

## USOS PEDAGÓGICOS DE LOS RELATOS DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS\*

### PEDAGOGICAL USES OF DIGITAL STORIES IN THE ENGLISH TEACHING AND LEARNING PROCESS

Claudio Díaz Larenas\*\*  
Mabel Ortiz Navarrete\*\*\*

#### RESUMEN:

*El presente artículo revisa el proceso de creación de los relatos digitales y las ventajas pedagógicas que esta herramienta puede ofrecer en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de expresión oral y escrita en inglés. Para este fin se describen las características más relevantes de un relato digital, su proceso de creación y los recursos principales que se utilizan para su desarrollo. Además de lo anterior, se describen las competencias lingüístico-pedagógicas que desarrollan los estudiantes durante el proceso de creación del relato.*

**Palabras clave:** relatos digitales, inglés, enseñanza, multimedia, tecnologías.

#### ABSTRACT:

*This paper examines the creation process of digital stories and the pedagogical advantages that they could offer to the development of speaking and writing in English. The paper describes the basic steps when doing a digital story: its characteristics, its creation process and the digital resources necessary for its development. The linguistic and pedagogical competences that student-teachers develop when doing digital stories are also reviewed.*

**Key words:** digital stories, English, teaching, multimedia, technologies.

\* Recibido: 30 de noviembre 2010.  
Aceptado: 17 de diciembre 2010.

Este artículo se inserta en el contexto del proyecto FONDECYT N° 1085313/2008 “El Sistema de Cognición Docente, las Actuaciones Pedagógicas del Profesor de Inglés Universitario y su Impacto en la Enseñanza-Aprendizaje del Idioma”.

Este trabajo fue presentado como ponencia en el XIII Congreso Internacional de Humanidades, Santiago de Chile, UMCE, octubre 2010.

\*\* Claudio Díaz Larenas. Prof. de Inglés, Doctor en Educación y Magíster en Artes c/m en Lingüística. Universidad Católica de la Santísima Concepción, Alonso de Ribera 2850, Edificio Santo Tomás Moro, Campus San Andrés, Casilla 297, Fonos: 56-41-2735625 / 621 / Fax: 56-41-2735639, Concepción, Chile, cdiaz@ucsc.cl.

\*\*\* Mabel Andrea Ortiz Navarrete, Profesora de Inglés por la Universidad de Concepción, Magíster en Tecnologías Educativas por la U. de la Frontera y doctoranda en Lingüística por la Universidad de Concepción. Universidad Católica de la Santísima Concepción, Alonso de Ribera 2850, Edificio Santo Tomás Moro, Campus San Andrés, Casilla 297, Fonos: 56-41-2735625 / 621 / Fax: 56-41-2735639, Concepción, Chile, mortiz@ucsc.cl.

## INTRODUCCIÓN

La emergente Sociedad de la Información y Comunicación se sustenta en el uso de tecnologías que pretenden promover cambios fundamentales en la forma de enseñar y aprender. Los desafíos actuales se centran en la integración adecuada de estas nuevas herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, con el fin de incorporar metodologías áulicas innovadoras y mejorar los actuales diseños de enseñanza y, de esta manera, apoyar significativamente el aprendizaje.

En la denominada era digital han irrumpido distintas herramientas tecnológicas que pueden enriquecer de manera significativa la enseñanza y que generan nuevos caminos de innovación educativa que todo docente debería explotar. Tal es el caso de los relatos digitales que, como se plantea en este artículo, es una nueva forma de relatar historias a través de la combinación de múltiples recursos multimediales que, utilizados adecuadamente, pueden ser un gran aporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera.

Esta nueva forma de expresión comunicativa refleja el avance de los recursos tecnológicos en el campo de la enseñanza y del aprendizaje y, por ende, la actualización de los métodos didácticos, utilizados en la construcción del conocimiento. Desde esta perspectiva, el relato digital, como herramienta didáctica, apunta a una nueva forma de expresión y comunicación y a un nuevo arte narrativo que ofrece mayores elementos que un simple escrito tradicional para expresar ideas.

### 1. MARCO TEÓRICO

Narrar es relatar de manera oral o escrita una historia, entregando detalles de lo que va ocurriendo hasta llegar a un final; cuando se habla de un relato digital, las historias son recreadas con formatos muy variados (Londoño y Rodríguez, 2009). Un relato digital tiene una duración aproximada de 3 minutos y consiste en una serie de imágenes estáticas que combinadas con narración, música, efectos de sonidos, cuenta una historia que puede ser personal, creada o referida a un evento histórico (Rodríguez y Londoño, 2009; Robin, 2006; Bull y Kajder, 2004).

A partir de su definición, se evidencia que una serie de elementos interviene en el proceso de creación del relato digital con el propósito de incentivar el desarrollo de la expresión personal del educando a través de la oralidad, la escritura y el uso de elementos visuales, lo que contribuye, de una u otra manera, al desarrollo de las competencias tecnológicas y lingüísticas del estudiante.

Existen distintos programas multimediales que pueden ser utilizados para la creación de un relato digital: *Microsoft Photo Story*, *Imovie*, *Windows Movie Maker*, etc. Dentro de estos programas se introducen elementos como imágenes estáticas, música, efectos de transición, títulos y narraciones que dan vida al relato digital. Estos elementos adquieren gran importancia, puesto que marcan la diferencia con un relato escrito tradicional. Hoy en día la tecnología permite utilizar estos elementos conjuntamente y “a partir de la intervención del estudiante, multiplicando de este modo las oportunidades que éste tiene de ser parte activa en su propio proceso de enseñanza y aprendizaje” (Fernández, McCormack y Remondino, 2005).

## 2. EL PROCESO DE CREACIÓN DEL RELATO DIGITAL

De acuerdo con Loyo y Rivero de Magnazo (2005), la era de la tecnología y la computación ha provocado un gran impacto en el diseño y distribución de la educación, alejándola de la pedagogía tradicional y conduciéndola hacia un modelo orientado a procesos, más colaborativo y menos autoritario. En este sentido, la creación de un relato digital propicia el trabajo colaborativo, puesto que los estudiantes pueden desarrollar el relato de manera grupal, discutiendo sobre la correcta combinación de los elementos que favorezcan el desarrollo de la historia y enriquezcan el relato.

En el proceso de creación de un relato digital, el rol del docente y del estudiante se reformulan; el primero cumple un papel más secundario, cerciorándose de que el estudiante cumpla con los objetivos lingüístico-pedagógicos propuestos, pero es este último quien asume un rol activo y controla gran parte del proceso, pues actúa de forma independiente y toma sus propias decisiones para de representar el relato de la mejor manera. El relato digital como recurso didáctico contribuye, además, a la autonomía del estudiante. Scharle y Szabó (2000) señalan que en un proceso de aprendizaje autónomo, “los estudiantes se comportan responsablemente, puesto que ellos están conscientemente haciendo un esfuerzo para contribuir a su propio aprendizaje”. Las etapas de desarrollo de un relato digital implican:

1. la elaboración de un guion escrito y posterior revisión en conjunto. Esta etapa de elaboración del relato digital permite a los estudiantes demostrar su creatividad y capacidad para organizar ideas y sintetizar información;
2. la búsqueda de imágenes adecuadas para la historia;
3. la discusión, revisión y corrección del guión;
4. la selección de efectos y música de fondo, pues la música es un complemento importante en el relato de una historia, ya que su incorporación tiene un impacto emocional en el auditor que refuerza la narración;
5. la elección del programa donde se combinan los elementos mencionados anteriormente a través del cual se realiza la secuencia de las imágenes y se agregan los efectos especiales y las transiciones;
6. finalmente, la grabación de la narración, la que debe ajustarse al tiempo de duración de un relato digital. La incorporación de una voz enriquece la historia, por ende, el tono de la voz, los cambios de voces para dramatizar el relato y el volumen juegan un papel fundamental.

Para Arcos, Ortega y Amilburu (2009), el proceso de una buena historia digital ha de tener cuatro fases importantes: obtener información, analizarla, crear y componer la historia y, por último, comunicarla. Durante estas etapas, el estudiante pone en práctica diversas tareas que contribuyen al desarrollo de distintas habilidades comunicativas.

Las siguientes figuras describen los pasos más relevantes del proceso de creación de un relato digital en el programa *Windows Movie Maker*.

### 1. Añadir un título

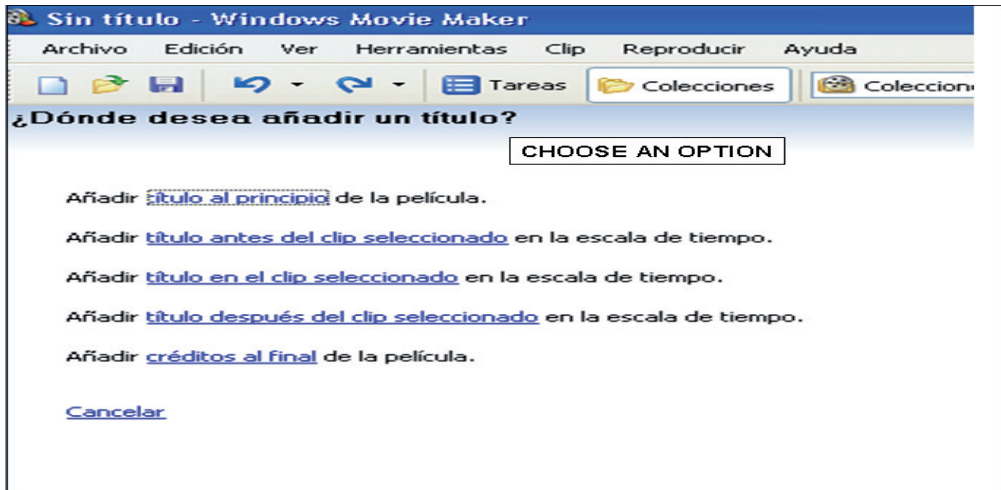


Figura 1: Título del relato digital.

### 2. Incorporar las imágenes

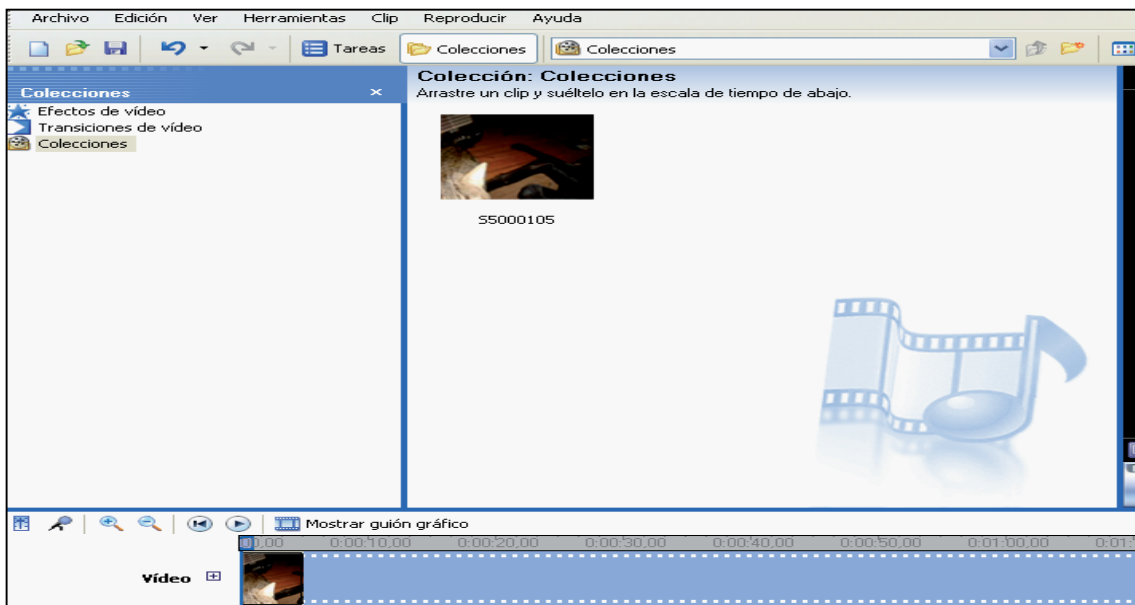


Figura 2: Imágenes del relato digital.

### 3. Añadir efectos y transiciones de video

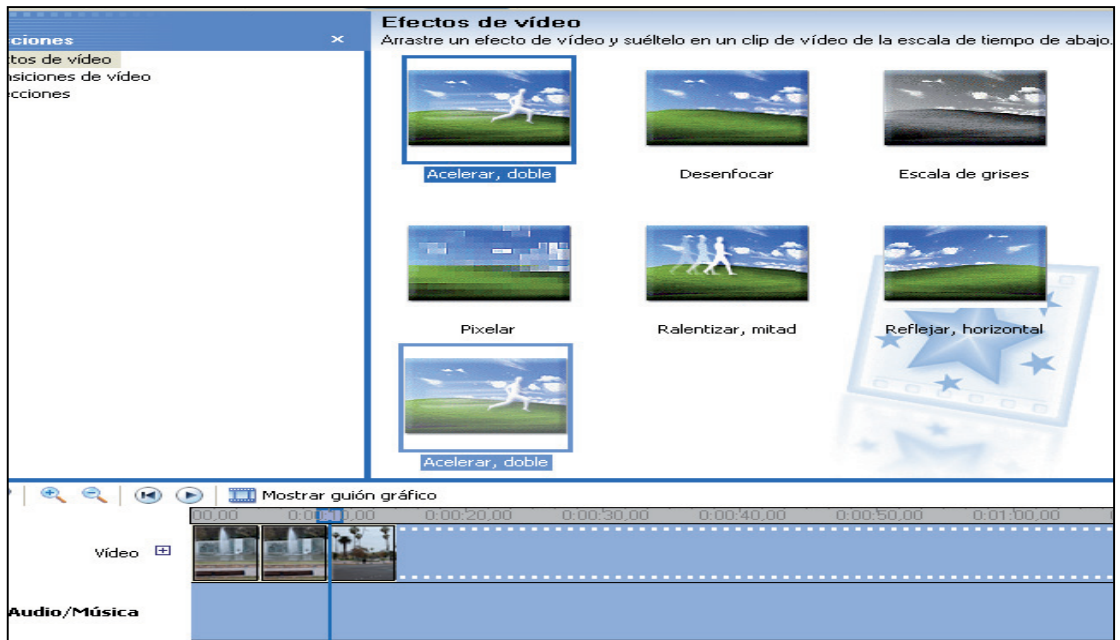


Figura 3: Efectos del relato digital.

### 4. Añadir narración

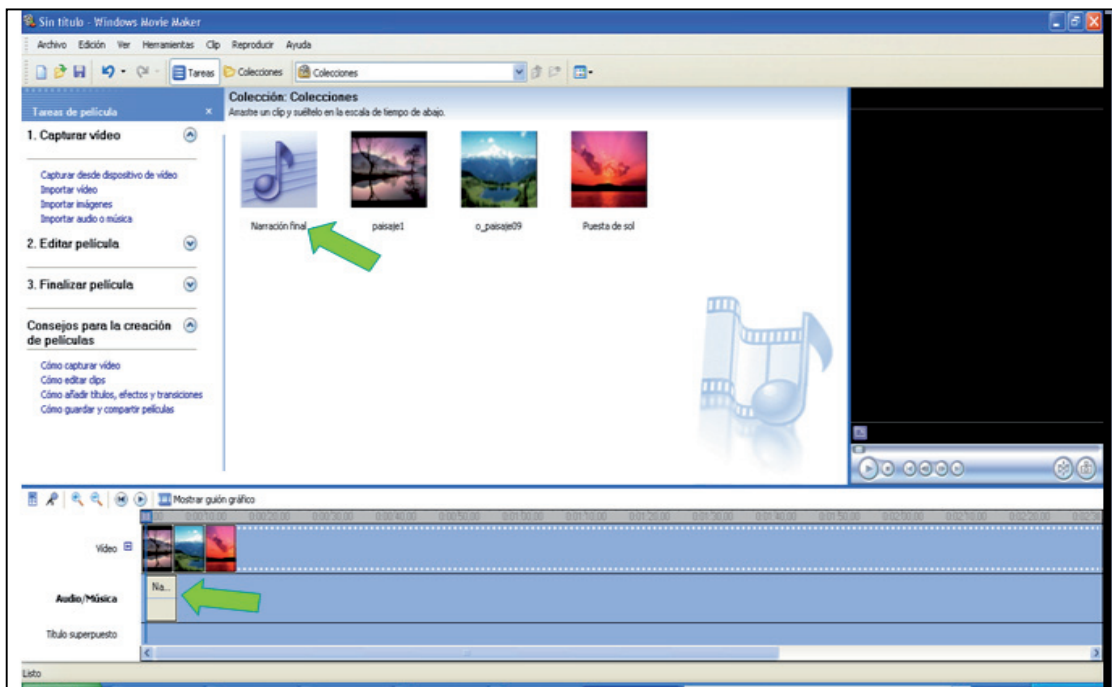


Figura 4: Narración del relato digital.

### 5. Añadir sonido de fondo

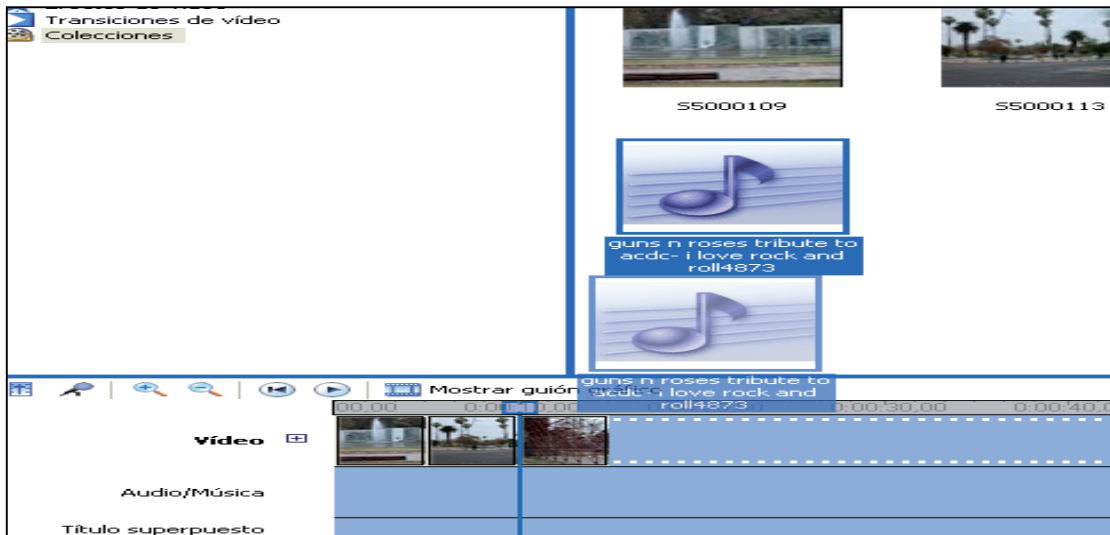


Figura 5: Efectos del relato digital.

### 3. DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN EL RELATO DIGITAL

La etapa de elaboración del guión del relato digital, por una parte, permite al estudiante aplicar estrategias lingüísticas de redacción y, por otra, apropiarse de las reglas gramaticales y experimentar avances en el campo léxico. La redacción del relato permite que el estudiante demuestre sus destrezas lingüísticas, ponga en práctica estructuras gramaticales, utilice vocabulario contextualizado y relacionado con el relato, lo que facilita la activación del vocabulario pasivo y, por consiguiente, el desarrollo de la competencia léxica. Esta instancia también requiere del estudiante la aplicación de reglas de puntuación (Díaz-Rico, 2008).

El relato oral ayuda además a que el estudiante considere los rasgos fonológicos supra-segmentales de la lengua, lo que permite poner en práctica la entonación y la pronunciación del inglés. Durante esta etapa, el estudiante tiene la posibilidad de repetir el proceso si el resultado no es el esperado. Este proceso de práctica de la entonación y de la pronunciación, la repetición de palabras y el reconocimiento de errores permiten al estudiante, por una parte, un autoanálisis y reflexión del desarrollo de su competencia oral y, por otra, evidenciar y registrar su avance lingüístico-comunicativo (Kelly, 2000).

Ohler (2005) señala que, durante el proceso de grabación de la narración digital, los estudiantes “desarrollan la habilidad de ‘empoderar’ su propia ‘voz’ y se transforman en héroes de sus propios relatos”. En otras palabras, los relatos digitales ayudan a los estudiantes a ser participantes activos más que consumidores pasivos en una sociedad saturada de los medios de comunicación.

Rodríguez y Londoño (2009), quienes describen una experiencia de relatos digitales con estudiantes universitarios, sostienen que el proceso de creación del relato digital tiene “efectos muy positivos en los estudiantes, en el desarrollo de sus conocimientos y destrezas para la comunicación oral y audiovisual, permitiendo que comprendan el sentido y la utilidad de sus creaciones, de su propia ‘voz’, y de expresar su punto de vista personal”. Asimismo, Gregori (2008) -quien compara el relato digital con relatos tradicionales- señala que el relato digital es un género que puede influir positivamente en el desarrollo de competencias lingüísticas en el proceso de aprendizaje del inglés.

Brian y Brown (2005) destacan las siguientes habilidades cognitivas y metacognitivas que desarrollan los estudiantes en el proceso de creación del relato digital:

1. Habilidad digital: la habilidad de comunicarse con una comunidad en expansión para la discusión de ideas, recopilación de información y la búsqueda de ayuda.
2. Habilidad tecnológica: la capacidad de utilizar los computadores y otras tecnologías, tales como *scanner*, cámaras digitales, programas de grabación y edición de sonido, con el fin de mejorar el aprendizaje, el rendimiento y la productividad.
3. Habilidad cognitiva global: capacidad de leer, interpretar, responder y contextualizar los mensajes desde una perspectiva global.
4. Habilidad visual: la habilidad de comprender, producir y comunicarse a través de imágenes.
5. Habilidad de manejo de la información: la habilidad de encontrar, evaluar y sintetizar información.

Desde su mirada, Robin (2006) resalta otras habilidades que pueden desarrollar los estudiantes durante la creación del relato digital:

1. Habilidades de búsqueda de información: documentar, encontrar y analizar información pertinente.
2. Habilidades de redacción: formular un punto de vista y escribir un guion.
3. Habilidades de organización: manejar el proyecto, los materiales utilizados y el tiempo para completar la actividad.
4. Habilidades interpersonales: trabajar en grupo y determinar roles para cada grupo.
5. Habilidades comunicacionales de presentación: decidir cómo presentar el relato digital a la audiencia.
6. Habilidad para resolver problemas: aprender a tomar decisiones y superar obstáculos en cada etapa del proceso de creación del relato.
7. Habilidades evaluativas: ganar experticia criticando su propio proyecto y el de otros.



#### 4. USOS PEDAGÓGICOS DEL RELATO DIGITAL

El uso de un relato digital en el aula como herramienta didáctica puede favorecer el desarrollo de competencias en el aprendizaje del idioma inglés. El estudiante logra mejores aprendizajes cuando se incorporan distintos tipos de estímulos: visuales, auditivos, interactivos y dinámicos. Esto otorga gran importancia a la 'multimedia' en el proceso de aprendizaje de un idioma, puesto que, según Hibbing y Rankin-Erikson (2003), ha demostrado que su uso facilita la retención de la información y la comprensión de textos escritos y orales complejos. La combinación de distintos elementos y la interactividad de las herramientas digitales contribuyen decisivamente a la motivación del que aprende, facilitando el proceso de adquisición y desarrollo de la lengua. Como señala Gros (2000), la utilización de distintos medios se complementan entre sí y favorecen el aprendizaje.

Ramírez y Alonso (2007) examinaron, por ejemplo, el efecto de relatos digitales para mejorar la comprensión auditiva en el idioma inglés. En el estudio cuasi experimental que revisaron y que fue aplicado a un grupo de estudiantes de una edad promedio de 6 años, los resultados indicaron que en el post test el grupo experimental obtuvo un mejor desempeño que el grupo control, comprendiendo de mejor manera los contenidos léxicos y sintácticos del mensaje comunicativo. El uso apropiado de los relatos digitales en niños, adolescentes y adultos puede ayudar significativamente al desarrollo de la comprensión auditiva, puesto que los estudiantes están expuestos a elementos visuales, interactivos y repetitivos. Donato (1994) indica que la interactividad de los relatos puede facilitar el aprendizaje, puesto que los estudiantes están activamente involucrados en descodificar el mensaje y comprender la historia.

#### CONCLUSIONES

La creación de un relato digital permite visualizar su potencial como un medio que permite mejorar la calidad de experiencias de aprendizaje del estudiante y el deseo de experimentar nuevas posibilidades de construcción del conocimiento, posibilidades que probablemente no pueden otorgar un entorno tradicional de enseñanza. Involucrar a los estudiantes en un proyecto de creación de un relato digital refleja un avance en la mirada a la forma de comunicar el conocimiento, puesto que este tipo de actividad se centra principalmente en el estudiante y relega al docente a un rol más facilitador. Como señalan Arcos, Ortega y Amilburu (2009), el relato digital da con las claves de lo que muchos de nuestros estudiantes necesitan para expresar las ideas que llevan dentro, utilizando destrezas cognitivas y metacognitivas que han ido adquiriendo con el uso diario de los computadores y combinándolas con las tareas comunes que realizan para dominar la expresión escrita y oral.

El desarrollo de este tipo de proyectos con los estudiantes aumenta su motivación y otorga un ambiente de trabajo relajado que favorece la consolidación de una actitud favorable hacia el idioma, la adquisición de una lengua y la enseñanza y el aprendizaje en general.



---

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arcos, Francisco; Amilburu, Ana y Ortega, Pablo.** 2009. *El relato digital y su integración en Moodle*. [en línea]. Disponible en: <http://www.eduonline.ua.es/jornadas2009/comunicaciones/1C6.pdf?PHPSESSID=276d8e7f88875725a681ef464f76b93c>
- Blasón, Mariela; Loyo, Alba; Picchio, Romin; Rivero, Mabel y Wester, Jutta.** 2005. Las nuevas tecnologías, la formación de profesores y el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. En A. Loyo y M. Rivero de Magnazo (Eds.), *Las lenguas extranjeras y las nuevas tecnologías de la comunicación*. Río Cuarto: Universidad Nacional de Río Cuarto.
- Brown, June; Bryan, Jan y Brown, Ted.** 2005. *Twenty-first century literacy and technology in K-8 classrooms*. [en línea] Disponible en: <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=17>.
- Bull, G. y Kajder, S.** 2004. *Digital Storytelling in the Language Arts Classroom. Learning & Leading with Technology*, 32 (4), 46-49. [en línea]. Disponible en: [http://www.iste.org/Content/NavigationMenu/Publications/LL/LLIssues/Past\\_Issues1.htm](http://www.iste.org/Content/NavigationMenu/Publications/LL/LLIssues/Past_Issues1.htm)
- Díaz-Rico, Lynne.** 2008. *A course for teaching English learners*. Boston: Pearson.
- Donato, Richard.** 1994. Collective scaffolding in second language learning. J.P. Lantolf and G. Appel (Eds.), *Vygotskian approaches to second language learning*, 35-66. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.
- Gregori Signes, Carmen.** 2008. Dos proyectos para el E-Portfolio. El relato digital y aprende cantando. [en línea]. Disponible en: [http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DS\\_files/E\\_portfolio\\_DS\\_Sing.pdf](http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DS_files/E_portfolio_DS_Sing.pdf)
- Gros, Begoña.** 2000. Del Software educativo a educar con software. [en línea]. Disponible en: <http://www.redenlaces.cl/doc/Ucv/web/site/docs/quaderns/educar%20con%20software.pdf>. [2010, Enero].
- Hibbing, A. N. y Rankin-Erikson, J. L.** 2003. *A picture is worth a thousand words: Using visual images to improve comprehension for middle school struggling readers*. *Reading Teacher*, 56(8): 758.
- Kelly, Gerald.** 2000. *How to teach pronunciation*. England: Longman.
- Londoño, Gloria y Rodríguez José Luis.** 2009. *Los relatos digitales y su interés educativo*. [en línea]. Disponible en: <http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/81/62>.
- Ohler, Jason.** 2005. *The world of Digital Storytelling*. Disponible en: [http://imoberg.com/files/World\\_of\\_Digital\\_Storytelling\\_The\\_Ohler\\_J\\_.pdf](http://imoberg.com/files/World_of_Digital_Storytelling_The_Ohler_J_.pdf).
- Robin, B. R.** 2006. *The Educational Uses of Digital Storytelling*. [en línea]. Disponible en: <http://www.coe.uh.edu/digital-storytelling/evaluation.htm>.
- Ramírez, Dolores y Alonso, Isabel.** 2007. *Using digital stories to improve listening comprehension with Spanish young learners of english. Language Learning & Technology* [en línea] ista electrónica, 11(1): 87-101. Disponible en: <http://llt.msu.edu/vol11num1/ramirez/default.html> [Enero 2010].
- Scharle, Agota y Szabó, Anita.** 2000. *Learner autonomy. A guide to developing learner responsibility*. Cambridge: Cambridge University Press.