

unir

UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA

Universidad Internacional de La Rioja

Facultad de Educación

DIGITAL STORYTELLING: LA INTEGRACIÓN DE LAS CUATRO DESTREZAS BÁSICAS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

Trabajo fin de grado presentado por:

ANA ISABEL RUIZ ALPUENTE

Titulación:

GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Línea de investigación:

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Director/a:

ENRIQUE GALVÁN-ÁLVAREZ

Ciudad: VALENCIA

Firmado por:

CATEGORÍA TESAURO:

Educación:

1.1. Teoría y métodos educativos.

1.1.8. Métodos pedagógicos.

RESUMEN: Este trabajo aporta una propuesta de intervención educativa basada en el uso del *digital storytelling* para promover en la misma medida el desarrollo de las cuatro destrezas básicas en la clase de inglés durante la Etapa Primaria. Con este objetivo se ha diseñado un proyecto de DST para una clase de sexto de primaria capaz de poner en práctica una metodología alternativa, globalizadora, integradora e interactiva que, gracias a la inclusión de la tecnología, conecta de manera más directa con las necesidades emergentes de los alumnos del siglo XXI.

Para poder aplicar con eficacia este proyecto, se hace una revisión previa de las bases teóricas que sustentan esta metodología así como de los resultados obtenidos en estudios llevados a cabo sobre la cuestión que confirman su capacidad de mejorar las cuatro competencias básicas en el aprendizaje del inglés.

PALABRAS CLAVE: *digital storytelling*, cuatro destrezas básicas de la lengua, educación primaria, tecnología, alumnos del S.XXI

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
I. PLANTEAMIENTO DE LA CUESTIÓN.....	5
1.1. ESCUELA DEL SIGLO XXI: CONECTAR CON EL NUEVO LENGUAJE.....	5
1.2. OBJETIVOS DEL TRABAJO.....	6
II. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. ¿QUÉ ES EL <i>DIGITAL STORYTELLING</i> Y QUÉ VENTAJAS APORTA A LA EDUCACIÓN?	6
2.2. ESTUDIOS PREVIOS Y REVISIÓN DE RESULTADOS	11
2.3. CONTRIBUCIÓN DEL <i>DIGITAL STORYTELLING</i> AL DESARROLLO DE LAS CUATRO DESTREZAS BÁSICAS	13
2.3.1. <i>Speaking</i>	13
2.3.2. <i>Listening</i>	14
2.3.3. <i>Reading</i>	14
2.3.4. <i>Writing</i>	15
III. MARCO METODOLÓGICO	16
3.1. CÓMO APLICAR EL <i>DIGITAL STORYTELLING</i> EN EL AULA DE ESL	16
3.1.1. Recursos.....	16
3.1.2. Fases.....	16
3.1.3. Evaluación	23
3.2. OTROS USOS DEL <i>DIGITAL STORYTELLING</i> EN EL AULA DE ESL	25
3.3. <i>DIGITAL STORYTELLING</i> Y COPYRIGHT	26
IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: <i>DIGITAL STORYTELLING PROJECT</i>.....	27
4.1. JUSTIFICACIÓN.....	27
4.2. OBJETIVOS	27
4.3. TEMPORALIZACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN	28
4.4. METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO	28
4.5. RECURSOS	42
4.6. EVALUACIÓN O RÚBRICA	42
4.6.1. Criterios de evaluación.....	42
4.6.2. Herramientas de evaluación	42
V. CONCLUSIONES.....	43

VI. PROSPECTIVA.....	44
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
VIII. ANEXOS.....	48
ANEXO I	48
ANEXO II	50
ANEXO III	52
ANEXO IV	53
ANEXO V.....	55
ANEXO VI.....	56
ANEXO VII.....	57
ANEXO VIII	58

INTRODUCCIÓN

Este trabajo pretende explicar el concepto de *digital storytelling*, demostrar las ventajas que puede aportar su aplicación en la educación en general y en la enseñanza del inglés como segunda lengua en particular y, por último, presentar una propuesta de intervención para tercer ciclo de educación primaria basada en la ejecución de un *Digital Storytelling Project*.

En primer lugar, tras el planteamiento de la cuestión y la exposición de los objetivos del presente estudio, apporto varias definiciones de algunos expertos en la materia acerca del *digital storytelling* y de las narraciones digitales. Prosigo explicando las características que distinguen a este tipo de historias y explicando por qué esta metodología puede contribuir a mejorar la educación. El siguiente apartado apoya el punto anterior revisando diferentes estudios e investigaciones que se han llevado a cabo sobre esta cuestión y describe de manera resumida algunos de los hallazgos más significativos relacionados con la educación. El final de este capítulo justifica cómo el *digital storytelling* es capaz de mejorar cada una de las cuatro destrezas básicas en el aprendizaje del inglés: el *speaking*, el *listening*, el *reading* y el *writing*.

El tercer capítulo explica fase por fase el procedimiento que hay que seguir para ejecutar la metodología que se propone, diferencia varios usos que se le pueden dar al *Digital Storytelling* en educación y aborda la cuestión inevitable del copyright en cuanto a tratamiento de contenido digital se refiere. El cuarto capítulo recoge la parte práctica del estudio. Con tal propósito desarrolla en detalle cada una de las partes de la propuesta de intervención o *Digital Storytelling Project*.

Para concluir, el quinto y último capítulo expone las conclusiones derivadas de la realización de este trabajo así como la perspectiva que esta metodología y su aplicación suscita de cara a futuras investigaciones e intervenciones.

I. PLANTEAMIENTO DE LA CUESTIÓN

1.1. ESTUDIANTES DEL SIGLO XXI: NECESIDAD DE CONECTAR CON SU LENGUAJE

En la antigua Grecia, las comunidades de profesores-alumnos eran conocidas como comunidades de cultos que compartían sabiduría a través del discurso oral y escrito y se dedicaban a explorar nuevos campos de conocimiento para profundizar en su aprendizaje (Heath, 1991). Aristóteles, enseñaba formulando preguntas a sus discípulos que luego estos debían responder tras haber indagado, aportado experiencias personales y discutido entre ellos las posibles respuestas, siempre de manera oral, en ausencia de toda tecnología.

Echemos un vistazo ahora a nuestros jóvenes. Los cultos o alfabetizados de hoy, han emergido en asociación directa con la tecnología. Son conocidos como nativos digitales por haber nacido ya dentro de un mundo conquistado por la tecnología. Poseen prácticamente de manera innata la capacidad digital. Esto nos alerta a los instructores actuales de que los nuevos pupilos presentan otras necesidades, se comunican en otro lenguaje. Es necesario conectar con ellos a través de lo que les atrae y les hace sentir cómodos para poder intervenir de manera significativa en el proceso de su educación y formarlos como adultos íntegros, críticos y responsables. Los maestros tenemos que introducirnos en su hábitat para acompañarles en el camino de su vida a través de la era del conocimiento y de la información. Ha aparecido un nuevo aspecto en la formación integral del individuo que la escuela actual no puede descuidar: se trata de la alfabetización digital (Gilster, 1997).

Sin embargo, si observamos los modelos de enseñanza-aprendizaje actuales, los planteamientos van en otra dirección. La mayoría de procedimientos se centran en los libros de texto y los contenidos, relegando al individuo a un papel totalmente pasivo hacia su proceso de aprendizaje. Los alumnos no interactúan con los programas que reciben, no los cuestionan como los discentes de Aristóteles hacían, no indagan las posibles soluciones o respuestas y tampoco comparten sus experiencias con los demás. De este modo el aprendizaje queda reducido a un acto individual dirigido a conseguir unos resultados positivos en una evaluación.

La tecnología sin embargo, recupera esa posibilidad de diálogo que empleaban los griegos a la vez que ofrece la oportunidad de compartir conocimientos a través del ciberespacio tal y como aseveran Brown, Brown y Bryan (2005). El uso de la tecnología recupera en muchos aspectos la noción de alfabetización introducida por las antiguas civilizaciones y contribuye además a la alfabetización global considerada como la capacidad de leer, interpretar, responder y contextualizar mensajes desde una perspectiva integral (Burniske, 2000).

Aprovechemos pues las oportunidades que la tecnología nos brinda e integrémosla de forma activa en la escuela. Consideremos la transmisión de conocimientos una responsabilidad compartida entre docente y discente. Propiciemos un ambiente de aprendizaje marcado por la participación de los estudiantes donde exista un diálogo activo y haya un espacio para compartir conocimientos.

A lo largo de este trabajo propongo una metodología que fusiona precisamente la tradición oral del aprendizaje con las nuevas capacidades digitales que los alumnos dominan. A través del *digital storytelling*, los estudiantes podrán investigar, deducir, sintetizar y compartir contenidos y conocimientos de una forma global e integradora donde tecnología y diálogo se funden en un mismo lenguaje acorde a las necesidades de los niños del siglo XXI.

1.2. OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo es aportar una metodología interactiva e integradora de enseñanza del inglés para la educación primaria basada en el *digital storytelling*.

Los objetivos específicos que se plantean son los siguientes:

- a. Revisar la bibliografía existente así como los estudios previos y los resultados obtenidos acerca del *digital storytelling*.
- b. Diseñar una metodología capaz de integrar las cuatro competencias básicas de la lengua tomando como hilo conductor el *digital storytelling*.
- c. Proponer un *Digital Storytelling Project* para implementar durante un trimestre en un curso de sexto de Primaria.

II. MARCO TEÓRICO

Durante este capítulo trataré de esclarecer en qué consiste la técnica del *Digital Storytelling* y qué ventajas aporta su uso en educación; resumiré algunas investigaciones de diversos autores así como los resultados que obtuvieron a partir de las mismas; y, por último, analizaré la capacidad de esta herramienta para mejorar el rendimiento en cada una de las destrezas básicas durante la enseñanza-aprendizaje del inglés.

2.1. ¿QUÉ ES EL DIGITAL STORYTELLING Y QUÉ VENTAJAS APORTA A LA EDUCACIÓN?

Dentro del amplio espectro teórico que en pocos años se ha acumulado alrededor de esta cuestión, he seleccionado algunas de las definiciones más aclaratorias acerca de este concepto tan novedoso. Algunos autores remarcan su lado más artístico y tradicional como al presentar la técnica de esta manera:

El *digital storytelling* toma el antiguo arte de narrar historias y lo fusiona dentro de una paleta de herramientas tecnológicas para entretener una historia personal usando imágenes, gráficos, música y sonido todo mezclado junto a la voz del propio autor. (Porter, 2005)

Otros sin embargo subrayan la intención didáctica de este género al presentarlas como:

Historias digitales son proyectos multimediales que combinan archivos de texto, imágenes, audio y video dentro de un corto de video o tráiler. En los últimos años, el *digital storytelling* ha convertido las aulas de secundaria y universidad en espacios de creación y producción crítica multimedial. Las historias digitales han probado ser un medio poderoso a la hora de permitir a los estudiantes demostrar una comprensión teórica de los textos y contextos en una forma diferente de la tradicional escrita (Coventry y Opperman, 2007).

Robin, un destacado en la materia, opta por resumir la práctica de este modo:

El *digital storytelling* es básicamente el uso de herramientas tecnológicas para contar historias. Existen infinidad de términos para describir esta práctica (...) pero, en general, todos giran en torno a la idea de combinar el arte de contar

historias con la multimedia, incluyendo gráficos, audio, video y publicación Web (Robin, 2005).

En consecuencia de las definiciones anteriores se deduce que una *digital story* es:

Una mezcla de imágenes digitales, texto, narración de audio grabada, video clips y música. Las utilizadas con propósitos educativos suelen tener una duración de entre 2 y 10 minutos. Los temas que se pueden emplear van desde historias personales, exposición de hechos históricos o científicos, la vida en la propia comunidad o la vida en otros lugares del Universo hasta todo aquello que los alumnos puedan imaginar (Robin, 2005).

Adicionalmente, Daniel Meadows (Robin, 2005), otro pionero en el campo del *Digital Storytelling*, aporta una definición más bella y poética sobre las historias digitales refiriéndose a estas como breves cuentos multimediales contados desde el corazón.

Una vez revisadas las definiciones más esclarecedoras sobre el concepto de Digital storytelling, en adelante DST, veamos los elementos que caracterizan toda historia digital (Lambert, 2010):

1. Punto de vista: muestra el centro de la historia en torno al cual se desarrollará el argumento además de la perspectiva del autor.
2. La cuestión dramática: se trata de un conflicto clave que atraparà la atención del espectador y será resuelto en el desenlace de la historia.
3. Contenido emocional: temas serios toman vida de una forma personal y atractiva de modo que pronto conectan con la audiencia.
4. El regalo de tu voz: utilizar la propia voz del autor es una manera de personalizar la historia y de acercar el contexto a los espectadores.
5. El poder de la banda sonora: la música o la utilización de otros sonidos refuerzan y embellecen el mensaje del autor.
6. Economía: se utiliza el contenido justo para transmitir el mensaje sin sobrecargar al auditorio de información.
7. Modulaci3n del ritmo: se puede controlar la velocidad a la que la historia avanza segùn la intenci3n del autor.

Como en toda narraci3n, en funci3n del tratamiento que haga el autor del contenido, de los recursos que emplee, de la temàtica que desarrolle y de la

intencionalidad que desprenda, tendremos varios tipos de historias digitales. Las clasificaremos basándonos en el estudio de Lodoño-Monroy, 2012:

- Según el grado de intervención en el contenido tendremos relatos no interactivos, con elementos y estructuras lineales y predefinidas, y relatos interactivos, que permiten modificar el orden de presentación de la información.
- Según el o los recursos expresivos empleados o dominantes podremos encontrar narraciones: textuales, fotográficas, auditivas, pictóricas (secuencia de fotos, dibujos o ilustraciones), animadas y multimediales (cuando hay una combinación de varios recursos).
- En función de la temática habrán relatos de acontecimientos, de lugares significativos, de personajes importantes para el autor, humanos o no, sentimentales (inspiradas en las vivencias de amor o de convivencia), sobre lo que hacemos o nos gusta, de descubrimiento o conocimiento (basadas en procesos de aprendizaje), de identidad (autobiográficas) o de la comunidad a la que se pertenece y de reflexiones propias acerca de un tema específico.
- Finalmente, según la intencionalidad y el estilo comunicativo tendremos historias: narrativas, las que cuentan hechos actuales o sucedidos; descriptivas, las que presentan detalles de los elementos que constituyen la historia (personajes, escenarios, hechos, las acciones, los tiempos, causas que producen los hechos, los cambios o los pensamientos); dialogado, por reproducir o transmitir literalmente las frases de los personajes; expositivo, que se extiende en explicaciones de los elementos de la historia de forma objetiva, directa y clara; argumentativo, que defiende con argumentos, posturas, ideas y opiniones.

Llegados a este punto, enuncio las ventajas educativas que esta metodología puede aportar a la escuela (Van Gils, 2005) y que residen precisamente en sus características formales. En primer lugar, el DST aporta variedad por ser una metodología diferente a la tradicionalmente usada en las aulas. En segundo lugar, esta práctica dota a la educación de mayor personalización ya que cada estudiante puede adaptar la dificultad de su trabajo al nivel de dominio y a las habilidades que presente en el desarrollo de una tarea o en la materia. En el caso de la enseñanza de lenguas extranjeras, cada estudiante adaptará su guión al dominio que tenga del idioma. Otro aspecto ventajoso del DST es la capacidad de persuasión gracias al poder de esta técnica para tratar de forma atractiva e interesante determinados contenidos que de otra manera podrían resultar arduos y

aburridos para los estudiantes, puesto que los individuos tienden a prestar más atención a la información que más les hace disfrutar.

Como factor añadido, esta técnica incluye en el proceso educativo situaciones de la vida real. El actor virtual tiene una historia que contar que puede o no estar conectada con la realidad. Este hecho apela de manera directa al estudiante con sus vivencias personales y con ello, aumenta su interés y compromiso por la materia al compartir información que le es relevante por serle familiar. Además, el DST es motivador en sí porque integra de manera intrínseca el uso de aplicaciones digitales en su narración, factor que desencadena gran aceptación entre los jóvenes de hoy.

De todas las ventajas anteriores se podría desprender esta última pero no menos importante referida a la capacidad de esta técnica para producir un aprendizaje activo. Diversos estudios han demostrado que este tipo de aprendizaje es realmente efectivo a la hora de adquirir capacidades de debate y diálogo (Amthor, 1992). Este sistema además, provoca el *learning by doing* ya que ofrece diversas posibilidades de aprendizaje interactivo capaz de involucrar a los estudiantes a participar en su propio proceso de aprendizaje y, con ello, a aprender haciendo (Barret, 2006).

Otros autores utilizan el término *edutainment* para definir el tipo de educación que se puede conseguir a través del DST (Han, 2007). Este concepto introducido por primera vez por Beak (2005), nace de mezclar las palabras educación y entretenimiento dando lugar a lo que sería “edutenimiento” para hacer referencia a la creación de contenidos de aprendizaje que se da en el siglo XXI. Este autor afirma que en medio de un vertiginoso desarrollo tecnológico, el *edutainment* es capaz de hacer del aprendizaje un proceso más atractivo, potencialmente facilitador de conocimiento y que además apela a la participación activa del alumno.



Fig. 2. Convergencia de las estrategias de aprendizaje centradas en el alumno (Barrett, 2006)

2.2. ESTUDIOS PREVIOS Y REVISIÓN DE RESULTADOS

Un estudio realizado en la Universidad de Orlando por Wu et al. (2012) exploró los efectos positivos del DST sobre aspectos como la motivación, el logro académico y el pensamiento crítico. Para ello llevaron a cabo un estudio, durante un curso, con 110 alumnos de décimo grado que estudiaban inglés como segunda lengua extranjera. Los resultados obtenidos demostraron que los alumnos que habían participado en la metodología DST obtuvieron resultados sustancialmente mejores en los post-tests respecto a los participantes en el grupo control en cuanto a logros en la materia (inglés como L2), pensamiento crítico y motivación hacia el aprendizaje.

Por otra parte, las entrevistas que recogieron testimonios de los profesores y alumnos participantes en el proyecto resaltaron el gran potencial educativo de esta metodología por su capacidad para aumentar la comprensión de los estudiantes hacia los contenidos del curso, la predisposición hacia la investigación y búsqueda y la habilidad para pensar de manera crítica. Precisamente, todas ellas se consideran competencias imprescindibles para afrontar el cambiante siglo XXI.

Lodoño-Monroy (2011) llevó a cabo un estudio en el que aclaró los beneficios pedagógicos que puede aportar la inclusión de una metodología basada en el DST dentro del aprendizaje formal. Además, aportó claves sobre el diseño y la ejecución para lograr

una metodología de aprendizaje centrada en los estudiantes. Con este propósito desarrolló y analizó cinco proyectos con 53 estudiantes de enseñanza secundaria obligatoria en Cataluña (España). Los hallazgos de su proyecto demostraron que el DST contribuye al desarrollo de las competencias básicas (comunicativas, metodológicas y emocionales), ejercita la expresión escrita como resultado de seguir el proceso pensar - realizar - corregir a la hora de elaborar el guión previo y, por último, mejora la expresión oral.

Ohler (2005-2008) ha realizado diversas investigaciones con alumnos de infantil y primaria cuyas conclusiones confirman que las metodologías basadas en DST son capaces de aumentar la motivación, inducir a los estudiantes a asistir a la escuela, desarrollar la receptividad y la madurez, originar y aumentar la conciencia del proceso educativo y desarrollar la responsabilidad en el proceso de aprendizaje. Adicionalmente, descubrió que los entornos digitales de aprendizaje hacen sentirse a los alumnos más cómodos y con ello logran agudizar su pensamiento crítico por un lado, y su capacidad de indagación y de experimentación por otro.

Otro de los hallazgos de Ohler (2005-2008) asevera que la metodología DST dota de voz y protagonismo a muchos alumnos tímidos cuyas habilidades académicas no encajan dentro de los estándares escolares habituales y que, además, contribuye al descubrimiento de las inteligencias múltiples y mejora las funciones cognitivas de la capacidad de síntesis y de evaluación.

En EE.UU, Banaszeuski (2002) llevó a cabo una investigación sobre el uso del DST en las escuelas públicas que concluyó confirmando la capacidad de este método para fomentar prácticas en equipo de tipo cooperativo, para facilitar la creación de redes de aprendizaje, para promover la discusión en clase y para mostrar las realidades personales de los estudiantes a la comunidad educativa.

En la Universidad de Valencia, García, Pich y Reyes (2012) investigaron acerca del relato digital como herramienta pedagógica en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Centaron su estudio en la capacidad de este método para trabajar experiencias y rutinas lingüísticas en inglés, tales como saludos y formas de despedirse. Realizaron la investigación con estudiantes de primer curso de la Facultad de Educación con el propósito de adaptar sus habilidades lingüísticas a situaciones específicas de la vida cotidiana. Los resultados mostraron la mejora de los estudiantes a la hora de emplear

estructuras gramaticales más complejas, nuevo vocabulario y expresiones típicas de inicio y finalización de una conversación.

Antes de finalizar este apartado, cabe destacar que actualmente en España la Universidad de Barcelona lidera un proyecto de investigación sobre los usos educativos de los relatos digitales en procesos de educación formal. Este estudio va a cargo del Grupo de Investigación Consolidado de Enseñanza y Aprendizaje Virtual (GREAV) en colaboración con el Observatorio de Educación Digital (OED) del CITILAB de Cornellà de Llobregat. Puesto que el proyecto todavía está en marcha, aún no se pueden conocer sus conclusiones.

2.3. CONTRIBUCIÓN DEL DST AL DESARROLLO DE LAS CUATRO DESTREZAS BÁSICAS DE LA LENGUA INGLESA

2.3.1. *Speaking*

Tal y como afirma Ohler (2005), la elaboración de una historia digital, sobre todo en su fase de la narración, supone un momento clave en el que el alumno entrena en profundidad la expresión oral. Hay que animar a que los estudiantes empleen todo el tiempo posible grabando sus narraciones por varias razones:

- a. Facilitación de la oratoria: la narración oral facilita el desarrollo de las competencias en expresión oral y escrita de una forma real y creativa en la que los estudiantes se implican y disfrutan.
- b. La práctica reiterada mejora la capacidad oral: re-narrar repetidas veces, escuchando el discurso de uno mismo, proporciona una mejora considerable en la calidad de la narración.
- c. La grabación da la posibilidad de detectar errores: grabarse a uno mismo durante el discurso oral da la oportunidad de detectar los errores en la pronunciación, la entonación y la velocidad del discurso. En el día a día, es difícil poder rectificar los fallos que se cometen en la expresión oral ya que una vez emitidos no ha quedado constancia de ellos en ninguna parte. La fugacidad del mensaje oral es lo que lo hace difícil de observar y rectificar.

2.3.2. Listening

Como mantiene Reinders (2011), gracias a los elementos que conforman el DST, dentro de un contexto de aprendizaje de lengua extranjera, incluso los estudiantes de nivel más bajo son capaces de comprender en líneas generales la idea que el autor pretende transmitir gracias a que, a pesar de no entender la narración en su totalidad, el lenguaje de las imágenes y la música suplen las carencias de comunicación causadas por la falta de dominio de la lengua.

En otro sentido, la audición y repetición constante permite al niño acabar aprendiendo de memoria un texto, cuento o canción (Corbett, 2008). Este aspecto es crucial durante el aprendizaje de una lengua extranjera. El DST, proporciona esta oportunidad de repetir constantemente una narración, hasta que se internalizan los patrones narrativos de manera inconsciente confiriendo al alumno una sensación de adquisición del lenguaje más genuina y natural.

Siguiendo la línea de pensamiento de Corbett (2008), mientras un alumno entrena su *speaking*, es decir, mediante el ensayo y repetición de su narración, o cuando está escuchando la narración de sus compañeros para darles el *feedback*, también está practicando de manera indirecta la comprensión oral, y con ello, mejorándola.

2.3.3. Reading

La búsqueda de información es una parte de vital importancia dentro del proceso de creación de una historia digital. Antes de comenzar a escribir, los alumnos deben investigar acerca del tema que van a abordar en su proyecto. La investigación supone una revisión de fuentes bibliográficas relacionadas con el tema que me ocupa, por lo tanto, recabar información es sinónimo de leer. Es conveniente que el profesor limite las *websites* donde los alumnos van a tener que buscar información con dos propósitos: el de acotar la búsqueda a lugares seguros y el de sugerirles sitios que estén en inglés para que practiquen la comprensión escrita.

Por otra parte, el tratar con material real siempre es una fuente de motivación para los alumnos al comprobar que son capaces de comprender textos, páginas web, revistas o artículos que han sido creados para personas de habla inglesa y que día a día utilizan personas nativas de esta lengua.

Corbett (2008) aconseja que para dominar el arte de contar historias los alumnos deben acostumbrarse a leer como escritores, solventando obstáculos para defender el texto. Hacer leer a los niños como si fueran escritores es una estrategia que puede contribuir a que los niños sean más conscientes de las estructuras de un texto y de las estrategias que los profesionales utilizan para crear distintos efectos. Este tipo de lectura tan exhaustiva conduce inexorablemente a una mejora en la capacidad de la comprensión escrita.

2.4.4. Writing

Gakhar y Thompson (2007), señalan la capacidad del DST para propiciar una expresión escrita creativa que contribuye a organizar de manera coherente los pensamientos basada en el diseño y producción de creaciones propias. Como consecuencia, tal y como concluyen en varios de sus estudios, esta técnica mejora sustancialmente la competencia escrita.

Ballast, Stephens y Radcliffe (2008) utilizaron el DST como medio para mejorar la expresión escrita de los estudiantes. Para ello llevaron a cabo una investigación con los alumnos de sexto grado en la que analizaron los efectos que el empleo de esta técnica producía sobre sus actitudes hacia el trabajo escrito. El resultado mostró que los estudiantes que habían trabajado con el DST prestaban más atención a la hora de revisar sus escritos, eran más cuidadosos a la hora de elegir las palabras que mejor describían las ideas que querían expresar y, en consecuencia, ajustaban de manera más precisa la secuencia de frases que componía el guion de la historia.

Baerk, Parck y Xu (2011) hallaron en su estudio descubrimientos importantes para los profesores de expresión escrita: el DST era una herramienta muy potente para mejorar la competencia escrita en los alumnos ya que estimulaba su imaginación provocando escritos más creativos al desarrollarse en un ciberespacio sin límites de espacio ni tiempo. Por otra parte, los estudiantes visualizaban de manera práctica y clara la estructura de su historia gracias a la esquematización previa, hecho que les ayudaba a ordenar sus pensamientos y a obtener como resultado escritos con estructuras más lógicas y sólidas.

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. CÓMO APLICAR DEL DST EN EL AULA DE ESL

Para aplicar esta metodología en el aula de inglés trabajaremos en forma de proyectos. En adelante me referiré a él como *Digital Storytelling Project* (DSTP). Como paso previo a la puesta en marcha de un proyecto como este, habrá que tener en cuenta una serie de factores previos necesarios (Ohler, 2008) para un desarrollo apropiado. En primer lugar, es imprescindible que el profesor que va a llevar a cabo un DSTP muestre una predisposición positiva en cuanto a disponibilidad en su horario y conocimientos básicos en manejo de las TIC.

Por otro lado, sería muy conveniente además contar con la colaboración del docente encargado de las TIC para que ayude en la resolución de algunos problemas que puedan ir apareciendo como el mantenimiento y actualización de los aparatos, instalación de algún software que podamos necesitar, grabación de DVD, etc.

3.1.1. Recursos

En relación a los recursos con los que debe contar el centro necesitaremos un aula de TIC dotada del siguiente *hardware*: ordenadores para todos los alumnos, scanner, micrófonos o entradas de voz en los ordenadores y, de manera opcional, video cámara o cámaras digitales. Mientras que en lo relativo al *software* necesitaremos: un programa de edición de video (podemos utilizar el iMovie de Mac o el Movie Maker II o el Microsoft Photo Story 3 de Windows), un editor de imágenes (como el Gimp o Photoshop) y un editor de audio (Audacity o las funciones de grabación propias del programa para edición de video).

3.1.2. Fases

Una vez resuelta la cuestión de las condiciones previas y los recursos necesarios pasemos pues al desarrollo de la metodología. ¿Cómo se lleva a cabo un proyecto de DST en el aula? Me basaré en el proceso propuesto por Ohler (2008) para describir y desarrollar cada una de las fases del proyecto.

FASE I: PRE-PRODUCCIÓN

Paso 1.- Creación de la historia.

Hay que comenzar mostrando a los alumnos un ejemplo de DST en el que se vean claramente diferenciados los tres elementos principales de toda historia:

- La introducción: contiene desafío central de la historia capaz de crear tensión e impulso para que la historia avance. Puede tratarse de un problema u obstáculo, una oportunidad o un objetivo que conseguir por el/los protagonista/s. El personaje principal puede ser una cosa, un animal, un estudiante o incluso la audiencia misma.
- El desarrollo: transformación que facilita la respuesta al desafío. Es apropiado que esta parte ocurra hacia la mitad del DST y suscite de manera indirecta la posible solución/es para el problema sin llegar a solucionarlo por completo. De esta manera se logrará mantener a la audiencia “enganchada” a la historia.
- El desenlace: la respuesta al desafío que resuelve la tensión y concluye la historia: el protagonista logra la solución gracias a la transformación previa. Puede tratarse de resolver un misterio, conseguir un objetivo, aprender un procedimiento, superar un obstáculo, etc. El desenlace no tiene por qué ser siempre feliz, tan solo ha de concluir la historia.

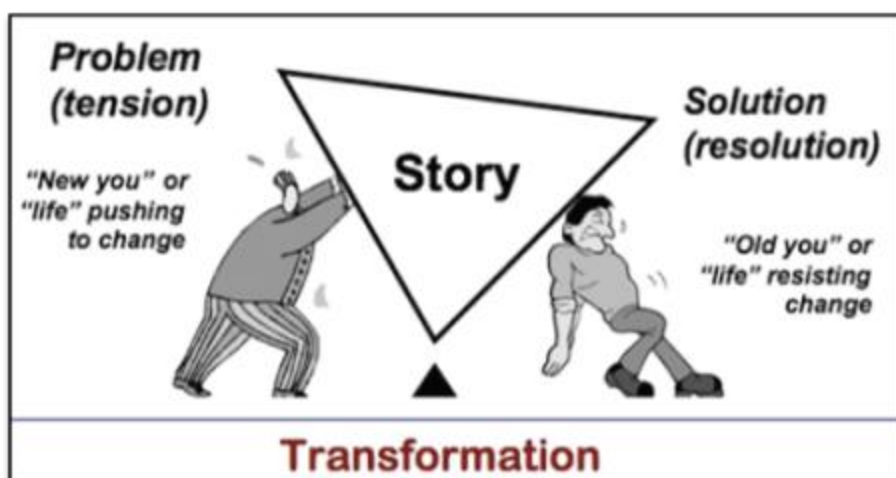


Fig. 1. Los elementos de la historia (Ilustrado). Ohler, 2008

Paso 2.- Esquematizar la historia.

Se trata de convertir los hechos que componen la historia en un gráfico sencillo y fácil de comprender en un simple vistazo. En el esquema constarán las partes esenciales de la historia más los hechos y personajes clave. Es conveniente que este paso se trabaje de manera exclusiva con los alumnos para asegurarnos de que comprendan el objetivo de esta parte que no es otro sino organizar en nuestra mente la estructura de la historia. A

continuación muestro un ejemplo en el que se ve claramente el propósito de este apartado:

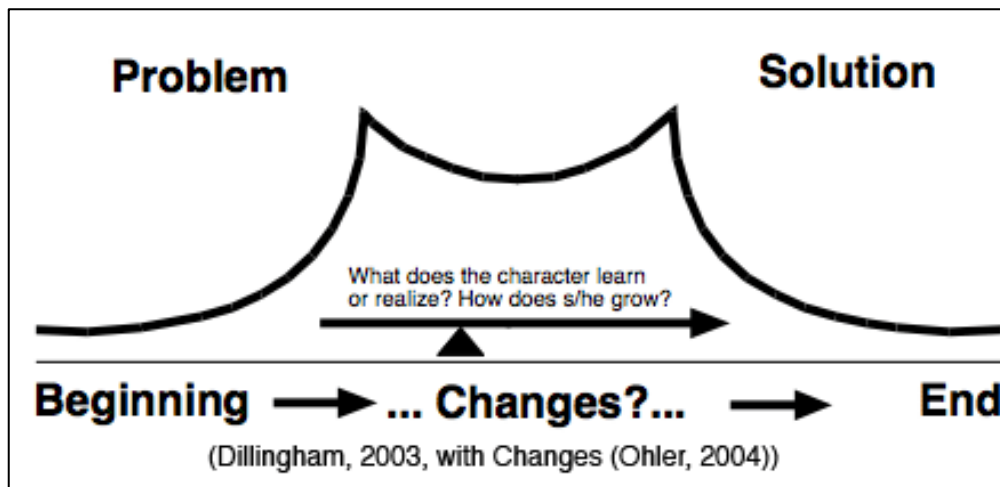


Fig. 2. Ejemplo de esquema de historia. Ohler, 2008

Paso 3.- Guión.

Esta parte será el instrumento que guiará al estudiante en su discurso oral. Es decir, serán las palabras que darán voz a la historia. Para este propósito, es de utilidad saber que una página a doble espacio en letra tipo script tamaño 16 ocupa un tiempo de narración equivalente a 2 minutos, lo cual significaría una duración ideal acorde con la que suelen tener las historias digitales.

Paso 4.- *Storyboard*

Este paso introduce la multimedia en el proceso. Consiste en organizar el texto en concordancia con las imágenes que queremos mostrar en cada momento. Para ello los alumnos utilizarán una plantilla que les habremos facilitado con anterioridad (Fig. 3 y 4). Cabe destacar la importancia de esta herramienta, puesto que un buen *storyboard* claro y ordenado, que contenga toda la información que van a necesitar para la creación del DST, facilitará mucho el trabajo de los alumnos. Les aconsejaremos que incluyan las URL de las imágenes y los títulos de las canciones así como los segundos concretos que quieren reproducir junto con cada parte del texto. El *storyboard* asocia texto-imagen-música y lo organiza en una plantilla con los espacios apropiados para ello.




Narrative (voice)	Images, media
<p>Once upon a time there was a student who wanted to tell a digital story, but she just didn't know what to talk about. She wondered a lot- what would be most interesting to her? To her audience?</p>	 <p>Image of me, wondering http://www.clipart.com/en/close-up?o=2837683&o=p&q=girl%20thinking&k_mode=all&s=22&c=42&show=&c=&cid=&findincat=&g=&c=55:0:119:1:4:10:24&page=2&k_exc=&pubid=&color=&b=k&date=</p>
<p>That night at dinner she asked her parents if they had any good stories. They told her about her grandparents, and her early days as a baby</p> <p>(very embarrassing), and on and on. Still, it wasn't what she was looking for.</p>	 <p>Image of family dinner http://www.flickr.com/photos/avkxyz/485917364/</p>  <p>Me embarrassed http://downloads.clipart.com/34918371.jpg?t=1277307335&h=a7b2d5c6effabf18a4f962fa3eaa9cc8&u</p>

Fig. 3. Storyboard (Ohler, 2008)

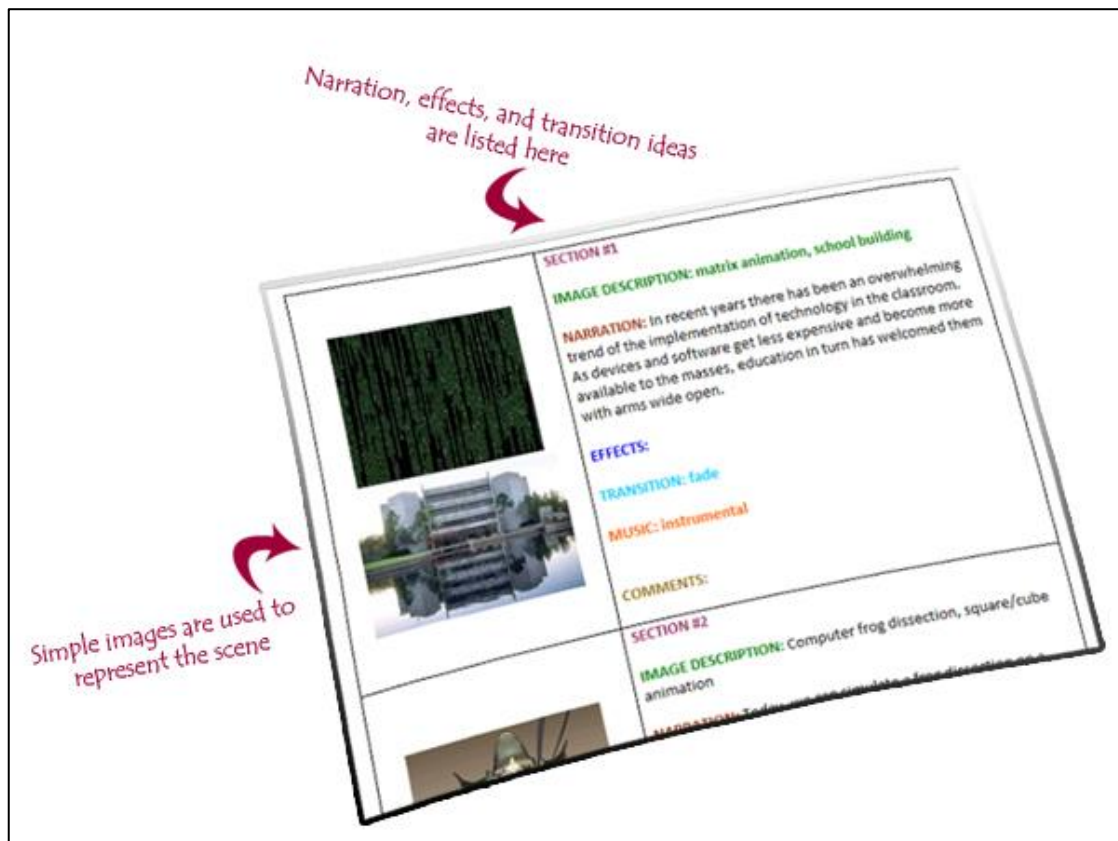


Fig. 4. *Storyboard* (Robin, 2005)

Paso 5.- Grabación.

Los estudiantes grabarán sus voces mientras van narrando el guión que previamente han elaborado. Es muy importante que este paso se repita tantas veces como sea necesario. El resultado ha de ser una voz clara, segura y con un volumen adecuado. Aconsejaremos a los alumnos para que eviten evitar errores muy comunes en este punto del proceso y que pueden originar grabaciones de baja calidad tales como: que su voz quede oculta tras la música de fondo, que el ruido ambiente entorpezca la comprensión, que hablen demasiado rápido y sin pausas, que la voz vaya desacompañada con la imagen. Un buen *storyboard*, bien planteado y organizado, insisto, puede evitar fácilmente caer en este tipo de fallos que conducen a un resultado global no satisfactorio. Por otra parte, animaremos a los creadores a que reproduzcan sus grabaciones para otros compañeros con la intención de que estos aporten sugerencias o críticas.

Paso 6.- Escucha.

Este paso va vinculado con el anterior en la medida de que para revisar la grabación es necesario escucharla. Los estudiantes repetirán la escucha reiteradas veces de manera individual o, como se ha dicho antes, solicitando la colaboración de otros compañeros o del profesor para conocer otras opiniones o puntos de vista.

Paso 7.- Comprobar la calidad del trabajo.

Será responsabilidad del profesor revisar cada trabajo y decidir si el alumno/s está preparado para avanzar en el siguiente paso. Es necesario recordar que la actuación del profesor en un proyecto como este consiste en ser un guía o colaborador, más que un mero instructor o divulgador de una materia o cuestión. Por este motivo, ante trabajos flojos o muy alejados de ajustarse a los objetivos establecidos, animaremos a los alumnos a que repitan alguna de las fases para mejorarla o a que otros alumnos que ya la tienen terminada les ayuden en su ejecución antes de seguir avanzando.

FASE II: PRODUCCIÓN

Paso 1.- Recopilar la multimedia.

Los estudiantes recopilarán todos los recursos que van a necesitar de Internet u otras fuentes: música, imágenes, videos, sonidos, etc. Es importante que se aseguren de almacenar todos los archivos que vayan a emplear en su DST para luego no tener que interrumpir el proceso de edición en busca de aquello que les falta. Estas interrupciones pueden resultar frustrantes para los niños además de que llegan a entorpecer el proceso en gran medida.

Paso 2.- Utilizar iMovie, MovieMaker o Microsoft PhotoStory.

Hay muchos programas que pueden servir para crear DS, sin embargo se proponen estos por ser fáciles de usar, por aportar infinidad de posibilidades y por estar incluidos en los entornos virtuales más comunes. Antes de proseguir, dedicaremos un tiempo para que los alumnos se familiaricen con el software que hemos vamos a utilizar. Es importante que los estudiantes conozcan bien el entorno de trabajo para no estar luego parados en cuestiones técnicas del programa más que en la elaboración del proyecto, cuestión esta que además de entorpecer el procedimiento puede llegar a desalentar al profesor y a desmotivar a los alumnos.

Paso 3.- Añadir la narración a la historia.

Paso 4.- Añadir las imágenes a la narración.

Paso 5.- Añadir música, sonidos y otras voces (si las hay).

Paso 6.- Mezclar.

Una vez todos los elementos multimedia están incluidos en la historia, deberán mezclar el audio. Es muy importante tener en cuenta que ningún elemento quede fuera de la narración por lo que será necesario revisar que las imágenes muestran la información que se pretende en el momento preciso reforzando el guión, y no despistando a la audiencia.

Paso 7.- Revisión del profesor o compañeros.

Una vez más, es muy positivo que los compañeros vayan viendo los trabajos en proceso para aportar sugerencias, críticas y recomendaciones antes de que las obras estén finalizadas.

FASE III: POST-PRODUCCIÓN

Paso 1.- Añadir los títulos.

En el comienzo, durante y al final de la historia incluirán todo el texto que consideren necesario para reforzar la narración.

Paso 2.- Añadir transiciones y efectos.

Este paso se puede omitir si las habilidades de los estudiantes son insuficientes para llevarlo a cabo.

Paso 3.- Añadir créditos y citas.

Es importante incluir este apartado en el caso de que hayan consultado otras fuentes para recabar la información necesaria para el proyecto.

Paso 4.- Revisión del profesor.

Paso 5.- Exportar el archivo.

Una vez han finalizado el proyecto, lo exportarán en el formato apropiado para su reproducción o difusión si la hubiera.

FASE IV: REPRODUCCIÓN O DIFUSIÓN

En esta fase los alumnos mostrarán sus trabajos en los contextos destinados a tal efecto o los colgarán en la red para su difusión siempre de una manera responsable y contando con el consentimiento informado previo de sus padres en el caso de que el proyecto contuviera imágenes o información relativa a los menores.

3.1.3. Evaluación

Ahora que ya he aclarado cómo se lleva a cabo un proyecto de DST veamos pues cómo se evalúa. Para la evaluación de un DSTP se utilizará una herramienta de evaluación llamada rúbrica. Una rúbrica consiste en un cuadro o matriz que muestra por una parte los criterios de evaluación que se van a considerar en la realización de una tarea y, por otra, el nivel de logro con el que se han conseguido. Generalmente las rúbricas se utilizan para evaluar presentaciones orales o trabajos en equipo. Actualmente, estas herramientas son muy habituales a la hora de valorar tareas en cuya ejecución hayan intervenido las TIC (Allen y Tanner, 2006). Las rúbricas no solo dan un resultado explícito del logro de los criterios que la materia exigía, sino que además muestran a los estudiantes un sentido claro de aquello que se esperaba de ellos, de las expectativas que debían cumplir. Como ventaja añadida a esta técnica diré que los estudiantes pueden participar en su diseño eligiendo y conociendo desde el principio de la tarea los criterios que servirán para determinar la calidad de su desempeño.

A la hora de diseñar una rúbrica para evaluar un proyecto DST hay que tener en cuenta los objetivos establecidos inicialmente para tal actividad y fijar unos criterios de evaluación que se adecuen a estos. Se tendrá en cuenta, además, seleccionar aquellos criterios con suficiente relevancia para los estudiantes y asegurarnos de que estos los han entendido bien y trabajarán en consonancia a lo que se les exige. Diversos autores recomiendan centrarse en unos pocos criterios, entre tres y seis, para evitar convertir la rúbrica en una herramienta poco práctica y difícil de aplicar. A continuación cito algunos de los criterios que se podrían aplicar en un proyecto dirigido a un sexto curso de primaria (Ohler, 2008):

- a. *Writing*: en relación a la calidad del escrito que ha realizado y en consecuencia, al guion que ha seguido para la narración.
- b. *Story*: referido a si respeta la estructura lógica de la historia, si incluye los elementos necesarios y si sigue una coherencia en su relato.
- c. *Research*: este criterio se fija en la tarea previa de documentación e investigación.
- d. *Met assignment criteria*: valoraremos aquí si el alumno se ha ajustado a los requerimientos que se pedían en cuanto a la forma del proyecto: número mínimo de diapositivas, duración, temática, banda sonora, etc.
- e. *Voice*: evaluaremos en este apartado el uso de la voz que ha hecho en su trabajo: la calidad de la narración, la pronunciación, la entonación, el ritmo la claridad o el entusiasmo mostrado.
- f. *Creativity, originality*: este apartado se destina a juzgar la originalidad, la personalización y el uso de la imaginación que ha plasmado en su obra.

Es necesario aclarar que los criterios de evaluación variarán, tal y como ya he indicado antes, en función de los objetivos que se hayan fijado desde un principio. Los nombrados anteriormente son apropiados para la etapa primaria, aunque se podrían incluir algunos más tales como: la competencia digital, la adecuación a la audiencia, la economía, la planificación del proyecto, el trabajo en equipo, la innovación, la capacidad de “enganchar”, etc.

No quisiera finalizar este punto sin antes mencionar un término comúnmente empleado para analizar y valorar este tipo de proyectos. Se trata de “media grammar”. Ohler (2005) lo utiliza para referirse a “las frases y fragmentos mal contruidos además de otras infracciones gramaticales que impiden una comunicación clara en una historia digital”. En otras palabras, *media grammar* evalúa el uso correcto de todos los elementos multimedia: las imágenes, el audio, la música, las transiciones y efectos, los títulos y la estructura y organización. Muestro un ejemplo de rúbrica en el Anexo I.

Prosigo a continuación explicando cómo se obtiene la puntuación a través de las rúbricas. La suma de las puntuaciones de cada una de las casillas dará un resultado final numérico o nota final. Esta calificación puede sumarse a los resultados obtenidos a partir de la aplicación de otras herramientas de evaluación que se hayan podido emplear en el proceso como por ejemplo una ficha de observación, test o una prueba.

Cabe destacar la posibilidad de aplicar varias rúbricas sobre un mismo proyecto, dependiendo de quién sea el responsable de rellenarlas. Siendo así podrían haber rúbricas para ser implementadas por: el profesor, por uno mismo (auto-corrección), por los integrantes de un mismo grupo, por los demás compañeros o por la audiencia.

3.2. OTROS USOS DEL DIGITAL STORYTELLING EN EL AULA DE ESL

Una vez revisados los tipos de *digital story* que podemos encontrar y la metodología que hay que seguir para la creación de un proyecto expongo brevemente otro tipo de historia que puede ser de gran utilidad aplicada en el aula de inglés.

En algunas ocasiones, las historias digitales que se emplean en el campo de la educación presentan hechos objetivos acerca de una materia o cuestión concreta bajo el disfraz de cuento. A este tipo de narraciones se las conoce como historias *problem-solution* o *inquiry-discovery* (Ohler, 2005). En ellas se presenta un conflicto inicial, luego la narración avanza hacia la búsqueda de una solución que, finalmente y tras algún ensayo-error, acaba por alcanzarse con éxito. Aunque es la rama de las ciencias la que más se ha beneficiado de esta técnica, la enseñanza de segundas lenguas también puede sacar provecho de esta herramienta a la hora de exponer contenidos abstractos imprescindibles para avanzar en el aprendizaje y, en la mayoría de los casos, difíciles de transmitir a nuestros alumnos diferir tanto de su lengua natal. Con esto me refiero a cuestiones del tipo gramatical o fonético en las que los niños se pierden o les cuesta visualizar aquello que pretendemos mostrar.

Gracias a este tipo de historias, podemos presentar el contenido de una manera más visual, motivadora y aclaradora aportando un contexto o experiencia previa sólidos a partir de los cuales construir nuevos conocimientos. Es decir, podemos crear una trama donde el contenido que estamos enseñando es aplicable y donde los niños pueden comprobar que además funciona. Muchas veces se convierte en tarea casi imposible crear entornos reales de aprendizaje que ofrezcan experiencias previas en inglés contando tan solo con el aula. Las TIC, sin embargo, abren todo un mundo de posibilidades que permiten al maestro crear mundos nuevos en los que experimentar su materia. Las *digital stories* amplían este abanico de posibilidades dotando de vida a términos o conceptos con una misión determinada que cumplir. O, lo que es lo mismo, introducir elementos propios de los cuentos en la presentación de hechos objetivos logra

captar la atención de la audiencia y predisponerla en mayor medida hacia el aprendizaje (Ohler, 2005).

3.3. DIGITAL STORYTELLING Y COPYRIGHT

¿Qué es el copyright o derecho de autor y cómo afecta en la creación de proyectos educativos? Es importante conocer este concepto antes de comenzar con un DSP. La definición que aporta la OMPI (Organización Mundial de la propiedad Intelectual) acerca del copyright es la siguiente:

Término jurídico que describe los derechos concedidos a los creadores por sus obras literarias y artísticas. El tipo de obras que abarca el derecho de autor incluye: obras literarias como novelas, poemas, obras de teatro, documentos de referencia, periódicos y programas informáticos; bases de datos; películas, composiciones musicales y coreografías; obras artísticas como pinturas, dibujos, fotografías y escultura; obras arquitectónicas; publicidad, mapas y dibujos técnicos.

Cuando se trabaja con contenido digital no podemos dejar de lado cuestiones tales como: derechos de autor, copyright, licencias, uso educacional justo, etc. El uso educacional de material registrado es un tema que está siendo estudiado seriamente por juristas en la actualidad. Desafortunadamente, todavía no existe un consenso definitivo en cuanto a qué tipo de materiales pueden o no pueden ser usados con fines educativos en proyectos didácticos como el que nos ocupa. En este sentido, algunos educadores aseguran que si un video o imagen ha sido encontrado en la web y descargado con facilidad, su uso en un DSP es lícito. Sin embargo, otros optan por no permitir a sus alumnos utilizar contenidos procedentes de fuentes de propiedad intelectual privada, y animan a sus estudiantes a recopilar exclusivamente recursos libres.

Mientras tanto, la ley sobre los derechos de autor en el ámbito educativo expone a modo de guía las siguientes premisas: en lo relativo a música, video y animaciones los estudiantes pueden utilizar hasta el 10% o 30 segundos de canciones, películas u otros trabajos; en todo lo que tiene que ver con palabras escritas se pueden emplear hasta el 10% o el equivalente a 1000 palabras de un texto; y en cuanto a ilustraciones, fotografías o gráficos, los alumnos no pueden usar más de 5 imágenes de un solo artista ni tampoco más de 15 imágenes de una única colección (Ohler, 2008).

En resumen, elijamos la opción que elijamos, siempre es conveniente respetar una ética de actuación a la hora de utilizar creaciones de otros autores basada en la citación de los trabajos empleados o su referencia bibliográfica; en la solicitud de permiso para emplear trabajos ajenos; o, en algunos casos, la donación siempre y cuando sea requerida a pesar del uso educacional y no comercial que se le va a dar al recurso.

IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1. JUSTIFICACIÓN

En la sociedad del s. XXI es necesario preparar a los alumnos para vivir en un mundo cambiante, intercultural y multilingüe. El área de lenguas extranjeras favorece la formación integral de individuos capaces de comunicarse en diversos ámbitos: el social, el académico, el de los medios de comunicación y el literario entre otros.

Si tenemos en cuenta el desarrollo desenfrenado de las tecnologías de la información y la comunicación, nos encontramos con el hecho de que estas deben ocupar un lugar privilegiado dentro del proceso de la educación. De ahí la justificación de mi propuesta de intervención basada en el DST como metodología globalizadora capaz de integrar la competencia comunicativa y la competencia digital en un único elemento integrador. Mediante el DST Project pretendo fusionar el pasado con el presente. La tradición ancestral de transmisión de conocimientos de manera oral con la tendencia actual de aprendizaje a través de las TIC.

4.2. OBJETIVOS

Los objetivos generales que se pretenden conseguir mediante la puesta en marcha de esta propuesta de intervención son¹:

- a. Escuchar y comprender mensajes utilizando la información recibida.
- b. Escribir textos diversos con finalidades variadas sobre temas tratados en el aula.
- c. Leer de forma sencilla textos diversos y comprenderlos.
- d. Utilizar de manera autónoma todos los medios que actualmente la tecnología proporciona para obtener de ellos la máxima información.

¹ Objetivos obtenidos a partir del Real Decreto por el que se establecen las enseñanzas mínimas de Educación Primaria.

- e. Valorar y respetar la lengua extranjera, ya que por medio de su conocimiento y uso nos entendemos con otras personas de procedencia diferente y de diversas culturas.

Los objetivos específicos que se persigue lograr son:

- a. Recoger información relevante para investigar acerca de la ciudad elegida.
- b. Organizar la información recabada por subcategorías: geografía, historia, gastronomía y sitios de interés.
- c. Demostrar la comprensión de la información que han encontrado.
- d. Crear una guion original a partir de la información encontrada.
- e. Grabar su voz en una narración a partir de la información obtenida.
- f. Recopilar recursos multimedia que complementen su narración.
- g. Integrar la consecución de los objetivos anteriores en la creación de una historia digital.

4.3. TEMPORALIZACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Este proyecto se ha diseñado para llevarlo a cabo en el tercer ciclo de Educación Primaria. Concretamente, se pretende aplicar en una clase de sexto de la etapa Primaria. Se implantará durante un trimestre completo. Si consideramos que un trimestre dura 12 semanas, y este grupo imparte tres sesiones de inglés por semana, calcularemos un total de 36 sesiones de inglés. Si cada semana empleamos una sesión para trabajar en nuestro proyecto, utilizaremos 12 sesiones para completarlo. Tendremos la precaución de seleccionar aquellas sesiones que sean de 60 minutos para poder disponer así del mayor tiempo posible.

4.4. METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO

La metodología a seguir se basará en primer lugar en la participación activa y comprometida de todos los integrantes del proyecto: profesor, alumnos, padres y aquellos otros docentes del centro dispuestos a colaborar (tutor del grupo y responsable del *ICT Lab*).

En segundo lugar, será muy importante seguir un proceso totalmente centrado en el estudiante, donde el profesor actúa como guía o colaborador, más que como instructor o transmisor de unos contenidos. Puesto que no existe un libro de texto que guíe esta

actuación didáctica, los alumnos serán responsables de crear su propio material, ciñéndose a las instrucciones dadas por el maestro. Cabe destacar en este punto que el diseño del proyecto está abierto en todo momento a sugerencias o modificaciones que los alumnos pudieran aportar según se va aplicando. Siempre y cuando estas fueran realistas, interesantes y fundamentadas.

Puesto que se va a trabajar por parejas, la cooperación, el respeto y la capacidad de trabajo en equipo son actitudes que van a estar presentes durante toda la tarea. Por otra parte, la autonomía personal y la resolución de problemas serán necesarias para poder avanzar en un trabajo en el que cada uno es totalmente responsable de su ejecución y resultado. El desarrollo de la competencia de aprender a aprender se torna fundamental en un proyecto de estas características puesto que los alumnos serán sus propios gestores de los recursos, del tiempo, del uso de las TIC, de los contenidos e, incluso, de su evaluación. Por estos motivos, antes de poner en práctica un *DST Project*, el profesor tendrá que estar muy predispuesto y muy animado para transmitir a sus alumnos la motivación necesaria para llevar a cabo un trabajo de esta envergadura pedagógica.

Comienzo pues a detallar el procedimiento a seguir en cada una de las doce sesiones que ocupará el proyecto. Como ya he dicho antes, los estudiantes van a agruparse por parejas. Es importante que comprendan que cada miembro ha de trabajar por igual y ha de llevar la misma carga de trabajo. Con este propósito, deberán comenzar con un trabajo previo de organización que aclare qué tareas van a ser compartidas y qué tareas realizarán cada uno de ellos de manera individual. A tal efecto, me gustaría clarificar que durante la explicación de cada actividad reparto y sugiero responsabilidades entre los dos componentes del grupo.

TÍTULO: *CITIES IN ENGLISH*

Temática: ciudades de habla inglesa (los alumnos dispondrán de unas opciones limitadas para elegir).

Preparación previa: reservaré las aulas correspondientes para determinadas sesiones donde se requieran sus recursos e instalaciones: el *ICT Lab* para las sesiones 4, 7, 8, 9 y 10 y la biblioteca para la sesión 3.

Plan de trabajo: en este apartado se describen brevemente los objetivos y contenidos de cada una de las doce sesiones en las que se desarrolla el proyecto. La descripción detallada de las actividades que ocuparán cada sesión se muestra en las tablas 1 a 12 al final de este punto.

SESIÓN 1: ELIJO LA CIUDAD

Esta primera sesión se destinará a visualizar un ejemplo de *Digital Storytelling Project* ya finalizado, explicar y planificar el proyecto que los alumnos deberán crear, organizar los equipos de trabajo, elegir ciudad para el proyecto y distribuir tareas entre los miembros de cada equipo. Además, el profesor deberá orientar a los estudiantes acerca de cómo organizar toda la información que recabarán durante la investigación y donde deben aplicarla. Con este propósito comenzaremos sugiriendo una lluvia de ideas en la que los alumnos podrán mostrar sus conocimientos previos acerca de las ciudades en el mundo donde se habla inglés. A continuación, proveeremos a los niños con instrumentos que facilitarán la organización de su trabajo posterior.

SESIÓN 2: ORGANIZAMOS LA INVESTIGACIÓN

Esta sesión debe aprovecharse para enseñar la técnica de búsqueda y gestión de la información necesaria presente en cualquier proyecto de investigación. Para ello, les mostraremos paso a paso cómo se lleva a cabo una búsqueda sistematizada insistiendo en el reconocimiento y discriminación de los datos más relevantes y en la capacidad de síntesis. Por otra parte se facilitarán los recursos necesarios para clasificar la información y para recopilar las fuentes bibliográficas que estén empleando.

SESIÓN 3: COMIENZO A INVESTIGAR

Esta sesión tendrá lugar en la biblioteca y consistirá básicamente en entrenar a los niños en el uso correcto de las *note-cards* y las *source-cards*. Se invitará a los estudiantes a que realicen sus propios trabajos de composición personal, evitando copiarlos de otros autores. Además, se les advertirá de la infracción que cometerían al *copiar-pegar*. Posteriormente, los niños comenzarán sus primeras exploraciones aprovechando los libros de la biblioteca. En el caso de que plagien, les mostraré cómo hacerlo de manera positiva, utilizando en forma de apunte una cita bibliográfica que demuestre quién lo hizo. Esta sesión además debe servir para que los niños se acostumbren a codificar la información que recopilan como medida de organización y clasificación.

A partir de esta sesión, comenzaré a archivar los materiales que cada equipo vaya entregando en una funda de plástico con los nombres de los integrantes. Estos archivos o portfolios contendrán el trabajo de cada equipo a medida vayan haciendo nuevas entregas. Este sistema permitirá ir corrigiendo los trabajos (*spelling, grammar*) a medida que el proyecto va avanzando para que los niños tengan un *feedback* constante del trabajo que van realizando. Al inicio de cada sesión, se repartirán los portfolios a cada equipo para que adviertan sus errores y los puedan corregir.

SESIÓN 4: NAVEGAMOS POR LA WEB Y RÚBRICA

El cuarto día se destina a investigar en la web. Para ello nos trasladaremos al ICT Lab. Para comenzar con la exploración, se facilitan motores de búsqueda aptos para los niños, se explica cómo anotar las referencias bibliográficas provenientes de soportes digitales. Se ha de permitir que los estudiantes naveguen libremente por Internet, siempre ayudándoles en los problemas que puedan encontrar. Y en última instancia, se muestra la rúbrica como herramienta de evaluación que valorará sus proyectos.

SESIÓN 5: SCRIPT

Después, avanzaremos hacia la introducción del guion: creación, estructuración y organización. La importancia de esta sesión recae en lograr que los alumnos elaboren un guión lógico correctamente estructurado y acorde con el nivel de dominio de la lengua del grupo-clase con el que se está trabajando. Es importante mostrarles algunos consejos para que logren hacer de su guion una narración interesante capaz de entusiasmar a la audiencia. El contenido de la sesión se centra básicamente en el desarrollo de la competencia de la expresión escrita.

SESIÓN 6: FEEDBACK + STORYBOARD

Llegados a la mitad del proyecto Es el momento de realizar el primer feed-back para comprobar las primeras impresiones de los niños trabajando esta metodología de cara a efectuar cambios en las planificaciones previas. Tras esta auto-evaluación se prosigue con la presentación del *storyboard*. Como ya se ha apuntado en el marco metodológico, esta herramienta recuperada del cine recoge y organiza en un mismo soporte los distintos recursos (texto, imágenes, música, etc.) que se van a emplear en cada parte del proyecto para facilitar su posterior montaje. En este apartado es imprescindible transmitir a nuestros alumnos la importancia de crear un buen *storyboard*

que simplificará la tarea posterior de edición. Con tal propósito, les mostraremos un ejemplo y les facilitaremos la plantilla que deberán emplear para su elaboración. En todo momento supervisaremos sus trabajos para comprobar que están utilizando la herramienta correctamente.

SESION 7: BUSCANDO RECURSOS MULTIMEDIA

Los estudiantes materializan sus ideas en recursos multimediales. Es decir, buscan esas imágenes, videos, sonidos y músicas que contribuirán a ilustrar cada parte de su historia. Para ello volvemos al *ICT Lab* y recopilamos todos los archivos que van necesitando y los organizamos en sus *storyboards* digitales. Proveemos a los alumnos de direcciones web donde encontrar recursos libres. La orientación por parte del profesor en este momento es de vital importancia por tratarse de una parte del proceso complicada que podría entorpecer la creación del proyecto. Es recomendable guardar siempre las URL en las viñetas por si hubiera problemas a la hora de recuperar el archivo. Cada equipo creará una carpeta en el ordenador que esté trabajando donde poder almacenar todo su trabajo.

SESIÓN 8: MONTAJE

La octava sesión se destina a montar el proyecto por lo que tiene lugar también en el *ICT Lab*. Antes de proceder con el montaje, se darán algunas nociones básicas acerca del software que se va a emplear y se permitirá que los alumnos lo manejen haciendo diversas pruebas antes de pasar a trabajar con su proyecto. Para llevar a cabo esta sesión sería muy recomendable contar con la colaboración de algún compañero docente con conocimientos en TIC que ayudara a los equipos en el montaje, ya que esta parte es muy susceptible de presentar imprevistos y un solo profesor se vería en la situación de no poder atenderlos todos a la vez.

SESION 9: MONTAJE Y GRABACIÓN

Puesto que la tarea del montaje conlleva muchos procedimientos y, como ya he comentado en el apartado anterior, puede presentar muchísimos imprevistos que hay que solucionar con rapidez para evitar que los alumnos se frustren y se desmotiven, dedicaremos otra sesión completa a esta tarea.

SESIÓN 10: GRABACIÓN

Una vez hemos revisado que los proyectos están completos y bien hechos para su correcta reproducción, pasaremos a su grabación. Cada equipo traerá un USB donde guardar su trabajo para poder mostrarlo al resto de compañeros. El profesor les guiará en el proceso de grabación.

SESIÓN 11: REPRODUCCIÓN

Una vez que los *DSTprojects* están terminados y guardados en los soportes apropiados para su reproducción, nos trasladamos al aula habitual y planificamos la visualización. Los alumnos deben anotar sus opiniones y críticas o sugerencias acerca de los trabajos de los demás compañeros. Una vez se hayan visto todos los proyectos, se celebrará un debate en el que intercambiarán sus impresiones. Es importante que aprendan a emitir críticas constructivas acerca de los trabajos ajenos además de encajar las dirigidas a ellos mismos.

SESION 12: REPRODUCCIÓN

Puesto que tendremos como resultado alrededor de 14 historias, se emplearán al menos dos sesiones para poder ver todos los proyectos. Una vez se haya terminado con la visualización de todos los trabajos, es necesario realizar un debate/*feedback* en el que participe todo el grupo para una puesta en común de todas las experiencias e impresiones que han vivido durante la realización de sus proyectos. Nos interesa saber cómo se han sentido, qué obstáculos han atravesado y cómo los han librado, qué les ha parecido trabajar en equipo, qué es lo que más le ha gustado del proyecto, qué es lo que menos, etc. Es importante que el profesor también haga una valoración acerca de la puesta en práctica del proyecto de cara a futuras mejoras en relación a los tiempos empleados, las herramientas de evaluación, la gestión de los recursos o el grado de dificultad excesiva de algunos pasos del proceso.

SESIÓN 1: ELIJO LA CIUDAD		
TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
15 minutos	Visualización de un <i>DST Project</i> terminado hecho por otros alumnos. Explicación de qué es una <i>Digital story</i> , partes que la componen y propuesta de trabajo (donde se expondremos los que se requiere de los alumnos en cuanto a la creación de su proyecto)	Ordenador Pantalla Proyector Ficha del proyecto (Anexo II)
15 minutos	<i>Brainstorming</i> : Preguntar a los estudiantes nombres de ciudades donde se hable el inglés y escribir los nombres en la pizarra. Hacer una selección de cuatro de ellas que serán las opciones que se podrán elegir para el proyecto (El profesor guiará la selección con tal de que queden ciudades interesantes susceptibles de trabajar acerca de ellas).	Pizarra
10 minutos	Pediré a los alumnos que se organicen ya por parejas. Cambiaremos la organización del aula para comenzar a trabajar ya por equipos. Repartiremos una hoja de trabajo o <i>worksheet</i> (WS) con la que comenzarán a trabajar (WS1 en Anexo III) por pareja. Cada pareja elegirá ya la ciudad con la que va a trabajar. Escribirá su elección en su ficha.	<i>Worksheet</i> 1(Anexo III)
15 minutos	<i>Spidergram</i> : Explicaremos en qué apartados o subcategorías vamos a organizar la información de cada ciudad. Todos los equipos tendrán los mismos: historia, geografía, sitios turísticos de interés y comida típica. Copiarán el <i>spidergram</i> en su ficha. A continuación preguntaré qué es lo que caracteriza a cada ciudad de las elegidas dentro de cada subcategoría. Los equipos pueden ir anotando lo que crean más interesante.	Pizarra WS 1
5 minutos	Explicación de la próxima sesión	

Tabla 1. Descripción de la sesión 1.

SESIÓN 2: ORGANIZAMOS LA INVESTIGACIÓN		
TIEMPO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
15 minutos	Remarcar a los alumnos la importancia de tomar notas durante la investigación y daré algunos consejos de cómo hacerlo de manera efectiva: <ul style="list-style-type: none"> - subrayar lo más relevante - escribir el resumen o idea principal de fragmentos largos en frases cortas. 	
5 minutos	Explicar más profundamente qué información debe incluir cada subcategoría.	
20 minutos	Enseñar cómo convertir un fragmento en una sola frase, respetando la idea principal. Practicar esta técnica mediante una ficha de trabajo. Agrupación por parejas.	WS 2 (Anexo IV)
15 minutos	Repartir los instrumentos que van a utilizar para recopilar la información fruto de su investigación: <i>note-card</i> y <i>source-card</i> . Explicar cómo utilizarlos correctamente.	<i>Note-card</i> (tarjeta para tomar notas) Anexo V. <i>Source-card</i> (tarjeta para anotar referencias bibliográficas) Anexo VI
5 minutos	Explicación próxima sesión.	

Tabla 2. Descripción de la sesión 2.

SESIÓN 3: COMIENZO A INVESTIGAR		
TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
10 minutos	<p>Enseñar a utilizar las <i>note-cards</i> dibujando diapositivas en la pizarra y mostrándoles cómo plasmar la información recogida y resumida en ellas. Cada <i>note-card</i> llevará como título la subcategoría cuya información contenga y el nombre de quien la haya elaborado por detrás.</p> <p>Ej.: si contiene información sobre la población llevará el título de GEOGRAPHY.</p>	<p>Pizarra</p> <p><i>Note-cards</i></p>
10 minutos	<p>Enseñaré a utilizar sus <i>source-cards</i> dibujando una de ellas en la pizarra y poniendo un ejemplo que todos deberán hacer partiendo por ejemplo de su libro de Conocimiento del Medio.</p>	<p>Pizarra</p> <p><i>Source-cards</i></p>
30 minutos	<p>Los alumnos buscarán información para sus proyectos en libros de la biblioteca y comenzarán a tomar sus primeras anotaciones en las <i>note-cards</i>.</p> <p>Incluir en una ficha el índice de todas las <i>note-cards</i> realizadas.</p> <p>Agruparlas por subcategorías de información, que se corresponderán con los títulos de las mismas.</p> <p>Codificación: deberán poner un número al lado del título para saber en qué orden van a colocar cada pieza de información de cara a la realización del <i>script</i> (guión).</p> <p>Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - GEOGRAPHY 1: población y economía - GEOGRAPHY 2: situación geográfica y clima <p>Cada subcategoría deberá tener cuatro <i>note-cards</i> en total (dos por cada miembro del equipo).</p>	<p>Libros de la biblioteca.</p> <p><i>Note-cards</i></p>
5 minutos	<p>Los alumnos completarán una <i>source-card</i> por cada libro del cual hayan obtenido información para su proyecto.</p>	<p><i>Source-card</i></p>
2 minutos	<p>Al finalizar esta sesión cada equipo entregará al menos dos <i>note-cards</i> con los datos recogidos y una <i>source-card</i>.</p>	<p>Portfolios</p>
3 minutos	<p>Explicación próxima sesión.</p>	

Tabla 3. Descripción de la sesión 3.

SESIÓN 4: NAVEGAMOS POR LA WEB Y RÚBRICA		
TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
5 minutos	Cada equipo recoge su portfolio y revisa su trabajo anterior. Corrige aquello que tiene mal y prosigue.	Portfolios
30 minutos	Cada equipo ocupa un ordenador y trabaja de la misma manera que en la biblioteca, aunque esta vez con soportes digitales. Acotaré el uso a unos determinados motores de búsqueda: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Wikipedia ✓ Google La información se recogerá usando los mismos sistemas: <i>note-cards</i> .	Ordenadores Conexión a Internet. <i>Note-cards</i> <i>Source-cards</i>
5 minutos	Explicar cómo citar una fuente obtenida de la Web. Trabajaremos todos juntos primero sobre un mismo ejemplo y luego sobre cada <i>source-cards</i> .	<i>Source-cards</i>
2 minutos	Recogida de los portfolios.	
5 minutos	Explicar el funcionamiento de la rúbrica	Rúbrica. Anexo I
3 minutos	Introducción de la siguiente sesión.	

Tabla 4. Descripción de la sesión 4.

SESIÓN 5: SCRIPT		
TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
5 minutos	Devuelvo portfolios, revisión y corrección.	Portfolios
35 minutos	<p>Elaboración del script respetando los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Inventar un comienzo interesante que capte la atención de la audiencia y sirva de introducción. Esta parte pondrá voz a la diapositiva de inicio (tarea responsabilidad de uno de los miembros del equipo). ➤ Trasladar la información de las <i>note-cards</i> a un folio por subcategorías siguiendo un orden lógico dentro de cada una de ellas. Esta parte dará voz a ocho diapositivas: las del desarrollo. Cada miembro del equipo se encargará de poner voz a la narración de cuatro. ➤ Sintetizar la información de dos <i>note-cards</i> por cada diapositiva. ➤ Usar frases cortas pero con contenido. ➤ Emplear un lenguaje apropiado al nivel. ➤ Hablar solo de cosas cuya información hayan recopilado. ➤ Acabar con un final en forma de desenlace o conclusión. Será la voz de la última diapositiva (correspondiente al otro miembro que no haya narrado la introducción). 	<p>Pizarra.</p> <p>Hojas en blanco.</p>
7 minutos	<p>Copiarán su guión en un folio organizado en diez puntos (uno por diapositiva) y lo introducirán en el portfolio.</p> <p>Recogida de portfolios.</p>	<p>Hojas en blanco.</p> <p>Portfolios</p>
3 minutos	Introducción de la próxima sesión	

Tabla 5. Descripción de la sesión 5.

SESIÓN 6: FEED-BACK + STORYBOARD		
TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
5 minutos	Devuelvo los portfolios para revisión y corrección.	Portfolios
7-10 minutos	Primer <i>feedback</i> : recogida de primeras impresiones, sensaciones, dificultades que atraviesan, perspectivas de trabajo, dudas, enfoques, consejos y sugerencias.	
40 minutos	Creación del <i>storyboard</i> : repartir plantillas a cada equipo y explicaré cómo utilizarlas. Cada punto del guión se introducirá en la parte del texto (izquierda) de cada una de las diez viñetas. En su viñeta paralela (derecha) los alumnos harán un dibujo imitando la imagen que les gustaría colocar para ilustrar la parte correspondiente de la narración. Debajo especificarán el tipo de música que debería acompañar a cada parte de la historia.	<i>Storyboard</i> (Anexo VII).
2 minutos	Recogemos <i>storyboards</i> en sus portfolios.	Portfolios
3 minutos	Introducción de la próxima sesión.	

Tabla 6. Descripción de la sesión 6.

SESIÓN 7: BUSCANDO RECURSOS MULTIMEDIA		
TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
5 minutos	Devolvemos portfolios para corrección.	Portfolios
15 minutos	Pasarán toda la información del <i>storyboard</i> de papel al digital.	Ordenadores <i>Storyboard</i> digital
37 minutos	Cada equipo buscará los recursos multimedia en la web que tenía pensados para apoyar su narración: imágenes, videos, música, sonidos, títulos, etc. y los irá pegando en su lugar correspondiente en la parte derecha del <i>storyboard</i> . Facilitaremos algunas páginas de recursos libres para que puedan buscar y descargar archivos en ellas como: www.flickr.com o www.goear.com .	Ordenadores Internet <i>Storyboard</i> digital
3 minutos	Introducción de la próxima sesión	

Tabla 7. Descripción de la sesión 7.

SESIÓN 8: MONTAJE		
TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
15 minutos	Para montar el DST utilizarán el Microsoft Photo Story 3. Explicare a los alumnos qué pasos hay que seguir y dejarles practicar durante unos minutos para que cojan práctica y soltura.	Ordenadores Photo Story 3
42 minutos	Cada equipo comenzará su montaje. Es recomendable seguir estos pasos: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Añadir fotos, retocarlas, y pegar títulos. ➤ Grabar sus voces narrando el script. Cada miembro de la pareja es responsable de ponerle voz a la mitad de las diapositivas (cinco cada uno). Es muy importante que los alumnos inviertan tiempo en este paso. Pueden grabarse muchas veces y escucharse unos a otros para darse opinión y corregirse. Insistir en que le den entonación a sus narraciones y no lean como si fueran robots. ➤ A continuación añadirán las transiciones. ➤ Por último se incluirá la música de fondo. Advertir de la importancia de los diferentes estilos musicales para acompañar según qué tipo de información. ➤ Comprobar que el volumen de la música no tape sus voces. ➤ Antes de finalizar, revisar bien y repetidas veces el proyecto. 	Ordenadores Photo Story 3 Micrófonos Altavoces
3 minutos	Introducción de la próxima sesión	

Tabla 8. Descripción de la sesión 8.

SESIÓN 9: MONTAJE Y GRABACIÓN		
TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
60 minutos	Continuar montando los proyectos	Ordenadores Photo Story 3 Micrófonos Altavoces

Tabla 9. Descripción de la sesión 9.

SESIÓN 10: GRABACIÓN		
TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
15 minutos	Revisión de proyectos.	Ordenadores Photo Story 3 Micrófonos Altavoces
15 minutos	Grabación de proyectos.	Ordenadores Photo Story 3 Dispositivos USB de cada equipo

Tabla 10. Descripción de la sesión 10.

SESIÓN 11: REPRODUCCIÓN		
TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
60 minutos	Reproducción de los <i>DST projects</i> .	<i>Digital Stories</i> Pantalla Reproductor Proyector
Tras cada historia	Los alumnos apuntan en una tarjeta qué les ha parecido cada <i>digital story</i> y qué han aprendido de cada presentación de los Escribirán su nombre por detrás.	Tarjetas en blanco

Tabla 11. Descripción de la sesión 11.

SESIÓN 12: REPRODUCCIÓN		
TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
40 minutos	Seguimos con las reproducciones.	<i>Digital Stories</i> Pantalla Reproductor Proyector
20 minutos	Debate/ <i>feedback</i>	

Tabla 12. Descripción de la sesión 12.

4.5. RECURSOS

- Proyector o pizarra interactiva.
- Ordenador conectado a la pantalla.
- Ordenadores con acceso a Internet para los equipos de trabajo.
- Micrófonos y auriculares.
- Tarjetas de cartulina para elaborar las *source-cards* y las *note-cards*.
- Fundas de plástico para recoger los portfolios de los estudiantes.
- Software necesario para el montaje y grabación de los proyectos.

4.6. EVALUACIÓN

4.6.1. Criterios de evaluación

- Escuchar y comprender mensajes utilizando la información recibida.
- Captar el sentido global de textos orales sencillos.
- Leer y localizar información en textos diversos sobre temas de interés.
- Elaborar textos escritos tanto en soporte de papel como en digital.
- Utilizar de forma correcta el ritmo, la acentuación y la entonación en diferentes contextos comunicativos.
- Emplear estrategias para aprender a aprender: hacer preguntas, pedir aclaraciones, buscar, recopilar y organizar información utilizando la tecnología y los medios de comunicación.
- Mostrar curiosidad e interés por la lengua extranjera.
- Identificar algunos rasgos, costumbres y tradiciones de países donde se hable la lengua inglesa.
- Realizar correctamente las *note-cards* y *source-cards*.
- Valorar con respeto los trabajos de los demás.
- Mostrar curiosidad e interés hacia las presentaciones de los demás compañeros.

4.6.2. Herramientas de evaluación

Las herramientas de evaluación destinadas a la valoración de este proyecto son la rúbrica (Anexo I) y una ficha de observación (Anexo VIII). Ambas serán implementadas por el profesor. A parte de las mencionadas en este apartado, debemos incluir los

diversos ejercicios de *feedback* que tienen lugar durante la creación del proyecto y que suponen un medio de evaluación informal que contribuyen de manera adicional a valorar el trabajo de los alumnos además del proyecto en sí.

V. CONCLUSIONES

Llegados a este apartado del estudio, tras haber revisado la teoría que sustenta las bases de esta intervención educativa y haber examinado los distintos hallazgos derivados de diversas investigaciones en la materia, varias son las conclusiones que se pueden obtener a partir de este trabajo.

En primer lugar, basándonos en las aportaciones de distintos autores podríamos deducir que este recurso didáctico es capaz de mejorar de manera significativa cada una de las destrezas para la adquisición de una segunda lengua por separado. Por una parte, diversas investigaciones fundamentan el poder de la fase de elaboración de la narración para facilitar la oratoria, y con ello la expresión oral (Ohler, 2005). Por otro lado, se han encontrado estudios que propugnan esta técnica como herramienta capaz de mejorar el entendimiento de mensajes orales de una dificultad más elevada al nivel de dominio de la lengua que se posee, lo que se traduce en su capacidad para desarrollar la comprensión oral (Reinders, 2011).

Adicionalmente, la fase de búsqueda de la información fuerza a los alumnos a leer infinidad de textos de diferentes niveles, reales o no, adaptados o no, en inglés. Hecho este que aumenta su capacidad de comprensión escrita (Corbett, 2008). En última instancia, la creación de un guión original que de vida a sus ideas y las plasme en un texto escrito lógico, organizado y correctamente elaborado para captar la atención del auditorio, es responsable de la mejora en la expresión escrita (Gakhar y Thompson, 2007).

Como valor añadido, esta práctica aumenta el grado de motivación de los alumnos hacia la materia en particular y hacia la escuela en general (Ohler, 2005-2008), convierte la educación un proceso más personalizado (Van Gils, 2005) y además, contribuye al desarrollo de competencias necesarias para el estudiante del siglo XXI como el pensamiento crítico o la alfabetización digital (Brown, Brown y Bryan, 2005).

En último lugar, para poder implantar esta técnica en la realidad escolar, se ha planteado una metodología en forma de proyectos susceptible de ser llevada a cabo en

un aula de primaria, concretamente en un curso de sexto. Con esta intención, basándonos en metodologías propuestas por varios expertos (Ohler y Robin, 2005), se ha diseñado una propuesta completa de intervención en la que queda claramente detallado paso por paso el procedimiento a seguir para trabajar con este método en la clase de inglés.

En conclusión, las investigaciones desarrolladas en este estudio corroboran, tal y como se sugería en el planteamiento inicial, que el Digital Storytelling es una metodología capaz de integrar las cuatro competencias básicas de la lengua en el proceso de aprendizaje del inglés en la etapa primaria.

VI. PROSPECTIVA

Una propuesta de intervención educativa como esta podría derivar en futuras líneas de investigación o de aplicación práctica destinadas a la mejora del proceso educativo. Una alternativa consistiría en diseñar una propuesta de investigación-acción capaz de determinar la existencia de avances y mejoras en el desarrollo y adquisición de cada una de las cuatro competencias básicas propias del proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua. Para ello se partiría de dos grupos de alumnos: uno experimental que realizara un proyecto de *digital storytelling* durante un curso escolar y otro de control que siguiera la metodología tradicional. Tras este periodo de tiempo, comprobaríamos a través de unas pruebas diagnósticas si, efectivamente tal y como sugieren los estudios de varios expertos nombrados en este trabajo, se han producido mejoras significativas en el dominio de las cuatro destrezas básicas.

Otra opción de intervención estribaría en relacionar la creación de *DSprojects* con elementos propios de la lengua que se pretende enseñar convirtiéndolos así en la temática central de la historia. Es decir, cuestiones relacionadas con la gramática, la ortografía, la pronunciación o la entonación, se tornarían protagonistas de fantásticas historias capaces de conectar fácilmente con los procesos mentales infantiles. Centros de interés propios de la etapa primaria para lengua extranjera conformarían el centro de una narración que daría vida a historias digitales cuyo contenido se correspondiera con el establecido en el currículo. Bien el profesor o bien los propios alumnos, dependiendo del nivel de dominio de la técnica, podrían integrar *digital stories* como un recurso pedagógico más dentro de sus unidades didácticas para reforzar el proceso de aprendizaje.

Por último, y dejando siempre abierto el campo de aplicación de esta técnica, se podría plantear un proyecto multidisciplinar en el que colaboraran otros docentes del centro donde quedarán integradas varias materias del currículo de los alumnos. Esto supondría fusionar contenidos pertenecientes a distintas materias dentro de un mismo proyecto, o lo que es lo mismo, integrar el inglés en el aprendizaje de otros conocimientos en lo que se conoce como CLIL. Por otro lado, siguiendo esta línea de intervención, sería muy positivo y de mucha utilidad emplear esta metodología en la enseñanza de contenidos de tipo transversal gracias a las muchas ventajas que aporta este innovador medio de comunicación.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Allen, D y Tanner, K. (2006). Rubrics: Tools for Making Learning Goals and Evaluation Criteria Explicit for Both Teachers and Learners. *CBE—Life Sciences Education*, Vol. 5, 197–203. Recuperado de <http://www.wipo.int/copyright/es/>
- Banaszewski, T. (2002). Digital storytelling finds its place in the classroom. *Multimedia Schools*, v. 9 n°1, 32-35. Recuperado en www.infotoday.com/MMSchools/jan02/banaszewski.htm
- Brown, J., Bryan, J. & Brown, T. (2005). Twenty-first century literacy and technology in K-8 classrooms. *Innovate*, v. 1 n°3. Recuperado de http://www.innovateonline.info/pdf/vol1_issue3/Twenty-first_Century_Literacy_and_Technology_in_K-8_Classrooms.pdf
- Corbett, P (2008). : 'Storytelling' by Pie Corbett. Recuperado el 20/04/2013 en <http://www.piecorbett.org.uk/#>
- Coventry, M y Oppermann, M (2007). *The Digital Storytelling Multimedia Archive and Website*. Recuperado el 05/05/2013 en <https://pilot.cndls.georgetown.edu/digitalstories/>
- Gakhar, S. & Thompson, A. (2007). DIGITAL STORYTELLING: Engaging, Communicating, and Collaborating. In R. Carlsen et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2007* (pp. 607-612). Chesapeake, VA: AACE. Recuperado el 20/05/2013 en http://www.editlib.org/?fuseaction=Reader.ViewAbstract&paper_id=24609
- Londoño-Monroy, G. (2011) Aprendiendo en el aula: contando y hacienda relatos digitales personales. *Digital Education Review*, v. 22, 19-36. Recuperado de <http://greav.ub.edu/der>
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: new media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, California: Corwin Press, cop.
- Porter, B. (2005). Benjamin Porter Consulting. *DigiTales: The Art of Telling Digital Stories*. Recuperado el 14/04/2013 de <http://www.bjpconsulting.com/products/digitales/>

- Reinders, H. (2011). *Digital Storytelling in the Foreign Language Classroom*. Recuperado el 20/04/2013 de <http://blog.nus.edu.sg/eltwo/2011/04/12/digital-storytelling-in-the-foreign-language-classroom/>
- Reyes, A. Pich, E & García, M.D. (2012) Digital Storytelling as a Pedagogical Tool within a Didactic Sequence in Foreign Language Teaching. *Digital Education Review*, v. 22, 1-18. Recuperado en <http://greav.ub.edu/der>
- Robin, B (2005). *Educational uses of digital storytelling*. Tesis doctoral. Houston University, Houston. Recuperada <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.cfm>
- Van Gils, F. (2005). *Potential Applications of Digital Storytelling in Education* (Tesis Doctoral). University of Twente, Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science, Países Bajos. Recuperada de http://wwwhome.ctit.utwente.nl/~theune/VS/Frank_van_Gils.pdf
- Wu, Wan-Chi I., Yang, Ya-Ting C., (2012). Digital Storytelling for Enhancing Student Academic Achievement, Critical Thinking, and Learning Motivation: A Year-Long Experimental Study. *Journal Articles. Reports – Researc*. Computers & Education. v59 n°2. Recuperado de <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/detail?accno=EJ966980>
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y. (2011). A New Approach Toward Digital Storytelling: An Activity Focused on Writing Selfefficacy in a Virtual Learning Environment. *Educational Technology & Society*, 14 (4), 181–191.



ANEXO I

CITIES IN ENGLISH PROJECT

NAME:.....

FINAL ASSESSMENT:.....

	5	3	1
BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN	Han utilizado fuentes apropiadas y bien referenciadas. La organización de la información es efectiva.	Han utilizado fuentes apropiadas aunque no la han referenciado correctamente. Organización algo desordenada.	No han utilizado fuentes apropiadas para el tema elegido y las no han nombrado las fuentes.
GUIÓN	Estructura lógica y coherente, contenido original e innovador redactado en un nivel elevado.	Estructura lógica, texto bien redactado en nivel apropiado.	Texto desordenado, con redacción deficiente en nivel insuficiente.
VOZ/NARRACIÓN	Participación equilibrada entre los participantes. Voz clara y ritmo apropiado durante toda la narración.	Nivel de participación desigual. A veces ritmo demasiado rápido o lento. Voz clara durante casi toda la narración.	Participación desigual. Voz inaudible o incomprensible en ocasiones.
IMÁGENES	Imágenes que acompañan a la narración y la refuerzan. Han usado más de 10 imágenes.	Imágenes apropiadas para la narración. Han usado entre 8 y 10 imágenes.	Imágenes no acordes con el texto. Han usado menos de 7 imágenes.
BANDA SONORA	Música elegida contribuye a una buena respuesta emocional en cada momento.	Música acompaña al texto en cada momento.	El sentido de la música no se corresponde con las imágenes.
TEXTOS	Ortografía y gramática correctas. Fuente y color claras.	Ortografía y gramática con algunos errores. Fuente y color apropiados.	No hay texto en el proyecto.
DURACIÓN	Se ajusta a la duración solicitada.	Es más algo más corto de la duración solicitada.	No se ajusta a los parámetros solicitados.
TRABAJO COOPERATIVO	Ha compartido responsabilidades de manera equitativa con su compañero de equipo durante la elaboración del proyecto.	Ha compartido responsabilidades de aunque de manera desigual.	Hay un gran desequilibrio en el cumplimiento de las tareas.

GESTIÓN DE LOS TIEMPOS	Han hecho una buena gestión del tiempo durante las clases. Han cumplido los plazos establecidos.	Han hecho alguna entrega fuera de plazo, aunque han entregado el proyecto final a tiempo.	No han aprovechado el tiempo de manera efectiva durante las clases.
-------------------------------	--	---	---

ANEXO II

CITIES IN ENGLISH PROJECT

**¿Qué vamos a hacer?**

Tú y tu compañero crearéis una *digital story* sobre una ciudad de habla inglesa. La planificación de será la siguiente:

1. Elegiréis la ciudad para vuestro proyecto.
2. Buscaréis información en la biblioteca y en la web.
3. Aprenderéis a anotar lo más importante y a citar las fuentes que habéis utilizado en la búsqueda.
4. Sintetizaréis toda la información para elaborar un guión lógico y ordenado.
5. Recopilaréis imágenes, sonidos y música que acompañen a vuestra historia.
6. Editaréis el proyecto utilizando el Microsoft Photo Story 3.
7. Mostraréis vuestros trabajos al resto de la clase.

¿Cómo debe ser la digital story?

La duración debe ser de 2,5 - 3 minutos aproximadamente.

Debe contener 10 *storyboard-slides*, donde 1 será la de introducción, 8 las de desarrollo y 1 la de desenlace.

¿Cómo vais a repartir las tareas?

La tarea de investigación y búsqueda de recursos multimedia se trabajará de manera cooperativa. Todo el trabajo escrito se recopilará en un portfolio. Cada equipo deberá entregar dentro de su portfolio:

- ❖ 16 *note-cards* en total (4 *note-cards* de cada subcategoría).
- ❖ 8 *source-card* como mínimo (4 de recurso en papel y 4 de recurso digital)
- ❖ 1 guión completo.

El trabajo de narración se repartirá de este modo:

- ❖ 10 *storyboards-slides* en papel: cada uno de vosotros debe ser responsable de la narración de 5 *storyboard-slides* (4 de desarrollo más 1 de la introducción o el desenlace).

¿Cómo se evaluarán vuestros trabajos?

Se utilizará una rúbrica en la que se valorarán varios aspectos del proyecto: voz, imágenes, guión, banda sonora, textos, duración, trabajo cooperativo y aprovechamiento del tiempo.

¿Cuándo haréis este proyecto?

Todo el trabajo se realizará durante las clases de inglés de los viernes de 15 a 16h.

ANEXO III

Group members:.....

Date:.....

CITIES IN ENGLISH PROJECT

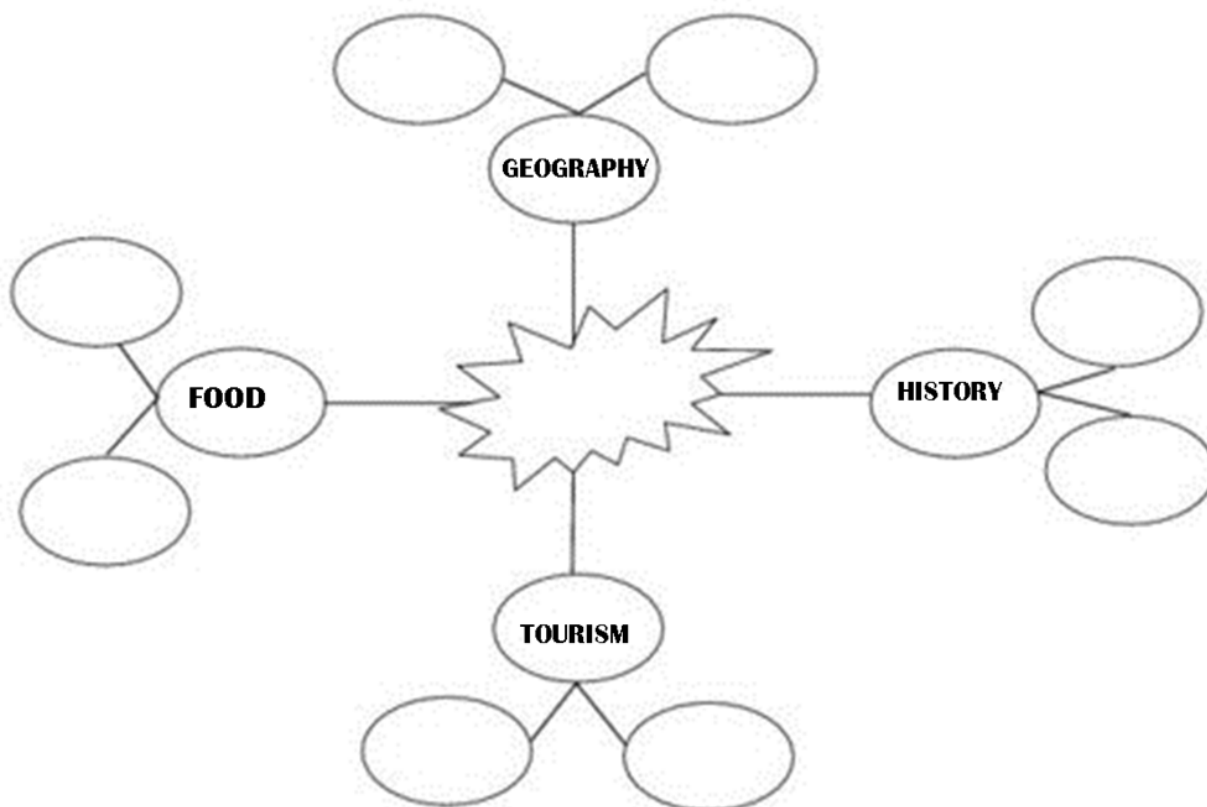
TASK 1: Copy the name of 10 cities from the board:

1	5	8
2	6	9
3	7	10

Task 2: Choose one city for your Project and write its name below:

~~~~~

**Task 3: Use this spidergram to organize the information in subcategories and main ideas:**



## ANEXO IV

Group members:.....

Date:.....

## CITIES IN ENGLISH PROJECT

**TASK 1: Read this text twice.**

Barcelona is the capital of Catalonia and the second largest city in Spain, after Madrid, with a population of 1,620,943 within its administrative limits on a land area of 101.4 km<sup>2</sup>. The urban area of Barcelona extends beyond the administrative city limits with a population of around 4.5 million within an area of 803 km<sup>2</sup> (310 sq mi), being the sixth-most populous urban area in the European Union after Paris, London, the Ruhr, Madrid and Milan. About five million people live in the Barcelona metropolitan area. It is also the largest metropolis on the Mediterranean Sea. It is located on the Mediterranean coast between the mouths of the rivers Llobregat and Besòs and is bounded to the west by the Serra de Collserola ridge.

Founded as a Roman city, Barcelona became the capital of the County of Barcelona. After merging with the Kingdom of Aragon, Barcelona continued to be an important city in the Crown of Aragon. Besieged several times during its history, Barcelona has a rich cultural heritage and is today an important cultural centre and a major tourist destination. Particularly renowned are the architectural works of Antoni Gaudí and Lluís Domènech i Montaner, which have been designated UNESCO World Heritage Sites. The headquarters of the Union for the Mediterranean is located in Barcelona. The city is known for hosting the 1992 Summer Olympics as well as world-class conferences and expositions and also many international sport tournaments.

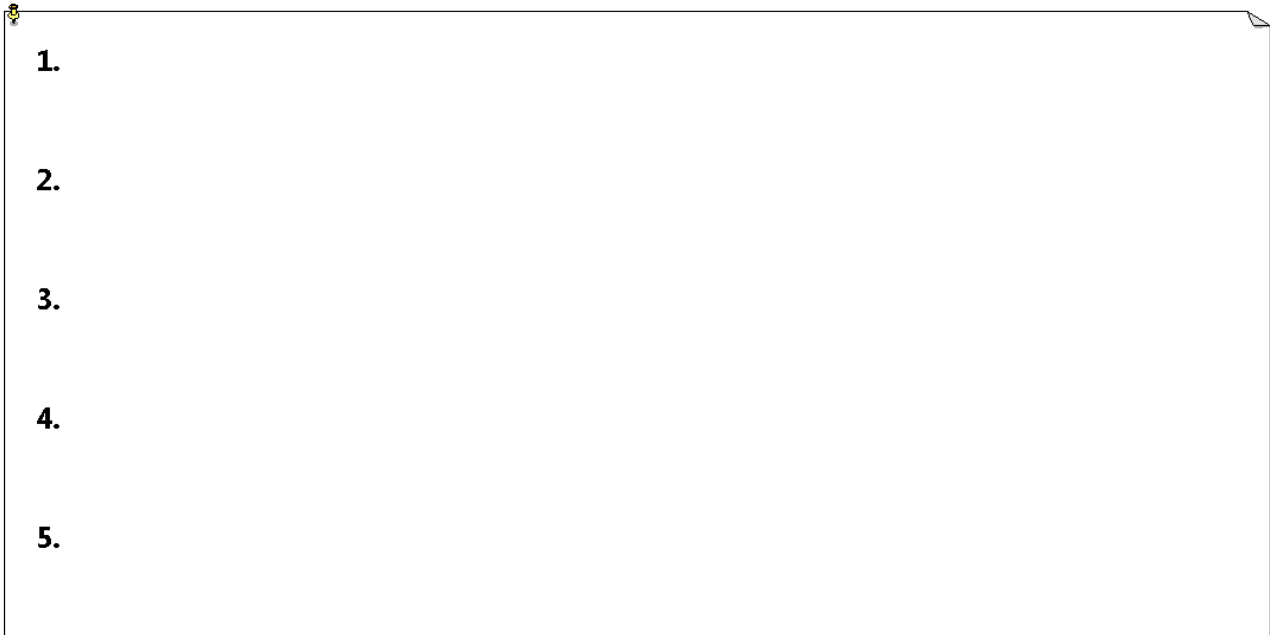
*From Wikipedia, 2010 (<https://en.wikipedia.org/wiki/Barcelona>).*

**Task 2: Underline in red colour the main ideas of the text.**

**Underline in blue colour the secondary ideas.**

**Underline in green colour those parts that are not important for the meaning of the text.**

**Task 3: Sum up this text in less than five sentences.**



- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

ANEXO V



CITIES IN ENGLISH PROJECT

NOTE-CARD N°:

SUBCATEGORY: GEOGRAPHY

*floraf*

*London has got 8.173.196 residents.*

*It is the capital of England.*

*London is located in the East of the British islands.*


*It is the most populous region and metropolitan area in the United Kingdom.*

*Romans discovered London and named it Londinium.*

*It is the most important financial centre in Europe.*

*floraf*

ANEXO VI



CITIES IN ENGLISH PROJECT \_\_\_\_\_

SOURCE-CARD N°: \_\_\_\_\_

*filofax* TITLE (BOOK/WEB): \_\_\_\_\_

AUTHOR: \_\_\_\_\_

YEAR: \_\_\_\_\_

PUBLISHER: \_\_\_\_\_

PLACE: \_\_\_\_\_

URL: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

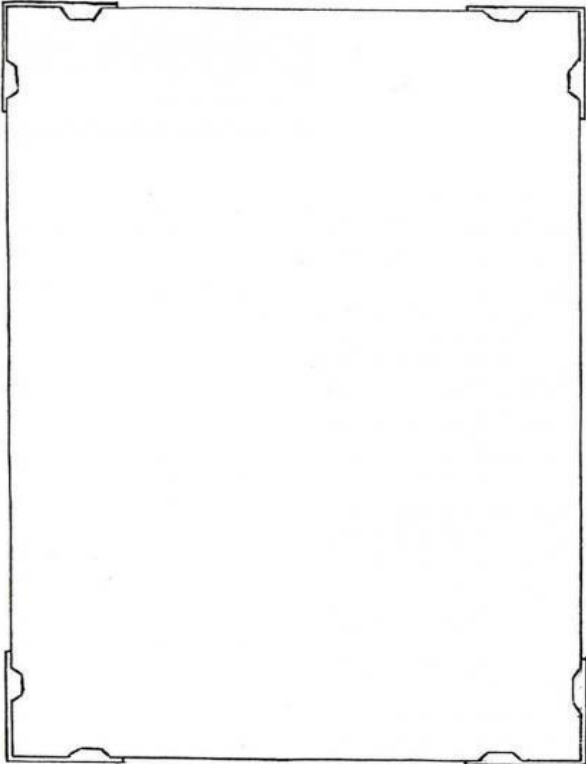
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ *filofax* \_\_\_\_\_

## ANEXO VII

### Digital Storytelling Storyboard

Each box represents one slide in your digital story. Describe in as much detail as possible what will be included for each slide. The more you plan, the easier it is to create your digital story. Copy as many storyboard boxes as you need.

|                   |                                                                                                                  |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Slide N°:</b>  |                                                                                                                  |
| <b>NARRATION:</b> | <b>IMAGE DESCRIPTION:</b><br> |
|                   | <b>URL:</b>                                                                                                      |
|                   | <b>EFFECTS:</b>                                                                                                  |
|                   | <b>TRANSITION:</b>                                                                                               |
|                   | <b>MUSIC:</b>                                                                                                    |
|                   | <b>COMMENTS:</b>                                                                                                 |

**ANEXO VIII**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

| STUDENT | NARRATION |   |   |   | SCRIPT |   |   |   | COLABORATIVE TASK & ATTITUDE |   |   |   | USE OF MATERIAL |   |   |   | FINAL PROJECT |   |   |   |
|---------|-----------|---|---|---|--------|---|---|---|------------------------------|---|---|---|-----------------|---|---|---|---------------|---|---|---|
|         | A         | B | C | D | A      | B | C | D | A                            | B | C | D | A               | B | C | D | A             | B | C | D |
| 1.      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 2.      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 3.      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 4.      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 5.      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 6.      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 7.      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 8.      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 9.      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 10      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 11      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 12      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 13      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 14      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 15      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 16      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 17      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 18      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 19      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 20      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 21      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |
| 27      |           |   |   |   |        |   |   |   |                              |   |   |   |                 |   |   |   |               |   |   |   |