. Por otra parte, amplía las posibilidades de desarrollo profesional de alumnos y profesores, ya que puede utilizarse como anexo del *curriculum vitae* tradicional, como asegura Alcantud-Díaz:

Portfolios were used not only in the educational field but by many other professionals for many centuries. Artists, writers, architects, but to mention a few, used them as a way of promoting themselves by showing their best works to potential customers (Barret 2006:1, Coromina et al. 2011:122). Later, the portfolio was incorporated into educational fields, and was defined as a "purposeful collection integrated collection of student work showing effort, progress or a degree of proficiency" (Burke, 2009:10), becoming, thus, a tool containing the best selection of works made by learners combined with the use of electronic technologies to create and publish a portfolio to be read by means of a computer. For that reason, it became known as an electronic or digital portfolio (Alcantud-Díaz, 2012).

4. ¿CÓMO SE CONSTRUYE UN RELATO DIGITAL EDUCATIVO?

4.1. SOFTWARE

El esquema del proceso de elaboración de un RDE requiere los siguientes programas de software (Robin 2008):

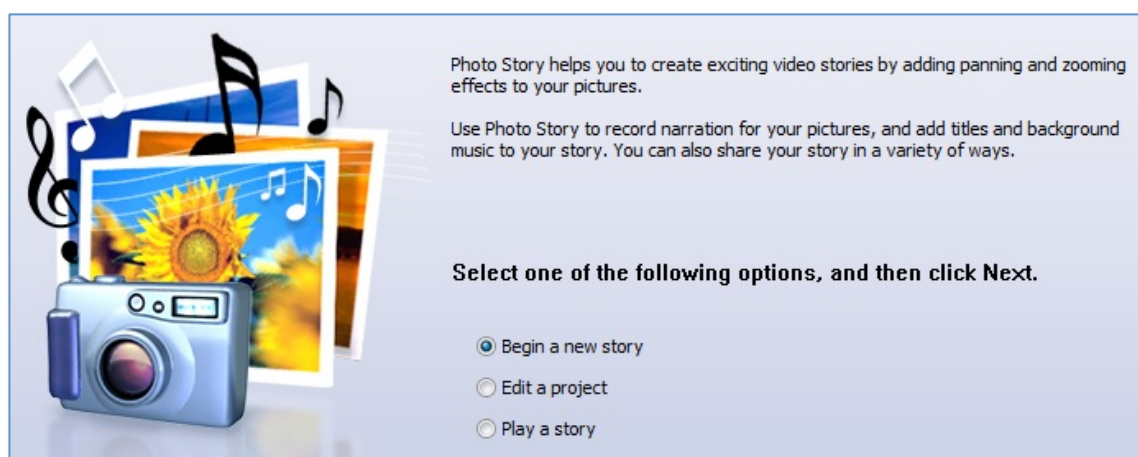
a) Fotos Narradas 3 para Windows:

(<http://www.microsoft.com/es-es/download/details.aspx?id=11132>) o programas similares.

b) Procesador de texto Word o similar.

c) Programas de creación de videos (e.g. Photostory; Windows Movie Maker, iMovie o iPhoto).

Recomendamos el uso de Photostory 3 (<http://www.microsoft.com/en-gb/download/details.aspx?id=11132>) por su simplicidad y la claridad con la que están descritos los pasos para el desarrollo de la narrativa y la incorporación de audio y video.



b) Programa de edición de audio, como, por ejemplo, Audacity:
(<http://audacity.sourceforge.net>).

c) Programa de manipulación de imágenes (e.g. Photoshop:
<http://www.photoshop.com>).

d) Se recomienda que el estudiante se familiarice y utilice los recursos de internet en lo que concierne a bancos de sonidos (MEC, por ejemplo) e imágenes.

En todo caso, la calidad técnica del producto final dependerá del conocimiento que cada estudiante tenga de la tecnología, de modo que cuando el alumno se familiariza con los programas puede producir un relato de carácter profesional.

4.2. EL PROCESO DE COMPOSICIÓN, PASO A PASO

a) Composición del guión (*storyboard*).

El profesor introduce la actividad de composición del guión con pautas que incidan en la economía lingüística y en la selección de frases y vocabulario significativos para la historia.

PLANTILLA DE GUIÓN PARA UN RELATO DIGITAL EDUCATIVO BÁSICO (ROBIN 2008)

Cada recuadro representa una diapositiva de tu historia digital. Describe de forma detallada el contenido de cada diapositiva. Evita la improvisación y piensa en los componentes de tu relato con antelación, esto te facilitará la creación de una historia digital coherente y sólida. Puedes añadir todos los recuadros que necesites para completar tu relato.

IMÁGENES *(generales o específicas. Localización, si la sabes)*
DISEÑO *(color de fondo, tipo de letra, efectos especiales)*
AUDIO *(música, efectos de sonido)*
NARRACIÓN *(el texto que grabarás para acompañar la narración de esta diapositiva)*

IMÁGENES *(generales o específicas. Localización, si la sabes)*
DISEÑO *(color de fondo, tipo de letra, efectos especiales)*
AUDIO *(música, efectos de sonido)*
NARRACIÓN *(el texto que grabarás para acompañar la narración de esta diapositiva)*

IMÁGENES *(generales o específicas. Localización, si la sabes)*
DISEÑO *(color de fondo, tipo de letra, efectos especiales)*
AUDIO *(música, efectos de sonido)*
NARRACIÓN *(el texto que grabarás para acompañar la narración de esta diapositiva)*

- b) Selección de imágenes y efectos multimedia que correspondan al texto dado por el guión.
- c) Si procede, será necesario digitalizar o escanear las fotos o gráficos que no estén digitalizados.
- d) Edición de fotos mediante el programa Fotos Narradas 3 para Windows, Windows Movie Maker u otro programa que permita la manipulación de video e imágenes.
- e) Adaptación del guión a las imágenes elegidas.
- f) Grabación de la voz narrativa. El estudiante cuenta su propia historia.
- g) Publicación opcional del relato en internet (Utube).

The Center for Digital Storytelling (CDS) propone una lista de siete elementos básicos que deben considerarse en la composición de un RDE:

- a) El propósito real de la historia.
- b) El punto de vista de la narración.
- c) Una o varias preguntas significativas que ayuden a construir la secuencia del relato.
- d) Elección de contenido.

- e) Claridad de la voz narrativa.
- f) Música, sonido y banda sonora adecuados al tema elegido.
- g) Ritmo de la narración.

A los cuales Robin (2006) añade otros tres, el último de los cuales es extraordinariamente relevante para el aula de español:

- h) Calidad expresiva y narrativa de las imágenes.
- i) Brevidad del relato.
- j) Excelente uso de gramática y vocabulario.

5. ¿CÓMO SE PUEDE EVALUAR UN RELATO DIGITAL EDUCATIVO?

Dada la naturaleza visual y narrativa del RDE, la evaluación del mismo ha de considerar las competencias propias de los exámenes orales y escritos, a la vez que examina la presentación y estructura de la narración como trabajo académico y creativo.

El hecho de que sea la voz del estudiante la que narra su propio guión requiere que el profesor adopte los criterios propios de una prueba oral para examinar pronunciación, entonación, claridad y fluidez, a la vez que se evalúa la competencia gramatical y la incorporación del léxico que sea pertinente para la historia elegida.

La tabla de evaluación que proponemos es la que sigue:

PROPUESTA DE EVALUACIÓN DEL RELATO DIGITAL EDUCATIVO

CALIFICACIÓN	CONTENIDO (50%)	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA (50%)
	ORDEN Y ESTRUCTURA DE LA NARRACIÓN: 20 puntos COHERENCIA ENTRE LOS REFERENTES GRÁFICOS Y EL RELATO NARRADO: 10 puntos COHERENCIA ENTRE LOS REFERENTES SONOROS Y EL RELATO NARRADO: 10 puntos PRESENTACIÓN DE FUENTES CONSULTADAS Y REFERENCIA A LAS MISMAS (última diapositiva): 10 puntos	COMPETENCIA ORAL (pronunciación, entonación, claridad, fluidez): 17 puntos COMPETENCIA LÉXICO-SEMÁNTICA (incorporación de vocabulario específico para el tema elegido): 16 puntos COMPETENCIA GRAMATICAL (reconocimiento, selección y uso de los elementos y estructuras gramaticales estudiados en clase): 17 puntos
80-85	Guión escrito con una finalidad muy clara. Contiene un propósito bien definido, que mantiene de principio a fin, e incluye una conclusión idónea.	La narración oral demuestra un dominio lingüístico propio de nativo hablante. No se observan errores léxicos ni gramaticales en el texto escrito.

	<p>Demuestra capacidad de análisis y es original en la propuesta.</p> <p>La relación entre los componentes del relato (textuales, gráficos y sonoros) es excelente.</p> <p>Las fuentes de referencia están justificadas en el relato y hay evidencia de investigación sólida.</p>	<p>El relato es claro y manifiesta un conocimiento sólido de aspectos gramaticales y semánticos pertinentes al tema.</p>
70-79	<p>Guión escrito con una finalidad clara. Contiene un propósito bien definido, que mantiene de principio a fin, e incluye una conclusión lógica.</p> <p>Demuestra capacidad de análisis y es original en la propuesta.</p> <p>La relación entre los componentes del relato (textuales, gráficos y sonoros) es apropiada.</p> <p>Las fuentes de referencia están justificadas en el relato.</p>	<p>La narración oral demuestra un dominio lingüístico que se aproxima al de un de nativo hablante.</p> <p>No se observan errores léxicos ni gramaticales significativos en el texto escrito.</p> <p>El relato es claro y demuestra un conocimiento sólido de aspectos gramaticales y semánticos pertinentes al tema.</p>
60-69	<p>Guión escrito con razonable precisión. Incluye una conclusión lógica.</p> <p>Demuestra cierta capacidad de análisis y es original en la propuesta.</p> <p>La relación entre los componentes del relato (textuales, gráficos y sonoros) es apropiada.</p> <p>Las fuentes de referencia están justificadas en el relato.</p>	<p>La narración oral demuestra una competencia lingüística acorde con el nivel, con errores mínimos de pronunciación y/o fluidez.</p> <p>Se observan errores léxicos y/o gramaticales poco significativos en el texto escrito.</p> <p>El relato es claro y demuestra un conocimiento razonable de aspectos gramaticales y semánticos acordes con el nivel del curso.</p>
50-59	<p>Guión escrito con razonable precisión. Incluye una conclusión poco coherente.</p> <p>Demuestra cierta capacidad de análisis, aunque poco original en la propuesta.</p> <p>La relación entre los componentes del relato (textuales, gráficos y sonoros) es apropiada, si bien denota cierta improvisación.</p> <p>Las fuentes de referencia están solo parcialmente justificadas en el relato.</p>	<p>La narración oral demuestra fallos de pronunciación, fluidez o claridad.</p> <p>Existen errores gramaticales relevantes.</p> <p>El vocabulario no es totalmente adecuado para el tema elegido.</p>

45-49	<p>La línea narrativa del guión es imprecisa y/o simplista.</p> <p>Incluye una conclusión poco coherente o no la incluye en absoluto.</p> <p>Demuestra limitada capacidad de análisis, con una propuesta poco original.</p> <p>La relación entre los componentes del relato (textuales, gráficos y sonoros) es parcialmente arbitraria.</p> <p>Las fuentes de referencia están solo parcialmente justificadas en el relato.</p> <p>Denota improvisación y falta de preparación previa.</p>	<p>La narración oral demuestra fallos relevantes de pronunciación, fluidez o claridad.</p> <p>Existen errores gramaticales impropicios para el nivel del curso.</p> <p>El vocabulario es solo parcialmente adecuado para el tema elegido.</p>
40-44	<p>La línea narrativa del guión es imprecisa, y/o simplista.</p> <p>Incluye una conclusión incoherente o no la incluye en absoluto.</p> <p>Demuestra limitada capacidad de análisis, con una propuesta poco original.</p> <p>La relación entre los componentes del relato (textuales, gráficos y sonoros) es arbitraria en una o 2 diapositivas.</p> <p>Las fuentes de referencia están solo parcialmente justificadas en el relato.</p> <p>Denota improvisación y falta de preparación previa.</p>	<p>La narración oral demuestra fallos relevantes de pronunciación, fluidez o claridad que hacen difícil la comprensión en momentos específicos.</p> <p>Existen errores gramaticales injustificables para el nivel del curso.</p> <p>El vocabulario es apenas adecuado para el tema elegido.</p>
39 and below	<p>La línea narrativa del guión es imprecisa, simplista e incomprensible a veces.</p> <p>Incluye una conclusión incoherente o no la incluye en absoluto.</p> <p>No demuestra ninguna capacidad de análisis.</p> <p>La relación entre los componentes del relato (textuales, gráficos y sonoros) es arbitraria en más de 3 diapositivas.</p> <p>Las fuentes de referencia no se incluyen</p>	<p>La narración oral demuestra fallos graves de pronunciación, fluidez o claridad que hacen difícil la comprensión a lo largo de todo el relato.</p> <p>Existen errores gramaticales injustificables para el nivel del curso.</p> <p>El vocabulario es inadecuado para el tema elegido.</p>

	o no están justificadas en el relato. Denota improvisación y falta de preparación previa.	
--	--	--

6. CONCLUSIÓN

El RDE nos da la posibilidad de proponer actividades que requieren una cuidadosa elaboración por parte del alumno, porque le exigen la combinación real de las destrezas que ha ido adquiriendo a lo largo del curso (de escritura, de precisión gramatical y de expresión oral) pero que, sin embargo, permite al profesor una evaluación global en un tiempo menor al que requeriría la sucesión de exámenes específicos para cada destreza.

Es una puerta a la creatividad que los estudiantes abren con curiosidad y que les hace concebir el proceso de aprendizaje de la lengua como un juego estimulante y extraordinariamente práctico, más próximo a la concepción del lenguaje en la era digital, donde el referente escrito apenas se concibe sin la relación inmediata con sonido e imágenes.

No puedo decir que haya observado a ningún estudiante impaciente por compartir los resultados de una prueba de gramática o de una presentación oral, pero sí observo la absoluta impaciencia por mostrar ante la clase su historia digital, un relato personal que, pese al posible esfuerzo que ha requerido para completarlo, siempre concibe como una actividad gratificante que lo identifica como autor ante la clase.

7. BIBLIOGRAFÍA

Alcantud Díaz, M. (2008). Innovation, motivation and sustainable development in second cycle of English. *Proceedings of INTED2008*. [CD-ROM]. Valencia: IATED.

Alcantud Díaz, María (2012). Languages and New Technologies: Learning Digital Portfolio in Stylistics of English. Carrión, Marisa: *Technology implementation in second language Teaching and Translator Training: New Tools, New Approaches*. Mouton de Gruyter Publishing.

Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In C. Crawford, et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006* (pp. 647–654). Chesapeake, VA: AACE.

Burke, K. (2009). *How to Assess Authentic Learning*. California: Corwin (Sage).

Center for Digital Storytelling is <http://www.storycenter.org/index1.htm>. A California-based non-profit 501(c)3 arts organization [1 abril 2007]

Coromina, J., Sabate, F., Romeu, J. y Ruiz, F. (2011). "Portafolio digital de aprendizaje: Un nuevo medio de comunicación en la educación". *Intangible Capital* 7 (1)116-142.

Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. In *3rd Twente Student Conference on IT*, University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science, Enschede, February 17–18.

Gregori-Signes, Carmen 2008. Practical uses of digital storytelling. CD_Publication: Title: *INTED2007 Proceedings*. ISBN: 978-84-611-4517-1

Gregori -Signes, C. (2008). Integrating the old and the new: Digital Storytelling in the EFL language classroom. *GRETA*, 16, num. 1 & 2, pág: 29-35. Granada ISSN: 1133-1909.

Gregori Signes, Carmen (2009). CUADERNIA. Aplicación y uso práctico de cuadernos digitales multimedia con fines docentes. En M. Cerezo-García & Rosa Grau-Gumbau (eds.), *II Jornada Nacional sobre Estudios Universitarios. Los nuevos títulos de grado: retos y oportunidades*. Castellón: Publicacions Universitat Jaume I. ISBN:978-84-8021-717-0.

Lynch, G., & Fleming, D. (2007) *Innovation through design: A constructivist approach to learning*. LAB 3000, RMIT University.
<http://lab.3000.com.au/research/research/index.jsp>

Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2(2), 189–193.

Robin, B. (2005). *Educational uses of digital storytelling. Main directory for the educational uses of digital storytelling. Instructional technology Program*. University of Huston.
<http://www.coe.uh.edu/digitalstorytelling/default.htm>

Robin, B., & Pierson, M. (2005). *A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. Digital Storytelling Workshop, SITE 2005*, University of Houston.
<http://www.coe.uh.edu/digital-storytelling/course/SITE2005>

Robin, B. (2008) The Effective Uses of Digital Storytelling as a Teaching and Learning Tool. *Handbook of Research on Teaching Literacy through the Communicative and Visual Arts* (Vol. 2), pp. 429-440. Lawrence Erlbaum Associates, New York, NY.

Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Education Tech Research Dev*, 56:487–506 DOI 10.1007/s11423-008-9091-8.