

PROYECTO CINEMA: CREADORES INFANTILES DE RELATOS DIGITALES

María Esther del Moral-Pérez¹, Lourdes Villalustre-Martínez, María del Rosario Neira-Piñeiro

Universidad de Oviedo

RESUMEN. Antecedentes: La creación de relatos digitales ha sido impulsada en el ámbito educativo por su contribución al desarrollo de múltiples competencias. Aquí se estudia el impacto formativo del Proyecto CINEMA (2014-2015), basado en la creación colaborativa de relatos digitales, implicando a 6 escuelas y 282 escolares. Método: Tras concluirlo, se evaluó su contribución al desarrollo de las competencias creativa, narrativa, digital y socio-emocional, analizando tres dimensiones: 1) *proceso didáctico-creativo*: objetivos educativos, estrategias docentes, herramientas digitales y técnicas audiovisuales; 2) *construcción narrativa*: coordenadas espacio-temporales del relato, rol/es del narrador y de los personajes, elementos dramáticos, contenido emocional y valor de los recursos audiovisuales y 3) *impacto formativo*: competencias promovidas y logros alcanzados. Resultados: Las estrategias docentes favorecieron el trabajo cooperativo para elaborar la narración digital, además de activar la creatividad y la competencia narrativa. Se realizaron catorce relatos, algunos como recreaciones de cuentos y otros inventados, utilizando la técnica de *stop-motion* y el fotorrelato, siendo sonorizados y ambientados por los menores y configurando producciones originales, convertidas en vehículos de expresión de emociones y sentimientos. Conclusiones: Este proyecto innovador potenció la narrativa en la *Web 2.0* y promovió la alfabetización digital en el alumnado y en el profesorado implicado.

Palabras clave: relatos digitales, competencia narrativa, competencia digital, competencia socio-emocional, creatividad.

ABSTRACT. Background: Creation of digital storytelling has been promoted in educational environments because of its contribution to the development of multiple competences. This work analyses the educational impact of CINEMA project (2014-2015), based on the collaborative creation of digital storytelling, involving 6 schools and 282 pupils. Method: At the end, its contribution to the development of creative, narrative, digital and socio-emotional competences were evaluated. Three dimensions were analysed: 1) educational and creative process: didactic aims, teaching strategies, digital tools and audiovisual techniques; 2) narrative structure: setting of the story, role of narrator and characters, dramatic elements, emotional content and value of audiovisual resources, and 3) educational impact: competences promoted and achievements. Results: the didactic strategies promoted cooperative work in the creation

¹Correspondencia: M^a Esther del Moral Pérez. Catedrática de Universidad. Facultad de Formación del Profesorado y Educación. Universidad de Oviedo. C/ Aniceto Sela, s/n, 33005 Oviedo (Asturias). E-mail: emoral@uniovi.es

of digital storytelling and boosted creativity and narrative competence. Fourteen stories were created, including adaptations of tales as well as original stories. They utilized stop motion technique and photomontage, and were voiced and set by the children, finally resulting in original productions expressing emotions and feelings. Conclusions: This innovative project promoted narrative competence in Web 2.0 and fostered digital literacy in the students and teachers involved.

Keywords: digital storytelling, narrative competence, digital competence, socio-emocional competence, creativity.

Introducción

La creación de relatos se ha visto impulsada con la emergencia de las nuevas herramientas tecnológicas, dando lugar a la realización de narraciones digitales (Banaszewski, 2002; Bull y Kajder, 2004), que permiten el desarrollo de las competencias del siglo XXI (Malita y Martin, 2010). Los relatos digitales combinan información multiformato de forma coherente y atractiva, permitiendo desarrollar actividades de aprendizaje significativas en las aulas de la era digital (Ohler, 2013).

El diseño colaborativo de relatos digitales implica la puesta en práctica de habilidades comunicativas e interpersonales y favorece la competencia digital (Kajder, 2004; Robin, 2008), la creatividad, (McClellan, 2007; Alexander, 2011), el pensamiento crítico y la motivación en los estudiantes (Hull y Katz, 2006; Sadik, 2008; Yang y Wu, 2012), así como competencias socio-emocionales, liderazgo y trabajo colaborativo (Lambert, 2012).

Método

Diseño

CINEMA es un proyecto innovador llevado a cabo en seis escuelas rurales de Asturias (España), impulsado por la Consejería de Educación del Principado de Asturias (2014-15), y centrado en el diseño colaborativo de relatos digitales para potenciar en el alumnado la creatividad y competencias narrativas, digitales y socio-emocionales. Previamente, se creó una comunidad de práctica virtual para formar y apoyar al profesorado, ofreciéndoles pautas y recursos, fomentando la comunicación, el intercambio de experiencias y el diseño de un instrumento de evaluación consensuado. Este estudio adopta una metodología descriptivo-cualitativa para analizar los relatos creados mediante un instrumento diseñado *ad hoc*.

Contexto y participantes

En este proyecto, desarrollado en 6 colegios rurales asturianos, participaron 49 docentes y 282 alumnos/as de Educación Infantil (29%) y Primaria (71%), de los cuales el 47% eran niñas y el 53% restante niños. Como resultado, se diseñaron un total de 14 relatos, que constituyen el objeto de estudio del presente análisis:

Tabla 1

Relatos creados por los centros participantes en el proyecto

C1: CP. El Cotayo	C2: CP. Ramón de Campoamor	C3: CP. Virgen de Alba	C4: CP. Valdepare	C5: CRA de Villayón	C6: CP. Nicolás Albuérne
R1: <i>Por cuatro esquinitas de nada.</i> 2'36" Ed. Infantil	R5: <i>Aventura en el bosque.</i> 3'31" Ed. Infantil	R9: <i>La rebelión del material escolar.</i> 9'17" Multinivel (Infantil y Primaria).	R10: <i>El Agosto.</i> 11' 6" Multinivel (Infantil y Primaria)	R13: <i>Del verde al negro.</i> 7' 17" Multinivel (Infantil, Primaria y Secundaria).	R14: <i>El viaje del lobo.</i> 10' 22" Multinivel (Infantil y Primaria).
R2: <i>Día de jaulas abiertas</i> 4'56" 1º, 2º y 3º Ed. Primaria	R6: <i>La historia de Kalakamake.</i> 7'19" 3º Primaria		R11: <i>El país de los sueños</i> 5' 52" .Alumna de 1º ESO y seleccionado por el alumnado de Primaria.		
R3: <i>Juego de los sentimientos</i> 6'18" 4º de Primaria	R7: <i>Bruno y los números desaparecidos.</i> 4'17" 4º de Primaria		R12: <i>Me voy a China.</i> 6' 54" Multinivel (Infantil y Primaria).		
R4: <i>Violencia y acoso</i> 3'25" 5º y 6º Primaria	R8: <i>El robo.</i> 8'06" 6º de Primaria.				

Objetivos

Se pretende analizar cualitativamente los 14 relatos finales derivados del Proyecto CINEMA partiendo de las valoraciones de los coordinadores de cada centro, para identificar las oportunidades que ha ofrecido para impulsar la creatividad y la adquisición de competencias diversas.

Procedimiento

Aunque CINEMA constó de seis fases (figura 1), aquí se rescata únicamente la valoración cualitativa de los relatos elaborados (Fase V.b), inferida a partir de la información ofrecida por los coordinadores de cada centro.

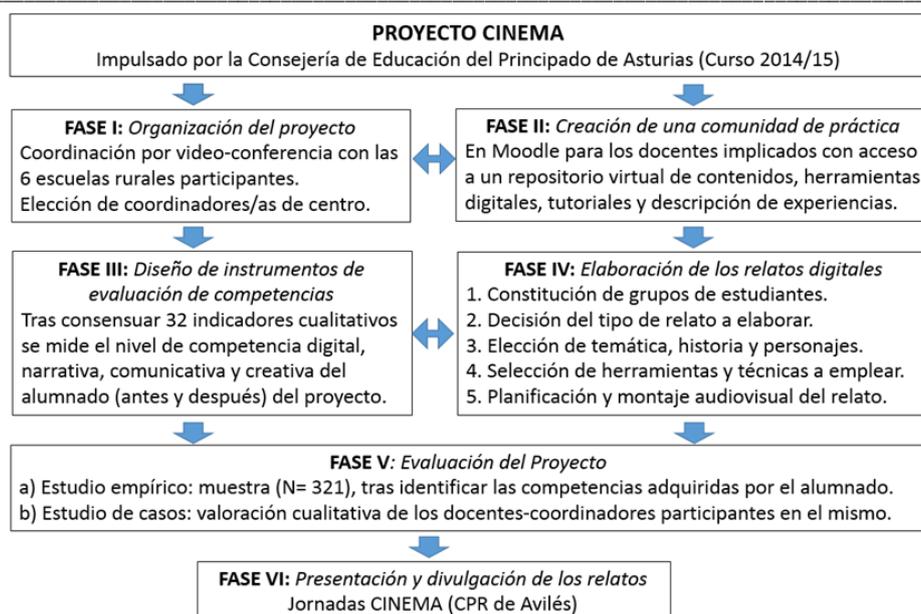


Figura 1. Fases del Proyecto CINEMA.

Instrumento

Se ha utilizado un instrumento diseñado *ad hoc*, donde se contempla el análisis de tres dimensiones: 1) *proceso didáctico-creativo*, identificando las estrategias adoptadas por los docentes, los objetivos educativos y las herramientas digitales y técnica audiovisual empleada; 2) *construcción narrativa*: coordenadas espacio-temporales, rol/es del narrador y personajes, elementos dramáticos, contenido emocional y valor de los recursos audiovisuales, y 3) *impacto formativo*, atendiendo a la enumeración de las competencias promovidas y los logros alcanzados, según los coordinadores.

Resultados

En la figura 2 se recogen sintéticamente las estrategias docentes, los objetivos educativos y las herramientas y técnicas utilizadas en cada centro para la realización de los relatos digitales.

	Estrategias docentes y proceso creativo	Objetivos educativos	Herramientas y técnicas
C1.	Selección de tema, investigación, exploración de técnicas, soluciones, elaboración de personajes y escenarios, grabación y montaje	Respetar diferencias, promover inclusión, trabajar expresión de emociones y sentimientos. abordar acoso escolar	Moviemaker, Photostory. Stop motion, grabación de vídeo, fotorrelato, cine mudo
C2.	Organización grupos de trabajo, asignación de tareas, elección de temas y técnicas, elaboración y búsqueda de materiales, grabación y montaje	Desarrollar creatividad y habilidades comunicativas, realizar producciones audiovisuales cooperativamente	Photostory, Moviemaker. Stop motion, fotomontaje, grabación de vídeo
C3.	Coordinación docente, gestión de grupos de trabajo, tormenta de ideas, asignación de tareas, elaboración de material, grabación y montaje	Desarrollar creatividad, imaginación, expresión oral y escrita, conocer aplicaciones informáticas, realizar búsquedas de información en Internet	Moviemaker. Stop Motion
C4.	Búsqueda de elementos de partida, reparto de tareas, creación de textos, elección de formato, selección de música, locución, montaje	Fomentar creatividad y competencias digitales informacionales y comunicativas, aprender cooperativamente, desarrollar responsabilidad	Moviemaker. Montaje audiovisual, cortometraje realizado con dispositivo móvil
C5.	Creación de la historia, distribución y realización de las tareas	Valorar y usar las TIC, desarrollar trabajo cooperativo y expresión oral y escrita.	Stop Motion Studio, Pinnacle. Stop Motion
C6.	Proceso creativo colaborativo, redacción del guión, planificación y grabación del vídeo, montaje	Desarrollar competencias, empatía, convivencia y habilidades sociales, formar espectadores críticos	Grabación de vídeo

Figura 2. Análisis del proceso creativo-didáctico de cada centro.

Respecto a la *construcción narrativa* de los relatos, se identifican los elementos narrativos utilizados y las estrategias expresivas adoptadas (figuras 3 y 4).

Aspectos analizados: Coordenadas espacio-temporales (CET), narrador (N), personajes (P), elementos dramáticos (ED), contenido emocional (CE), recursos (R)	
Relato 1	Relato 5
CET: Espacio-tiempo indeterminado N: Voz en off omnisciente P: Cuadrado protagonista, círculos. ED: Relato adaptado sobre aceptación de diversidad. CE: Apela a compañerismo, no discriminación R: Música no diegética, recortes de papel	CET: Escuela y bosque N: Voz en off omnisciente P: Personajes niños. ED: Relato original sobre amistad y compañerismo CE: Apela a compañerismo y amistad R: Música tradicional, dibujos, fotos de los niños
Relato 2	Relato 6
CET: Zoo. Día de jaulas abiertas N: Voces en off omniscientes P: Portavoces. Expresan estado anímico ED: Relato original sobre control de las emociones CE: Apela a amistad y empatía R: Música no diegética, vídeo	CET: África y España. Contexto actual N: Voz en off equiscente P: Kalakamake (protagonista) y su familia. ED: Relato adaptado sobre superación y ayuda CE: Apela a solidaridad R: Música, efectos sonoros, decorados, clicks de playmobil
Relato 3	Relato 7
CET: Parque. Atemporal N: Voz en off omnisciente P: Personajes simbólicos. Encarnan sentimientos ED: Relato adaptado sobre emociones y sentimientos CE: Apela a empatía R: Combina fotografías fijas	CET: Contexto onírico N: Voces en off omniscientes P: Niño protagonista y números desaparecidos ED: Relato original sobre resolución de enigmas CE: Apela a sagacidad R: Música y fotografías de dibujos infantiles
Relato 4	Relato 8
CET: Escuela. Contexto actual N: Narración escrita (rótulos) P: Niño acosado, acosadores y mediadores ED: Relato original sobre robo en un colegio CE: Apela a empatía R: Música, vídeo en blanco y negro	CET: Escuela. Contexto actual N: No hay voz en off P: Profesor y niños ED: Relato original sobre robo en un colegio CE: Apela a honestidad y honradez R: Música no diegética e imagen de vídeo

Figura 3. Construcción narrativa de los relatos digitales 1 a 8.

Aspectos analizados: coordenadas espacio-temporales (CET), narrador (N), personajes (P), elementos dramáticos (ED), contenido emocional (CE), recursos (R)	
Relato 9	Relato 12
<p>CET: Centro escolar, noche. N: Voz en <i>off</i> omnisciente P: Material escolar (protagonistas), niños y docentes ED: Relato original sobre cuidado del material CE: Apela a empatía R: Música no diegética, escenarios y personajes de papel</p>	<p>CET: Países orientales N: Yo poético ED: Poema original sobre deseo de viajar y conocer otros países y culturas CE: Apela a interés por otras culturas y placer de viajar R: Música oriental, fotografías</p>
Relato 10	Relato 13
<p>CET: Entornos naturales, centro escolar en otoño Voz en <i>off</i> omnisciente P: Duende protagonista, amiga, niños. ED: Relato original sobre el otoño CE: Apela al interés por la naturaleza y la valoración de lo autóctono R: Música no diegética, dibujos infantiles, fotos y vídeo</p>	<p>CET: Campo y ciudad, diferente momentos temporales N: No hay voz en <i>off</i> P: Niña protagonista y personajes de su entorno ED: Relato original sobre emigración y crisis del mundo rural CE: Apela a empatía y apego a la propia tierra R: Música, efectos sonoros, decorados, clicks de playmobil</p>
Relato 11	Relato 14
<p>CET: Casa y espacio onírico N: Voz en <i>off</i> omnisciente P: Niña protagonista, hermana, seres oníricos ED: Relato original sobre el mundo de los sueños CE: Apela al miedo y la fascinación por lo onírico R: Vídeo grabado con tableta, manipulación de la imagen</p>	<p>CET: Contexto rural N: No hay voz en <i>off</i> P: Animales humanizados y niños de la escuela ED: Relato original sobre cuidado de la naturaleza CE: Apela a preocupación medioambiental y cariño a la propia tierra R: Imagen de vídeo</p>

Figura 4. Construcción narrativa de los relatos digitales 9 a 14.

El análisis de contenido de los catorce relatos pone de manifiesto algunas coincidencias, pues todos los proyectos creativos, salvo uno, han dado como resultado relatos de ficción. En la mayoría de los casos se ha partido de textos de creación propia, salvo tres, que son adaptaciones de cuentos. Predominan historias enmarcadas en escenarios cotidianos y familiares, con narrador omnisciente, que abordan temáticas relacionadas con las emociones y sentimientos mediante la utilización de diversos recursos expresivos.

Por otro lado, se recogen las valoraciones de los coordinadores tras concluir la experiencia, identificando las competencias y los logros alcanzados con el diseño de los relatos digitales (figura 5).

	Competencias: narrativas, digitales, socio-emocionales	Logros alcanzados
C1.	<ul style="list-style-type: none"> -Construcción de relatos, expresión creativa -Uso de distintos soportes, dominio de técnicas digitales -Identificación, expresión y gestión de emociones, creatividad, inclusión, habilidades sociales 	Trabajo colaborativo, competencia emocional, creativa y comunicativa, tolerancia, sensibilización frente al acoso, educación musical y literaria, dramatización
C2.	<ul style="list-style-type: none"> -Uso de la lengua, adaptación de texto a medio audiovisual. -Uso del lenguaje audiovisual, manejo de herramientas y dispositivos digitales para la creación de los relatos -Empatía, reconocimiento y gestión de emociones, creatividad 	Motivación, trabajo cooperativo, aprendizaje por descubrimiento desarrollo de la alfabetización audiovisual, competencia narrativa y creatividad
C3.	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollo de expresión oral y escrita, capacidad de crear y narrar historias colaborativamente -Utilización de aplicaciones informáticas par la creación -Colaboración, convivencia, habilidades creativas, empatía 	Fomento del trabajo en equipo, mejora de la convivencia, desarrollo de la creatividad y de habilidades digitales y audiovisuales
C4.	<ul style="list-style-type: none"> -Uso de la lengua para recoger y procesar información, comprensión y producción de textos, expresión artística -Instrumentos para buscar y comunicar información -Autonomía e iniciativa personal, cooperación, responsabilidad, perseverancia, autoconocimiento, autoestima, autocrítica, control emocional 	Cooperación multinivel y desarrollo de competencias asociadas a la comunicación, el análisis del entorno físico, la creación, la convivencia y la ciudadanía, y la competencia digital.
C5.	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollo de expresión oral y escrita, lenguaje audiovisual -Manejo de programas informáticos. -Autonomía, aprendizaje cooperativo, capacidad de aportar y desarrollar ideas 	Incremento de la motivación, mejora de habilidades sociales y responsabilidad, desarrollo de competencias narrativas, creativas y digitales
C6.	<ul style="list-style-type: none"> -Uso de la lengua en una creación audiovisual. -Uso de recursos digitales en creación de un cortometraje. -Autonomía e iniciativa personal del vídeo, montaje 	Alfabetización en medios del alumnado

Figura 5. Competencias y logros promovidos –a juicio de los coordinadores-

Los coordinadores consideran que el alumnado ha afianzado sus habilidades narrativas y socio-emocionales. Determinan que los logros han sido cuantiosos, consolidando el trabajo colaborativo, la responsabilidad y la creatividad, promoviendo la reflexión y la transferencia de lo aprendido a otras situaciones y contextos.

Discusión/Conclusiones

Atendiendo al *proceso didáctico-creativo*, la totalidad incluyó la experiencia en su proyecto de centro, decidiendo el número de relatos a elaborar. Como *estrategia docente*, se seleccionaron consensuadamente las temáticas, apostando en varios centros por creaciones multinivel. Los *objetivos educativos* se orientaron a transmitir valores, favoreciendo la colaboración, la empatía, la reflexión crítica, la creatividad y las habilidades comunicativas. Las *técnicas empleadas* fueron el *stop-motion* y fotomontaje. El profesorado apoyó el montaje final.

El *análisis de contenido* de los relatos revela un predominio de historias enmarcadas en escenarios cotidianos, protagonizadas por niños, así como animales y objetos humanizados. Las temáticas son variadas (emociones y sentimientos, diversidad, relaciones interpersonales, superación...), adoptando a veces un tono de denuncia ante problemas actuales, cuyos conflictos se resuelven positivamente, apelando a emociones, sentimientos y valores positivos (compañerismo, amistad, solidaridad, empatía...). Se combinan diversos recursos expresivos: imagen (fotos o dibujos, vídeo), palabra (voz en *off*, notaciones escritas, diálogos), música y efectos sonoros.

Respecto a las *competencias y los logros alcanzados*, se ponen de manifiesto los beneficios formativos de la experiencia. Se activaron las habilidades narrativas y

comunicativas, creando relatos imaginativos con estructura coherente y empleando diferentes herramientas y aplicaciones informáticas. También se impulsaron las habilidades socio-emocionales, incrementándose la identificación y gestión de emociones, sentimientos y habilidades sociales gracias a la construcción de personajes que afrontan situaciones conflictivas. Asimismo, se potenciaron la capacidad empática, la colaboración y la convivencia escolar al implicar a docentes y estudiantes y se progresó en autonomía y autoestima.

Los coordinadores se muestran muy satisfechos con los logros alcanzados, al afianzarse el trabajo colaborativo, la responsabilidad, la convivencia y tolerancia, la creatividad, las habilidades comunicativas, la inteligencia emocional, la capacidad narrativa y las habilidades tecnológicas y audiovisuales, resultando clave la implicación del alumnado y profesorado.

La realización colaborativa de relatos digitales ha contribuido a la implicación y motivación del alumnado junto al incremento de la creatividad y de las competencias narrativas, digitales y socio-emocionales. La experiencia resultó muy positiva para los docentes por sus posibilidades didácticas y por reforzar la colaboración y el intercambio de experiencias entre ellos, favoreciendo su actualización pedagógica y tecnológica y contribuyendo al desarrollo de la cultura innovadora con TIC en las escuelas rurales.

Referencias

- Alexander, B. (2011). *New Digital Storytelling. Creating Narratives with New Media: Creating Narratives with New Media*. California: Greenwood.
- Banaszewski, T. (2002). Digital storytelling finds its place in the classroom. *Multimedia schools*, 9(1), 32-35.
- Bull, G., y Kajder, S. (2004). Digital Storytelling in the language arts classroom. *Learning & Leading with Technology* 4(32), 46-49.
- Hull, G. A., y Katz, M. L. (2006). Crafting an agentive self: Case studies of digital storytelling. *Research in the Teaching of English*, 41(1), 43-81.
- Kajder, S. B. (2004). Enter here: Personal narrative and digital storytelling. *English Journal*, 93(3), 64-68.
- Lambert, J. (2012). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. New York: Routledge.
- Malita, L., y Martin, C. (2010). Digital storytelling as web passport to success in the 21st century. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3060-3064.
- McClellan, S. T. (2007). *Digital storytelling: The narrative power of visual effects in film*. Cambridge: MIT Press.
- Ohler, J. B. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. California: Corwin Press.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506.
- Yang, Y. T. C., y Wu, W. C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339-352.