

Siete elementos esenciales de las Narraciones Digitales

2011-09-01

Siete elementos esenciales de las Narraciones Digitales

Traducción al español del documento de Educause que se enfoca en los siete elementos que todo educador debe conocer sobre narraciones digitales: 1) ¿qué son? 2) ¿quiénes están trabajando en ellas? 3) ¿cómo funcionan? 4) ¿por qué son significativas? 5) ¿qué aspectos negativos tienen? 6) ¿para dónde van? y 7) ¿cuáles son sus implicaciones para la enseñanza y el aprendizaje?.

Traducción al español del documento de Educause que se enfoca en los siete elementos que todo educador debe conocer sobre narraciones digitales: 1) ¿qué son? 2) ¿quiénes están trabajando en ellas? 3) ¿cómo funcionan? 4) ¿por qué son significativas? 5) ¿qué aspectos negativos tienen? 6) ¿para dónde van? y 7) ¿cuáles son sus implicaciones para la enseñanza y el aprendizaje?.

•

7 ELEMENTOS QUE DEBE SABER ACERCA DE...

NARRACIONES DIGITALES

<http://www.educause.edu/ELI7Things>

CONTEXTO

El profesor de David le pide a él y a sus compañeros de clase que durante las vacaciones de mitad de año completen un estudio cultural. Basados en lo que aprendieron durante el año lectivo, cada estudiante creará un proyecto que capture algo específico de él mismo o de su familia. El formato es bastante libre y David, que está en grado 11, decide hacer una narración digital.

Después de considerar lo que parecen mil temas, David decide contar una historia sobre su pasión (además de los computadores): la guitarra en los blues. Entrevista a sus padres respecto a un disco de [Buddy Guy](#) que solían escuchar, el qué encendió su interés por la guitarra en los blues -la música que adora y que toca con una banda durante los fines de semana-. David escanea digitalmente la carátula del disco, recolecta piezas de audio de las presentaciones de Guy y se auto-graba digitalmente hablando acerca de lo que significa la música para él y tocando composiciones originales en su propia guitarra Fender modelo [Stratocaster Buddy Guy](#). Trabajando para que su narración digital tenga vida, David aprende por su cuenta sobre lo bueno y lo malo que tienen los programas de cómputo de edición de audio y de gráficos. No duerme hasta tarde como lo hacía usualmente en las vacaciones, sino que se despierta temprano, trabaja en su historia, aprende cómo incorporar elementos interactivos y recibe retroalimentación de sus padres y de otras personas que conocen su amor por la guitarra.

Al final, la narración digital de David incluye muchos elementos de multimedia sofisticados, al igual que fotografías de él y de sus padres, conociendo a Buddy Guy en los camerinos durante un concierto hace algunos años. Añora la oportunidad de presentar una faceta de sí mismo que sus compañeros desconocen. Cuando ellos ven su narración digital, algunos piensan que es una broma. Sin embargo, cuando ven los clips de video de David tocando la guitarra y lo escuchan hablar acerca de esa música, le preguntan si su banda tocará pronto y si puede conseguirles entradas gratis.

1. ¿QUÉ SON?

Las narraciones digitales consisten en combinar narrativas y contenido digital, incluyendo imágenes, sonido y video, con el objeto de crear una película corta, usualmente con fuerte contenido emocional. Las narraciones digitales sofisticadas pueden consistir en películas interactivas que incluyen efectos visuales y de audio; pero, una serie de diapositivas con la narración o la música correspondientes, constituye una narración digital básica. Las narraciones digitales pueden ser educativas, persuasivas, históricas o reflexivas. Los recursos para incorporar en una narración digital son casi que ilimitados, dando a quien la construye un campo enorme para la creatividad. Algunos teóricos del aprendizaje creen que, como estrategia pedagógica, la narración de historias puede aplicarse a casi cualquier asignatura/materia. Construir una narrativa y comunicarla efectivamente, requiere que quien la crea piense con cuidado el tema y considere la perspectiva de la audiencia.

2. ¿QUIÉNES ESTÁN TRABAJANDO EN ELLAS? [1]

[Telling Lives](#), uno de los proyectos pioneros de narración digital, a gran escala, lo patrocinó la BBC para capturar y compartir historias de Gran Bretaña que reflejen diferentes culturas y puntos de vista. Apoya una iniciativa similar la emisora pública de [radio KQED](#) de San Francisco (USA) que solicita narraciones digitales estudiantes de bachillerato, sobre el tema de cómo llegaron a vivir a California, exponiéndolos a herramientas y habilidades que apoyan la creación de cortometrajes, al tiempo que producen una emotiva historia personal.

Profesores de la Facultad de Educacion de la Universidad de Houston (USA) lideran una [iniciativa de narraciones digitales](#) que busca dar oportunidades a docentes y estudiantes de experimentar las oportunidades educativas que esta técnica ofrece. Entre las metas que persiguen está el que los docentes faciliten diversos estilos de aprendizaje y se conecten con los intereses tecnológicos de los estudiantes; y además, que los estudiantes desarrollen su habilidad para evaluar y usar tanto contenido en línea como herramientas digitales, como un medio de expresión

personal. La [Universidad Carleton](#) (USA) patrocina la utilización de narraciones digitales para fines educativos y desarrolló una Rubrica (Matriz de Valoración) para ayudar al profesorado a evaluar los distintos aspectos de la narrativa digital; también aplica técnicas de narración digital para realizar análisis críticos. Otras instituciones trabajan en este tema, incluyendo los Maricopa Community Colleges (USA) que ofrecen [cursos de narración digital](#) y el College of Communication, Information, and Media (Comunicación, Información y Medios) de [Ball State University](#) (USA) ofrece una Maestría en telecomunicaciones con énfasis en narración digital.

3. ¿CÓMO FUNCIONAN?*

Aunque grupos de estudiantes pueden colaborar en la realización de narraciones digitales, su diseño se ajusta muy bien para proyectos individuales. La mayoría de programas de narración digital promueven la noción de que usuarios con poco o ningún conocimiento técnico previo, pueden crear narraciones digitales. Un número de aplicaciones sencillas pueden ayudar a que alguien comience a hacer narraciones digitales pero aplicaciones más complejas se pueden usar en narraciones más sofisticadas. Dependiendo de los elementos que incluya la narración digital, un estudiante podrá necesitar una grabadora y un micrófono, hardware y programas para manipular imágenes y video o, herramientas para tomar fotografías y hacer videos. Algunas aplicaciones para hacer narraciones digitales se ofrecen en línea y de manera gratuita [2].

Una narración digital típicamente inicia con un guión [3]. El escritor reúne luego varios medios para respaldar las ideas y emociones del mismo, incluyendo música y otros efectos auditivos, imágenes de dominio personal o público, animaciones o videos y otros elementos digitales. El escritor junta las diferentes piezas y edita la narración digital, creando una película corta, usualmente de 2 o 4 minutos de duración, en uno de varios formatos de archivo.

4. ¿POR QUÉ SON SIGNIFICATIVAS?

Las personas cuentan historias para enseñar a otros creencias y valores. La tradición oral de transferir e intercambiar conocimiento ha servido como base de la educación desde que los humanos comenzaron a enseñarse unos a otros y las narraciones digitales se basan en este modelo pero incorporando para enriquecerlas medios ricos y dinámicos. El proceso de creación de una narración digital obliga a los escritores a escoger temas que puedan transmitirse o presentarse apropiadamente a una audiencia particular, con elementos digitales, en el tiempo disponible. Esta dinámica crea una oportunidad para reflexionar sobre la vida y encontrar estrechas conexiones con el tema de un curso o con una experiencia fuera del aula, tal como un viaje al exterior. Las narraciones digitales permiten que los estudiantes se expresen no solo con sus propias palabras sino con sus propias voces, promoviendo el sentido de individualidad y de ser “dueños” de sus creaciones. Al mismo tiempo, las narraciones digitales dan a los estudiantes la oportunidad para experimentar con la auto representación –contando un cuento que resalta características o eventos específicos– parte fundamental para establecer su identidad, proceso que para muchos es muy importante durante los años de universidad.

Datos recientes sugieren que una mayoría de adolescentes Norteamericanos utiliza varias herramientas para crear medios digitales, y que esta proporción, está creciendo. Los estudiantes de hoy no lo piensan dos veces para generar contenido digital original y compartirlo en línea, y las narraciones digitales encajan bien con estos modos de expresión estudiantil. Los estudiantes que crean narraciones digitales desarrollan competencias con aplicaciones multimedia pero el impacto más profundo proviene del [pensamiento crítico](#) involucrado en las combinaciones efectivas de elementos visuales y de audio. Cada historia reta al estudiante a extraer, de colecciones personales o de otras fuentes, artefactos que respaldan la narración y ensamblarlos de tal manera, que logren el efecto deseado. Al hacer esto, los estudiantes desarrollan la capacidad para encontrar los recursos en línea, incrementando su alfabetismo, conocimientos en tecnología (TIC) y en [medios](#).

5. ¿QUÉ ASPECTOS NEGATIVOS TIENEN?

Mucha gente considera que juntar de manera coherente las piezas de una narración es mucho más difícil de lo que pensaban; y, los estudiantes que no se sienten

cómodos produciendo trabajo original, pueden enfocar sus esfuerzos de narración digital simplemente a copiar/reproducir alguna de las que casualmente han encontrado. Adicionalmente, las tecnologías multimediales usadas en las narraciones digitales pueden ser grandes y requerir apoyo técnico considerable y gran cantidad de espacio de almacenamiento en disco.

El profesorado puede encontrar dificultades al evaluar las narraciones digitales, particularmente porque integran habilidades de muchas disciplinas, desde las creativas hasta las puramente técnicas [4]. Tanto los docentes como los estudiantes necesitan estar atentos a los [asuntos de propiedad intelectual](#) que surgen si las narraciones digitales incluyen imágenes, música, videos o textos que tienen derechos de autor.

6. ¿PARA DÓNDE VAN?

Las narraciones digitales son fundamentalmente la aplicación de las TIC a la experiencia de tiempos pasados de compartir narrativas personales. Lo que es nuevo es la creciente disponibilidad de herramientas sofisticadas, así como la mayor madurez de infraestructura que permite [diseminar ese contenido](#). El refinamiento permanente de las aplicaciones multimedia conferirá a las personas mayor poder, permitiéndoles realizar narraciones digitales más ricas. El incremento de las narraciones digitales de alguna manera irá paralelo al crecimiento de los sitios de redes sociales y los que permiten [compartir videos](#), pues estos sitios se benefician de contenido que tiene componente emocional y ese tipo de historias necesitan un lugar en la red dónde mostrarse.

Para que las narraciones digitales se conviertan en componente importante de la educación, deberán proveer lo que les falta a otras herramientas, incluyendo una efectiva integración de las TIC con el aprendizaje, una conexión emocional con el contenido y la creciente facilidad de [compartir contenido](#). La marea cambiará hacia construir historias digitales con narrativas más sólidas y desarrolladas. Técnicas no disponibles a través de otras formas, tales como medios interactivos y no-lineales de compartir una historia, podrían volverse importantes.

7. ¿CUÁLES SON SUS IMPLICACIONES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE?

A pesar de la proliferación, en años recientes, de las TIC en las escuelas, los estudiantes continúan viéndola como algo tangencial a su trabajo académico. De la misma manera, a los estudiantes en campos tecnológicos se les dificulta a veces aplicar las TIC a disciplinas no técnicas. Las narraciones digitales pueden servir como puente entre estos grupos, por ejemplo, entusiasmando a un historiador a incursionar en aplicaciones multimedia para explicar a un científico de la computación ideas de la narración mediante tradiciones familiares. Crear y observar narraciones digitales tiene el potencial de incrementar la [Competencia para Manejar Información](#) (CMI) para un amplio rango de estudiantes. Además, las narraciones digitales encajan naturalmente en los portafolios digitales, permitiendo a los estudiantes no solo seleccionar contenidos representativos en sus asignaturas sino también crear recursos que demuestran el aprendizaje y crecimiento del estudiante.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Vale la pena reseñar otras personas e instituciones que trabajan en este tema como el [Centro para Narraciones Digitales](#), organización internacional sin fines de lucro dedicada a ayudar a la gente en el uso de medios digitales para contar historias significativas de sus vidas. Su trabajo se centra en la asociación de comunidad, educación e instituciones empresariales para desarrollar iniciativas a gran escala que utilicen métodos y principios adaptados de los [talleres sobre Digital Storytelling](#) que ellos dictan.

El Dr. Jason Ohler, profesor Emérito de Tecnología Educativa, Universidad de Alaska, profesor de Psicología de Medios en la Universidad Fielding es un pionero y experto en Narrativa Digital. Él publicó en el 2008 el libro [Narraciones Digitales en el Aula](#) del cual Eduteka tradujo al español algunos apartes. Ohler puntualiza en este libro aspectos a tener en cuenta en el trabajo pedagógico con estas narrativas y los puntos que menciona, presentados como veinte revelaciones clave, permiten trabajarlas en el aula de manera transversal para desarrollar en los estudiantes habilidades en diseño, planeación, trabajo colaborativo, creatividad, pensamiento crítico, manejo competente

de información (CMI), alfabetismo en medios y uso efectivo de las TIC.

[2] A medida que las narraciones digitales continúan ganando popularidad en los ámbitos educativos, se crean nuevos programas disponibles en línea:

Software para iPad:

[Storyrobe](#): Aplicación para crear historias digitales en tres pasos simples.

- [StoryPatch](#): Con esta aplicación los estudiantes pueden crear sus propios libros para colorear.
- [ComicStrip](#): Aplicación para crear una historia en forma de cómic a partir de dibujos o de fotografías. Ofrece diseños divertidos y originales y burbujas para los textos.
- [PuppetPals](#): Programa para crear historias animadas. Basta con elegir a los personajes, arrastrarlos al escenario y grabar el audio.
- [Reel Director](#): Aplicación de vídeo de gran desempeño que permite crear, editar y compartir clips de video en el iPad. Incluye transiciones suaves, mezclas entre cambios de escena, superposiciones de texto, incluir música o audio importado o grabado en el mismo iPad.

[3] Opciones de software para elaborar Storyboards:

- [TVP Animation](#) de TVPaint: Desarrollado en Francia, es una aplicación para dibujar en un computador imitando técnicas tradicionales como pincel, lápiz, gouache, acuarela, rotulador y aerógrafo, y animarlos en forma de cuadros. Con este software se puede crear una película de animación de principio a fin, incluida la creación de guiones gráficos y todos los pasos. Ofrece versión de evaluación.

- [Toonboom Storyboard](#): Toon Boom Storyboard ayuda a los estudiantes en el desarrollo lógico de planificación y en la comprensión de la fase crítica de pre-producción de cualquier tipo de proyecto. Los módulos curriculares toman cuatro horas en la clase junto con otras cuatro horas en el laboratorio de medios para hacer los ejercicios.
- [Story Planner](#): Herramienta para crear storyboards con información gráfica y textual. Permite generar animaciones con sonido. Tiene versión de prueba de 30 días.

Opciones de software para elaborar Guiones:

- [Celtx](#): Programa gratuito para escritura de guiones audiovisuales, obras de teatro y libros de historietas. El programa se publica bajo la Licencia Pública, derivada de la de Mozilla. Celtx ofrece herramientas que permiten hacer desgloses de guion, calendario de producción y demás elementos comunes en la preproducción de piezas audiovisuales. Además, permite que el autor incluya fotos, videos y audio en sus guiones. Está disponible en español y cuenta con versiones para [Windows](#) (exe), [iPad/iPhone](#), [OS X](#) (dmg) y [Linux](#) (tar). Descarga para Windows desde [Softonic](#).
- [Scriptum](#): Con este programa en español de [ABC Guionistas](#), seguir las pautas de un libreto profesional, es una labor fácil y divertida. El software aprovecha la estructura del procesador de textos de Microsoft Word y la acondiciona para la redacción de guiones (Windows, versión de prueba)
- [Plantilla Script Styles](#): Plugin gratuito para MS Word (Windows y Mac) que, una vez instalado, ofrece opciones parecidas a las de Scriptum para elaborar guiones.
- [Script Maker](#): Software gratuito para redactar guiones con múltiples formas de organización y asignar entradas típicas de las claquetas de cine, visión

cinematográfica de la escena, frase descriptiva, etc. (Windows)

- [Drakkon Script Creator](#): Programa con versión de prueba para escribir guiones mediante un procesador de textos especial para este tipo de escritos. Permite dar formato a los guiones, hacer seguimiento tanto de personajes como de escenas particulares, crear un listado de personajes, saltar de una escena a otra, etc. (Windows)

[4] Matriz de Valoración para [Evaluar Narraciones Digitales](#).

CRÉDITOS:

Este documento <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7021.pdf> “[7 Things You Should Know About... Digital Storytelling](#)” fue publicado por Educause en 2007 como parte de la serie <http://www.educause.edu/ELI7Things> “[7 elementos que debe saber acerca de...](#)” y bajo licencia [Creative Commons 3.0](#). Traducido al español y adaptado para Educación Escolar por Eduteka.

EDUCAUSE es una asociación sin fines de lucro creada para apoyar a quienes dirigen, gestionan y utilizan las TIC en beneficio de la educación superior. En este sentido, ofrecen una amplia gama de recursos y actividades en su sitio Web:

<http://www.educause.edu>

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Septiembre 01 de 2011.

Última modificación de este documento: Septiembre 01 de 2011.*