

# Narrativa digital en colaboración

- [Narración digital cooperativa](#)
- [Introducción](#)
- [Objetivos](#)
- [Narración cooperativa: algunos proyectos del profesorado](#)
- [Agrupamiento del alumnado](#)
- [Evaluación](#)
- [Referencias y recursos para profundizar](#)

# Narración digital cooperativa

narracion

Imagen adaptada de [pixabay.com](https://pixabay.com) Licencia CC0 Public Domain

# 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 **consejos, herramientas e ideas** para promover una colaboración eficaz y significativa.

# Objetivos

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

- conocer herramientas 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

# 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:

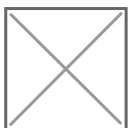


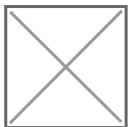
Imagen de los alumnos de Eslovenia haciendo una lluvia de ideas para realizar su comercial. Imagen de Shelly Sanchez Terrell, utilizada con permiso de la autora. Todos los derechos reservados.

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/gjqay1IEthA%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



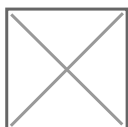
participa en proyectos de narración cooperativa con alumnado de otra ciudad, comunidad autónoma o país, ya que el hecho de trabajar a distancia les forzaría a comunicarse y trabajar principalmente en red. Esta forma de trabajo es muy diferente a hacerlo en persona, ya que la colaboración en red no contiene 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.



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)

# 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.

**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:



## 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](#).

# 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.



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.

# 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