Compartir historias a través de la narración en vídeo

- Narración en vídeo
- Introducción
- Objetivos
- Creación de proyectos de vídeo
- El guion gráfico
- Herramientas y consejos para la edición de vídeo
- Evaluación
- Referencias y recursos para profundizar

Copyright 2026

Narración en vídeo



Imagen adaptada de pixabay.com Licencia CC0 Public Domain

Copyright 2026

Introducción



Contar historias mediante vídeos es muy motivador para los alumnos, además de permitirles moverse e interactuar con el mundo mientras crean sus historias. Tras la cámara, pueden observar la realidad de otra forma.

El profesorado puede ayudar a sus alumnos a desarrollar su ojo crítico y su capacidad de observación a través de la realización de proyectos en vídeo, puede hacer que vean el mundo de formas diferentes jugando con los filtros, la perspectiva y los efectos especiales; y puede hacer también que tengan en cuenta a su público cuando crean sus vídeos.

Componer una historia de esta forma atrae a los alumnos al involucrarlesen la creación de material auténtico. Además, estimula las habilidades de comprensión y expresión oral y escrita. En este bloque exploraremos formas de crear vídeos con herramientas web y apps, así como varios tipos de proyectos de narración con vídeo. Veremos cómo crear vídeos sin necesidad de conexión a Internet y también cómo editarlos.

Copyright 2026

Objetivos

En el bloque 3: *Narración en vídeo*, vamos a:

- familiarizarnos con herramientas web de creación de vídeo
- aprender a crear vídeos con herramientas de animación
- aprender a producir vídeos que incluyan imágenes, audio, música, transiciones, subtítulos, efectos y animaciones
- explorar formas de integrar los vídeos en unidades didácticas para estimular las habilidades orales y escritas
- descubrir enlaces y recursos para encontrar sonidos, música e imágenes de Creative Commons

Copyright 2026

Creación de proyectos de vídeo

Alumnos y profesores disponen de multitud de opciones para la creación de historias en vídeo. Decidirse por una u otra opción dependerá de las limitaciones de tiempo, del acceso a Internet, de los materiales disponibles y lo que las familias hayan permitido según la Política de uso responsable. Si no es posible acceder a Internet pueden utilizarse programas como Kdenlive, iMovie y Windows Movie Maker o aplicaciones de creación de vídeo que no requieran conexión a Internet (en el caso de que el alumnado pueda utilizar sus dispositivos móviles).

Narración en vídeo con herramientas web

Si el alumnado tiene acceso a ordenadores con conexión a Internet, podemos considerar el uso de herramientas on-line gratuitas, como GoAnimate, DomoNation, PowToon, Dvolver,Animoto, Creaza, y Wideo. El profesorado suele preferir este tipo de herramienta por sus numerosas ventajas: tienen muchas características que ayudan al alumnado a crear sus vídeos de forma rápida, muchas tienen también una base de datos de unidades didácticas o actividades y además muchas de ellas guían al alumnado a través del proceso de narración durante la creación del vídeo.

La interfaz de estas herramientas suele consistir en un guion gráfico que el alumnado completa con personajes, transiciones, diálogo, escenas, música y otros elementos incluidos en la biblioteca de la herramienta. El alumnado ahorra tiempo porque no tienen que preocuparse de buscar recursos o crearlos y estos recursos no necesitan tampoco atribución de autoría, ya que se ofrecen dentro de la propia herramienta. Cuando el proyecto está acabado, se obtiene un código de inserción para poder publicar la historia en un blog o página web del grupo. Estas herramientas ofrecen también un servicio de almacenamiento de los vídeos, lo cual supone una ventaja adicional.

Copyright 2026

En este webmix de Symbaloo se pueden encontrar enlaces a muchas herramientas de creación de vídeo.

El proceso

Los proyectos de narración en vídeo pueden implementarse de muchas formas distintas, algunas de las cuales os presentamos aquí. Un proyecto de narración en vídeo se compone habitualmente de los siguientes elementos: guión gráfico (*storyboard*), creación y búsqueda de materiales, creación de la historia, revisiones, envío final, visionado, retroalimentación y evaluación. Cuando sea posible, el profesorado debería procurar que su alumnado incluya en sus historias material creado por ellos, como fotografías, sonidos grabados, vídeos de su entorno y dibujos. En este artículo, podéis encontrar una descripción detallada del proceso.

El profesorado comienza a diseñar un proyecto de creación de vídeo estableciendo los objetivos y la finalidad tras el mismo. Podemos pedir a nuestro alumnado que cree un vídeo con diversos propósitos, como por ejemplo:

- recrear un hecho de la actualidad
- reflexionar sobre una historia sobre la que están aprendiendo en clase
- contextualizar un concepto difícil como un problema matemático
- investigar y analizar hechos o figuras históricas
- intercambiar información sobre sí mismos con sus compañeros
- explorar vocabulario o temas de estudio nuevos

Proyectos de narración en vídeo

El alumnado también tiene multitud de opciones para confeccionar su vídeo. A continuación, mostramos **varios proyectos junto con enlaces para profundizar**:

Plastianimación (*claymation*): contar historias con figuras de arcilla o plastilina

- Aquí podéis encontrar un ejemplo detallado de esta actividad llevada a cabo en 4º ESO
- Making Claymation in the Classroom por Melinda Kolk, es una guía con muchos consejos y recursos

- Claymation Made Easy site proporciona guiones gráficos y consejos sobre cómo crear los personajes modelados y editar el vídeo.

Stop motion: una serie de fotogramas que se enlazan para simular que los objetos inanimados se mueven solos

- En el blog stopmotionnow tenéis indicaciones sobre cómo crear una película de stop motion.
- Aquí podéis ver algunos ejemplos e indicaciones sobre cómo utilizar esta técnica en el aula.
- Making Stop Motion Movies, por Kevin Hodgson, proporciona guiones y consejos para la edición de los vídeos.

Animación: integrar dibujos o personajes animados

- Ejemplo de actividad de animación en 4º ESO
- Existen herramientas de animación gratuitas gratuitas como GoAnimate, DomoNation, PowToon, Dvolver, y Wideo

Machinima: películas con avatares en mundos virtuales.

- Machinevo es un taller on-line

Presentación: incluye imágenes, transiciones, fondos y música.

- Existen herramientas gratuitas como Animoto, Photopeach, y Magisto

Videoclip: vídeo corto que muestra una escena o un fragmento de una película de mayor duración.

- Aquí se puede acceder a una unidad didáctica para crear películas como proyectos digitales.

Copyright 2026

Vídeo musical: es un tipo de vídeo que cuenta la historia de una canción.

- Unidad didáctica para crear un vídeo musical
- También podéis probar estas herramientas que ayudan a crear vídeos musicales para canciones populares: Video Star, Smule CineBeat, y SketchASong.

Reportajes: para compartir noticias.

- Lección para crear y desarrollar un reportaje

Videocast / *Vodcast* : una persona se presenta en pantalla y comparte información sobre sí misma, normalmente como si fuera en un diario

- En este sitio, podemos encontrar una descripción paso a paso del proceso de creación de un vodcast e ideas para utilizarlos.
- Unidad para crear un vodcast
- Lesson plan for vodcasting

Documental: película que explora los hechos, datos e impacto de un tema o suceso.

- Docudramas - El alumnado se sitúa en un tiempo lejano o representa el rol de una persona con diferente experiencia de la vida (Kolk, 2012)

Película muda: historias en las que el diálogo se presenta en subtítulos sin emplear sonido.

- Proceso de una película muda producida por alumnos (Widdowson, 2011)
- Myths- Historia de criaturas y hechos imaginarios (Kolk, 2012)

Copyright 2026

El guion gráfico

Antes de crear sus vídeos, **los alumnos deberían organizar sus historias mediante un guion gráfico** (o *storyboard*), como forma de plasmar y perfeccionar su idea inicial. Este guion suele consistir en un **organizador gráfico dividido en cuadros o viñetas que se completan con los detalles de la historia**: música, personajes, diálogo, sonidos, narración, transiciones, texto, iluminación, efectos especiales, decorados, etc. Los guiones gráficos generan mayor estímulo para la creatividad e imaginación porque conectan mejor con la forma en que funciona nuestro cerebro; ver las ideas representadas ayuda a organizarlas a la vez que provoca nuevas ideas.

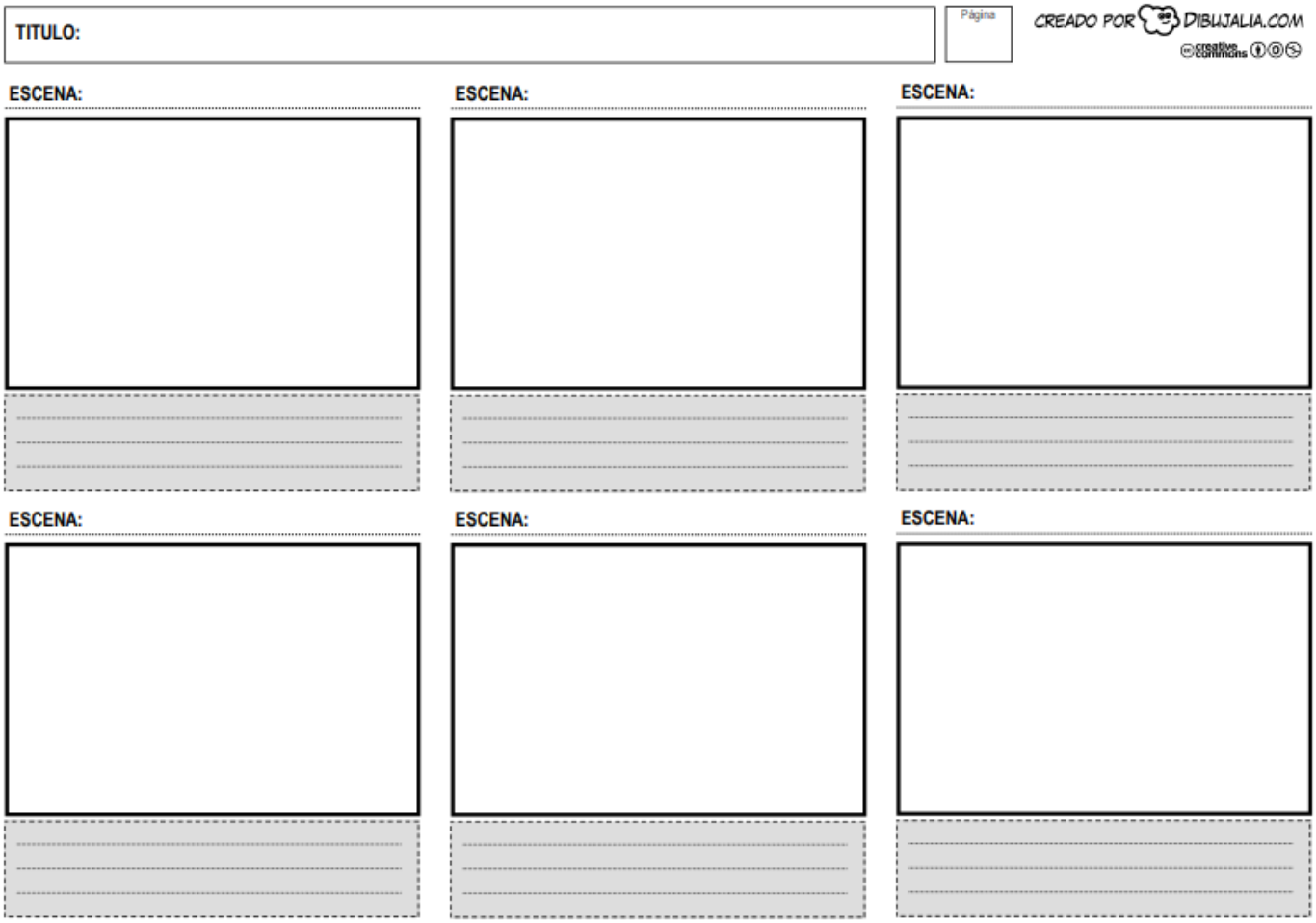
Cuando utilizamos los guiones gráficos en proyectos de vídeo con alumnado joven, podemos elegir hacer uno básico o perfectamente detallado. A la hora de decidir qué tipo de guion gráfico utilizar debemos tener en cuenta:

- ¿Cuál es la edad de nuestro alumnado?
- ¿Qué tipo de historia producirán?¿Crearán un vídeo de plastianimación, un corto o un vídeo musical? Cada uno de estos formatos requerirá incluir detalles distintos en nuestro guion.

En los enlaces de la sección anterior, Proyectos de narración en vídeo, podéis encontrar diversos ejemplos de guiones gráficos para cada tipo de proyecto, así como en Bernadean Porter's StoryKeepers' wiki. En esta página de wikiHow podéis también ver el proceso descrito paso a paso.

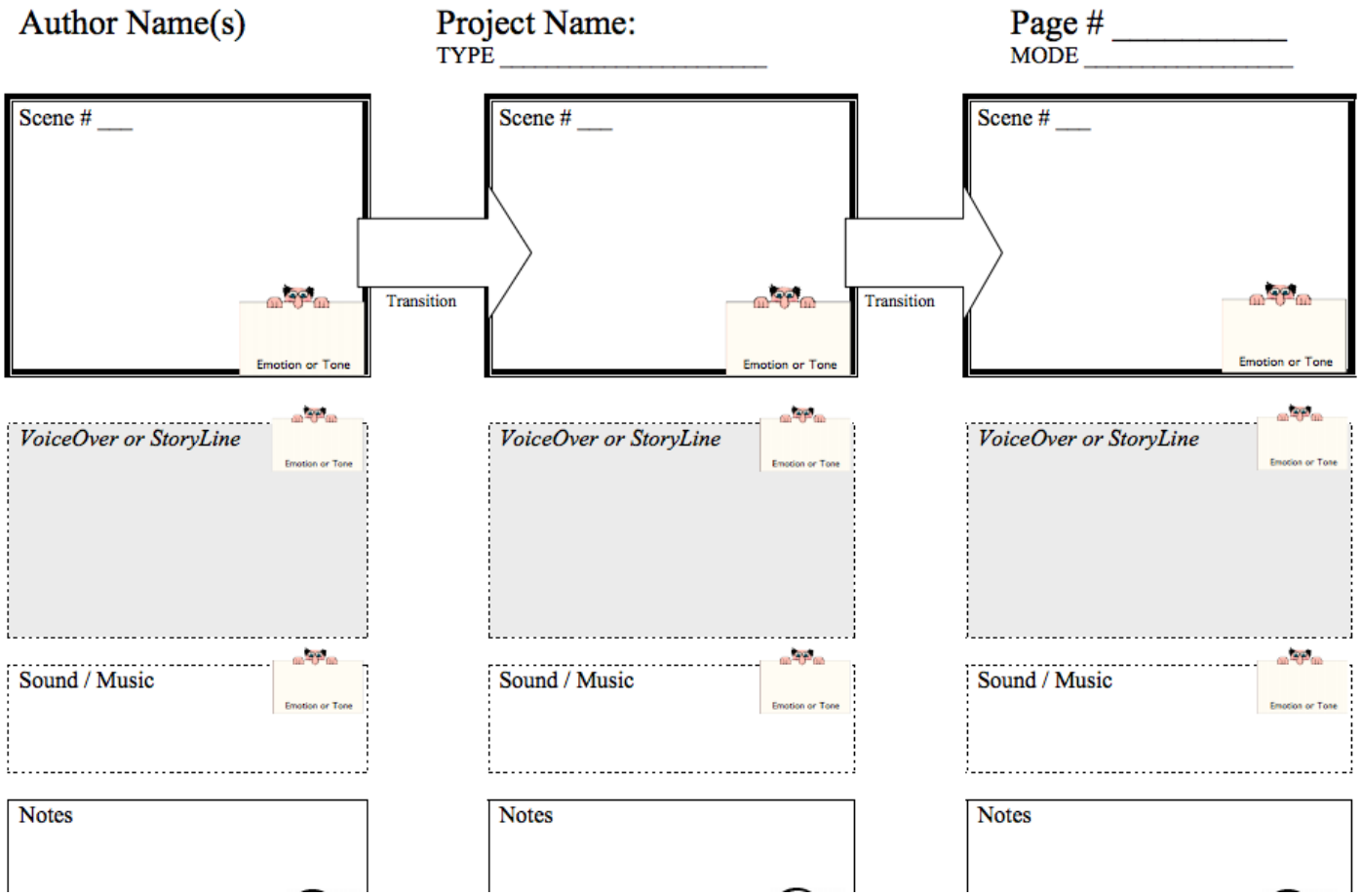
Veamos cómo podría ser un guion gráfico para utilizar en primaria. **El ejemplo de la imagen**, creado por dibujalia.com, **es un guion típico en el que se esboza cada escena y se añaden notas bajo cada una**. Con un guion tan básico como este, el profesor necesitará guiar a sus alumnos más jóvenes, moviéndose por el aula mientras les hace preguntas que les ayuden a completar la información. Mientras ellos dibujan sus personajes podemos, por ejemplo, plantearles preguntas que refuercen el vocabulario a utilizar y los temas que deseamos que trabajen como "¿Es un niño o una niña?" "¿Tiene el pelo rubio o moreno?" "¿Dónde están los personajes?" "¿Cómo se sienten en ese momento?" "¿Hace frío o calor?" También pueden añadir notas explicando detalles que no se aprecien en el dibujo.

Copyright 2026



El siguiente guion gráfico multimedia, creado por Bernajean Porter, de la página Digitales, es más detallado, con fotogramas que hacen que los alumnos reflexionen sobre el sonido, la voz, la música y la historia de cada escena. El resultado será diferente al del ejemplo anterior.

Copyright 2026



Captura de pantalla del Guion gráfico multimedia creado por Bernajean Porter de la página Digitales Site

Herramientas y consejos para la edición de vídeo

Tras la creación del vídeo, debemos pasar a editarlo. Disponemos de diversos editores de vídeo gratuitos que permiten añadir efectos especiales, filtros, música, subtítulos, créditos, etc. El proceso de edición ayuda a los alumnos a revisar sus productos con ojo crítico y a reflexionar sobre la historia que están creando, determinando qué elementos funcionarán mejor para contarla.

Herramientas en red frente a programas informáticos

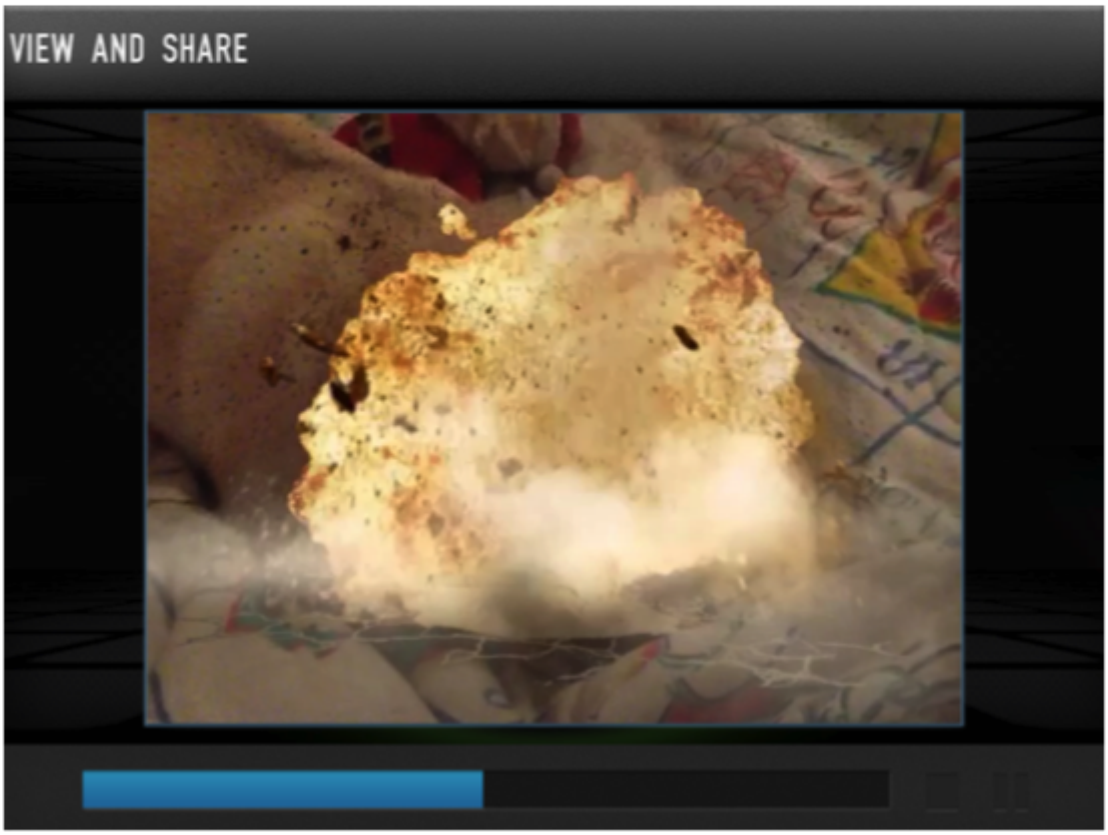
Muchas herramientas en la red contienen herramientas de edición básicas, como la posibilidad de editar escenas o personajes. **Los programas de escritorio como Kdenlive, iMovie o Windows Movie Maker ofrecen opciones de edición más avanzadas que permiten introducir transiciones, créditos, etc**. y pueden utilizarse sin conexión a internet, lo que representa un beneficio añadido.

Añadir efectos especiales mediante aplicaciones

Las apps de edición de vídeo como QuoFX Video (IOS) o Action Movie (IOS) permiten añadir efectos especiales.

Se elige el tipo de efecto de una lista de opciones (un dinosaurio en la escena, un terromoto, una explosión, etc.) y luego se graba un vídeo en el que ese efecto se proyecta mediante realidad aumentada dentro de la escena. La película se guarda en la galería del dispositivo móvil y puede añadirse a un vídeo previo usando una app de edición como VidTrim para Android, o con

programas como Kdenlive, iMovie o Windows Movie Maker.



Evaluación

La evaluación de vídeos puede hacerse mediante rúbricas como las de estos ejemplos:

- Rúbrica para evaluación de vídeo
- Rúbrica de CEDEC para evaluar la grabación de un vídeo
- Kathy Schrock’s various video project rubrics (en inglés)

Copyright 2026

Referencias y recursos para profundizar

Byrne, R. (2010). Making Videos on the Web: A Guide for Teachers.

Carr, D. (2007). Machinima and Education. Future Lab

Dodgson, D. (2012). Language, Camera, Action! Motivating Young Learners with Video. Teaching Village

Kolk, M. (2012). Digital Stories Created in Frames. Tech4Learning

Kolk, M. (2012). Making Claymation in the Classroom. Tech4Learning

Knox County Schools. (2013). *Quick Guide for Claymation*.

Porter, B. (2013). Storykeeper Wiki.

Widdowson, S. (2011). Making a Silent Film. Digital Teacher