

## El relato digital educativo como herramienta de incorporación de las nuevas tecnologías a la educación superior: una experiencia práctica en Filología Inglesa

María Alcantud Díaz  
*Universitat de València*

*El propósito de este artículo es ilustrar una de las posibles aplicaciones del relato digital educativo a través de un ejemplo concreto. En la primera parte se describen algunos elementos de esta nueva herramienta didáctica enfatizando el hecho de que es una herramienta innovadora, motivadora y llena de posibilidades que combina aspectos de la narrativa oral tradicional con nuevas tecnologías. En la segunda parte veremos cómo se ha aplicado el relato digital educativo a una asignatura optativa de segundo ciclo del Departamento de Filología Inglesa: Estilística del Inglés.*

*Palabras clave: relato digital educativo, TIC, portafolio electrónico, transversalidad.*

*The main aim of this article is to show one of the possibilities of the educational digital story by means of a practical example. Firstly, some elements of this new tool are described, highlighting the fact that this is innovative, motivational and full of possibilities, and that it combines some aspects of the traditional oral narrative with new technologies. Secondly, we will see how educational digital storytelling has been used in an optional second cycle subject: English Stylistics.*

*Key words: educational digital storytelling, ICT, electronic portfolio, transversality.*

*Le but de cet article est d'illustrer une des possibles applications de l'histoire digitale éducative à travers d'un exemple concret. Dans la première partie on décrit quelques éléments de ce nouvel outil didactique en soulignant le fait que c'est un outil innovateur, motivant et plein de possibilités qui combine des aspects de la narrative orale traditionnelle avec de nouvelles technologies. Dans la seconde partie nous verrons comment on a appliqué l'histoire digitale éducative à une matière optative de second cycle du département de langue anglaise : stylistique de l'Anglais*

Mots-clé: *histoire digitale éducative, TIC, portfolio électronique, caractère transversal,*

Los comienzos del relato digital datan de 1994. Lambert (1997) –al frente del Center for Digital Storytelling (CDS) en Denver, Los Angeles y Washington D.C en EEUU y en Toronto, Canadá–, comenzó a utilizar este género fuera de la enseñanza. Ellos han enseñado desde entonces a más de 10.000 personas a elaborar historias en el ordenador de una duración de entre 3 a 5 minutos que incorporaban un narrador en primera persona, un sonido muy sencillo y un montón de imágenes (Stephens, 2009).

Por otro lado, autores como Barret (1991) incluyeron el relato digital como parte del portafolio electrónico, siendo una de sus principales novedades la inclusión de la voz y la reflexión del estudiante. La contribución a este género de Robin (2005 a 2008) fue esencial para su difusión y así lo prueban sus numerosas publicaciones y trabajos accesibles vía internet. Robin comenzó a trabajar con el relato digital considerándolo «una herramienta educativa que utiliza casi todas las destrezas que los estudiantes tendrán que utilizar en el siglo XXI». Más recientemente aquí en España, Gregori (2006-2009), comenzó a difundir el uso del relato digital como herramienta a través de artículos y proyectos de investigación en la Universitat de València, lo que nos ha permitido incorporar y elaborar distintos tipos de relatos digitales para adaptarlos a las necesidades de cada asignatura.

## **Pero, ¿qué es el relato digital?**

Para entender cómo hemos llegado al relato digital, debemos quizás remontarnos a los orígenes de la tradición oral y entender que nunca podría haber existido el relato digital sin la contribución del relato oral tradicional. Civallero (2007) nos describe así la tradición oral:

El padre le cuenta a su hija sus aventuras de juventud, historias mínimas que no aparecen escritas en ningún sitio pero que serán parte de la historia personal de la muchacha. La abuela le confía a su nieto la

<sup>1</sup> Robin, Bernard. [www.coe.uh.edu/~brobin](http://www.coe.uh.edu/~brobin)

receta exacta de ese postre que sus antepasados inmigrantes habían traído de allende los mares, y que a él tanto le gusta. El anciano sentado en el parque cuenta —a quién quiera escucharlo— su propia versión de la historia revolucionaria en la que participó de joven, una historia que los textos oficiales narran de acuerdo a su conveniencia, no siempre apegada a la realidad de los hechos. El curandero le transmite a su aprendiz la combinación exacta de corteza y hojas medicinales necesarias para elaborar un remedio, una fórmula transmitida a través de las generaciones y que no está anotada en ninguna parte. Son diminutos fragmentos de una tradición que se (re)produce a lo largo y ancho de todo el mundo, entre campesinos indígenas y entre docentes universitarios, entre amas de casa y dirigentes políticos: la tradición oral, la transmisión de saberes a través de la palabra hablada, la primera —y a veces la única— forma que tenemos para manejar nuestro idioma y para poder expresar y recibir, por ende, ideas y conocimiento.

La revolución llegó en 1440, cuando Gutenberg concibió y construyó la imprenta. Entonces, la tradición oral se fue convirtiendo en tradición escrita, las palabras se plasmaron en libros, que se empezaron a usar también en la enseñanza. Ahora, en pleno siglo XXI, estamos viviendo una nueva revolución, la incorporación de las nuevas tecnologías a las aulas. El relato digital es una herramienta que facilita dicha revolución, una herramienta adaptada a los nuevos tiempos, y digo adaptada porque también recoge lo mejor de la tradición oral.

### Composición del relato digital

El relato digital es una fórmula magistral compuesta por unos ingredientes muy bien elegidos, cada uno con una razón de ser:

a) *Relato oral*: según Ferrer Maizondo (2009),

*Los relatos orales entretienen, comunican y permiten un aprendizaje permanente y duradero; provocan la atención de niños y adultos y la comprensión de conceptos abstractos; permiten utilizar la fantasía de ambos, su creatividad e imaginación, a la vez que los potencia; y son una fuente de conocimiento, de goce estético, de placer intelectual y de utilidad inmediata.*

El relato oral en la educación es un vehículo excelente para despertar la mentalidad, impartir instrucción moral, el interés por la ciencia, la historia, la geografía, los estudios de la naturaleza... también un precioso instrumento para estimular la sensibilidad artística y literaria y avivar el sentido crítico. El relato oral es la base de los relatos digitales: Jean Monbourquette, en el prólogo al libro *Cuentos para crecer y curar*, además de expresarnos que educadores y terapeutas se están convirtiendo en “cuentacuentos”, nos dice que es bien sabido que tanto el conocimiento

como los elementos de la sabiduría humana se retienen mucho mejor cuando son transmitidos mediante historias y cuentos. Y, existen muchos estilos y muchas formas de contar cuentos.

- b) *Nuevas tecnologías de narración*: cuando a la fuerza del relato oral se le une la de las nuevas tecnologías, surge un arma con muchas posibilidades. Para el relato digital podemos usar software libre, lo que lo hace asequible y accesible a todos; tan sólo necesitamos un acceso a internet desde donde se pueden descargar fácilmente programas como Photo Story 3, Movie Maker, Audacity y otros, todos relacionados con el tratamiento de imagen y sonido. En este punto hay que resaltar un dato: es vital tener en cuenta que la tecnología siempre ocupa un segundo plano con respecto a la historia en sí, que es lo principal (Banaszewski, 2002).
- c) *Incorporación de sonido*: según la Confederación de Asociaciones de Educación musical, en su documento para el debate “La música en la educación general” (Coaem, 2004), «la música debe ocupar un papel importante en la educación, dado que desarrolla unas capacidades altamente globalizadoras tanto en el proceso cognitivo como en la dimensión comunicativa y humana». Esto parece indicar, por tanto que la incorporación del sonido al relato oral digital no hace sino aumentar la creatividad y la motivación de los estudiantes y darle un mayor sentido, dotando al mismo tiempo de un aspecto más profesional a sus trabajos. De hecho, una de los puntos evaluables de los relatos digitales, según la tabla de evaluación que encontramos en Robin (2006) referente a los usos educativos del relato digital, es la elección de una música adecuada al tema y la composición del relato elegido.
- d) *Incorporación de la imagen*: todos hemos oído la frase “una imagen vale más que mil palabras”, con la que se argumenta que la información visual es siempre más fácil de recordar que la información oral. Por ejemplo, si queremos definir un volcán, necesitamos muchas palabras para llegar a la comprensión exacta de lo que es este accidente geográfico, mientras que con la visualización de una única imagen, podemos llegar a la comprensión de la idea mucho más fácilmente. Según Dürsteller (2000), «La información verbal y la información visual estimulan distintas zonas del cerebro. El lenguaje es esencialmente secuencial y dinámico. Leer o explicar algo que no se conoce de antemano requiere un cierto tiempo».

## Usos del relato digital

El relato digital educativo tiene una serie de usos bien definidos en la docencia y se puede adaptar e incorporar fácilmente el uso de las TIC a las aulas dentro del marco de EEES. A continuación resumo brevemente

te los principios presentados en Gregori (2008), junto con algunos otros extraídos de mi propia experiencia (cf. Alcantud y Gregori, en prensa) en el uso del relato digital en el aula y que justificarían la incorporación del relato digital como herramienta que se adapta a los principios del marco europeo:

- a) *Aplicación de nuevas tecnologías.* Ya hemos mencionado la exigencia o necesidad, de acuerdo con la adaptación al EEES, de incorporar nuevas metodologías a la educación superior, y dentro de éstas, evidentemente se encuentra la aplicación de nuevas tecnologías. El relato digital es una herramienta de aplicación de estas nuevas tecnologías con sentido y con un fin bien definido.
- b) *Motivación.* El trabajo realizado en los relatos digitales entra dentro de la categoría *Project work* (Fried-Booth, 1990) o trabajo en proyectos, una metodología usada y reconocida ampliamente en el ámbito de la docencia. El trabajo en proyectos está considerado el “puente” que une el aprendizaje de una disciplina con la práctica o el uso que los estudiantes hagan de la misma. Los proyectos en docencia requieren de la cooperación e implicación de los estudiantes. Estudios realizados sobre el aprendizaje, por ejemplo de *Community Language Learning* (1998), han resaltado la importancia de la cooperación de los estudiantes en los trabajos relacionados con el temario de las diferentes disciplinas como factor de motivación. Cuanto más involucrado está un estudiante en un proyecto, más posibilidades hay de que lo lleve a buen término y de que obtenga beneficios. La máxima del trabajo en proyectos es que el docente debe estar para enseñar, proponer, ayudar, ser consultado y finalmente para revisar y corregir (Alcantud, 2008) y ésta es precisamente la labor del docente que trabaja con el relato digital.
- c) *Fomenta la independencia en el aprendizaje del alumno, la personalización del mismo y la investigación.* Parte del éxito del relato digital entre los estudiantes, como hemos comprobado según nuestra experiencia, es que ellos están sentados en la silla del “director de la película”, ellos escriben las historias, las ilustran y seleccionan las imágenes y deciden qué música es la más adecuada para su composición (cf. Banaszewski, 2002). Esto les hace aprender a investigar y a sintetizar. Su uso como relato digital educativo ha hecho pasar al alumno de, simplemente presentar un escrito, a algo mucho más profesional, que requiere, en el caso que nos ocupa, un trabajo en grupo. El relato digital pretende ser un arte colaborativo, es más realista de esa manera, y más divertido, esperamos que los estudiantes vean el proceso de creación del relato digital como una oportunidad para aprender y crecer como parte de un colectivo (Lambert, 2007).

- d) *Fomenta la creatividad.* «Las posibilidades ofrecidas por las herramientas multimedia que se usan en el relato digital invitan a los estudiantes a ser más creativos» (Gregori, 2008: 21). El punto de partida para que esta herramienta fomente la creatividad es empezar por una idea pequeña (Lambert, 2007) e ir desarrollándola paulatinamente, teniendo en cuenta la tendencia natural del ser humano de hacer una historia de cualquier idea.
- e) *Actividad que se adapta a créditos ECTS.* Según el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece no sólo el sistema europeo de transferencia de créditos (ECTS) –cuya implantación ha sido recomendada en las sucesivas declaraciones de Bolonia (1999) y Praga (2001)–, sino también el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional, como medidas encaminadas a la construcción del Espacio Europeo de Educación Superior:

*La adopción de este sistema constituye una reformulación conceptual de la organización del currículo de la educación superior mediante su adaptación a los nuevos modelos de formación centrados en el trabajo del estudiante. Esta medida del haber académico comporta un nuevo modelo educativo que ha de orientar las programaciones y las metodologías docentes centrándolas en el aprendizaje de los estudiantes, no exclusivamente en las horas lectivas.*

El relato digital se adapta perfectamente a esta filosofía de trabajo. Una vez se ha explicado la metodología a seguir al estudiante, es éste el que ha de trabajar e investigar por su cuenta o con su grupo de trabajo. El objetivo principal es aprender trabajando, no sólo en horas lectivas.

- f) *Mejora las destrezas relacionadas con la expresión.* En el relato digital, dos de los pasos a seguir son la confección de un guión y la grabación de la voz, de manera que tanto la expresión escrita como la hablada han de ser revisadas y corregidas hasta obtener un relato final de calidad (Gregori, 2008; Robin, 2006).

## Una experiencia práctica

El proyecto desarrollado para la asignatura de estilística (cf. Alcantud y Gregori, en prensa) es uno de los varios proyectos que estamos llevando a cabo en la UVEG. Como afirma Gregori (2008: 20), una de las posibilidades que ofrece el relato digital es fomentar y alentar el uso de destrezas discursivas:

El relato digital puede servir al propósito de tratar la estructura y organización del discurso: cumpliendo con las convenciones de los géneros y subgéneros (por ejemplo poesía, teatro, novela, discurso persuasivo,

publicidad, trabajos académicos, etc.). Las historias digitales intentarán sintetizar y extrapolar las características de los diferentes géneros de manera que se puedan usar como punto inicial de referencia para un estudio más en profundidad (recepción e interpretación), de trabajos literarios u otros tipos de discurso (por ejemplo publicidad, comedias de situación, artículos periodísticos). Una vez producidas, también serán útiles para ayudar a los estudiantes en la producción de mini-ejemplos de distintos géneros. Este es el caso de Estilística del Inglés, en el que los estudiantes producen versiones digitales de novelas de detectives (cf. Alcantud, 2008) [mi traducción].

Antes de entrar de lleno en cómo hemos aplicado el relato digital en esta asignatura, hemos de realizar dos aclaraciones:

1. Como en el resto de asignaturas de la Universitat de València, ofrecemos dos itinerarios para que nuestros estudiantes puedan estudiar la asignatura: el sistema PIE (Proyecto de innovación educativa) y el sistema tradicional. Los estudiantes se pueden acoger libremente a una de estas dos alternativas. En el sistema PIE, los alumnos eligen un sistema de enseñanza que no está basado única y exclusivamente en un examen del temario, como el sistema tradicional, sino que parte de la nota final la consiguen por medio de proyectos como portafolios (electrónicos en algunos casos, como en la asignatura que nos ocupa), relatos digitales y otras actividades prácticas. El mayor o menor número de alumnos que deciden participar en el proyecto PIE está en función de la propuesta que el profesor les hace, por lo tanto un alto índice de participación implica a su vez un alto índice de motivación y de predisposición por parte de los alumnos.
2. En la Universidad de Valencia, tenemos a nuestra disposición una plataforma educativa llamada Aula Virtual. Con ella, podemos no sólo evaluar a los alumnos, sino también dejarles material en la carpeta de recursos, realizar actividades y exámenes autocorrectivos, dejar noticias y muchas otras tareas más. La asignatura de la que vamos a hablar, Estilística del Inglés, se ha trabajado casi enteramente a través de Aula Virtual, un paso más en la incorporación de nuevas tecnologías a la docencia y al mismo tiempo una pequeña colaboración con el desarrollo sostenible, al ahorrar tinta y papel procedente de exámenes y trabajos (Alcantud, 2008).

### ***Participantes***

105 estudiantes de segundo ciclo de la licenciatura de Filología Inglesa se matricularon en la asignatura, de los que 88 decidieron seguir el itinerario PIE. Formaron 26 equipos de trabajo de relato digital.

## Organización de la asignatura

Como ya he mencionado, esta asignatura se hizo utilizando casi en su totalidad nuestra plataforma educativa Aula Virtual. Por una parte, se realizaron cinco tests autocorrectivos que los alumnos hacían desde sus propios ordenadores. Por otra parte, los estudiantes trabajaron un portafolio electrónico en forma de revista virtual digital (Alcantud-Díaz, 2008) en donde plasmaron todo el temario práctico programado en la asignatura en forma de proyectos. Por último, y como parte de este portafolio, realizaron un relato digital relacionado con la novela de detectives y que a continuación vamos a desarrollar.

La evaluación de la asignatura estaba dividida de la manera siguiente: 40% Test autocorrectivos; 40% Portafolio electrónico; 15% Relato digital; 5% Asistencia y participación.

### El proceso de incorporación de relato digital

#### 1. Planificación del proyecto

*Estudio del género novela de detectives*: aprendizaje de los contenidos del temario propiamente dichos. El tema propuesto en el aula fue el estudio de un género concreto: la novela de detectives. Se introdujeron las diferentes características del género y sus protagonistas, así como una breve historia del mismo en la que se enfatizaron los diferentes perfiles que la figura del detective ha tenido a través de la historia, desde el duro Philip Marlowe de Chadler, pasando por el perspicaz Sherlock Holmes de Conan Doyle hasta la entrañable Miss Marple de Agatha Christie. Los contenidos fueron los siguientes: *Crime fiction, Detective fiction, The whodunit, The private eye novel, English Golden age detective novels, Police procedural* y *Proposed rules*. Los estudiantes tuvieron que elegir las características del principal investigador de entre uno de estos apartados del género para sus relatos. Además, tuvieron que seguir los pasos del punto *procedimiento policial*<sup>2</sup> para componer sus relatos. Estos pasos fueron:

- El detective casi nunca es el primero en la escena del crimen.
- Existen informes forenses a los que hay que esperar.
- Existen reglas que hay que cumplir o no.
- Se detienen sospechosos, a veces por error.
- Presión por parte de estamentos superiores y de los medios de comunicación.
- Un gran equipo de investigación.
- Bares o lugares en donde se discute el caso.

<sup>2</sup> Detective Fiction [www.knowledgerush.com/kr/encyclopedia/Detective\\_fiction](http://www.knowledgerush.com/kr/encyclopedia/Detective_fiction)



- Informadores de fuera de la policía.
- Taller de relato digital.

La propuesta para el trabajo fue elaborar en grupos de cuatro estudiantes una historia de detectives utilizando el formato del relato digital y aplicando las convenciones del género para su elaboración. Los alumnos tendrían que inventar una historia de detectives original (aunque respetando las pautas establecidas), de una duración máxima de cinco minutos.

*Taller de formación previa sobre relato digital:* como punto de partida, se dedicó una sesión al aprendizaje del uso de software relacionado con el relato digital en el que se incluyó una definición de la herramienta, sus elementos, cómo descargarse los programas más sencillos, en este caso photo story 3, cómo usarlo, cómo añadirle audio y de dónde obtener imágenes.

2. **Recogida de datos:** los estudiantes tuvieron un período de tiempo para formar los grupos, decidir el tema y realizar un esquema general de la historia con recogida de bibliografía, imágenes y sonido relacionados con la historia que querían desarrollar, para que les ayudara en la creación del guión. Simplemente tenían que llenar una carpeta creada a tal fin con información, pero sin entrar en la fase de selección.
3. **Escritura y entrega de guiones:** Una vez recogida la información, elaboraron los guiones y los enviaron por correo electrónico para que fueran corregidos y reenviados.
4. **Desarrollo del proyecto.** Al recibir los guiones de nuevo, los estudiantes se reunieron por grupos para realizar los relatos digitales que, una vez acabados, tenían que cargar en el Aula Virtual. En la última sesión del curso, los estudiantes expusieron sus relatos en el aula – previamente se les indicó que si algún estudiante no estaba de acuerdo con enseñar su trabajo a los demás, lo comunicara por escrito. Esta presentación, permitió que, además, pudieran fijar los conocimientos adquiridos sobre el relato digital y, por qué no, disfrutar de una última sesión del curso más distendida.
5. **Evaluación de los relatos:** la evaluación se basó en la tabla de evaluación publicada por Robin<sup>3</sup>. Robin sugiere evaluar los relatos digitales de acuerdo con los siguientes puntos:
  - El propósito de la historia: si se manifiesta pronto y se mantiene.
  - El punto de vista personal reflejado en la historia.

---

<sup>3</sup> Robin, Bernard. [www.coe.uh.edu/~brobin](http://www.coe.uh.edu/~brobin)

- Pregunta dramática. En este caso, de acuerdo con el género se sugirió como pregunta dramática *¿Quién es el culpable?*
- Creación de distintas atmósferas.
- Claridad de la voz y de la pronunciación.
- Ritmo de la historia.
- Audio adecuado.
- Calidad de imágenes.
- Capacidad de síntesis (duración máxima 5 minutos).
- Gramática y buen uso del inglés.
- Originalidad.
- Que evitaran la utilización de subtítulos en todas y cada una de las imágenes del relato, tan sólo las necesarias para el desarrollo de la historia.
- Al menos parte de los contenidos estudiados sobre el tema debían estar reflejados en la historia.

Estas tres últimas se añadieron para intentar ayudarles en la elaboración del relato.

6. Problemas: el primer problema que encontré, en la fase inicial, es que, después del periodo de euforia por la novedad del proyecto y, tras el taller de relato digital –con mucho intercambio de mensajes por correo electrónico y tutorías personalizadas solicitando más información, comenzó un periodo de anti-climax (Fried-Booth 1990) en el que, a pesar de los plazos de entrega, costó que enviaran los guiones para su corrección–.
- Otro problema estuvo relacionado con el uso de los programas en sí. Algunos estudiantes, los que no se mostraban tan seguros con el uso del ordenador, a veces se vieron desbordados y necesitaron ayuda extra. Afortunadamente, la comunicación con el grupo fue muy fluida y todos los problemas técnicos quedaron resueltos de dos maneras: con sesiones en las tutorías y con un foro que se abrió dentro del aula virtual precisamente para ese fin, para que los estudiantes estuvieran en contacto en todo momento y se pudieran solucionar los problemas técnicos.
- El último problema estuvo relacionado con la plataforma virtual en sí. El cargar los proyectos en el aula virtual no fue fácil y requirió de cierta asistencia por parte de los técnicos de la Universitat de València encargados de ese tema. Necesitamos descargarlos el programa, también gratuito, VLC player para poder ver los relatos en el Aula Virtual.

## Resultados y conclusión

Los estudiantes entregaron 26 relatos digitales, dos de ellos realizados con el programa Windows moviemaker –estudiantes que tenían conoci-

mientos avanzados de edición y tratamiento de imágenes-, el resto realizados con el programa Photo Story 3. Para evaluar los resultados obtenidos, seguiremos la guía de evaluación mencionada anteriormente.

En primer lugar, en cuanto al propósito de la historia, todos han creado una historia de detectives, algunos de una manera muy original, como es la de un grupo que creó una historia de detectives utilizando imágenes de caramelos en forma de ositos, pero sí que han sido fieles a las pautas marcadas con respecto a la aplicación de las convenciones del género estudiado.

En segundo lugar, la pregunta dramática que se les planteó, ¿Quién es el culpable?, ha sido contestada en la totalidad de los casos. En este ejercicio, éste era un punto fácil de conseguir, puesto que el eje central de las historias tenía que girar alrededor del culpable de los crímenes.

Además, la creación de diferentes atmósferas ha sido un campo en donde especialmente han superado las expectativas. En todos los relatos se recrearon diferentes escenarios, tanto interiores como exteriores, algunos de ellos muy originales.

En cuanto al sonido, los estudiantes, en general, han sabido adecuar la música al tempo de sus historias aunque sí que han existido ciertas dificultades a la hora de coordinar la voz y la música sin que la una eclipsara a la otra. Por otro lado, se ha puesto en evidencia la necesidad de hacer más hincapié en la mejora de la pronunciación de nuestros estudiantes de inglés. En varios relatos, no han demostrado el nivel suficiente que deberían presentar los alumnos de segundo ciclo de Filología Inglesa. A pesar de que se les pidió que todos los miembros del grupo participaran en la grabación de la voz, esto no ha sido siempre así; se han apoyado en el estudiante que más nivel presentaba en la disciplina oral.

El ritmo de la historias se ha conseguido de manera irregular: en algunas historias, han conseguido crear un ambiente de misterio e intriga propio de una buena novela de detectives; otros han optado por dotar a sus relatos de una estructura de comedia y ofrecido el ritmo en clave de humor. Afortunadamente, tan sólo una minoría no ha conseguido mantener el ritmo adecuado para que la historia no resultara tediosa.

Las imágenes utilizadas fueron obtenidas de tres fuentes principales: la fuente mayoritaria fue internet (a través del buscador Google), de dónde obtuvieron alrededor del 70% del material gráfico. En segundo lugar, algunos trabajos estuvieron elaborados con fotografías tomadas por los propios estudiantes, bien tomadas a ellos mismos –para ser los protagonistas de sus propios relatos– o bien a otras personas y lugares (esto ha ocurrido en 4 de los relatos). Por último, también han recurrido a imágenes escaneadas que principalmente han servido para rellenar aquellos espacios para los que no habían encontrado otras opciones mejores. Dos de los trabajos, los realizados con Windows Movie Maker, incorporaron vídeos a sus relatos. La calidad de estas imágenes en general ha sido buena aunque, a pesar de que se les indicó que debían utilizar imágenes de 400 ó 500 pixels, no siempre lo han tenido en cuenta, por lo que en algunos casos se ha distorsionado la imagen, con la consiguiente pérdida de calidad de las mismas.

Los estudiantes sí que han respetado en su mayoría la capacidad de síntesis, elaborando sus relatos con una duración de entre 3.5 y 5 minutos. Tan sólo dos de ellos han tenido una mayor duración. Esta adecuación de la capacidad de síntesis se pudo corregir antes de la elaboración de los relatos, puesto que tuvieron que entregar los guiones previamente para ser corregidos no sólo en cuanto a gramática, sino también a duración.

Por último, el nivel de gramática en general ha sido superior al de expresión oral. Los estudiantes han estado al nivel que se les exigía, aunque, salvo algunas excepciones, de una manera discreta. La gran calidad de los trabajos entregados se vio reflejada en sus notas finales, que evidenciaron a su vez el alto grado de compromiso y motivación de los estudiantes.

Una vez acabada la actividad, se les pidió a los estudiantes que la valoraran. En general, los comentarios fueron muy positivos, definiéndola como provechosa, puesto que se habían puesto al día en el campo del software y además habían practicado la disciplina oral más de lo que pensaban y también la escrita. También la definieron como divertida, entretenida y al mismo tiempo dura, ya que habían tenido que hacer una ardua labor de búsqueda e investigación.

Lo que sí está claro es que esta herramienta, el relato digital, está llena de posibilidades, para cualquier materia, dentro y fuera de las aulas. Por otro lado, y según la experiencia que hemos tenido, la motivación, que suele ser una de las asignaturas pendientes de nuestros estudiantes, es uno de los logros fundamentales del relato digital.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alcantud Díaz, María (2008). "Innovation, motivation and sustainable development in second cycle of English". Actas del International Technology, Education and Development Conference. València.
- Alcantud Díaz, María y Gregori Signes, Carmen (en prensa). "Helping students to produce their own short digital story. A Practical case in the subject of Stylistics". Presentada para revisión y publicación para el XXXIII Congreso AEDEAN, Universidad de Cádiz Noviembre 2009.
- Banaszewski, Tom. (2002). "Digital Storytelling finds its place in the classroom". MultiMedia Schools. <http://www.infoday.com/MMSchools/jan02/banaszewski.htm>
- BOE 106 jueves 4 mayo de 2006 . Ley orgánica de educación. Disposiciones generales.
- BOE 284. 18 septiembre 2003 17643 REAL DECRETO 1125/2003, de 5 de septiembre, Por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.
- Barret, Hellen. <http://electronicportfolios.org/>
- Center for digital storytelling. <http://www.storycenter.org/index1.html>
- Barret, Helen C. (2006). "Digital Stories in ePortfolios: Multiple Purposes and Tools". <http://electronicportfolios.org/digestory/purposes.html>
- Civallero, Eduardo (2007). "El relato oral" <http://www.tradicional.blogspot.com/>
- Coaem (Confederación de asociaciones de educación musical) (2004). "Documento para el debate: la música en la educación general" [www.aulodia.com/word/musica\\_educ\\_general.pdf](http://www.aulodia.com/word/musica_educ_general.pdf)
- Community Language Learning (1998). <http://members.fortunecity.com/nadabs/communitylearn.html>
- Dürsteler, Juan C. (2000). "Una imagen vale más que 100 palabras". La revista digital de InfoVis.net. Mensaje nº 18. [www.infovis.net/printMag.php?lang=1&num=18](http://www.infovis.net/printMag.php?lang=1&num=18)

- Ferrer Maizondo Saldaña. (2009). "El relato oral en la sesión de aprendizaje". [www.redem.org/boletin/boletin150209f.php](http://www.redem.org/boletin/boletin150209f.php)
- Fried-Booth, Diana L. (1990). "Project work" Oxford. Oxford University Press
- Gregori Signes, Carmen. (2008a). "Dos actividades para el E\_Portfolio: el relato digital y Aprende Cantando. Proceedings "Jornada Nacional sobre Estudios Universitarios de los proyectos de convergencia a la realidad de los nuevos títulos" [CD Publication] [Internet document available at [http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DIGITAL\\_STORY\\_INDEX](http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DIGITAL_STORY_INDEX)].
- Gregori Signes, C. (2008b). Integrating the old and the new: Digital Storytelling in the EFL language classroom. GRETA. Revista para Profesores de Inglés, 16, 43-49.
- Gregori Signes, C (2008c). Practical uses of digital storytelling. CD\_Publication: Title: INTED2007 Proceedings.
- Gregori Signes, C. (2007). "El Relato Digital en el Aula". Ponencia impartida en XXI Congreso Internacional AEDEAN 2007. La Coruña 16-19 Noviembre 2007. Universidad de La Coruña
- Lambert, Joe. (2007). "Digital storytelling cookbook" Digital Diner Press. <http://www.storycenter.org/cookbook.htm>
- Porter, Bernajeán, Davidson, Hall. (2005). The art of digital storytelling. Revista Discovery Education. [www.unitedstreaming.com](http://www.unitedstreaming.com)
- Robin, Bernard (2008). "Implementation of Digital Storytelling in the Classroom by Teachers Trained in a Digital Storytelling Workshop". [http://fp.coe.uh.edu/brobin/homepage/site2008\\_briefpaper-Dogan\\_Robin\\_final.pdf](http://fp.coe.uh.edu/brobin/homepage/site2008_briefpaper-Dogan_Robin_final.pdf)
- Robin, Bernard (2007). "The Convergence of Digital Storytelling and Popular Culture in Graduate Education" <http://fp.coe.uh.edu/brobin/homepage/DS-Pop-Culture.pdf>. <http://fp.coe.uh.edu/brobin/homepage/Educaional-Uses-DS.pdf>
- Robin, Bernard (2005). "A Multilevel Approach to Using Digital Storytelling in the Classroom" <http://fp.coe.uh.edu/brobin/homepage/SITE2005-article.htm>
- Stephens, Autumn (2009). "Digital art and soul" <http://www.themonthly.com/up-front-08-08.html>
- U.V. Memoria de Grau d'Estudis Anglesos. Exposició pública dels estudis de Grau. (disponible en [www.uv.es](http://www.uv.es)) documento 2009

