

DOS PROYECTOS PARA EL E-PORTFOLIO: EL RELATO DIGITAL Y APRENDE CANTANDO

Carmen Gregori Signes

Dpto. Filología Inglesa y Alemana
Universitat de València
Blasco Ibañez 32

carmen.gregori@uv.es, http://www.uv.es/gregoric/webTIC/Sing_and_Learn_EFL.html

Palabras clave: Digital Storytelling, European Common Framework, ePortfolio, TIC

RESUMEN

Este artículo está estructurado en dos partes, la primera y más extensa, dedicada a caracterización del relato digital personal-educativo (RDE). La segunda, describe a un proyecto online titulado "Aprende Cantando" (Sing a Song, Learn Along). En la primera parte se explican las características más relevantes del relato digital personal-educativo así como sus posibles aplicaciones en el aula de aprendizaje de enseñanza de idiomas, en particular, en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL). En primer lugar se compara el relato digital con relatos tradicionales y se concluye que el relato digital es un género que puede influenciar positivamente en el desarrollo de competencias en el proceso de aprendizaje de inglés y es adecuado como tarea para incluir en el ePortfolio que se está fomentando en el Marco Común Europeo.

La segunda parte del artículo se dedica a presentar una actividad online basada en una selección de canciones que permiten generar una serie de actividades. Se explicará el procedimiento seguido para seleccionar y elaborar el material y el uso que de él se deriva. El propósito fundamental del artículo es mostrar dos ejemplos de actividades que se ajustan al nuevo plan de estudios propuesto por el enfoque orientado a la acción adoptada por el Consejo de Europa para la elaboración del ePortfolio.

1. INTRODUCCIÓN

El propósito fundamental del artículo es mostrar dos ejemplos de actividades que se ajustan al nuevo plan de estudios propuesto por el enfoque orientado a la acción que fomenta el Consejo de Europa para la elaboración del Portfolio electrónico (ePortfolio). El artículo se divide en dos partes. La primera, y más extensa, está dedicada a caracterización del relato digital personal-educativo. La segunda, describe a un proyecto online titulado "Aprende Cantando" (Sing a Song, Learn Along). En la primera parte se explican las características más relevantes del relato digital personal-educativo así como

sus posibles aplicaciones en el aula de aprendizaje de enseñanza de idiomas, en particular, en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL).

La segunda parte del artículo se dedica a presentar actividad online basada en una selección de canciones que permiten generar una serie de actividades. Se explicará el procedimiento seguido para seleccionar y elaborar el material y el uso que de él se deriva.

2. EL RELATO DIGITAL

El relato digital se puede describir, brevemente, como un género que combina medios tradicionales con herramientas multimedia (e.g., gráficos, audio, video, animación y publicación en internet) en el arte de contar relatos. El relato digital ofrece una participación sin límites ni preselección de autores, ya que gracias a internet nos permite de manera fácil y sencilla, crear un producto propio y difundirlo para que otros lo vean. Es este último aspecto el que más destacaría de este género, que aunque en lugares como EEUU no es tan nuevo (sus comienzos datan de 1993, cf. Center for Digital Storytelling [1]; Robin 2007 [2]), apenas está siendo utilizado en nuestro país. En Estados Unidos, pioneros en este campo y su aplicación a la enseñanza, el RDE se utiliza frecuentemente para actividades muy diversas, entre ellas para el aprendizaje de idiomas. En España este tipo de actividad no se ha implantado todavía, y puede resultar atractiva para el estudiante, como una alternativa a otros medios más tradicionales.

2.1. El relato digital

El término narración (digital) o relato (digital) puede aplicarse a un sinfín de textos: podríamos hablar de un relato digital dentro de un poema, o en una obra dramática, o en una novela, ya que sin ninguna duda, la narrativa digital se debe a los elementos tradicionales que conforman su estructura básica. Sin embargo, las posibilidades que los medios informáticos ofrecen ha ampliado y transformado sus dimensiones pragmáticas considerablemente. ¿Cabe preguntarse si la narrativa digital es un nuevo género? Llámesele género o subgénero, la acepción en este caso no es determinante pero sí lo es el hecho de la multitud de posibilidades que se han abierto: la narrativa digital ha alterado los elementos de la narración verbal tradicional (como el sentido de los personajes, de la acción y de los escenarios) y ha innovado el conjunto de normas y criterios que configuraban hasta ahora la pragmática de la imagen narrativa (cf. Rodríguez Ruiz 2007) [3].

El Center for Digital Storytelling (CDS) [1] hace una descripción de los 7 elementos de los relatos digitales que resumo brevemente a continuación: 1. *Punto de vista*; 2. *Complicación*; 3. *Tensión dramática*: el CDS utiliza el modelo narrativo de deseo-acción-(in)cumplimiento del deseo. De manera que la lucha entre uno mismo y los personajes que intentan evitar que se cumpla nuestro deseo crea una tensión dramática. 4. *El regalo de una voz*: los relatos digitales aparecen con una voz en off que enriquece la historia; 5. *El poder del sonido*: música, etc. Es un hecho que la música cambia nuestra reacción ante cualquier situación y refuerza el impacto emocional en cualquier escena; 6. *Economía*. El CDS argumenta que el relato digital conlleva economizar en el lenguaje ya que este se complementa con la yuxtaposición de imágenes. En el tipo de relato digital personal hay dos canales principales de

significado, el visual y el auditivo y cuando elaboramos el relato hay que pensar en la contribución de cada uno de ellos; 7. *Ritmo de la narración*. Un ritmo lento sugerirá contemplación, romanticismo, relajación, o placeres sencillos. Mientras que un ritmo rápido con un cambio de imágenes rápido, o música con ritmo rápido puede sugerir nerviosismo, exasperación, excitación. Los tres primeros elementos coinciden en parte con los ya expuestos por Labov y Waletzky (1967) [4] para narrativas personales a las que se añaden las posibilidades que conlleva el medio digital, incluyendo la publicación en internet. En resumen: el relato digital es sin duda una herramienta interesante que ofrece múltiples posibilidades y que fomenta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Pero es sin lugar a duda el medio en el que se publica (el medio digital, internet), el fácil acceso al software, su fácil utilización y su disponibilidad inmediata, la variedad de elementos multimedia que permite utilizar, y su dimensión personal lo que le hacen un género educativo distinto de los que hasta ahora teníamos a nuestra disposición.

El tipo de relato digital que más atención está recibiendo es la narración interactiva, en la que el lector o *interactor* (Murray 1997) [5] tiene un papel activo que varía según la obra. No es este tipo de relato, sin embargo, al que prestamos atención en este artículo. Aquí me centro, en concreto, en el *relato digital (personal)* con fines educativos (a partir de aquí me referiré a este como RDE).

2. 2. El relato digital personal-educativo

DeSimone, M., Scott S., Lambrides L. (2006) [6] presentan 4 tipologías que son suficientes para diseñar un amplio repertorio de actividades para la elaboración de relatos en EFL: narrativas, información o descriptivo, biografías o discurso persuasivo, y relatos causa-efecto. Podemos pensar en otras actividades basadas en relatos digitales que incluyan opiniones propias, recreaciones de mitos o creación de relatos cortos, para asignaturas tanto de literatura como de lengua o lingüística, en enseñanza de idiomas y aplicables igualmente a asignaturas de ciencias. También podemos utilizarlo para relatos más funcionales e informativos, o descriptivos: p.eje. reseñas de libros, anuncios cortos, conclusiones, comparaciones entre uno o más trabajos o ideas (cf. Lindsey 2007)[7]; expresiones de causa efecto: tanto en el plano teórico referido a algún punto gramatical como en el ficticio, entre otros.

El RDE, al igual que otros tipos de narrativas digitales se construye a partir de unas herramientas más o menos complejas, según el conocimiento informático del autor; y combina imágenes (estáticas o en movimiento) con audio y una gran variedad de efectos multimedia (dependiendo de las posibilidades del software utilizado), incluyendo texto escrito. Sin embargo, lo que hace único este género tan versátil como herramienta multipropósito educativa es su capacidad de entrelazar la dimensión personal e individual con la de difusión en masa, y con la posibilidad de utilizarlo de manera productiva en una gran variedad de materias que se verán enriquecidas con la su utilización ya que favorece el desarrollo de una serie de competencias y habilidades (Gregori-Signes 2008) [8].

En el aula el profesor presentará el RDE como una herramienta de producción personal que permite trabajo en grupo o individual y que se construye a partir de imágenes (digitales o escaneadas), documentos digitalizados, vídeos, una banda sonora y, lo más importante, un guión narrativo que permite organizar todo ese material de

acuerdo con la historia que se va a contar, con una duración aconsejable entre 4-5 minutos.

En la adaptación al crédito ECTS hay que fomentar el trabajo independiente del estudiante y valorarlo. Al igual que pedimos que elaboren trabajos escritos o presentaciones orales, y con el énfasis que están recibiendo la implantación de nuevas tecnologías en el aula (Pennock et al.(en prensa) [9], Zaragoza & Clavel 2008 [10]) el RDE puede ser una alternativa más a la tipología de ejercicios que se le puede pedir al estudiante como parte del ePortfolio (Barrett 2004) [11]. Los estudiantes han de planear y crear relatos originales, escribir los guiones para la voz en off; seleccionar imágenes y música apropiadas que ayuden a mejorar los relatos; demostrar su habilidad para comunicar ideas visualmente y presentarlo como una película al final. Opcionalmente, los estudiantes podrán presentar sus relatos digitales en el aula o a través de una web. Resumiendo y tomando los puntos mencionados por De Simone et al (2006) [6], el RDE proporciona: competencia digital, competencia a nivel global, competencia en tecnología, competencia visual, y competencia a nivel de manejo de la información.

Con estas características está claro el interés que el RDE pueda tener dentro de los cambios que se están produciendo en el marco europeo de la enseñanza. Considero que puede contribuir a mejorar tres aspectos básicos que se deben considerar para mejorar la enseñanza:

1) *Interpersonal*. Los estudiantes pueden utilizar los relatos personales bien para presentarse a sí mismos, para conocerse entre ellos y descubrir afinidades, o para evitar en la medida de lo posible la frialdad que la comunicación exclusivamente por ordenador puede conllevar.

a) *Autobiografía/ presentación en grupo*. Puede motivar a los estudiantes ya que su imagen ante el grupo está en juego. Ejemplo: *Our story* (tres amigas cuentan como se conocieron¹), *The apple of my eye* (una estudiante cuenta como conoció a sus compañeras de piso que se han convertido en dos de las personas más importantes de su vida)

b) *Opinión personal*. Donde resumen su punto de vista sobre un tema concreto e.g. *Confessions of a desperate phylologist1*: lo personal se elabora a partir de una decisión errónea que el estudiante tomó en su vida y que luego logra, afortunadamente, cambiar.

c) *Anécdotas o memorias*: se puede utilizar, al igual que el contar historias de manera tradicional para practicar el uso de los tiempos verbales propios de los relatos.

2) *Académico*

El RDE es una actividad más, que servirá para practicar aspectos de distintas asignaturas y ver los resultados de manera inmediata. Sin embargo, ante la aparente sencillez, se esconden un reto para el estudiante. En el aspecto académico el relato digital permitirá introducir y debatir muchas de las características de la narración oral tanto a nivel teórico (p. ej. Análisis Conversacional, Análisis del discurso) como a nivel teórico-práctico (p.ej. en cuanto a las diferencias entre gramática del inglés escrito, estructuras alternativas a las propuestas por algunos modelos), nos obligará a considerar aspectos pragmáticos de la lengua (*hedging, marcadores, técnicas de evaluación* etc.) y también elementos suprasegmentales (entonación) y de calidad gramatical y estilística que necesariamente se tendrán que tener en cuenta al elaborar y presentar el producto final.

¹ http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DST_videos.html

3) *Integrador*: en estos momentos de cambio en el sistema y modelos educativos, el relato digital es una buena manera de introducir el uso de nuevas tecnologías de manera sencilla y satisfactoria para el estudiante, con lo que estamos cumpliendo con uno de los objetivos principales de las reformas educativas que se están proponiendo actualmente. Ejemplo de este tipo de actividades para el ePortfolio: a) *Redacciones basadas en fotografías* (El alumno dispone de una serie de fotos, pueden ser ordenadas o desordenadas para que él construya una historia a partir de ellas. Se pide script (en forma narrada o de diálogo) y se enviará la copia final por email. b) *Descripción*. Se puede utilizar este método para que el estudiante practique y se autoanalice su expresión oral.

Todos estos géneros tradicionales se ven gratamente transformados con la utilización de efectos multimedia y con el reto que implica lograr combinarlos con imágenes, música, voz, vídeos, etc y ser capaz de transmitir a través de la entonación y estructura temática y gramatical lo que es más y menos relevante en el relato.

Mi contribución como parte de la investigación de un proyecto TIC financiado por la UVEG (*Diseño y creación de materiales multimedia y profundización en la enseñanza semipresencial a través de la plataforma Aula Virtual*) fue investigar y difundir el relato digital como herramienta educativa. Como parte de esta investigación creé una página web donde se explica que este proyecto comienza como actividad voluntaria para estudiantes de Lengua Inglesa II Es, según mi conocimiento, un proyecto pionero en el campo de la enseñanza en España, y hasta este momento no he tenido noticias de proyectos similares en este campo. Este proyecto piloto comenzó con trabajos voluntarios de estudiantes de Lengua Inglesa II. Algunos de ellos se han publicado en la web otros están siendo revisados:

DIGITAL STORYTELLING / RELATO DIGITAL
D p t o . F i l o l o g í a I n g l e s a & A l e m a n a
U N I V E R S I T A T D E V A L È N C I A
D r . C a r m i n a G r e g o r i S i g n e s
(http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DIGITAL_STORY_INDEX)

El uso del RDE se ha extendido ya en nuestro departamento y es una herramienta más para muchas asignaturas de Filología Inglesa: Historia de la Lengua, Léxico, Estilística e incluso cursos de doctorado. El curso próximo se verá definitivamente implementada como una actividad en muchas otras asignaturas. También hemos extendido a través de comunicaciones personales y seminarios el uso del RDE a institutos de enseñanza secundaria (e.g. en Aldaya y Picassent).

2.4. Esquema del proceso de elaboración de un relato digital personal educativo con *Fotos Narradas 3 o programas similares*.

Se precisa dominar o aprender el manejo de programas de ordenador de manejo sencillo y fáciles de conseguir (freeware). Hay que combinar programas de creación de videos (e.g. Photostory; Windows Movimaker, iMovie and iPhoto) con algunos de manipulación de audio, por ejemplo Audacity, y otro de tratamiento de imágenes por si se quiere modificar o mejorar la imagen (e.g. Photoshop). Dependerá del conocimiento informático del estudiante el utilizar programas más o menos sofisticados que puedan proporcionar resultados más o menos profesionales. También se recomienda que los estudiantes aprovechen los medios que ofrece internet como los bancos de sonidos del MEC por ejemplo. A grandes rasgos, estos son los pasos a seguir:

1. Guión del relato: se elabora el guión a partir de una producción propia o si el profesor lo requiere de una actividad guiada total o parcialmente.
2. Imágenes, efectos multimedia: se buscan imágenes para ilustrarla, se crea efectos o se eligen de entre los que ofrece el programa o internet y se ordenan de acuerdo con el guión.
3. Digitalizar o escanear las fotos, imágenes etc que no tenemos digitalizadas.
4. Insertar las fotos en fotos narradas/ windows movie maker u otro programa de edición de vídeo e imágenes.
5. Adaptación: se adapta el guión para el relato digital, recordando que las imágenes complementan el texto y el discurso oral.
6. Narrar tu voz y contar la historia.
7. Publicación del relato en internet (opcional)

2.5. Conclusión: el relato digital-educativo en Filología Inglesa UVEG

El RDE es en la actualidad una de las múltiples posibilidades que la narrativa digital ofrece, en este caso aplicado a la enseñanza y aprendizaje de idiomas. Es una herramienta todavía novedosa versátil, y multipropósito para muchos estudiantes españoles, hecho que puede acentuar su atractivo.

3. APRENDE CANTANDO (SING ALONG, LEARN ALONG)

Al igual que con el RDE, este proyecto también surgió como parte de la concesión del proyecto financiado por la Universitat de Valencia *Diseño y creación de materiales multimedia y profundización en la enseñanza semipresencial a través de la plataforma Aula Virtual* en el que colaboraron varios profesores para desarrollar en introducir las TIC en el aula y crear material online disponible para el profesorado y alumnado. Los objetivos y rationale que detrás del proyecto eran básicamente:

- a) Utilizar la música como apoyo para el aprendizaje de EFL
- b) Seleccionar canciones con trasfondo socio-cultural (“clásicas”) en lugar de canciones de moda para que el material no fuera perecedero.
- c) Favorecer la transversalidad, explotar cada una de las canciones, de acuerdo con su contenido, para ser utilizadas en varias asignaturas.
- d) Crear material online que pueda ser utilizado desde la plataforma virtual o desde la misma red. Con esa finalidad se ha confeccionado material fotocopiable (en pdf) y material para contestar en la web misma (p.ej. llenar huecos).



http://www.uv.es/gregoric/webTIC/Sing_and_Learn_EFL.html

El proyecto está estructurado en tres partes. En un primer estadio del desarrollo del proyecto se han seleccionado canciones con contenido político social. En un segundo y tercer estadio se contemplan desde aspectos más lúdicos (e.g. celebraciones,; naivdad, pascua, etc) a la selección de canciones de acuerdo con temas más abstractos (amor, odio, racismo) entre otros.

Teniendo en cuenta que una única canción, como hemos afirmado puede tener un contenido que combine varios de estos aspectos, se está creando un sistema de interrelación a través de links entre las canciones de acuerdo a varias categorías que tienen como eje principal las tres siguientes: asignaturas, temas y nivel. A partir de ahí cada canción se puede utilizar con diferentes propósitos.

La tipología de ejercicios que se ha elaborado en cada caso depende de la asignatura/s y del skill que se quiera practicar en cada caso. De igual forma hay ejercicios destinados a trabajo individual y otros destinados a trabajo en grupo.

El proyecto pretende crear una base de datos a la que poder recurrir si precisamos de material adicional para la enseñanza y aprendizaje de EFL. En cuanto a la metodología, se puede utilizar como trabajo individual del alumno fuera del aula, dentro o combinando las dos posibilidades.

4. CONCLUSIONES

En este artículo he expuesto algunas de las características más relevantes del relato digital personal enfatizando su función educativa y las ventajas que supone su utilización en el aula. Podemos concluir, una vez analizadas sus posibilidades, que el relato digital personal-educativo beneficia al estudiante por tratarse de un proceso en el que se integran técnicas tradicionales con el uso nuevas tecnologías. Las ventajas son múltiples tanto a nivel interpersonal, como académico e integrador, ya que el estudiante está manejando una serie de herramientas que promueven el proceso de aprendizaje a la vez que incorporan las nuevas tecnologías, donde el proceso de sintetización y capacidad comunicativa se pone a prueba en el diseño digital final.

En resumen, el relato digital es un género muy completo que se puede plantear como una actividad muy sencilla o muy compleja, y que requiere un esfuerzo por parte del estudiante sin exigirle el nivel de un escritor o realizador profesional, ya que el relato digital viene caracterizado por ser un producto personal y flexible, que puede ser utilizado a la vez de forma profesional (e.g. en programas educativos contra las drogas) o como mera herramienta de aprendizaje. Con la ventaja de que se puede compartir con el resto del mundo en apenas segundos si se publica en internet. Recogiendo las palabras de Daniel Meadows, los relatos digitales: son "short, personal multimedia tales told from the heart.... The beauty of this form of digital expression... is that these stories can be created by people everywhere, on any subject, and shared electronically all over the world."

En cuanto al proyecto *Sing Along, Learn Along*, en el grupo de trabajo creemos que puede resultar una herramienta muy útil como complemento o alternativa fuera y dentro del aula de aprendizaje.

REFERENCES

- [1] Center for Digital Storytelling is <http://www.storycenter.org/index1.htm>. A California-based non-profit 501(c)3 arts organization [1 Abril 2007]
- [2] Robin, Bernard R. 2007. *Educational uses of Digital Storytelling*
<http://www.coe.uh.edu/digital-storytelling/introductionroduction.htm> [1 Abril 2007]
- [3] Rodríguez Ruiz, J. A. 2007 *¿El relato digital, un nuevo género?*
http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm [1 Abril 2007]
- [4] Labov, W., & Waletzky, J. (1967). *Narrative analysis: Oral versions of personal experience*. Pp. 12-44 in J. Helm (Ed.), *Essays on the verbal and visual arts*. Seattle, WA: University of Washington Press.
- [5] Murray, J. H. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press. ISBN:0684827239
- [5] Berenguer, X. 1998. *Historias por ordenador*.
<http://www.iaa.upf.es/~berenguer/textos/histor/narrc.htm>. [Publicado en catalán en Serra d'Or, julio-agosto 1998]
- [6] DeSimone, M., Scott S., Lambrides L. 2006 (November 7). *Digital Storytelling. The New Literacy*
- [7] Lindsey, C. 2007. Handout for Digital Storytelling. www.texaschoolmarm.net
- [8] Gregori-Signes, Carmen. 2008. *Practical uses of digital storytelling*. CD_Publication: Title: INTED2007 Proceedings. ISBN: 978-84-611-4517-1 (Tuesday 4th March).
- [9] Pennock-Speck, B. (2008) *Teaching sociolinguistics using computer-based activities in a blended learning environment*. En L. Gómez Chova, D. Martí Belenguer, I. Candel Torres (Eds.) Proceedings of INTED2008. [CD-ROM] Valencia: INTED.
- [10] Clavel Arroitia, B y M^a G. Zaragoza Ninet. (2008) *Teaching English in the 21st century*. Valencia: International Association of Technology, Education and Development (IATED). 978-84-612-0190-7.
- [11] Barrett, Helen C. (2004). *Tutorials for Digital Storytelling*. [updated September 6, 2007] <http://electronicportfolios.com/digistory/index.html>