Narrativa Digital En El Aula

- Introducción
- Alfabetización digital, ciudadanía y seguridad en la red
  - Objetivos
  - Alfabetización digital
  - Ciudadanía digital
  - Seguridad en red
  - Referencias
- Compartiendo historias a través de cómics
  - Narración digital con cómics
  - Introducción
  - Objetivos
  - Identidad digital y expresión mediante cómics
  - Referencias y recursos para profundizar
- Compartir historias a través de la narración en vídeo
  - Narración en vídeo
  - Introducción
  - Objetivos

Copyright 2026

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

- Narrativa digital en colaboración
  - Narración digital cooperativa
  - Introducción
  - Objetivos
  - Narración cooperativa: algunos proyectos del profesorado
  - Agrupamiento del alumnado
  - Evaluación
  - Referencias y recursos para profundizar

- Narrativa digital con dispositivos móviles
  - Narración digital con dispositivos móviles
  - Introducción
  - Objetivos
  - Diseñar e implementar actividades de narración con dispositivos móviles
  - Evaluación
  - Referencias y recursos para profundizar
  - Créditos

Copyright 2026

Introducción

Una historia puede tener muchas formas. En este curso exploraremos algunas de ellas bajo el paraguas de la narrativa digital, examinando diversas herramientas, tecnologías y aplicaciones para crear historias.

Si nunca has creado una historia digital o tienes poca experiencia en ello, no estás solo; es muy común. Sin embargo, debes saber que hoy en día los docentes tienen a su disposición cientos de herramientas gratuitas en línea que pueden ayudar a su alumnado a crear y aprender a través de la narrativa digital. Muchas de estas herramientas tienen también aplicaciones gratuitas para móviles disponibles tanto en dispositivos Android como en iOS.

Tenemos la oportunidad de dar a nuestro alumnado acceso a herramientas digitales diversas con las que crear y publicar sus historias. A través de la narrativa digital podemos motivarles a aplicar, contextualizar, visualizar y personalizar el conocimiento que adquieren. Las herramientas digitales les permiten contar historias utilizando imágenes, audio, texto animado, fondos dinámicos, objetos, personajes y otros elementos multimedia.

A lo largo del curso, exploraremos diversas aplicaciones y herramientas web que puedan motivar al alumnado a compartir historias en forma de cómic, libros de cuentos, vídeos, presentaciones... Aprenderemos como lo hacen nuestros alumnos: creando historias con las herramientas y compartiéndolas con nuestros compañeros.

También analizaremos las formas más eficaces de ayudar a nuestro alumnado a saber más sobre la ciudadanía digital y seguiremos las fases de creación de un proyecto desde la lluvia de ideas hasta la evaluación.

Por último, el curso "Narrativa Digital en el aula” contribuye al desarrollo y mejora de la Competencia digital docente en todas las Áreas (Información y alfabetización informacional, Comunicación y colaboración, Creación de contenidos digitales, Seguridad y Resolución de problemas) del “Marco Común de Competencia Digital Docente”.



Copyright 2026

Alfabetización digital, ciudadanía y seguridad en la red

Copyright 2026

Alfabetización digital, ciudadanía y seguridad en la red

Objetivos

En el Bloque 1: *Alfabetización digital, ciudadanía y seguridad en la red,* vamos a:

- aprender sobre problemas de seguridad y privacidad en la red cuando trabajamos con el alumnado
- evaluar recursos didácticos para enseñar seguridad digital
- crear Políticas de uso responsable para familias y alumnado
- conocer las licencias Creative Commons y sitios web para obtener música e imágenes para nuestras historias digitales
- descubrir cómo remezclar música e imágenes con licencias Creative Commons para crear historias digitales

Copyright 2026

Alfabetización digital, ciudadanía y seguridad en la red

Alfabetización digital

La alfabetización digital implica navegar en la red con ojo crítico. En el libro *Digital Literacies* (2013), la alfabetización digital se divide en cuatro áreas, centradas en el lenguaje, las conexiones, la información y el (re)diseño. La siguiente imagen refleja los términos clave de estas nuevas alfabetizaciones.

https://view.genial.ly/5901e50c2c0c795f681e3d3c

Ilustración 1.1 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies.* Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies.* Harlow: Pearson.

Lenguaje

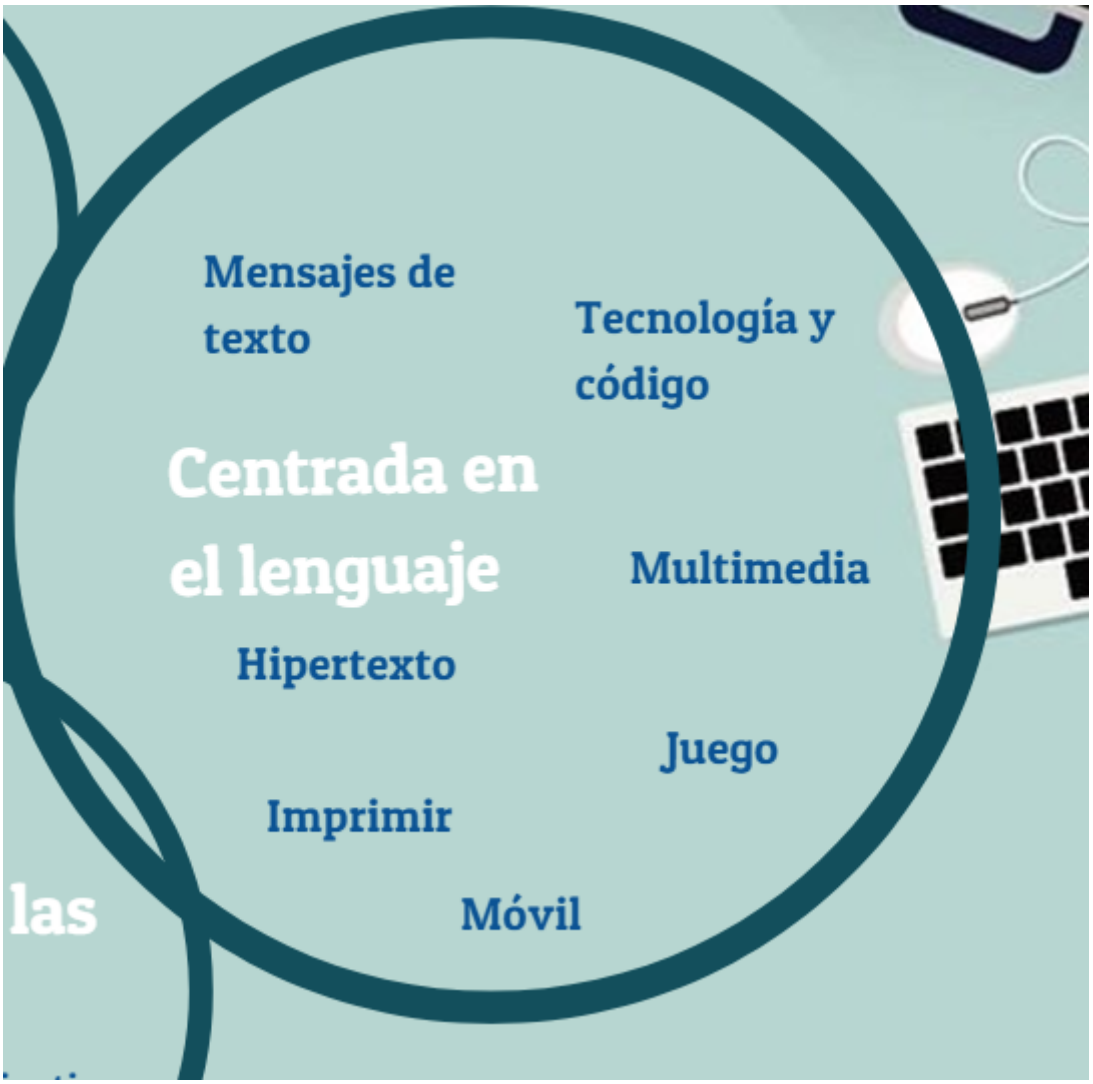


Ilustración 1. 2 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies.* Harlow: Pearson.

En la imagen, "mensajes de texto", "codificación" y "móvil" son algunas de las palabras clave asociadas al lenguaje. El objetivo de poner la tecnología en las manos miles de millones de personas en todo el mundo es ya una realidad. La tecnología se ha vuelto más pequeña, más disponible y más accesible para personas de todo el mundo. Antes los ordenadores eran grandes, pesados y toscos; accedíamos a ellos en escuelas, en bibliotecas y en el trabajo. Ahora miles de millones de personas llevan teléfonos móviles y muchos de nuestros alumnos tienen teléfonos inteligentes. La tecnología es parte de nuestras rutinas y costumbres, la llevamos con nosotros a diario y la usamos a menudo para divertirnos, comunicarnos con amigos y familia, realizar tareas laborales y mucho más. Nuestro lenguaje se ha adaptado al diseño de la tecnología para ayudarnos a comunicarnos con mayor rapidez: teclear en un móvil es muy diferente de escribir con un bolígrafo o tener una conversación en persona, las redes sociales como Twitter limitan el número de caracteres por mensaje, queremos ser capaces de escribir más rápido pero debemos hacerlo con un número limitado de palabras... Todos estos factores dan como resultado grandes

Copyright 2026

cambios en nuestro lenguaje.

Más aún, hablar con dispositivos digitales implica que perdamos la posibilidad de leer el lenguaje corporal y escuchar patrones vocales y de entonación. Parte del significado se deriva de nuestro conocimiento de las emociones tras el lenguaje, así que expresiones como LOL o OMG se usan a menudo en los mensajes de texto para darnos pistas y los emoticonos se usan también en chats y actualizaciones de estado con el mismo objetivo. Muchas personas han adoptado ya estas adaptaciones de nuestra lengua de tal forma que ya estamos empezando a ver estos cambios en la lengua oral (Crystal, 2009).

Los alumnos deben darse cuenta de que el lenguaje y la comunicación cambian cuando utilizamos herramientas digitales. En primer lugar, hay una mayor probabilidad de confusiones porque no obtenemos información no verbal, lo que significa que deben evaluar lo que leen en la red y tomarse un tiempo en descodificar el significado. Nuestros alumnos deben también aprender a generar sus mensajes de forma que no sean entendidos de forma incorrecta.

Además, deben ser conscientes de que nos comunicamos de forma diferente en cada foro. Para comunicarnos de forma apropiada debemos conocer las idiosincrasias de ese lenguaje. "Hashtag", "RT", "MD" o símbolos como @ son componentes esenciales del lenguaje de Twitter (hace poco Facebook ha adoptado los "hashtags" en su propio lenguaje); los memes, las citas, los "me gusta" y "etiquetar" son parte del lenguaje de Facebook; "rebloguear" y "remezclar" son fundamentales en el lenguaje de Tumblr.

Los alumnos deberían también conocer los diversos lenguajes que han surgido en el mundo digital, tales como diversos lenguajes de programación. La creación con herramientas digitales implica que nuestros alumnos deban conocer estos lenguajes para poder utilizar la app o la herramienta que genere lo que han imaginado. En este curso, por ejemplo, los participantes aprenderán a "incrustar" las tareas que completen.

Conexiones

Copyright 2026



Ilustración 1.3 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies.* Harlow: Pearson.

En la imagen, algunas de las palabras asociadas al área de las conexiones son "personal", "participativo", "red", "cultural" e "intercultural". Muchos alumnos se conectan para conseguir tantos seguidores como sea posible pero esta forma de entender las conexiones con otros en las redes sociales es peligrosa. Con quién nos conectamos determina a qué información, noticias, medios, ideas políticas y publicidad nos exponemos a diario. Los individuos con los que conectamos conforman nuestra red personal de aprendizaje (PLN), que está formada por las personas con las que el alumno interactúa y de las que extrae conocimiento en un entorno digital, llamado "entorno personal de aprendizaje" (PLE). Parte importante de este concepto es la teoría del conectivismo desarrollada por George Siemens y Stephen Downes: los alumnos crean conexiones y desarrollan una red que contribuye a su aprendizaje y desarrollo profesional. A continuación ofrecemos un extracto del libro de Dryden y Vos sobre las redes de aprendizaje:

_"Por primera vez en la historia, ahora sabemos cómo almacenar prácticamente toda la información más importante de la humanidad y hacerla accesible, casi de forma instantánea, en casi cualquier formato, para la mayoría de las personas de la Tierra. También sabemos cómo hacerlo de formas genialmente novedosas para que la gente pueda interactuar y aprender de ello." _

Podemos ayudar a nuestros alumnos a conectarse con expertos en una materia (SMEs), autores y mentores que les apoyen en sus intereses y alimenten sus pasiones.

Información

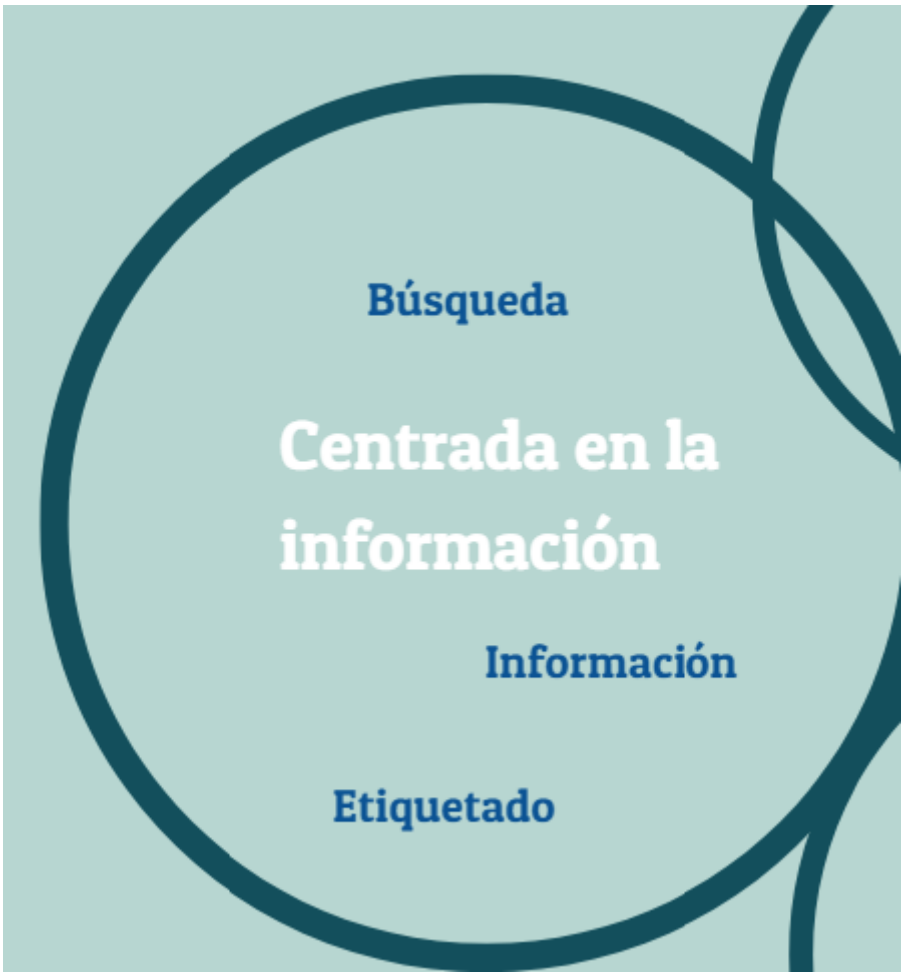


Ilustración 1.4 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies.* Harlow: Pearson.

En la imagen, algunas de las palabras clave asociadas al área de información son "búsqueda" y "etiquetado". Muchos de nuestros alumnos utilizan Google para encontrar respuestas o contenidos digitales para sus proyectos; muchos de ellos dejarán la búsqueda ahí y aceptarán esa información. Debemos ayudar a nuestros alumnos a evaluar la calidad de la información que reciben.

Copyright 2026

Nuestros alumnos necesitan también desarrollar habilidades para curar, marcar, agregar y categorizar recursos y contenido que descubran en la red. Podemos mostrarles herramientas digitales gratuitas como Diigo, Symbaloo, PearlTrees, Livebinders y Delicious, que poseen diversas características que ayudan a los alumnos a encontrar el recurso en un momento posterior en que lo necesiten. Una de las formas en que estas herramientas organizan la información es a través de las etiquetas, que se pueden usar para clasificar la información y categorizarla. En este curso curaremos y marcaremos información con Pinterest.

(re)Diseño



Ilustración 1.5 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies.* Harlow: Pearson.

Remezclar es una costumbre muy practicada en el mundo digital que consiste en tomar la creación de otra persona y convertirla en algo nuevo. La remezcla es el resultado de millones de personas creando contenido y publicando en la red. Música, imágenes, fragmentos de vídeo, comics, códigos de juegos, programas, etc. son parte del dominio público y están disponibles para la remezcla pero no todo el contenido de la red está disponible para su uso (en otro capítulo hablamos de las licencias Creative Commons). Las herramientas y proyectos de narración digital son a menudo remezclas de contenido de diversos creadores. Así por ejemplo Animoto, una herramienta gratuita de creación de vídeo con la que experimentaremos, ofrece una biblioteca de contenido creado por

otros de forma que el usuario pueda crear un vídeo fantástico que integre música e imágenes.

Copyright 2026

Alfabetización digital, ciudadanía y seguridad en la red

Ciudadanía digital

Como hemos dicho anteriormente, la narración digital implica remezclar contenido creado por otros. Parte de la ciudadanía digital es el uso responsable de las imágenes de la red, así que los alumnos deben aprender a respetar los derechos de autor y a identificar dónde han obtenido las imágenes que utilizan. Las licencias Creative Commons se han convertido para mucha gente en una forma sencilla de definir cómo deben ser usadas sus imágenes y otros trabajos. El autor del contenido puede utilizar la herramienta de licencias gratuitas de la organización Creative Commons para elegir la mejor licencia, de forma que se genera una imagen y un texto que podrá publicar junto al contenido. Esta imagen muestra una posible licencia Creative Commons y si miras en la parte inferior, verás también la licencia bajo la que se ha publicado este curso:



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

Esta licencia permite copiar y distribuir libremente la obra pero obliga a atribuir la autoría y prohibe la creación de obras derivadas (remezcla) y el uso comercial.

La organización Creative Commons ha creado este cómic para explicar los derechos de autor a los alumnos.(en inglés).

Sharing Creative Works (Cre... by on Scribd

https://www.scribd.com/embeds/2227656/content?start_page=1view_mode=scroll&show_recommendations=true&access_key=key-1fexe7nmaykd7v62xiwe

También puedes ver una explicación de estas licencias en formato cómic en el blog de Carlos Solís. Generalmente el permiso de uso de imágenes va desde el dominio público (cualquiera puede

usarlo) a imágenes con copyright que requieren permiso de uso. Las licencias Creative Commons garantizan permiso por adelantado y todas ellas incluyen la atribución, lo que significa que siempre debe darse crédito al autor.

Páginas donde encontrar música e imágenes de Creative Commons

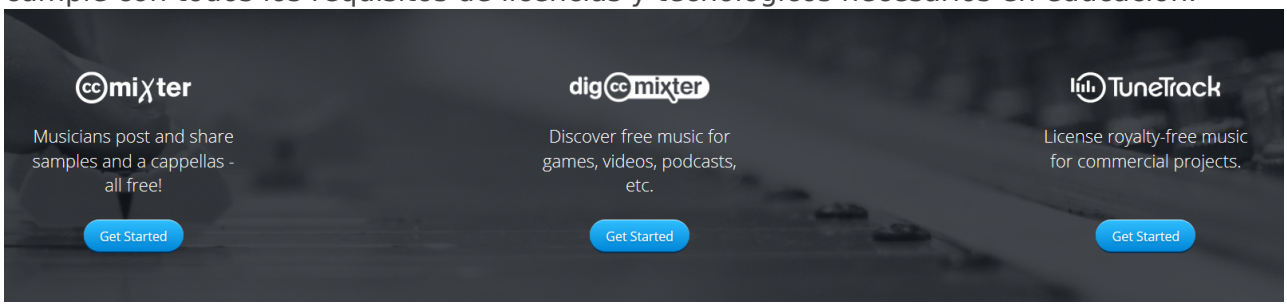
Aquí encontrarás una selección de páginas que te ayudarán en la selección de este tipo de archivos. Encontrarás mucha más información sobre el uso de licencias y páginas de recursos en el Kit digital y en este webmix con recursos Creative Commons.

Imágenes

- Wikimedia Commons - 4 millones de imágenes de dominio público.
- Compfight - Busca fotos de Flickr para tus vídeos.
- MorgueFile - Encuentra imágenes libres para tus vídeos.
- Free Images - 6000 fotos que requieren que se cite a la página como fuente.
- ELT Pics - Imágenes tomadas por profesores, recogidas vía Twitter y almacenadas en Flickr bajo licencia CC NoComercial.
- PhotoPin - Un motor de búsqueda que encuentra imágenes de Creative Commons.
- Wylio - Motor de búsqueda para imágenes de Creative Commons para blogueros.
- Pixabay Motor de búsqueda de imágenes y videos libres de derechos de autor bajo la licencia Creative Commons CC0. Puedes descargarlas, modificarlas, distribuirlas y usarlas libres de pago para cualquier uso, aún para aplicaciones comerciales. No es necesaria atribución ni necesita registro.
- Pexels ofrece imágenes libres de derechos bajo la licencia CC0, no siendo necesaria su atribución ni la necesidad de incluir el origen de las imágenes.
- Fotolia - Requiere un proceso de registro largo pero obtienes 10 imágenes de calidad gratuitas cada día con un motor de búsqueda y sin necesidad de atribución.
- Flickr Creative Commons Para buscar es preciso hacer clic en "ver más" en los apartados que indican el tipo de licencia.

Música y audios

- CCMixter.org - Buenas canciones y música que Creative Commons. Solo es necesaria la atribución. (en inglés)
- FreeSound - Archivos de sonido y clips gratis.
- Soundzabound - Asegura ser la única biblioteca de música libre de derechos de autor que cumple con todos los requisitos de licencias y tecnológicos necesarios en educación.



- Musicshake - Permite crear música sin derechos de autor para tus vídeos.
- Free Music Archive y Royalty Free Music son lugares geniales para encontrar música gratuita de Creative Commons.
- SoundBible - Efectos de sonido gratuitos.
- Jamendo Música para proyectos con todos los derechos.

Alfabetización digital, ciudadanía y seguridad en la red

Seguridad en red

Mantener al alumnado más joven seguro en la red es una gran responsabilidad para el profesorado, por lo que debemos concienciar a nuestros alumnos de los peligros del mundo digital. Los siguientes recursos multimedia fueron creados para ayudar a los alumnos a reflexionar sobre cómo sus acciones en la red pueden tener consecuencias peligrosas.

- Internet seguro for kids, es el centro de seguridad en Internet para menores de edad en España cuyo objetivo es promover el uso seguro y responsable de internet y nuevas tecnologías. Encontrarás unidades didácticas
- La oficina de seguridad del internauta
- Las 10 claves para usar internet con seguridad es un vídeo de Pantallas Amigas en el que varios jóvenes deben reunir las 10 claves para ayudar a sus compañeros a usar Internet con seguridad. Esta misma web nos ofrece varios vídeos breves para reflexionar sobre seguridad en la red, ciberacoso, sexting...
- En este vídeo del CEOP (Child Exploitation and Online Protection Centre) se compara el comportamiento diferente que los jóvenes tienen respecto a su seguridad en la vida real y en internet (subtitulado)
- Brain Pop Jr. Internet Safety- un breve vídeo animado que puede usarse como inicio de una discusión sobre ciberseguridad.(en inglés)
- Common Sense with Phineas and Ferb- otro breve vídeo sobre ciberseguridad. (en inglés)
- Generation Safe - accede a un plan de estudios completo para enseñar ciberseguridad y alfabetización digital.(en inglés)

Los siguientes son juegos sobre seguridad en la red:

- Recomendaciones e información sobre juegos y apps de pantallas amigas
- Con el Triviral de navegacionsegura.es podemos jugar mientras aprendemos sobre seguridad en la red. Debemos capturar las cinco amenazas (virus, troyanos y gusanos, spyware, cyberbulling y grooming) respondiendo a las preguntas y llegando a la casilla central.

Copyright 2026

- Cyberscouts es un juego del Centro de Seguridad en Internet para menores de edad en España al que pueden jugar tanto jóvenes como adultos para aprender sobre seguridad a través de preguntas y pequeños retos.
- Este mismo organismo nos ofrece también la app Hackers vs Cybercrook (para Android o iOS) en la que jugaremos el rol de Sergio, un joven amante de los videojuegos y la moda retro, que deberá proteger su casa de los ataques de un escurridizo Cybercrook, que quiere apoderarse del importante proyecto en el que su padre está trabajando. En esta aventura estará ayudado por el superordenador asistente P.A.C.O. (Procesador Avanzado Central de Operaciones).
- El comecocos de la ciberseguridad
- Webonauts Academy- Como nuevos reclutas de la Academia de Internet de Webonautas en una estación espacial orbital, se envía a los jugadores a una misión al planeta Bambu. Mientras están allí, encuentran un misterioso enemigo, El Gran Estático, que está decidido a robar la receta de las galletas de los Bambudianos (que son los mejores cocineros de galletas del universo). A lo largo del juego los jugadores reciben entrenamiento práctico y ayudan a los Bambudianos a salvar la receta de sus galletas.
- Netsmartz Kids- Varios juegos de aventuras para enseñar seguridad en Internet.
- Safety Land- Como Capitán Broadband debes librar a la ciudad de gente que está enviando correo basura masivo a la población. Busca al villano, responde a las preguntas y gana puntos.

Trabajo con las familias para la seguridad de los hijos

Es más probable que los alumnos muestren un comportamiento apropiado en la red si la seguridad en Internet se practica y se refuerza en casa, por lo que es importante que el profesorado trabaje con las familias para mantener a los alumnos a salvo. Una colaboración productiva entre familias y profesorado comienza con una Política de uso aceptable, un documento que deben firmar tanto familias como alumnos. Las familias desean saber qué medidas implementarán el profesorado y la administración para mantener a sus hijos seguros en el uso de herramientas digitales así que la Política de Uso Aceptable (PUA) incluye información para las familias tales como las herramientas digitales a utilizar o las posibles consecuencias de un comportamiento inapropiado. A continuación te mostramos unos ejemplos tanto en castellano como en inglés para que te hagas una idea del contenido de dichas políticas de uso aceptable o responsable:

En castellano:

- Formulario de uso responsable de la tecnología del Departamento de Educación del Estado de Hawái, junto con su definición de las normas.
- Normas de uso responsable de tecnología para el alumnado del Sistema de Escuelas Públicas del Condado de Howard
- Bruner MIddle School AUP
- Protocolo de Uso aceptable de Verónica Alconchel
- Directrices sobre el Uso Aceptable de la Tecnología (Keller, Kansas)
- Ejemplo de Política de Uso para un programa de BYOD

En inglés:

- Accepted Use Policy Document by George Couros
- Internet Safety Information for Parents by Pernille Ripp
- Why the Internet is like the Mall: Internet Safety Lesson by Pernille Ripp
- Parent Release Form for Publishing Student Work Online

Copyright 2026

Referencias

Crystal, D. (2009). *David Crystal on Texting (S1E2 of It's Only a Theory)*. YouTube. Web. 12 Sept. 2013. Obtenido en http://www.youtube.com/watch?v=h79V_qUp91M

Dryden, G. & Vos, J. (2005). *The New Learning Revolution: How Britain Can Lead the World in Learning, Education, and Schooling.* Reino Unido: Network Educational Press Ltd. p. 127 . ISBN978-1855391833

Dudeney, G., N. Hockly, & M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies*. Harlow: Pearson.

Madden, M., Lenhart, A. and Gasser, U. (2013). *Teens and Technology 2013__*. Pew Internet Research, Web. 12 Sept. 2013. Obtenido en http://www.pewinternet.org/Reports/2013/Teens-and-Tech.aspx

Siemens, G. (2005). "*Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*." Diario internacional de tecnología educativa y enseñanza a distancia. Web. 12 Sept. 2013. Obtenido en http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm

"*Social Media, Social Life: How Teens View Their Digital Lives.*" (2012). Common Sense Media. Web. 12 Sept. 2013 Obtenido enhttp://www.commonsensemedia.org/research/social-media-social-life

Tobin, D. (2010). "Building Your Personal Learning Network", 2010-01-28.

"*Top 10 Cyberbullying Infographics*." (2012). Infographics Zone. Web. 12 Sept. 2013. Obtenido en http://www.infographicszone.com/other/top-10-cyberbullying-infographics

Copyright 2026

Compartiendo historias a través de cómics

Copyright 2026

Compartiendo historias a través de cómics

Narración digital con cómics

Copyright 2026

Narración digital con cómics



Copyright 2026

Imagen adaptada de pixabay.com Licencia: CC Public Domain

Copyright 2026

Compartiendo historias a través de cómics

Introducción

Los cómics pueden ser herramientas muy potentes. La mezcla de arte, diálogo, expresiones de personajes y viñetas engancha a los alumnos y conecta a la perfección con la forma en que el cerebro procesa la información. Los cómics fragmentan el argumento y el texto de la historia en segmentos fáciles de procesar que se apoyan en ilustraciones. Para nuestro cerebro, es más sencillo procesar esto que la lectura de una gran cantidad de texto en una página.

Igualmente, los cómics son una forma eficaz de iniciar a nuestro alumnado en la narrativa digital. Muchas de las herramientas de creación de cómics son fáciles de usar y permiten rellenar las viñetas haciendo clic en la elección de personajes, objetos, escenas y demás elementos que se ofrecen. Nuestro alumnado podrá crear una historia, verla y compartirla con sus amigos o familia de la forma más sencilla.

Los cómics utilizan representaciones gráficas de personajes reales o imaginarios como los avatares, que son representaciones de uno mismo en forma de dibujos animados o diseños gráficos. Los avatares constituyen una forma segura de navegar en la red, lo que a menudo los convierte en una forma de fomentar que el alumnado se exprese. Investigaremos este tipo de actividad en este bloque.

Los cómics se presentan en diversos formatos y tipos para enganchar a los lectores con dificultades tanto como a los más avanzados. Crear cómics les animará a explorar vocabulario, resumir información y contextualizar lo que aprenden de forma creativa.

La creación de cómics se acepta hoy en día como una forma eficaz de enseñar la escritura de textos complejos. Nick Sousanis (2004), por ejemplo, un candidato al doctorado del Teachers College de la Universidad de Columbia, escribió su tesis doctoral en forma de cómic en su totalidad. Se pueden ver ejemplos de su trabajo en su blog, Spin, Weave and Cut (en inglés)

Copyright 2026

Compartiendo historias a través de cómics

Objetivos

En el bloque 2_: _*Compartir historias mediante cómics,* vamos a:

- familiarizarnos con algunas herramientas de creación de cómics
- aprender a crear cómics con esas herramientas
- reflexionar sobre el uso de cómics en el aula
- investigar formas de integrar cómics en nuestro aula de forma que mejoren las habilidades de lectura y escritura del alumnado
- crear un cómic que exprese nuestras emociones
- evaluar actividades que integren cómics

Copyright 2026

Compartiendo historias a través de cómics

Identidad digital y expresión mediante cómics

Los cómics proporcionan a nuestros alumnos una forma eficaz de expresarse ya que ven a los personajes como simples dibujos. Un alumno que esté teniendo problemas con un acosador podría preferir expresarlo en un cómic en lugar de en una conversación con un adulto; el mundo del cómic es más accesible, así que muchos jóvenes encontrarán en ellos una forma sencilla de expresarse a través de un personaje.

Creación de nuestras identidades digitales: los avatares

Una forma de proteger a nuestro alumnado en la red es hacer que creen avatares, representaciones gráficas de sí mismos. Esta actividad no solo anima a los alumnos a desarrollar su identidad digital sino también a reflexionar sobre ella y sobre su huella digital. Por ejemplo, un profesor de Salud pidió a sus alumnos adolescentes que crearan avatares y luego reflexionaran sobre cómo habían manipulado su apariencia física en ellos; los jóvenes vieron que habían hecho a su yo digital más delgado, con diferente color de pelo, etc. (Boss, 2009)

Además, en muchos videojuegos el primer paso consiste en crear un avatar, así que los alumnos lo reconocerán como una forma de unirse a una comunidad digital y comenzar su viaje, un indicador de que participarán en una exploración digital. Según Taylor (2010), "*Los alumnos también crean sus propios avatares que "se llevan" con ellos mientras exploran páginas web o juegos de realidad virtual en la red. Estos avatares les permiten cruzar el portal hacia el mundo de la red de forma que puedan obtener experiencia de primera mano en lugar de escuchar una conferencia de forma pasiva.*"

Otro beneficio está en que el alumnado pueda experimentar su aprendizaje con avatares. Los lectores con dificultades no siempre visualizan lo que leen pero con un avatar pueden experimentar el aprendizaje de diversas formas que les ayuden a contextualizar el aprendizaje.

Trans (2010) afirma "*cuando los alumnos utilizan sus avatares para explorar el mundo virtual, tienen acceso una gran cantidad de conocimiento. Cuando entran en un Imperio Romano, por ejemplo, los avatares pueden reconstruir famosos monumentos romanos como el Coliseo o el Panteón. Los alumnos pueden estudiar los detalles arquitectónicos, las características de las ropas o la cultura de las gentes romanas. Los profesores pueden variar instantáneamente las realidades virtuales cambiando del modo histórico al arqueológico y ahora los alumnos exploran Roma de nuevo, esta vez con diferentes objetivos de aprendizaje y resultados.*"

Una forma en que los estudiantes pueden usar avatares para experimentar lo que aprenden es crear una *machinima*, o grabación de pantalla de sus aventuras o acciones en un mundo virtual, como este creado por Shelly Terrell para explorar los diversos aspectos de una exhibición artística en Second Life (a continuación se presentan capturas de pantalla del avatar, Rainey, y de la *machinima*). Podemos usar herramientas como Jing o Camtasia para crear estas *machinimas*.



Captura de la *machinima* Quadrapop Black Build in Second Life for Slanguages 2010, por Shelly Sanchez Terrell



Captura de la *machinima*, Quadrapop Black Build in Second Life for Slanguages 2010, por Shelly Sanchez Terrell

El profesorado puede hacer que su alumnado cree avatares que les representen en diversos proyectos digitales. Los alumnos de 4 a 6 años de Shelly Terrell crearon sus identidades digitales con DoppelMe, dieron a sus avatares unos alias y realizaron un proyecto en que presentaron estos avatares al resto de la clase. También usaron sus DoppleMes en lugar de su imagen real cuando crearon proyectos con Voicethread, de forma que las familias veían que la identidad de los alumnos estaba protegida.



Captura del proyecto de narración digital en Voicethread: *The German, Turkey, and New Zealand Animal Story*

Hay muchas páginas gratuitas de creación de avatares para los alumnos, como los ejemplos que se ofrecen en la siguiente lista. Al decidir cuál utilizar, debemos pensar en la edad de nuestro alumnado y la finalidad de la creación del avatar.

- Web Tools for Kids- Clasifica los avatares en nueve categorías y proporciona ejemplos.
- Galería Avatares en Symbaloo- Un webmix de creadores de avatares. Simplemente haced clic y os llevarán a la página deseada.

Contar historias

Se puede pedir a los alumnos que cuenten un hecho histórico o representen e ilustren un hecho de un texto, de forma que el avatar deberá representar un personaje o figura histórica. En este caso, se podrían utilizar herramientas como GoAnimate, Voki, o Creaza, que tienen una galería de personajes famosos.

En este otro Symbaloo, podréis encontrar más herramientas de creación de cómics.

Los cómics en el aula

El profesorado ha estado integrando cómics de distintas formas para mejorar la lectura, enseñar vocabulario, abordar temas difíciles y hacer que el alumnado contextualice lo que lee. Aquí presentamos algunos ejemplos para explorar:

Ejemplo 1 con adultos

Jennifer Verschoor, una instructora del profesorado en Argentina, hizo que los participantes crearan historias en forma de cómic sobre sus experiencias y sentimientos en el curso. Pueden verse los cómics reunidos en esta presentación de Photo Peach.

Ejemplo 2 con niños

Barbara Sakamoto, una autora y profesora en Japón, utiliza cómics con jóvenes estudiantes de inglés. Muestra a sus alumnos un cómic que actúa como pie para iniciar la historia. Los alumnos crean historias inspiradas en ese cómic, lo desarrollan y le dan más contenido. También deben grabar una narración para sus historias de forma que practiquen la lengua hablada al mismo tiempo que la escrita.

Integración de cómics para apoyar las habilidades de lectoescritura

Los cómics se pueden usar para reforzar el conocimiento de la estructura de una historia (introducción, nudo y desenlace), las habilidades para parafrasear, el desarrollo de un argumento, las habilidades de caracterización, las habilidades para el diálogo y el conocimiento de la ortografía. Barbara Sakamoto, por ejemplo, enseñó a sus alumnos las partes de una historia y les dio como tarea la creación de una historia con planteamiento, nudo y desenlace en una cantidad específica de viñetas. En esta presentación se puede ver la descripción de la lección.

Otras formas en que se pueden utilizar los cómics para mejorar la lectura incluyen hacer que los alumnos creen cómics para:

- explorar el significado de chistes
- recrear un momento histórico o resumir un capítulo

Copyright 2026

- ilustrar las normas de la clase
- explorar diferentes definiciones de palabras - homónimos, sinónimos, etc. (vaca/baca)
- buscar ejemplos en http://howtoons.com, para luego crear sus propios cómics de "cómo se hace" explicando los pasos para hacer algo. Un alumno podría explicar, por ejemplo, los pasos para arreglar una bicicleta o las instrucciones para hacer un helado.
- resumir un debate
- crear o compartir las noticias
- recrear la historia: los alumnos exploran lo que podría ocurrir si un hecho histórico importante no hubiera sucedido.
- crear una campaña anti-acoso
- presentar una entrevista
- contar las aventuras de un héroe inventado
- presentar sus opiniones sobre un asunto difícil como la inmigración

Pueden verse más actividades similares en esta presentación, Tap into the World of Comics (Hendy, 2010) o en este artículo de TotemGuard.

Proyectos de escritura con cómics

Cuando el alumnado crea tiras de cómic, están creando textos breves pero también pueden crear textos más lagos o complejos utilizando creadores de cómic como Pixton o ComicMaster, que lleva a los alumnos a través del proceso de creación de una novela gráfica.

Otra idea es hacer que la clase cree un libro de cómic en colaboración. El profesor distribuirá a los alumnos en parejas y asignará un fragmento del cómic a cada una de ellas; les dará un tema y una lista de personajes y asignará una parte del argumento a cada pareja. Usando luego una herramienta como Google Docs, los alumnos podrán subir sus fragmentos para montar la historia completa. Esta actividad puede servir para visualizar un momento histórico como los años 20 o contar una historia como la de Caperucita Roja.

Evaluación

Para evaluar las tiras y libros de cómics, podemos utilizar rúbricas como las que se ofrecen en estos ejemplos:

- Rúbrica para evaluar cómics
- Rúbrica cómic
- Comic Reports Rubric de Read Write Think (en inglés)
- iRubric Comic Strips (en inglés)

Copyright 2026

Referencias y recursos para profundizar

Allen, K. (2009). Comics in the Classroom: 100 Tips, Tools, and Resources for Teachers. en Teaching Degree

Bianchini, J. (2011). Fun Ways of Exploiting Comics in the Classroom. Presentación de SlideShare

Bianchini, J. (2013). ScoopIt: Comics and Cartoons

Boss, S. (2009). Avatars Teach Teens About Self-Image. Internet Article. en Edutopia

Hendy, S. (2010). Tap into the World of Comics. Presentación de SlideShare

Sousanis, N. (2004-2013). *Unflattening: A Dissertation in Comics__*. Spin, Weave, Cut blog

Tran, L. (2010). What's the Game? Avatars in the Classroom. en Teach Magazine

Compartir historias a través de la narración en vídeo

Copyright 2026

Compartir historias a través de la narración en vídeo

Narración en vídeo



Imagen adaptada de pixabay.com Licencia CC0 Public Domain

Copyright 2026

Compartir historias a través de la narración en vídeo

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

Compartir historias a través de la narración en vídeo

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

Compartir historias a través de la narración en vídeo

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)

Compartir historias a través de la narración en vídeo

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.

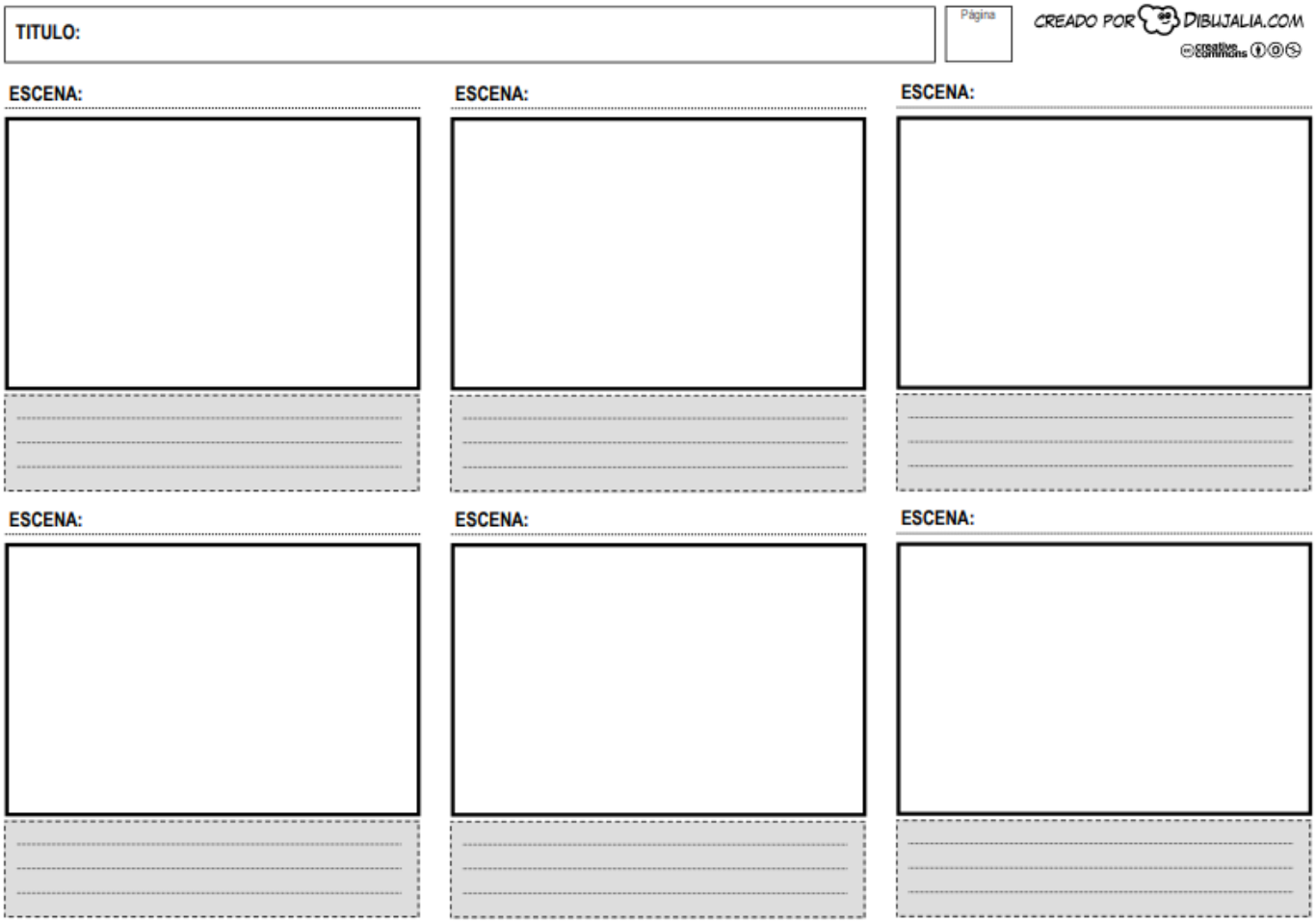
Cuando utilizamos los guiones gráficos en proyectos de vídeo con alumnado joven, podemos elegir hacer uno básico o perfectamente detallado. A la hora de decidir qué tipo de guion gráfico utilizar debemos tener en cuenta:

- ¿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.

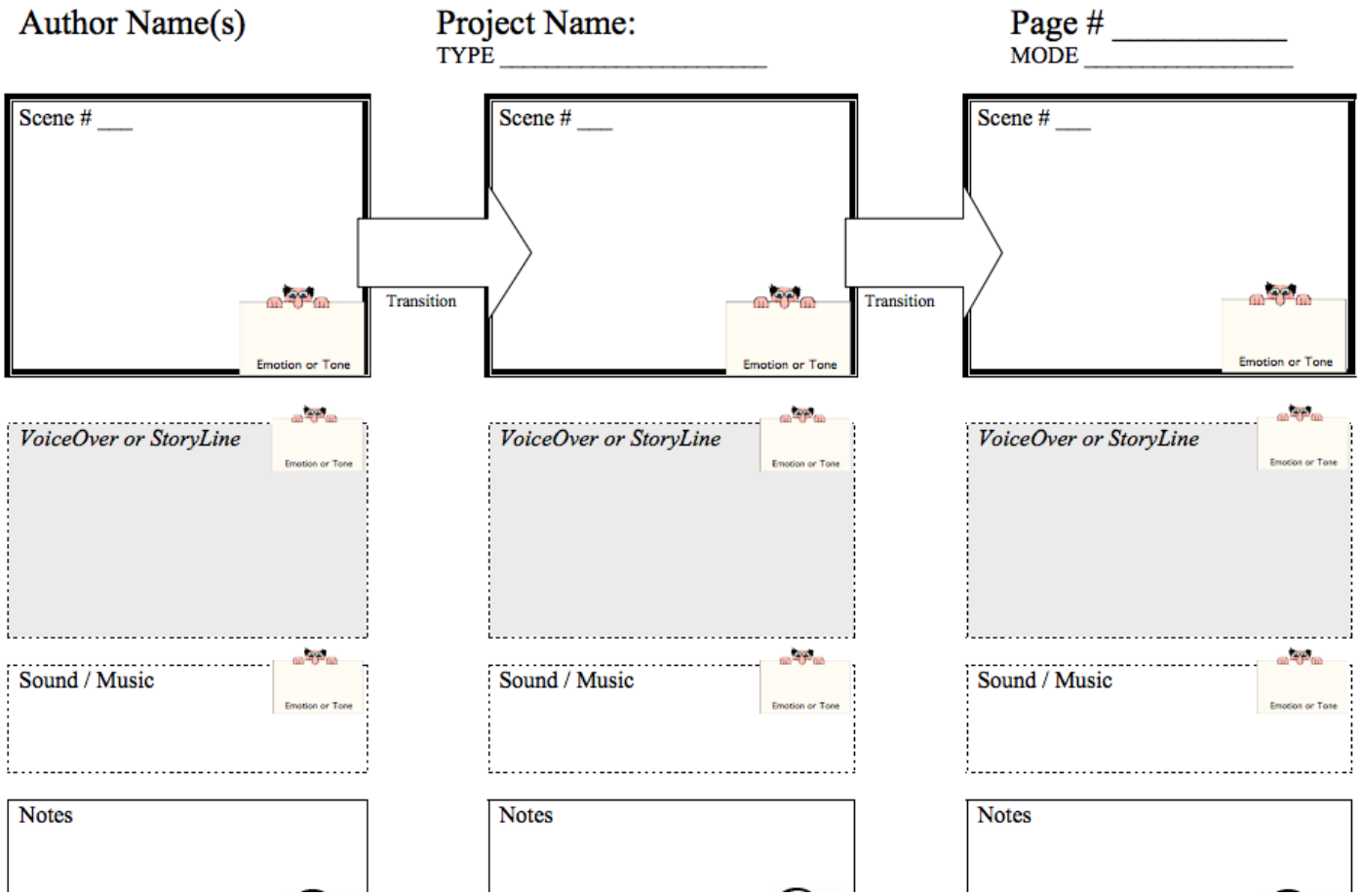
En los enlaces de la sección anterior, Proyectos de narración en vídeo, podéis encontrar diversos ejemplos de guiones gráficos para cada tipo de proyecto, así como en Bernadean Porter's StoryKeepers' wiki. En esta página de wikiHow podéis también ver el proceso descrito paso a paso.

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.



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

Compartir historias a través de la narración en vídeo

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

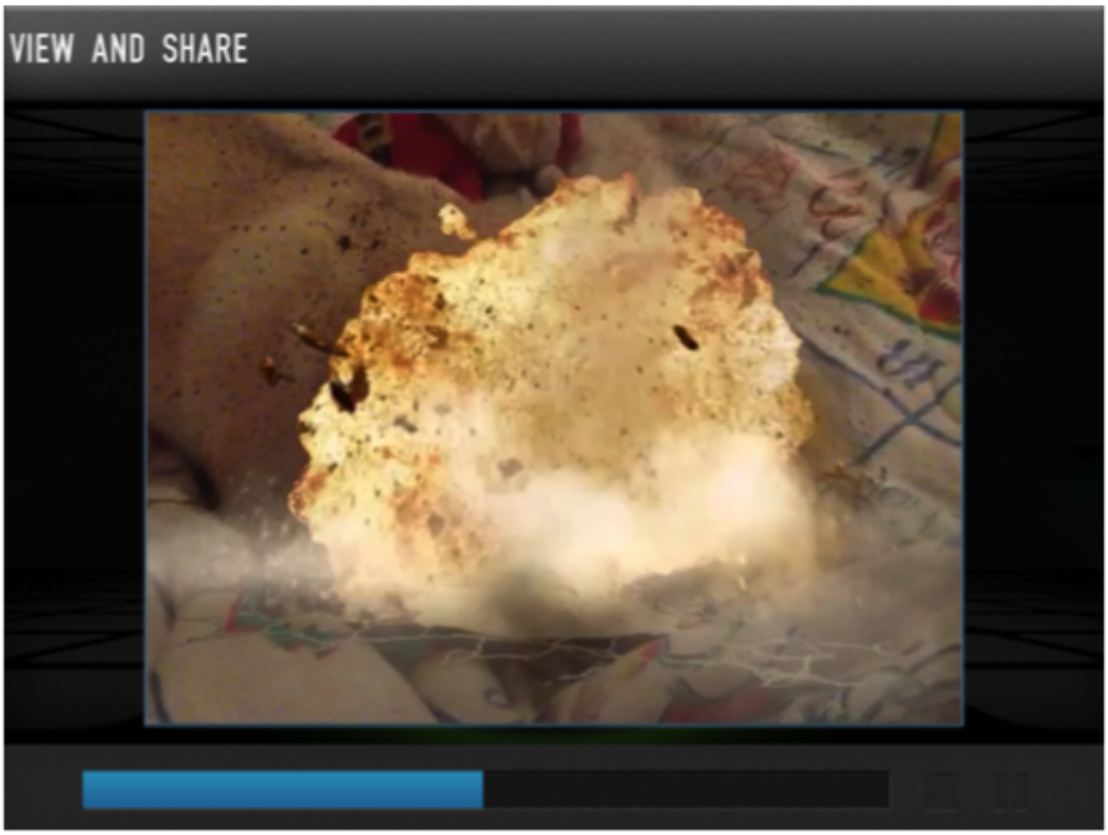
Muchas herramientas en la red contienen herramientas de edición básicas, como la posibilidad de editar escenas o personajes. **Los programas de escritorio como Kdenlive, iMovie o Windows Movie Maker ofrecen opciones de edición más avanzadas que permiten introducir transiciones, créditos, etc**. y pueden 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.



Compartir historias a través de la narración en vídeo

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

Compartir historias a través de la narración en vídeo

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

Narrativa digital en colaboración

Copyright 2026

Narrativa digital en colaboración

Narración digital cooperativa



Imagen adaptada de pixabay.com Licencia CC0 Public Domain

Narrativa digital en colaboración

Introducción

Uno de los objetivos fundamentales de este curso es **animar al profesorado a crear diversas experiencias de narración digital con su alumnado** como forma de estimularles, permitirles explorar lo que aprenden de forma diferente y observar los contenidos desde distintas perspectivas y puntos de vista. Una vez el alumnado está cómodo con el proceso de narración digital, podemos organizar proyectos de narración cooperativa con una historia que puede tomar forma de distintos modos: para crear sus historias pueden trabajar en parejas, en grupos pequeños, en gran grupo o con estudiantes de otros lugares.

A lo largo del proceso de cooperación, el alumnado tendrá que utilizar mecanismos de resolución de problemas, desarrollo de tormentas de ideas, creación y negociación. Aprender junto con otras personas ayudará al alumnado a involucrarse y les beneficiará desde el punto de vista cognitivo (Vezzuto, 2005); cuando colaboran con éxito e intentan llevar a cabo un trabajo en equipo eficaz, alcanzan e incluso superan los objetivos de aprendizaje.

En este módulo ofreceremos c**onsejos, herramientas e ideas** para promover una colaboración eficaz y significativa.

Copyright 2026

Objetivos

En el Bloque 4: *Narración cooperativa*, vamos a:

- conocer herramienas de narración digital cooperativa en la red
- aprender a utilizar varias herramientas cooperativas para escribir historias o narrarlas con audio
- ver formas en que esas herramientas pueden usarse para mejorar nuestras clases
- descubrir foros en que conectarnos con estudiantes y profesores de todo el mundo para crear historias en colaboración
- adquirir habilidades para trabajar con otros en equipo

Copyright 2026

Narrativa digital en colaboración

Narración cooperativa: algunos proyectos del profesorado

Un proyecto de narración cooperativa **mostrará la creatividad y las reflexiones de cada individuo que ha contribuido a su composición**; la historia será el producto del trabajo en equipo de los participantes, que aprenderán los unos de los otros en el proceso. Serán capaces de apreciar las habilidades y talentos que cada uno puede aportar en cada fase del desarrollo de la historia desde la planificación a la edición y producción.

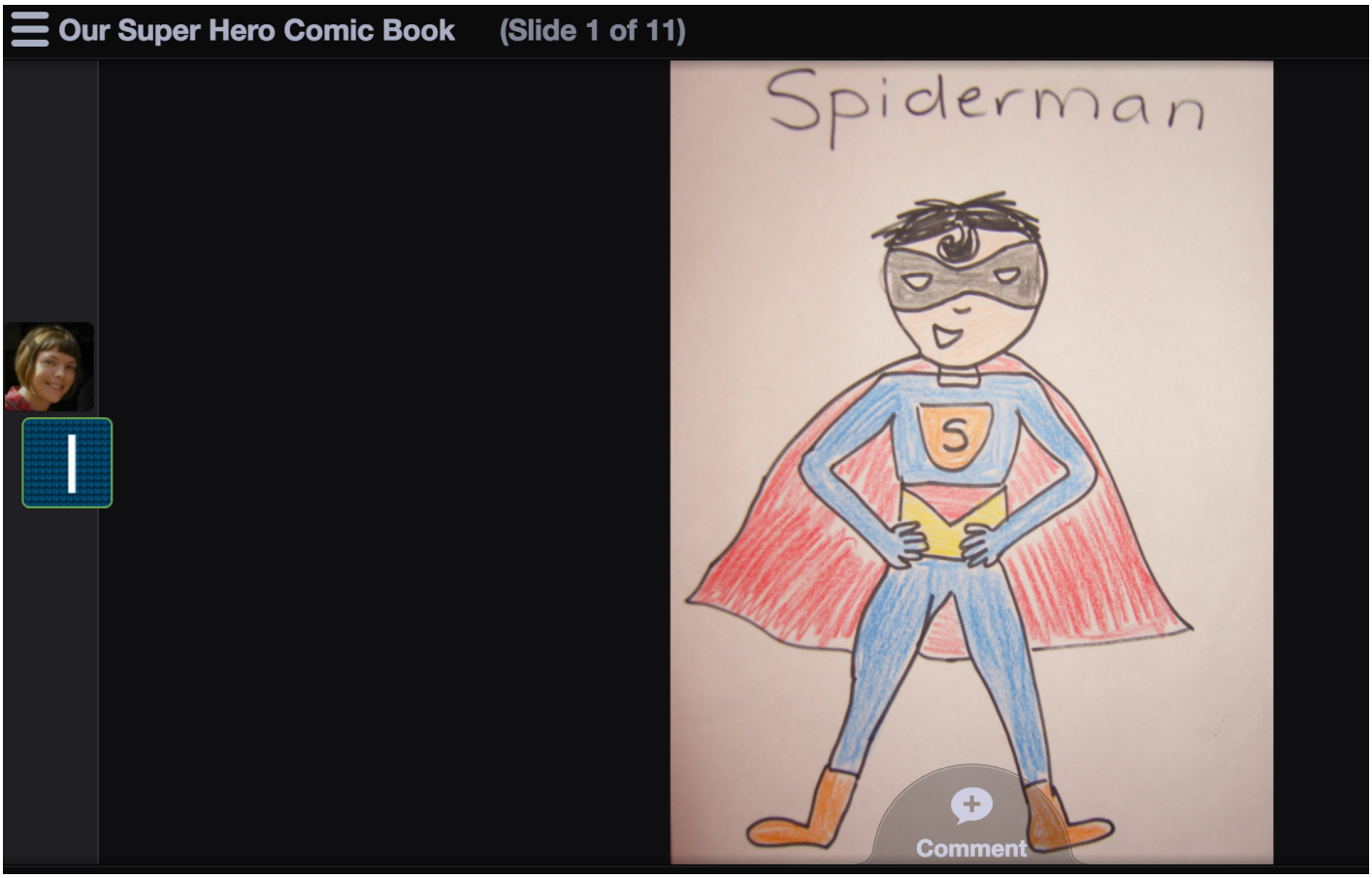
Al implementar un proyecto cooperativo, el docente debe tener en cuenta el tipo de trabajo en grupo que se realizará: ¿será en parejas, en pequeños grupos, en gran grupo o con un grupo de otra ciudad o país? Los materiales de apoyo, las herramientas de creación, los roles y tareas grupales y la evaluación se verán influenciadas por el tipo de colaboración que se emplee.

A continuación, observaremos algunos proyectos cooperativos para hacernos una idea de las distintas formas en que podemos organizar y compartir una historia de este tipo.

Ejemplo 1. Narración digital cooperativa con alumnado joven

Michelle Worgan, profesora de inglés en Jerez de la Frontera, proporciona muchas buenas ideas y consejos para poner en marcha un proyecto narrativo cooperativo con el alumnado más joven (2013), así como ejemplos de estos proyectos en su artículo Collaborating with Kids. El ejemplo de abajo ilustra una historia colaborativa de aula (en inglés) sobre un superhéroe que salva a la población de un tsunami, en la que cada niña/o creaba un dibujo y narraba una parte de la historia. Michelle Worgan utiliza Voicethread, una gran herramienta gratuita y app de IOS para profesores.

Esta herramienta permite a los educadores crear cuentas para su alumnado sin utilizar el correo electrónico y ofrece diversos avatares para elegir. También es posible subir imágenes, documentos y vídeos que se convertirán en una presentación multimedia donde es posible navegar por las diapositivas y comentar de diversas formas: dejar notas de voz con un micrófono o por teléfono, crear texto, subir un archivo de audio, dejar un comentario con la cámara web o elegir un lápiz de colores para pintar sobre la presentación. El proyecto final puede incrustarse y permite muchas opciones de privacidad.



Captura de pantalla de la historia en Voicethread de la clase de Michele Clare

Podéis saber más sobre cómo organizar una historia colaborativa con alumnado joven en la presentación de Michelle Worgan Collaborating with Kids! Setting Up Online Projects for Young Learners y leyendo su artículo con información detallada (en inglés).

Ejemplo 2. Publicidad en grupo en un proyecto con adolescentes

En 2013 Shelly Terrell viajó como instructora del profesorado a Croacia y Eslovenia, donde trabajó con varios grupos de adolescentes en la creación de historias digitales con sus dispositivos móviles. Los alumnos tenían 45 minutos para distribuirse en pequeños grupos, planear un comercial de 30 segundos, crear el comercial (utilizando dispositivos móviles y apps de edición de vídeo e imagen) y presentárselo a la clase. Era la primera vez que se les permitía utilizar sus móviles para aprender, pero la experiencia tuvo mucho éxito.

El alumnado se dividió en grupos de cuatro con esta misión:

La compañía KLM se especializa en crear apps que hagan la vida más fácil a los adolescentes. Tu equipo es responsable de crear el prototipo de una app que resuelve un problema al que se enfrentan los jóvenes. Por ejemplo, podrías inventar una app que resuelva el problema del acoso. Mostrarás al equipo de dirección de KLM un videocomercial de esta nueva app mostrando sus posibilidades. El tiempo de emisión es caro, así que limitaremos la duración a un minuto o menos.

Se les permitió hacer una lluvia de ideas, como en la imagen:

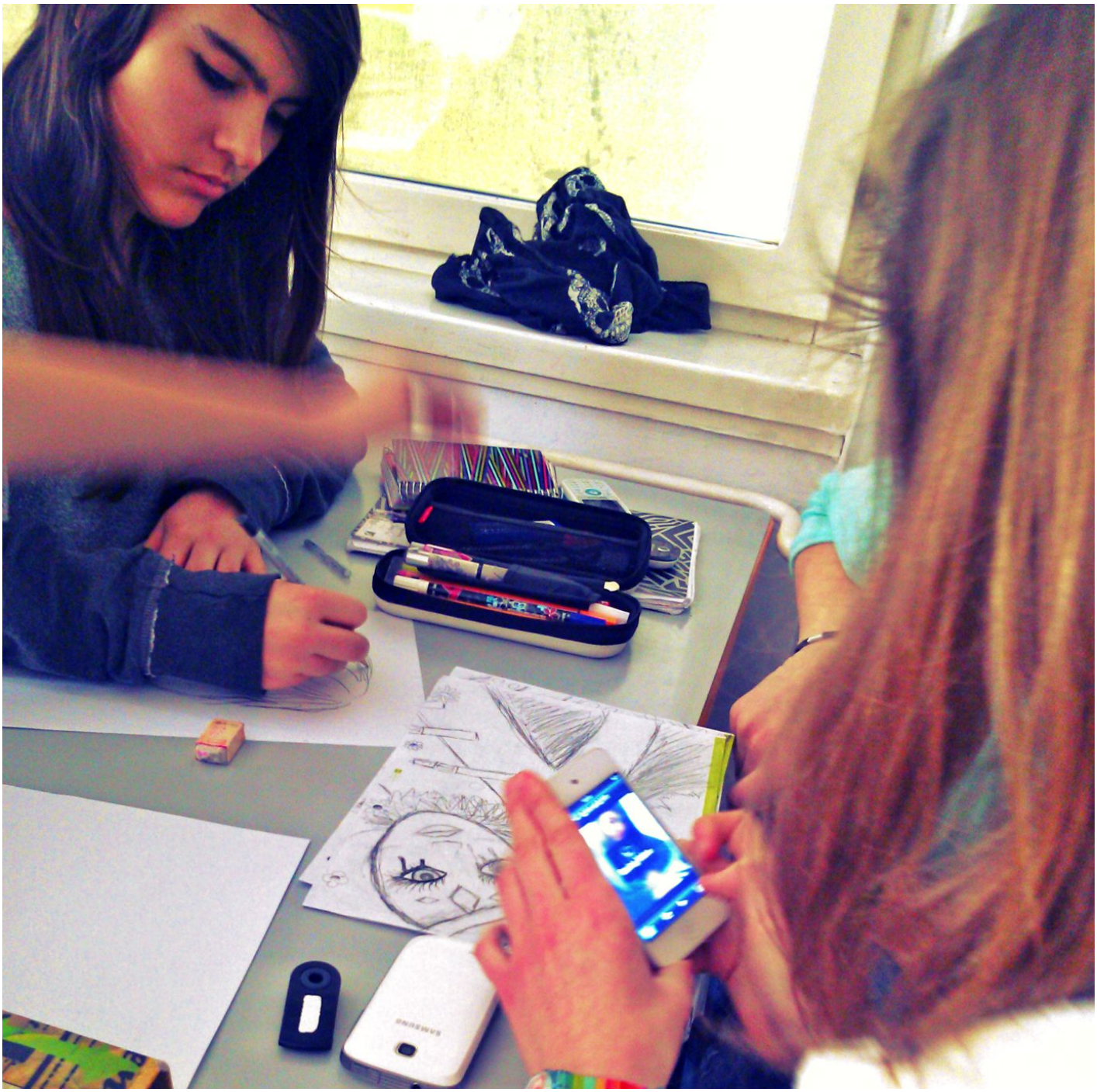


Imagen de los alumnos de Eslovenia haciendo una lluvia de ideas para realizar su comercial. Imagen de Shelly Sanchez Terrell, utilizada con permiso de la autora. Todos los derechos reservados.

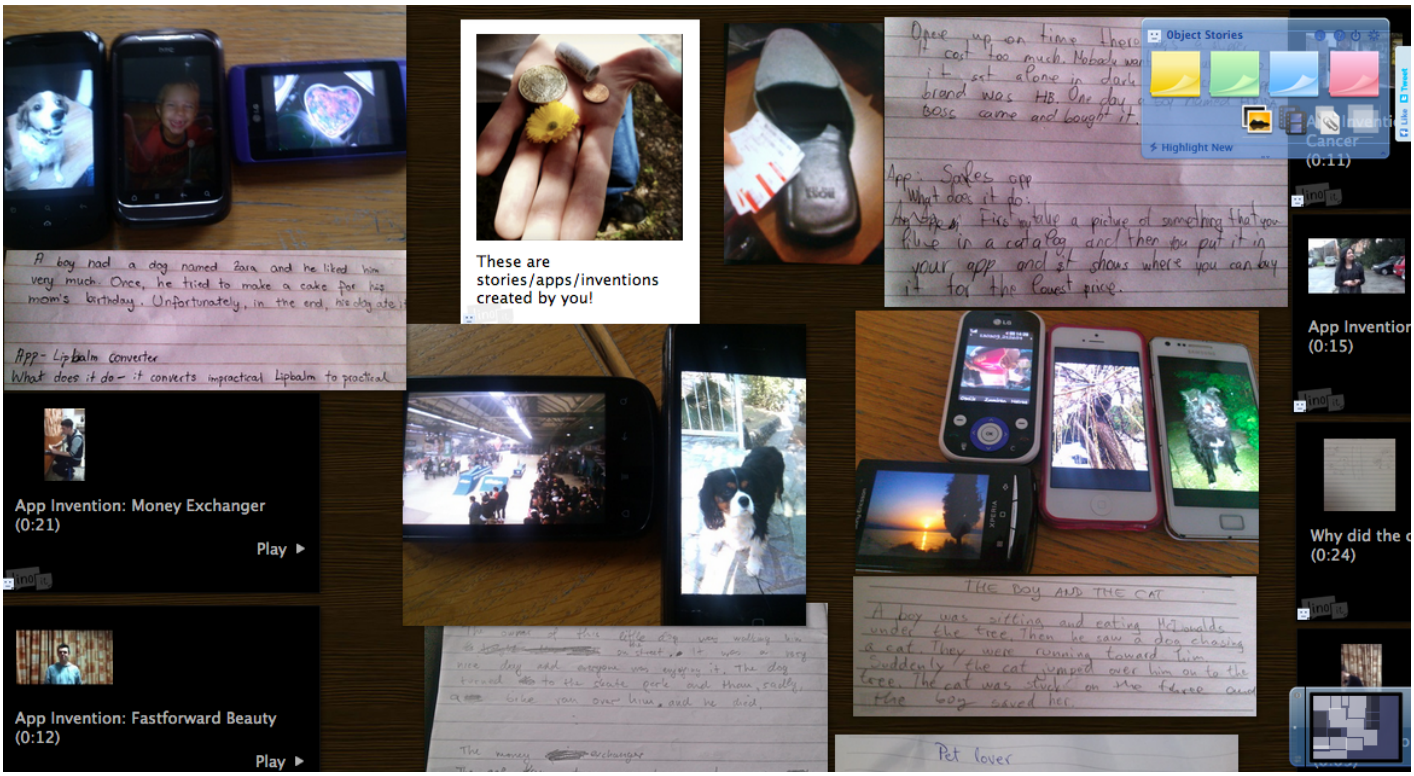
Una de las profesoras, Marijana Smolcec, grabó la actividad en su escuela en Ogulin (Croacia) y creó este vídeo que muestra el proceso de la lección:

- Bienvenida y presentación

- Ciudadanía digital
- División en grupos para la narración inicial con imágenes
- Asignación de la misión grupal
- Presentación de un ejemplo de la tarea
- División del alumnado en grupos con asignación de tareas
- Guion gráfico y planteamiento
- Producción/edición de los anuncios
- Presentación de los anuncios

https://www.youtube.com/embed/gjqay1lEthA%20

Las historias de estos grupos de Eslovenia y Croacia se recopilaron en Linolt y Padlet. Ambos son sitios gratuitos colaborativos que funcionan como un tablón de notas adhesivas. El docente puede iniciar el tablón y así permitir que el alumnado suba imágenes, vídeos, enlaces y comentarios a través de notas sin necesidad de registrarse a no ser que se haya seleccionado esa opción; simplemente se hace clic sobre el muro y se envía.



Captura de las historias y comerciales en Lionit creada por Shelly Terrell. Utilizada con permiso de la autora. Todos los derechos reservados.

Podéis ver otro ejemplo de narración cooperativa en esta unidad para que el alumnado cree un mito cultural en grupos donde se explica la evaluación, consejos de agrupamiento y objetivos entre otros elementos (en inglés). Dees, 2012.

Ejemplo 3. Proyecto de colaboración global

En este mundo tan digitalizado la colaboración, la creación y la resolución de problemas en la red se han convertido en algo fundamental. Nuestro alumnado puede adquirir estas habilidades si participa en proyectos de narración cooperativa con alumnado de otra ciudad, comunidad autónoma o país, ya que el hecho de trabajar a distancia les forzará a comunicarse y trabajar principalmente en red. Esta forma de trabajo es muy diferente a hacerlo en persona, ya que la colaboracion en red no contiene indicaciones no verbales que apoyen nuestros mensajes. Muchos investigadores piensan que la comunicación no verbal supone del 60% al 93% de toda la comunicación que realizamos (Wood, 2009). Esto significa que la mayoría de nuestros mensajes online podrían malinterpretarse y, sin embargo, gran parte de los jóvenes no suelen tener esto en cuenta. Cuando ofendemos a alguien accidentalmente cerramos las líneas de comunicación, lo que pone en peligro el resultado de nuestros esfuerzos.

A continuación se muestra un ejemplo del tipo de narración colaborativa en la red en la que nuestro alumnado podría participar. Daren Ditzler creó el proyecto de colaboración global Progressive Story, que tuvo lugar entre 2009 y 2011, en la que se crearon casi 200 historias en 5 continentes, 10 países, 29 estados y 289 aulas (Ditzler, 2011).



Captura del proyecto de colaboración global Progressive Story, creada por Karen Ditzler

Se creó una wiki para almacenar las historias, dar instrucciones y cuadrar los detalles en la que cada alumno/a debía escribir su parte de la historia.

Story Number 8

Edit 0 23 ...

Teacher	School	Grade Level	Location	Email	Skype	Twitter/Other Info	Due Date	Did you post your section of the story?
Kathy Bonfigli	Malletts Bay School	3	Colchester, VT, USA	bonfiglik@csdvt.org	bikevt		March 20	yes!
Lori Swade	Hillside Elementary	3	New Cumberlnad, PA, USA				March 27	yes
Deanna Kehler	Doty Elementary	3	Green Bay, WI, USA	dkehler@greenbay.k12.wi.us			April 3	yes pics sent
Sherri McKendree	Loyd School	2/3	Ft. Benning, GA, USA	sherri.mckendree@am.dodea.edu			April 10	yes
Lois Smethurst (Class 3)	Berwick Lodge Primary School	2	Berwick, Victoria, Australia	smethurst.lois.la@edumail.vic.gov.au	lois.smethurst	loisath	April 17	yes

If you would like to share information about you: email address, Skype name, Twitter name, etc., please feel free to add it to the chart. Some teachers mentioned that they would like to actually "meet" some of the students that work on their story.

Your class will be writing ONE group paragraph(s) for the story (not each student). The first class will write the intro paragraph(s). Then the next class will read the paragraph(s) and decide how they want to continue the story. This will continue until the last class on the list writes the ending and gives the story a title. Your paragraph(s) will be typed onto this Wiki page. You will also need to send (email as .jpg) the 3 pictures to me. The pictures should illustrate events in the section that your class wrote. Illustrations can be drawn and photographed or created using a computer program such as Kidpix.

Go to Instructions Page.

Start your story here:

Tim, Dave and Squeaker's Adventure and Mr. Bobs Rescue

It was a dark and dreary morning and Bob's Pet Palace was closed. Squeakers the hamster, Dave the cat and Tim the guinea pig were in their cages. They were so bored because there were no toys to play with and no owners to give them love and attention. Their cages were smelly, messy and hard. And worst of all they couldn't get to sleep at night. Dave spoke up and said, "Squeakers and Tim, we have to get out of here." Squeakers said, "You're right Dave, we have to find ourselves a home." Tim said, "I have a plan!!"

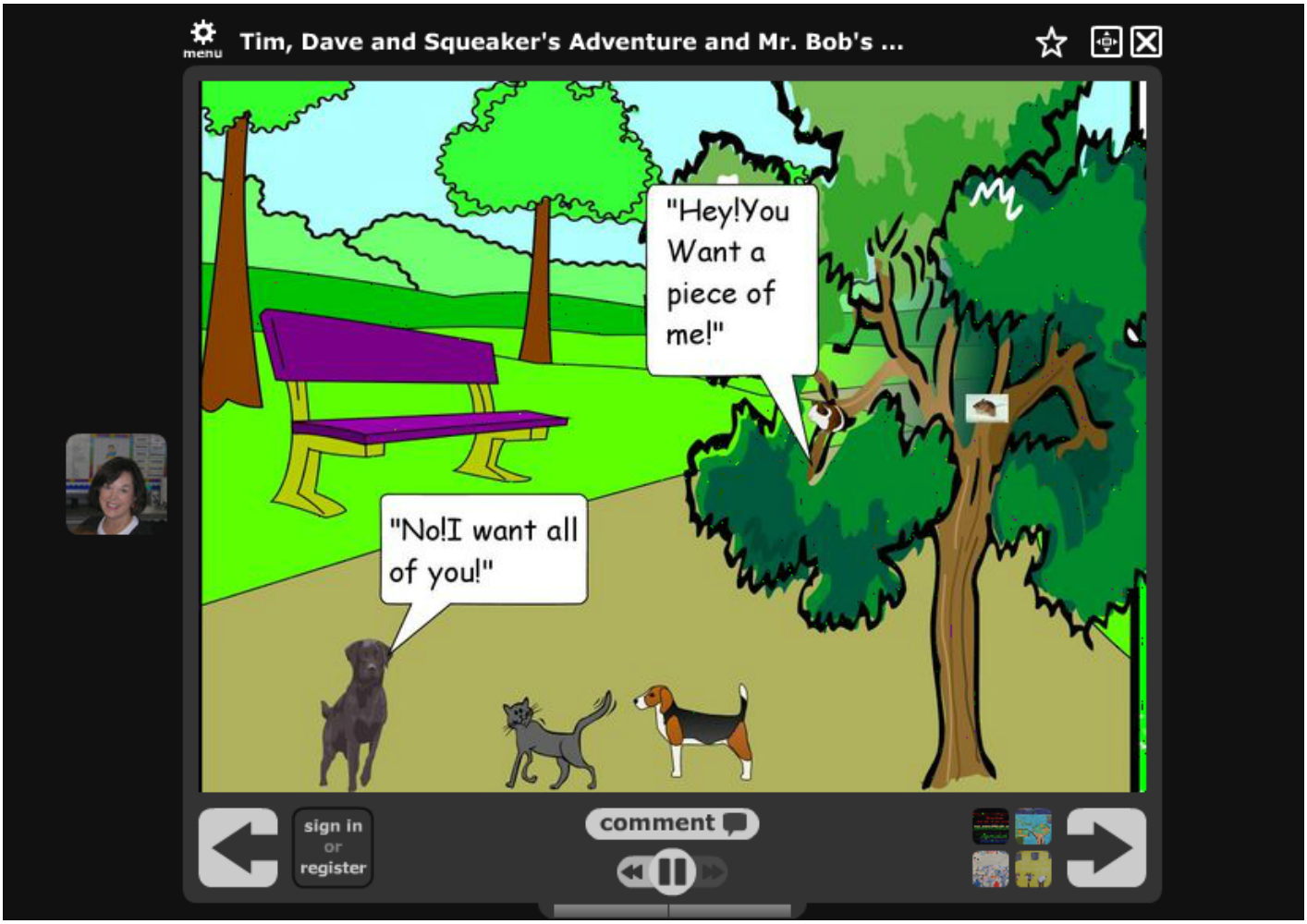
Later that night the pets sent out an SOS. The three pets called all of their friends to help them break out of their cages. "The next morning when Mr. Bob comes in the back room to feed us our friends can attack him. They can steal the keys and unlock the cages", said Dave the cat. The next morning the plan was put into action. The friends got the keys to their friend Joe, the cat, who opened the cages. Joe freed Squeakers first because he is the smallest. Squeakers ran around in front of Mr. Bob trying to distract him so that Joe had time to free Tim and Dave. "Free at last from our smelly messy hard cages!!! Tim's plan was a success." They quickly escaped out the door looking for love and attention. Mr. Bob chased them down the sidewalk.

Not even two shops away, Mr. Bob tripped over his own shoelaces and the three friends darted into a dark alley. With Squeakers in the lead, they walked

Captura de estudiantes de varios países escribiendo sus historias como un fragmento cooperativo (Ditzler, 2011)

Las wikis son sitios de colaboración que permiten que otras personas se unan y creen espacios para mostrar imágenes, vídeos, presentaciones, mapas, contenido incrustado, etc. También tienen un área de comentarios y un foro para permitir la retroalimentación, así como muchas apps que mejoran el espacio y lo hacen más atractivo. Además, el profesorado puede seguir los cambios, asignar roles de edición y establecer la configuración de privacidad. Estas opciones han hecho que esta sea una herramienta muy popular para la creación de proyectos de cooperación global, ya que en ellas alumnos y profesores se implican y pueden utilizar el sitio para organizar la historia y tener un espacio común donde subir sus aportaciones integrando otras herramientas. Karen, por ejemplo, pudo insertar los Voicethreads que mostraban todas las historias con multimedia, a las

que podéis acceder aquí.



Captura de Voicethread Progressive Story: Tim, Dave and Squeaker's Adventure and Mr. Bobs Rescue (Ditzler, 2011)

Narrativa digital en colaboración

Agrupamiento del alumnado

El diseño de proyectos de narración digital cooperativa debería intentar reflejar tantas características del aprendizaje cooperativo como sea posible. Kaga (1989) esboza cinco características fundamentales de este aprendizaje que incluyen (Vezzuto, 2005):

- formación de equipos de entre dos y cuatro alumnos de habilidades diversas
- interdependencia positiva, es decir, los participantes deben entender que el éxito de cada miembro contribuye al de todos
- responsabilidad individual: debe poder observarse el trabajo individual de cada miembro
- desarrollo de habilidades sociales para trabajar eficazmente en equipos
- estructura: deben crearse tareas en las que todos los miembros sean necesarios para completar el proyecto

Roles grupales

Cuando organizamos al alumnado en grupos debemos asignar a cada miembro un rol, una tarea y una responsabilidad que estén en línea con las necesidades del proyecto y sean necesarias para el éxito del grupo. Benne y Sheats (1948) sugieren diversos roles posibles, como iniciador/colaborador, investigador, informante, buscador de opinión, generador de opinión, elaborador, coordinador, orientador, evaluador/crítico, dinamizador, técnico logístico, secretario...

Tomando estas descripciones, podemos formar los distintos roles adaptados para nuestros proyectos de grupo. Antes de empezar, podemos realizar una actividad grupal de sinergia para que construyan su identidad de equipo utilizando esta ficha de trabajo para la organización inicial de la tarea y los roles. Los siguientes son roles designados para grupos de cuatro (cada miembro debe elegir solamente un rol):

Líder: Se asegura de que cada uno hace su parte y comprende la tarea, reparte tareas cuando los miembros no se ofrecen voluntarios y toma la decisión final si la votación no resuelve una cuestión. Se turnará con el organizador para introducir la información en los formularios on-line y se asegurará de que el grupo escuche al profesor cuando pida silencio.

Copyright 2026

Organizador: Se asegura de que todo el mundo participa, se turna con el líder para introducir la información en los formularios on-line, lee las instrucciones de todas las tareas y se asegura de que todos las comprenden.

Portador del proyecto: sube el trabajo del grupo a la carpeta**,** lo envía por correo y se asegura de que el trabajo está bien organizado y de que es lo mejor que puede hacer el grupo.

Corresponsal: es el portavoz del grupo y toma notas cuando es necesario.

Otra posible organización de roles es la propuesta en el **MOOC** **Aprendizaje Cooperativo** del INTEF, que se observa en esta infografía:



SEGUNDO PASO

Organiza un contexto cooperativo

DISTRIBUYE ALGUNOS ROLES COOPERATIVOS

PARA PROMOVER LA AUTORREGULACIÓN

Jefe/a de mantenimiento

Garantiza un entorno idóneo de trabajo



Supervisor/a

Vela porque el equipo cumpla con la tarea



Coordinador/a

Organiza el trabajo y promueve la participación



Relaciones públicas

Busca información fuera del grupo



CC BY SA

powered by Piktochart

Tareas grupales

Cada alumno debe recibir una tarea y responsabilidades de acuerdo con el proyecto. Por ejemplo, ya que un proyecto de narración en vídeo debería incluir la necesidad de editar, escribir un guion y añadir materiales, al crear el proyecto cooperativo debemos diseñar estas tareas y permitir a los miembros del grupo decidir cuáles desean realizar. También es posible dar un tiempo al alumnado para decidir en una lluvia de ideas cuáles son las tareas a realizar y luego delinear las responsabilidades de cada miembro.

Podéis ver más sugerencias sobre el agrupamiento eficaz en este artículo, así como en este otro (en inglés) Benne and Sheats' Group Roles: Identifying Both Positive and Negative Group Behavior Roles.

Narrativa digital en colaboración

Evaluación

A la hora de evaluar un proyecto de narración cooperativa, es interesante tener en cuenta las indicaciones de este documento creado por el Colectivo Cinética, que incluye recomendaciones sobre cómo organizar el trabajo grupal y realizar una evaluación apropiada.

Podemos evaluar las historias cooperativas mediante rúbricas y evaluaciones grupales, evaluación entre pares, etc. teniendo en cuenta no solo el contenido de la historia, sino también el funcionamiento del grupo, la aplicación de los roles establecidos y la realización de las tareas encomendadas.

Copyright 2026

Figura 3. Modelo de boletín cooperativo

BOLETÍN COOPERATIVO

GRUPO CLASE: CURSO ESCOLAR: PERÍODO: -

EQUIPO COOPERATIVO:

AUTOEVALUACIÓN DE LOS ROLES

Escribid los nombres de los compañeros/as que ejercen los distintos roles y luego valorad su trabajo desde A (muy bien) a D (muy mal).

ALUMNO/A	ROL	#	FUNCIÓN	A	B	C	D
	COORDINADOR	C1	Reparte el turno de palabra.				
		C2	Dirige las actividades grupales.				
	SUPERVISOR	S1	Vela porque el equipo cumpla su plan de trabajo.				
		S2	Controla el tiempo.				
	RELACIONES PÚBLICAS	RP1	Se comunica con el docente.				
		RP2	Se comunica con otros grupos.				
	JEFE DE MANTENIMIENTO	JM1	Se ocupa de los materiales.				
		JM2	Vela por un entorno de trabajo ordenado.				
		JM3	Vela por un nivel de ruido adecuado.				

AUTOEVALUACIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO

Evaluad el desempeño de vuestro equipo valorando los siguientes ítems desde A (muy bien) a D (muy mal).

#	ÍTEMS DE COOPERACIÓN	A	B	C	D
1	Atendemos al profesor/a cuando nos lo solicita.				
2	Mantenemos el nivel de ruido adecuado para el trabajo en equipo.				
3	Participamos en las tareas grupales.				
4	Respetamos las distintas dinámicas de trabajo: individual, parejas, equipos, asamblea, exposición.				
5	Realizamos las tareas propuestas en el tiempo establecido.				
6	Cuando necesitamos ayuda, acudimos a los compañeros/as antes que al profesor/a.				
7	Cuando nos piden ayuda, dejamos de hacer lo que estamos haciendo y ayudamos.				
8	Ayudamos dando pistas.				
9	Respetamos el turno de palabra.				

Captura del boletín cooperativo propuesto por el colectivo Cinética

- Rúbrica para el trabajo cooperativo
- Varias rúbricas para proyectos de Kathy Schrock
- Formulario de autoevaluación y evaluación entre pares para alumnado trabajando en grupo para la creación de un mito cultural (la ficha está en el enlace) Dees, 2012.

Narrativa digital en colaboración

Referencias y recursos para profundizar

Benne, K. D. y Sheats, P. (1948). Functional Roles of Group Members. Journal of Social Issues, 4: 41–49. doi: 10.1111/j.1540-4560.1948.tb01783.x

Benne and Sheats' Group Roles: Identifying Both Positive and Negative Group Behavior Roles . (2013). MindTools

Dees, S. (2012). Digital Story Writing: Cultural Myths. Alabama Learning Exchange

Vezzuto, L.A. (2005). Aprendizaje cooperativo e interdependencia positiva. Institute of Character Education (en inglés, con posibilidad de traducción automática en las opciones de accesibilidad de la página)

Wood, J. (Jan 2009). Interpersonal Communication: Everyday Encounters, 6th ed. Cengage Learning

Worgan, M. (May 2013). Collaborating with Kids. So This is English

Copyright 2026

Narrativa digital con dispositivos móviles

Copyright 2026

Narración digital con dispositivos móviles



imagen adaptada de pixabay.com (Dominio Público) y pixabay.com (Dominio Público)

Narrativa digital con dispositivos móviles

Introducción

Las herramientas que utilizamos para capturar contenido para las historias digitales influyen la producción de estas historias. Las herramientas web ofrecen a nuestro alumnado formas rápidas de crear historias con acceso a bibliotecas de audio, imágenes y multimedia con licencias accesibles pero nuestro alumnado debe también aprender a crear y recopilar contenido para sus historias digitales. Cuando crean historias con sus dispositivos móviles pueden reunir contenido de forma rápida capturando imágenes, grabando audio y creando vídeos; también pueden aplicar filtros, efectos especiales, transiciones y otras modificaciones que les ayuden a crear productos de gran calidad. Algunas apps poseen sus propias bibliotecas de fondos, personajes, música, etc. con licencias abiertas.

Los proyectos de narración digital se enriquecen con el uso de dispositivos móviles cuando el alumnado:

- tiene libertad y tiempo para crear y editar contenido
- puede realizar lluvias de ideas
- planea su historia con un guion gráfico
- puede integrar artefactos, materiales reales, objetos y experiencias que rodean su vida diaria (*RWL* o aprendizaje del mundo real)
- utiliza de forma práctica su dispositivo
- está motivado para expandir su aprendizaje fuera de los límites del aula
- se le anima a trabajar cooperativamente para explorar el mundo que le rodea

En este bloque exploraremos diversas formas de apoyar al alumnado para crear sus historias digitales utilizando dispositivos móviles.

Copyright 2026

Objetivos

En el bloque 5, *Narración con dispositivos móviles*, vamos a:

- evaluar el uso de dispositivos móviles para la creación de historias
- reunir diversos recursos, enlaces y materiales relacionados con la narración digital con dispositivos móviles
- reflexionar sobre las formas más eficaces de integrar apps de narración digital
- ver formas de modificar las actividades para adaptarlas nuestro contexto de aula
- diseñar proyectos de narración digital con dispositivos móviles
- diseñar materiales de apoyo para que el alumnado comprenda con facilidad las instrucciones del proyecto

Copyright 2026

Narrativa digital con dispositivos móviles

Diseñar e implementar actividades de narración con dispositivos móviles

Gran parte del profesorado no tiene acceso a un aula con dispositivos móviles o un laboratorio informático. Sin embargo, incluso en centros con poca tecnología podemos integrar actividades de narración con móviles; el alumnado puede trabajar en situaciones diversas que les ofrecen una forma de aprender y crear usando tecnología aunque no se disponga de conexión a internet. Cuando la escuela no dispone de esta tecnología puede permitirse al alumnado que lleve la suya propia y la utilice, adoptando una política que ya se está extendiendo a muchas escuelas de todo el mundo, llamada BYOD (Bring Your Own Device). Con este tipo de programa, el alumnado puede utlilizar dispositivos propios como los mp3, portátiles, cámaras digitales, teléfonos móviles y tabletas en su aprendizaje. Incluso en el caso de que solo dispongan de teléfonos móviles básicos y no smartphones, pueden utilizarlos para grabar audios, hacer fotos, tomar notas y, en algunos casos, grabar vídeo, todo lo cual les será útil para crear sus historias.

Cuando diseñamos o implementamos una actividad con dispositivos móviles, podríamos tener que hacer ciertas modificaciones para adaptar los procesos, las herramientas utilizadas y las actividades a nuestras posibilidades de conectividad. Antes de diseñar el proyecto, debemos considerar algunas cuestiones:

- ¿De cuántos dispositivos dispone nuestro alumnado y qué plataformas se utilizarán?
  - ¿Dispondrá cada alumno de un dispositivo?
  - ¿Utilizarán dispositivos del mismo tipo disponibles en el aula?
  - ¿Traerán sus propios dispositivos?
- ¿Cómo es nuestra conexión?
  - ¿Tendrá el alumnado acceso a wifi o solo lo tendrá el profesorado?
  - ¿Hay conexión wifi o no?
  - ¿Soportará nuestro ancho de banda las actividades?
- ¿Cuáles son nuestras limitaciones de tiempo?
  - ¿Podemos dedicar más de un período lectivo al proyecto?
  - ¿Podremos realizar el proyecto en un día y presentarlo al siguiente?

Copyright 2026

- ¿Qué normas o procedimientos podrían influir en el desarrollo de la lección?
  -¿Debe el alumnado moverse por el edificio?
  -¿Tienen permiso para salir?

Las respuestas a estas preguntas serán muy útiles cuando diseñemos muestra actividad.

Narración con móviles: diseño de unidades

El diseño de proyectos y actividades de narración con móviles debería incluir varios componentes: lluvia de ideas, captura/creación/recolección de contenidos, edición, envío final, visionado, retroalimentación y evaluación. Vamos a observar dos ejemplos para hacernos una idea de cómo son el diseño y las fases de una actividad como esta.

Ejemplo 1. Narración móvil en vídeo con adolescentes

En esta unidad, cuya plantilla podéis descargar aquí (y que podéis utilizar y adaptar) el alumnado ve un vídeo que les propone formas de convertir un vídeo en viral. Luego deben trabajar en grupos para crear su propio vídeo viral.

Título de la unidad: *Let's Go Viral! Creamos un vídeo viral*

Descripción: los alumnos ven un vídeo en Youtube sobre la forma de crear un vídeo viral y luego trabajan en grupos para crear el suyo.

Edad: adolescentes o adultos

Duración: 2 períodos lectivos

Objetivos:

- identificar características, acciones y objetos en un vídeo
- evaluar letras de canciones
- trabajar cooperativamente para crear un vídeo

- hacer lluvias de ideas utilizando plantillas de guiones gráficos
- hacer lluvias de ideas con toda la clase

Distribución del aula para cada grupo con un dispositivo móvil:

- En la primera parte, los alumnos verán el vídeo con toda la clase y harán una lluvia de ideas.
- En la fase siguiente, trabajarán en grupos de cuatro y necesitarán un espacio para trabajar cooperativamente.
- También dispondrán de un área para grabar sus vídeos. Si es posible, se les permitirá el acceso a zonas fuera del aula.

Materiales/fichas de trabajo/referencias:

- Necesitarán una copia de la letra de *Smash Mouth's How to Make a Viral Video* que pueden encontrar aquí: https://docs.google.com/document/d/1ODtxyDdtXm_BUb3TGaxxs7xXmK88z9HZjSblvV1N8gA/edit?usp=sharing
- Los grupos dispondrán de una copia de la Propuesta de proyecto en vídeo - http://www.edudemic.com/3-app-smash-video-projects-challenge-students/
- Los grupos dispondrán de una copia de la plantilla del guion gráfico - https://sps-newmedialiteracies.wikispaces.com/file/view/Multi-Media+StoryBoard+Template.pdf
- Referencia - Presentación Motivating Teens with Mobiles

Apps y herramientas sugeridas:

- Para compartir el vídeo de Youtube de forma segura con el alumnado - ViewPure, SafeShare
- Para editar o añadir efectos a los vídeos en un dispositivo con IOS - Loopster, Magisto, Musical.ly.
- Para editar o añadir efectos a los vídeos en un dispositivo con Android -VidTrim, Magisto, Musical.ly.

Vocabulario a trabajar previamente:

Viral, parodia, meme

Detalles / Fases de la unidad:

1. Haz que el alumnado tome nota rápidamente de vídeos famosos que han visto en Youtube.
2. Explícales que verán un vídeo con muchos memes en imágenes o en la letra y que tendrán que marcar aquellos que han anotado y aparecen en el vídeo o se nombran en la letra. Deberían también anotar otros vídeos que no habían listado pero sí reconocen en el vídeo.
3. Dales la letra y permite que la revisen y vean el vídeo de nuevo.
4. Haz que comparen sus listas con al menos dos compañeros. Pueden añadir más memes que hayan visto en las listas de sus compañeros.
5. Los alumnos vuelven a sus mesas y revisan la letra.
6. Realiza un debate en la clase: haz una lista de elementos, acciones, situaciones y características que hacen que un vídeo se vuelva viral según Smash Mouth. Haz que los alumnos añadan qué elementos y características les gustan o creen que hacen el vídeo viral
7. Agrupa al alumnado y diles que deben crear su propio vídeo viral. Dales la ficha para la descripción del vídeo para que el grupo la rellene. Deberían usar la lluvia de ideas de la clase como base, así como asegurarse de que sus vídeos son apropiados y de que nadie debe participar en actividades peligrosas. Al terminar, los entregarán para su aprobación.
8. Una vez aprobados, los grupos completarán sus guiones gráficos y los entregarán para su aprobación, https://sps-newmedialiteracies.wikispaces.com/file/view/Multi-Media+StoryBoard+Template.pdf
9. Una vez aprobados los guiones, crearán sus vídeos y los entregarán al profesor, que los verá antes de publicarlos en la web.
10. Presentación: dedica un día a ver los vídeos y dejar que los alumnos voten de forma anónima para ver qué grupo recibe más visitas.
11. Otra opción es hacer que los alumnos rastreen el progreso de sus vídeos virales. Publícalos en Youtube o Vimeo y haz que los grupos preparen gráficos que muestren las estadísticas: número de visitas al día, países de origen, etc. Tras un mes, los grupos comparten sus hallazgos y qué creen que contribuyó al resultado. Deben también comentar si sus impresiones iniciales sobre qué hace un vídeo viral han cambiado o no.

Evaluación:

Rúbrica para evaluar un vídeo: https://eduinnovaciones.files.wordpress.com/2015/04/rubrica-video.pdf

Rúbrica para evaluar la grabación de un vídeo: https://www.slideshare.net/cedecite/rbrica-de-la-grabacin-de-un-vdeo

Copyright 2026

Rúbricas para proyectos en vídeo:

http://www2.uwstout.edu/content/profdev/rubrics/videorubric.html

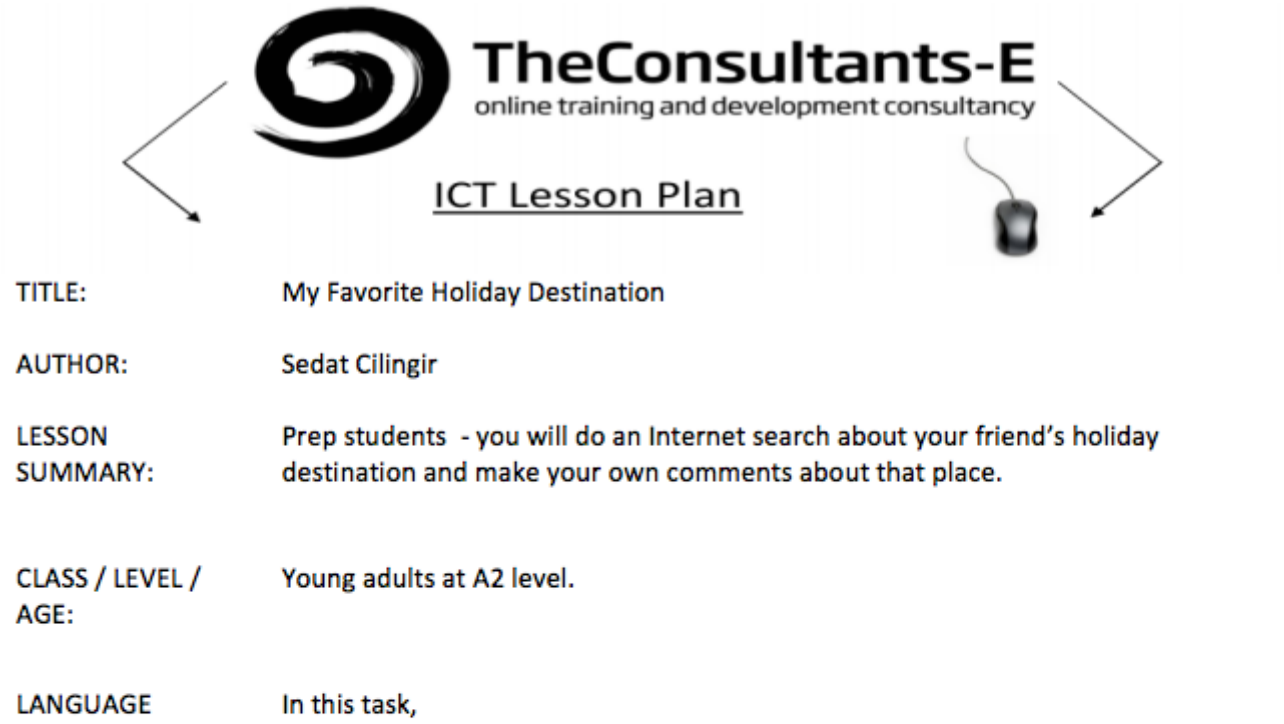
Rúbricas de Kathy Schrock www.schrockguide.net/assessment-and-rubrics.html

Consejos y alternativas:

- Dales un tiempo límite para sus vídeos: sugerimos un límite de 2-3 minutos.
- Si te preocupa publicar la identidad de tu alumnado, haz que creen películas de plastianimación o stop motion. También pueden usar muñecos, juguetes, figuras, etc.

Ejemplo 2. Narración en audio con dispositivos móviles

En esta actividad, el alumnado utiliza la app gratuita para IOS/Android Audioboom para dejar comentarios de audio sobre un destino vacacional. Debajo presentamos una captura de pantalla del desarrollo didáctico, que podéis ver al completo en la página de The Consultants-E.



TheConsultants-E
online training and development consultancy

ICT Lesson Plan

TITLE:	My Favorite Holiday Destination
AUTHOR:	Sedat Cilingir
LESSON SUMMARY:	Prep students - you will do an Internet search about your friend's holiday destination and make your own comments about that place.
CLASS / LEVEL / AGE:	Young adults at A2 level.
LANGUAGE OUTCOMES:	In this task, • Students will write about their favorite holiday destination on a forum created by their class teacher • They will do an Internet search about their friend's holiday destination and make their own comments about that place on a web-based audio program.
TECHNOLOGY / ICT OUTCOMES:	By using a forum and a web-based audio tool, students will practice the following: • **writing/editing on a forum:** students will write their own replies to the teacher's forum post, edit their own posts, add photos, use basic word editing skills,

Captura del desarrollo didáctico de la unidad: *Mi destino vacacional favorito*

Fase de lluvia de ideas

La lluvia de ideas es una fase importante en los proyectos de narración digital, ya que ayuda a mejorar la escritura, organiza las ideas del grupo, inspira la discusión y la creatividad y proporciona un itinerario para el proyecto. Si la lluvia de ideas se combina con la preparación de esquemas, bocetos y organizadores gráficos, el alumnado podrá organizar sus ideas para lograr mayor fluidez, además de crear conexiones con sus conocimientos previos para así construir conocimiento nuevo

Copyright 2026

sobre el que ya poseían. Si utilizan apps gratuitas en sus móviles para hacer la lluvia de ideas, podrán añadir elementos en cualquier lugar en que se encuentren cuando surja la inspiración.

Tras explicar a nuestro alumnado el tema de discusión y proporcionarles instrucciones sobre sus tareas, les daremos tiempo para que realicen la lluvia de ideas. Si no disponemos de conexión a internet o tenemos limitaciones de tiempo, podemos darles cinco minutos para realizar la lluvia de ideas sobre papel o con un organizador gráfico.

Si el alumnado dispone de dispositivos con apps, podemos dejar que hagan su lluvia de ideas con ellos. Muchas de estas apps pueden funcionar sin conexión una vez descargadas. Algunas de las apps que podemos utilizar para organizar contenidos y hacer lluvias de ideas para nuestros proyectos son:

- Idea Sketch IOS/Android Mindmapping App- Permite dibujar un diagrama, mapa mental, mapa conceptual o diagrama de flujo y convertirlo en texto (o viceversa), que puede imprimirse a un PDF o descargarse en Dropbox.
- Linoit web/IOS/Android App- Es un tablero on-line de notas adhesivas. Podemos incluir enlaces, imágenes, vídeo, audio y documentos, así como cambiar el tamaño y color de las fuentes. Permite utilizar varios fondos distintos y dispone de otras opciones para hacer nuestro tablero más atractivo. También permite incrustación y es más estable que Padlet.
- Padlet web/IOS/Android- Es un tablón de notas on-line con fondos y plantillas atractivos. Permite incluir enlaces, imágenes, vídeo, texto y audio así como cambiar el tamaño y color de las fuentes. También se puede incrustar y permite arrastrar archivos e imprimir a PDF.
- Mindmeister Web/IOS/Android- Permite crear mapas de ideas con nodos, texto e imágenes, así como trabajar sin conexión y luego sincronizar los mapas de ideas y actualizarlos.
- Popplet web/IOS App- Permite la creación de mapas de ideas en colaboración. Puede apoyarse el texto con imágenes de Flickr o vídeos de Youtube, subir vídeos propios e incrustar el resultado final.
- IBrainstorm IOS app- Crea notas adhesivas y dibujos o formas libres. La lluvia de ideas puede enviarse luego por correo electrónico.
- Inkflow IOS app- Podemos anotar nuestras ideas y luego moverlas para organizarlas.
- PenUltimate- Dibujamos o escribimos sobre la hoja de un cuaderno de notas en nuestro iPad. Luego el escrito se puede buscar, almacenar y categorizar con Evernote, que es compatible con todo tipo de dispositivos.
- EduCreations iPad app- App de pizarra digital interactiva y grabación de pantalla. Permite incluir imágenes propias o encontradas en la red y narrar con audio. Crea un vídeo que se

puede incrustar. Se puede grabar la lluvia de ideas mientras se están creando los mapas.

Creación de historias digitales en dispositivos sin conexión

Gran parte del profesorado no tiene una conexión a internet en su centro a la que el alumnado pueda acceder. Los dispositivos móviles, sin embargo, tienen muchas características que permiten trabajar sin conexión como la cámara, que permite tomar fotografías y en muchos casos editarlas. También es posible grabar vídeos y audio que se almacenan para luego enviarlos al ordenador y editarlos con iMovie o Windows Movie Maker.

Otra opción es pedir al alumnado que descargue apps que puedan trabajar sin conexión a internet, como VidTrim, VidEditor, BeFunky, Instagram, Pocket Wavepad HD y QuoFx, que permiten editar imágenes, vídeos y audio sin conexión.

Integración de apps de narración digital

Muchas aplicaciones gratuitas para móviles ayudan a crear historias digitales en diversos formatos y proporcionan herramientas y opciones increíbles para nuestras historias de forma que podemos crear libros, películas, presentaciones, podcasts y pósters interactivos que integran multimedia. Podemos dibujar en el dispositivo e incluir esos dibujos en la historia, añadir nuestra propia voz a la narración, incluir fotografías que hayamos tomado o crear personajes animados.

Apps de narración digital que trabajan sin conexión

Muchas aplicaciones pueden utilizarse sin conexión una vez descargadas, como SockPuppets IOS, que permite al alumnado crear un corto protagonizado por títeres de calcetín. Esta app incluye una biblioteca de escenas, objetos (algunos animados) y unos cuantos personajes. Aquí podéis ver una captura de pantalla de una historia creada con esta app y el

vídeo completo.



Captura del vídeo The Apple Sockpuppet

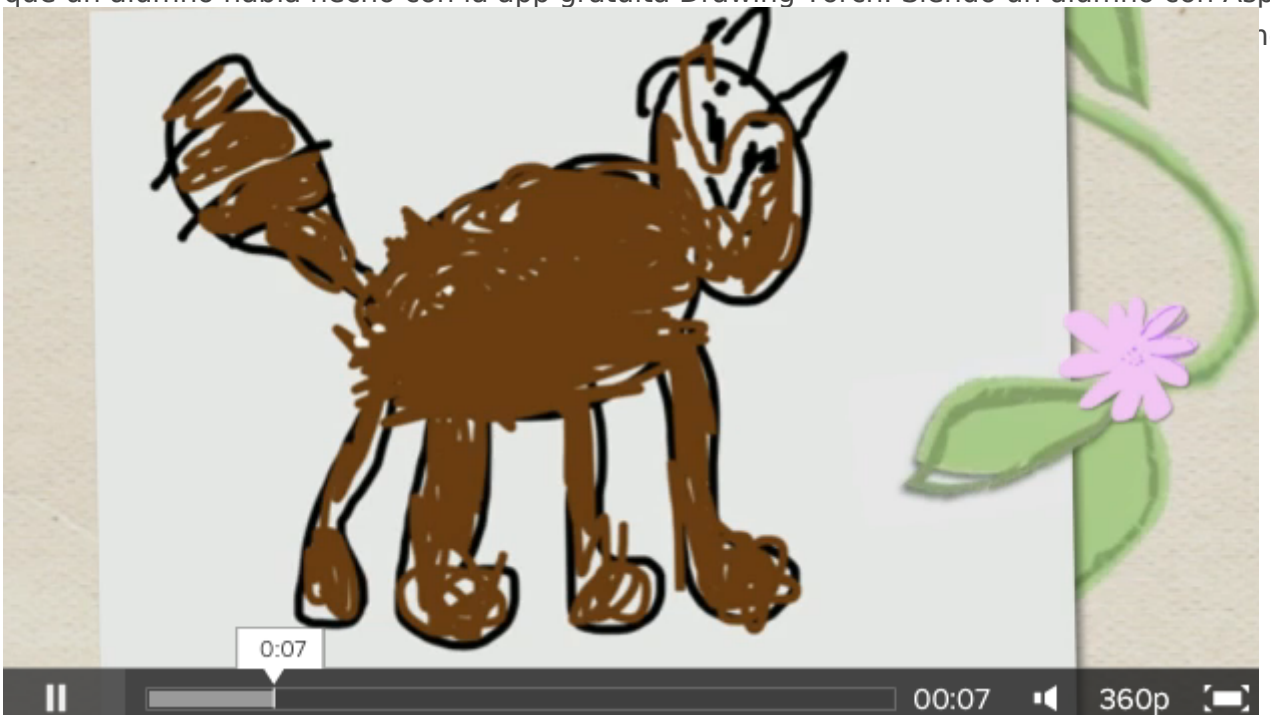
La app StoryKit permite crear un libro multimedia editando, reescribiendo y adaptando libros clásicos como *Los tres cerditos* o creando libros propios. Nuestro alumnado podrá dibujar con la app, subir imágenes, grabar su voz y añadir texto. Aquí podéis ver una historia historia creada con esta app.

Apps de narración digital en formato web

Algunas aplicaciones tienen también una versión web de forma que, una vez registrados, podemos crear tanto en el dispositivo móvil como en la web y lo que creemos en una plataforma se muestra también en la otra. El profesorado que se sienta inseguro al utilizar aplicaciones móviles puede empezar utilizando la web para sus primeros proyectos; también podría utilizar la web para gestionar las creaciones del alumnado mientras estos utilizan las app para crear sus historias digitales. La ventaja de utilizar el dispositivo móvil es que el alumnado puede crear sus historias más rápido que en la web; abren la app, capturan el vídeo o la fotografía, seleccionan opciones de la biblioteca, organizan la historia y hacen clic para enviar. Luego, cuando se conectan a internet, pueden sincronizar su historia para que aparezca en la web.

Un ejemplo de este tipo de aplicación es Animoto, que tiene una app gratuita para Android e IOS además de la herramienta web. Subimos hasta diez imágenes, elegimos un audio de la biblioteca

(hay muchas canciones a elegir de Creative Commons), elegimos fondos y transiciones, añadimos textos o vídeos breves y hacemos clic en un botón para crear un vídeo de 30 segundos que puede incrustarse en un blog o página web. Abajo mostramos una captura de un vídeo creado con dibujos que un alumno había hecho con la app gratuita Drawing Torch. Siendo un alumno con Asperger, no y



Captura del vídeo Tad the Cat video creado por un alumno con Asperger

Apps de narración digital para crear experiencias

Algunas aplicaciones sumergen al alumnado en una historia y les permiten experimentar y alterar sus elementos. Estas apps comienzan con una historia de fondo y luego invitan al alumnado a interactuar con sus elementos jugando, moviendo objetos o participando en la historia con una imagen o un dibujo. Un ejemplo es la app Night Zookeeper Drawing Torch, una app gratuita para iPad con versión web que cuenta la aventura de un vigilante nocturno del zoo. El alumnado se convierte en aprendiz de vigilante nocturno y participa en la creación de misiones creativas para buscar miles de animales mágicos y derrotar a los monstruos que atacan el zoo. Sus características incluyen nueve herramientas de dibujo como el relleno, la mezcla de colores o diversos tamaños de pincel, así como la posibilidad de compartir por correo electrónico y 22 misiones. La historia se

narra con texto, escenas animadas y audio. En la versión web, podemos encontrar además desarrollos didácticos para actividades a corto plazo o proyectos más largos.



Captura de la app Night Zookeeper Drawing Torch

Creación de material de apoyo para las actividades con dispositivos móviles

En nuestras aulas, trabajamos con alumnado de diversas capacidades y necesidades. El alumnado con trastornos como la dilexia, el déficit de atención o el Asperger puede beneficiarse del uso de dispositivos móviles para mejorar en sus habilidades de expresión a la vez que aprende contenidos teóricos. Los dispositivos móviles les proporcionan diversas opciones para ver, procesar, contextualizar y transformar el conocimiento; les permiten utilizar sus dedos, voces y manos; les invitan a moverse para capturar contenido y remezclarlo de forma que muestre que han aprendido.

Nuestro alumnado con dificultades, sin embargo, podría necesitar apoyo e indicaciones extra para comprender las instrucciones. Una forma de ayudarles a comprender estas instrucciones es utilizar las fichas *I can...* (*Sé...*), desarrolladas por Kristen Wideen, una profesora canadiense. Estas fichas proporcionan al alumnado instrucciones paso a paso que se apoyan en imágenes y se complementan con un glosario. Aquí se muestra un ejemplo y la plantilla de una ficha *I can* (en castellano) que podéis reutilizar libremente.

Copyright 2026

Estación de medición con fichas de dominó

Sé...

1. Utilizar fichas de domino para medir la altura (desde la parte inferior a la superior) de tres libros del aula.



2. Abrir la app "Explain everything". Usar imágenes, números y palabras para grabar tus hallazgos.



3. Intentar usar al menos tres palabras del glosario en tu vídeo.

Glosario	
medido	fichas de dominó
el más bajo	más alto que
el más alto	más bajo que
altura	

Copyright 2026

Adaptación de una I Can card de Kristen Wideen

Copyright 2026

Narrativa digital con dispositivos móviles

Evaluación

Los proyectos de aprendizaje móvil pueden evaluarse de muy distintas formas, como puede verse en esta presentación. La más común son las rúbricas, como las que ofrece Kathy Schrock para evaluar proyectos de narración digital en dispositivos móviles.

Copyright 2026

Narrativa digital con dispositivos móviles

Referencias y recursos para profundizar

Benne, K. D. and Sheats, P. (1948). Functional Roles of Group Members. Journal of Social Issues, 4: 41–49. doi: 10.1111/j.1540-4560.1948.tb01783.x

Brandon, B. (2010). *Mobile Platforms and mLearning: Challenges and Solutions.* Extraído de http://learningsolutionsmag.com/articles/531/mobile-platforms-and-mlearning-challenges-and-solutions

Gerstein, J. (2012). *Mobile Learning Reflections*. Extraído de http://issuu.com/jackiegerstein/docs/mobile_learning

Herrington, A., Herrington, J., & Mantei, J. (2009). *Design principles for mobile __learning.* Extraído de http://ro.uow.edu.au/edupapers/88/

Huson, C., Bosch, K., Clemens, S., Burg, J., Harmon, J., & Devoto, P. (2010). *Digital__Storytelling with the iPad.* Extraído de https://sites.google.com/site/digitalstorytellingwiththeipad

Johnson, L. & Barker, Y. (2012). *Hot Apps for HOTS*. Extraído de http://itunes.apple.com/us/book/hot-apps-4-hots/id496961354?mt=11

Lepkowska, D. (2010). *Mobile learning for schools - a class without walls.* Extraído de http://www.guardian.co.uk/resource/a-class-without-walls

Onley, I., Herrington, J., & Verenikina, I. (2009). *Digital storytelling using iPods,* 138p. Extraído de http://ro.uow.edu.au/edupapers/79/

Wideen, K. (November 2012). *Using iPads During Math Stations, Mrs. Wideen's Blog*. Extraído de http://www.mrswideen.com/2012/11/using-ipads-during-math-stations.html

Copyright 2026

Narrativa digital con dispositivos móviles

Créditos

Autoría

- {{ book.author }}

Colaboradores:

{% for collaborator in book.collaborators %} * {{collaborator.name}} en {{collaborator.edited}} {% endfor %}

Cualquier observación o detección de error por favor aquí soporte.catedu.es

Los contenidos se distribuye bajo licencia Creative Commons tipo BY-SA.

GOBIERNO DE ARAGON
Departamento de Educación, Cultura y Deporte

CATEDU
CENTRO ARAGONÉS de TECNOLOGÍAS para la EDUCACIÓN