

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](#)

Narración digital con dispositivos móviles



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

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.

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

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 utilizar 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?
- ¿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 nuestra 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. Dale 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. Dale 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>

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:

- Dale 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.



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 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.



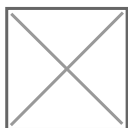
Otra opción es pedir al alumnado que descargue apps que puedan trabajar sin conexión a internet, como VidTrim, VidEditor, BeFunky, Instagram, Pocket Wavepad HD y QuoFx, que permiten editar imágenes, vídeos y audio sin conexión.

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 creamos 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.

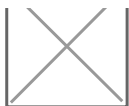
Un ejemplo de este tipo de aplicación es [Animoto](#), que tiene una app gratuita para Android e IOS además de la herramienta web. Subimos hasta diez imágenes, elegimos un audio de la biblioteca (hay muchas canciones a elegir de Creative Commons), elegimos fondos y transiciones, añadimos textos o vídeos 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, crear esta historia con este tipo de herramientas le ayudó a adquirir confianza en sí mismo y mejorar su habilidad para expresarse. Podéis acceder al vídeo [aquí](#).



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.

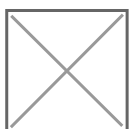


Captura de la app [Night Zookeeper Drawing Torch](#)

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 dislexia, 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.



Adaptación de una [I Can card de Kristen Wideen](#)

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](#).

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>

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.

