



[Inicio](#) > [Archivos](#) > [Vol 10 \(2014\)](#)

## Foro de profesores de E/LE

### Tabla de contenidos

#### ARTÍCULOS

<a href="#">¡Para chuparse los dedos! La importancia de la gastronomía en el aula de E/LE</a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Inmaculada Barbasán Ortuño, José Ricardo March Arnao</i>	7-12
<a href="#">¡Menudas Vacaciones! Una propuesta didáctica para el aprendizaje de la reclamación formal en E/LE</a>	<a href="#">PDF</a>
<i>María Bolinches López</i>	13-22
<a href="#">Técnicas dramáticas en la clase de E/LE</a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Ana Elisenda Caja Montés</i>	23-31
<a href="#">Una propuesta holística para hablar en pasado. Las leyendas urbanas</a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Alicia Colmenero Cerrolaza</i>	33-41
<a href="#">Las canciones mueven tus inteligencias</a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Dayane Mónica Cordeiro</i>	43-53
<a href="#">Deja volar tu imaginación: recursos para fomentar la escritura creativa en clase de E/LE</a>	<a href="#">PDF</a>
<i>María Isabel Cortijo delgado</i>	55-61
<a href="#">Cómo integrar las TIC en la clase de E/LE y no morir en el intento: Google Hangouts</a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Juan Manuel Díaz Ayuga, Jennifer Segado Jiménez</i>	63-73
<a href="#">El gato de Dalí. Escritura cooperativa con wiki</a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Isabel Espinosa Arronte</i>	75-82
<a href="#">Los gestos españoles en la clase de E/LE. Propuesta didáctica BIEL</a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Biel Ferriol Cañero, Francisco Javier Rodríguez Rodríguez</i>	83-87
<a href="#">Los españoles: ¿así somos o así nos ven? LARA</a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Lara García Ferrando, María Isabel Rubio Navarro</i>	89-95
<a href="#">Hazte extranjero. Una propuesta didáctica</a>	<a href="#">PDF</a>
<i>María Gascón Buj</i>	97-104

<a href="#"><u>Cómo preparar la prueba de expresión oral de los diplomas B1 y B2 del DELE. Consejos y actividades prácticas</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>David Giménez Folqués</i>	106-114
<a href="#"><u>¿Qué pasa si me pica una araña radioactiva? Actividad sobre transformaciones con los verbos de cambio</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>María Jiménez Cruz, Elena Montagud López, Mónica Moya Mansilla</i>	115-124
<a href="#"><u>ComunicArte. Una propuesta para la enseñanza de contenido cultural en el aula de E/LE</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Ana Jimeno Zuazu, Felipe Jiménez Berrio</i>	125-135
<a href="#"><u>Empezar a escribir microrrelatos en E/LE en cuatro pasos</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Dorota Kotwica</i>	137-144
<a href="#"><u>Crear materiales a medida: una propuesta desde la escritura</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>María Martínez Casas</i>	145-154
<a href="#"><u>Cuaderno de acompañamiento para el alumno acogido al programa PASE: cómo integrar al alumnado extranjero en enseñanza secundaria</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Marta Pilar Montañez Mesas, María Montserrat Trancón Lagunas</i>	155-164
<a href="#"><u>El WhatsApp como complemento de aprendizaje en la clase de E/LE</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Ana Morató Payá</i>	165-173
<a href="#"><u>Memoria de mamífero y mirada irónica: texto poético e imagen en clases de E/LE</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Tomás Ortega García</i>	175-186
<a href="#"><u>Literatura comparada: El Surrealismo en la Literatura y otras semióticas en las clases de E/LE</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>José Enrique Peláez Malagón</i>	187-193
<a href="#"><u>Las denominadas construcciones suspendidas en la clase de E/LE: pautas para su reconocimiento, análisis y producción</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Montserrat Pérez Giménez</i>	195-203
<a href="#"><u>Todas las forma de la extranjería en Flores de otro mundo, de Iciar Bollaín (1999): un ejemplo de la utilización del cine en la enseñanza de cultura española a estudiantes extranjeros</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Jesús Peris Llorca</i>	205-214
<a href="#"><u>No me cuentes cuentos</u></a>	<a href="#">PDF</a>

<i>Blanca Peris Reig</i>	215-223
<a href="#"><u>La ironía en el aula: pan comido. Una propuesta didáctica para trabajar la ironía por medio de unidades fraseológicas</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Alicia Puche Sánchez, Ana Belén Sánchez Motos, Damián Cuenca Abela, Mario Sánchez Sánchez</i>	225-233
<a href="#"><u>La imagen sonora y kinestésica del acento</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Ana Isabel Ribera Ruiz de Vergara</i>	235-240
<a href="#"><u>Los corpus discursivos orales como recurso didáctico: la oralidad a través del texto en contexto</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Daniel Secchi</i>	241-250
<a href="#"><u>¡Vamos al cine! Integrar la web 2.0 en el aula a través de una tarea digital colaborativa</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Beatriz Sedano Cuevas</i>	252-260
<a href="#"><u>La escritura colaborativa a través del relato digital en clase de E/LE</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Ana Sevilla Pavón</i>	261-270
<a href="#"><u>La evaluación de la competencia pragmática en el nivel B2 del Instituto Cervantes</u></a>	<a href="#">PDF</a>
<i>Juan Carlos Tordera Yllescas</i>	271-281
<b>HOJA DE ESTILO</b>	
Hoja de estilo	<a href="#">PDF</a>
<i>Comité Editorial</i>	283-286

# La escritura colaborativa a través del relato digital en clase de E/LE<sup>1</sup>

ANA SEVILLA PAVÓN  
Universidad Católica San Antonio de Murcia-UCAM  
[asevilla@ucam.edu](mailto:asevilla@ucam.edu)

**Resumen:** El relato digital ofrece interesantes posibilidades en cuanto a la escritura colaborativa multimodal y a la autoría colectiva en tareas de expresión escrita, las cuales fueron exploradas en un curso *online* de formación para profesores de español de la red pública brasileña ofrecido a través de un convenio de cooperación internacional suscrito por dos grupos de investigación de España y Brasil. El trabajo final de los profesores que realizaron el curso consistió en la puesta en práctica de un proyecto de creación de un relato digital con sus respectivos alumnos de español. Durante las tres semanas de duración del proyecto se llevaron a cabo diferentes tareas que implicaban la escritura colaborativa y multimodal en español. De este modo, los participantes se convirtieron en autores colectivos de los diferentes productos resultantes de cada una de las etapas del proceso, poniendo en práctica su capacidad de reflexión y su creatividad.

**Palabras clave:** relato digital, escritura colaborativa y multimodal, autoría colectiva.

## Collaborative writing through digital storytelling in the Spanish language classroom

**Abstract:** The interesting affordances of digital storytelling with regard to multimodal collaborative writing and collective authorship were explored in an online teacher training course for teachers of Spanish in Brazilian public secondary schools. The course was offered within an agreement signed two research groups from Spain and Brazil. The final project completed by the teachers who took the course together with their students of Spanish consisted in carrying out a project for the creation of a digital story. The project was completed in 3 weeks during which several tasks involving multimodal, collaborative writing in Spanish were completed. In this way, the participants became collective authors of the different products resulting from each of the stages of the project, putting into practice their reflective skills and creativity.

**Key words:** digital storytelling, collaborative multimodal writing, collective authorship.

### 1. Introducción

La presente propuesta didáctica se basa en un proyecto de elaboración de un relato digital que fue realizado en el marco de un curso de capacitación de profesores de español en el uso de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TIC) denominado *Uso de objetos de aprendizaje mediado por las tecnologías digitales*. Dicho curso fue realizado durante el primer semestre de 2013 por 60 profesores de español de

---

<sup>1</sup> Este artículo se integra dentro del proyecto de cooperación científica internacional «Desarrollo de una metodología y contenido educativo mediados por la tecnología móvil digital para su aplicación en un programa de capacitación a distancia para profesores de español en un contexto intercultural Brasil-España» (Ref. PHB2011-0011-PC), financiado por los Ministerios de Educación de Brasil y España.

tres grandes regiones de Brasil: sur, sureste y centro-oeste, y tuvo una carga horaria de 66 horas lectivas, la mitad de las cuales se dedicaron a la realización del proyecto.

La transición de la Web 1.0, que convertía a sus usuarios en receptores pasivos de información, hacia la Web 2.0, conocida como Web social, ha propiciado la creación de una nueva cultura de colaboración compartida por usuarios de internet de todo el mundo (Kessler 2013). Esta nueva cultura colaborativa, unida a las posibilidades ofrecidas por la Web 2.0, favorecen la realización de actividades 2.0 como el proyecto de creación de relatos digitales en clase de E/LE que nos ocupa. Un relato digital puede ser entendido como el vídeo resultante de combinar diversos elementos audiovisuales y textuales, como fotografías, textos, música, narración de voz y fragmentos de vídeo para producir un relato emotivo y profundo (Castañeda 2013). Los alumnos trabajan colaborativamente para crear un vídeo breve, cuya duración no suele exceder los 4 minutos, a través del cual pueden expresar su propia perspectiva en relación a un determinado tema. De este modo, personas corrientes pueden expresar su propia visión del mundo en formato audiovisual (Robin 2012) y, a menudo, con una alta carga emocional.

Las interesantes posibilidades que el relato digital ofrece en cuanto a la escritura colaborativa multimodal y a la autoría colectiva en tareas de expresión escrita fueron exploradas en un curso *online* de formación para profesores de español de la red pública brasileña ofrecido a través de un convenio de cooperación internacional suscrito por los grupos de investigación CAMILLE, del Departamento de Lingüística Aplicada de la Universitat Politècnica de Valencia, España; y Lantec, de la Facultad de Educación de la Unicamp, Brasil. El proyecto fruto de dicho convenio, denominado *Desarrollo de una metodología y contenido educativo mediados por la tecnología móvil digital para su aplicación en un programa de capacitación a distancia para profesores de español en un contexto intercultural Brasil-España* (Ref. PHB2011-0011-PC), está siendo financiado por los Ministerios de Educación de Brasil y España y se prolongará de enero de 2012 a julio de 2014.

El trabajo final realizado por los profesores que hicieron el curso de formación ofrecido en el marco del convenio de cooperación anteriormente mencionado consistió en la puesta en práctica de un proyecto de creación de un relato digital con sus respectivos alumnos de español, cuyo nivel oscilaba entre el A2 y el B1 del *Marco Común Europeo de Referencia (MCER)*. Se dedicaron 3 semanas y un total de aproximadamente 30 horas a la realización de cada una de las etapas del proyecto, las cuales consistieron en llevar a cabo diferentes tareas, la mayoría de las cuales implicaban la escritura colaborativa y multimodal en español. De este modo, los participantes se convirtieron en autores colectivos de los diferentes productos resultantes de cada una de las etapas del proceso, poniendo en práctica su capacidad de reflexión y su creatividad.

## **2. Desarrollo del proyecto**

El proyecto de creación del relato digital, que se llevó a cabo a lo largo de tres semanas, con una dedicación semanal de aproximadamente 10 horas, correspondió al último de los módulos que componían el curso *online* de formación de profesores *Uso de objetos de aprendizaje mediado por las tecnologías digitales*. La elaboración de un relato digital sirvió para que los profesores-alumnos pudieran utilizar con sus alumnos de español algunos de los diversos recursos TIC que habían aprendido a manejar e integrar en el aula de español a lo largo del curso. La mayoría de los recursos empleados y de las actividades realizadas a lo largo de las 3 semanas en que se llevó a cabo el proyecto contribuyeron al fomento de la escritura colectiva y multimodal en la

producción de materiales de autoría colectiva. El nivel de los respectivos alumnos de estos profesores variaba de grupo a grupo, siendo A2 el menor de los niveles y B1 el mayor, lo cual muestra la gran flexibilidad de la propuesta, que puede ser adaptada a niveles muy dispares. El proyecto se dividió en las 10 etapas siguientes, a lo largo de un total aproximado de 30 horas.

Todas las etapas que relataremos a continuación se basan en las etapas en que fue realizado el proyecto anteriormente mencionado y, a excepción de la 7, se habrán de realizar de manera cronológica. En cuanto a la etapa 7, esta comenzará a realizarse desde el inicio del proyecto pero, por los motivos que se detallarán en el apartado correspondiente, ocupa la séptima posición en lugar de la primera:

1. realización de la WebQuest introductoria (2 horas);
2. elección del tema, argumento, programas y elementos multimedia (1 hora);
3. elección del punto de vista, creación del guion gráfico y redacción del guion para la creación de un relato digital (6 horas);
4. autocorrección del guion mediante el uso de una plantilla de autocorrección (2 horas);
5. creación de los relatos digitales, que serán posteriormente subidos a las redes sociales y compartidos mediante el enlace correspondiente (6 horas);
6. intercambio de comentarios y de críticas constructivas en el fórum en línea habilitado a tal fin (2 horas);
7. redacción de un diario de aprendizaje y reflexión (3 horas);
8. preparación y presentación oral del proceso creativo ante los compañeros (2 horas);
9. evaluación y autoevaluación de los relatos digitales y de las presentaciones orales (1 hora);
10. Visionado de los diferentes relatos digitales elaborados y de las presentaciones, y votaciones a los mejores relatos y presentaciones en las diferentes categorías para la entrega de premios (5 horas).

A continuación, se detallan las actividades llevadas a cabo en cada una de dichas etapas.

### **2.1. Etapa 1: WebQuest introductoria**

La WebQuest introductoria es la primera de las actividades realizadas y sirve como introducción al proyecto. Las diferentes tareas de la WebQuest pueden ser completadas por los alumnos en unas dos horas. Para realizarlas, es necesario disponer de un aula debidamente equipada con un ordenador para cada grupo de alumnos y conexión a Internet. Además, los ordenadores deberán tener instalados previamente los programas correspondientes, para la correcta realización de las actividades. Los grupos pueden ser de entre tres y cuatro alumnos.

Una WebQuest, de acuerdo con su creador, Bernie Dodge (1995), es una actividad de indagación/investigación en que los alumnos obtienen toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet. Según dicho autor (Dodge 1995), las WebQuests han sido ideadas para que los alumnos hagan buen uso del tiempo, priorizando la utilización de la información más que su búsqueda; y para apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. A diferencia de otras actividades basadas en el uso de la web y en la realización de búsquedas a través de Internet, una WebQuest es un tipo de actividad que se suele realizar en clase (Educational Broadcasting Corporation 2004); pretende

fomentar las destrezas cognitivas superiores de los estudiantes, como pueden ser el pensamiento crítico, el análisis y la creatividad, en lugar de centrarse en la mera búsqueda de información; los recursos empleados en ella suelen ser preseleccionados por el profesor, con lo que se hace hincapié en el uso adecuado de la información, y no en la recopilación de la misma; y se trata de una actividad de grupo en que todo el grupo trabaja de manera colaborativa para alcanzar un objetivo común, en lugar de repartirse las tareas o los roles entre los diferentes miembros del grupo (Starr 2012).

La realización de esta WebQuest sirve para que los alumnos: busquen, analicen y seleccionen información en español sobre qué son y para qué sirven los relatos digitales; vean y comenten diferentes ejemplos de relatos digitales disponibles en la Web; accedan a información relativa al proyecto de creación de un relato digital y a los pasos a seguir para la realización del mismo, en diferentes formatos, tanto de manera escrita como audiovisual, teniendo que usar dicha información para realizar las diferentes tareas propuestas en la WebQuest, y busquen más ejemplos de relatos digitales, analizando críticamente cada uno de ellos.

## **2.2. Etapa 2: elección del tema, argumento, programas y elementos multimedia**

En esta etapa, que puede ser realizada en aproximadamente una hora, los estudiantes, en primer lugar, escogen un tema sobre el cuál realizarán su relato digital. El tema puede ser libre, aunque también es posible sugerir una lista para que los alumnos, por grupos, escojan los respectivos temas. Seguidamente, cada grupo realizará una lluvia de ideas sobre la manera en que tratarán el tema, de modo que muestren una perspectiva única y personal. Una vez hecho esto, los alumnos habrán de decidir cuál será la estructura del relato digital.

A continuación, los alumnos han de escoger los programas que utilizarán para llevar a cabo las siguientes tareas: escribir el guion de manera colaborativa; crear y editar los respectivos relatos digitales mediante la elaboración y combinación de diferentes elementos audiovisuales y textuales, los cuales serán sincronizados con la narración oral; introducir los créditos y subtítulos; y compartir los vídeos de cada uno de los relatos digitales. Los alumnos tendrán libertad para elegir los programas de entre una lista de programas propuestos, sobre los cuáles se les proporcionará información para su correcto uso y enlaces a los vídeos tutoriales que expliquen su funcionamiento. Se propone dar libertad a los alumnos para que sean ellos mismos quienes escojan de acuerdo con su nivel de conocimientos y de confianza en el manejo de este tipo de herramientas: en aquellos grupos en que haya al menos un miembro que se sienta cómodo utilizando programas de edición de vídeo, los estudiantes podrán escoger trabajar con Windows Movie Maker y similares; por su parte, aquellos alumnos que prefieran utilizar programas más sencillos, podrán utilizar programas como Prezi y Power Point, los cuáles no están específicamente pensados para la edición de vídeo pero permiten la creación de relatos digitales más sencillos, combinando imágenes fijas con sonido y/o con vídeos. Tras haber elegido los programas, de acuerdo con lo anteriormente expuesto, los estudiantes han de crear una carpeta en la cual almacenar los diferentes materiales y recursos que usarán para la realización del proyecto, asegurándose que todos los miembros del grupo tengan acceso a dicha carpeta.

## **2.3. Etapa 3: elección del punto de vista, elaboración del guion gráfico y redacción del guion para la creación de un relato digital**

La tercera etapa del proyecto, a la cual se dedicarán unas 6 horas, corresponde a la elección del punto de vista, la elaboración del guion gráfico y la redacción del guion.

Los estudiantes decidirán qué mensaje transmitirán a la audiencia y de qué modo, teniendo en cuenta que su relato ha de ser personal, subjetivo, original e interesante. Una vez hecho esto, crearán un guion gráfico que les permitirá establecer la línea argumental a seguir y planear la manera en que se corresponderán cada una de las escenas con la narración. Los alumnos recibirán instrucciones escritas sobre la realización de guiones gráficos, y se les proporcionará, además, acceso a vídeos explicativos. Asimismo, se les mostrarán diferentes ejemplos de guiones gráficos, para que puedan hacerse una idea clara del producto resultante.

Seguidamente, escribirán el primer borrador del guion de manera colaborativa, utilizando para ello GoogleDrive<sup>2</sup>, que permite la edición simultánea de textos por parte de varios usuarios. A la hora de elaborar el guion, es importante que los alumnos sean conscientes de que el guion es el elemento principal y central de un relato digital, con lo que su redacción ha de estar muy cuidada y no se permitirá copiar y pegar directamente de las fuentes de las cuales se obtenga la información. Además, siempre se han de citar dichas fuentes, tanto textuales como audiovisuales. Una vez concluida la redacción del primer borrador del guion, los estudiantes lo pondrán a disposición del profesor (por ejemplo, a través de GoogleDrive) para que este les indique cómo han de hacer las correcciones. A la hora de proceder a la escritura colaborativa del guion en GoogleDrive, los alumnos podrán poner en práctica diferentes estrategias de escritura colaborativa, entre las cuales, según la categorización de Lowry, Curtis y Lowry (2004), destacan las siguientes:

1. Grupo como autor único: esta estrategia implica que el grupo asigna a uno de sus miembros la tarea de teclear lo que él mismo y el resto del grupo proponen de manera colectiva, con lo que se trataría de un representante del grupo, encargado de plasmar por escrito el resultado de las negociaciones entre los miembros del grupo.
2. Escritura secuencial: a través de ella, los diferentes miembros del grupo se turnan para escribir diferentes aportaciones de manera asíncrona, eso es, no simultánea.
3. Escritura paralela: la escritura paralela se da cuando los miembros del grupo divide el trabajo en unidades equivalentes (en cuanto al volumen de trabajo que implican) y trabaja de manera síncrona o simultánea, es decir, el paralelo, para luego juntar los diferentes fragmentos redactados por cada uno de los miembros.
4. Escritura proactiva: cuando se pone en práctica esta estrategia, los alumnos escriben de manera simultánea reajustan los cambios o aportaciones propias y de los compañeros sin que haya una coordinación o planeamiento específico, y adoptando la forma de consenso o disputa, reflexión y contribuciones espontáneas, según el caso (Pinheiro 2012).

La combinación de las diferentes estrategias anteriormente mencionadas aporta un gran dinamismo a la tarea de escritura colaborativa. Además, favorece la adopción de diferentes papeles intercambiables por parte de los estudiantes, lo cual los convierte en parte integrante y activa a lo largo de todo el proceso, siendo los principales papeles que pueden asumir los de escritor, editor, revisor y líder del grupo, los cuales definimos a continuación:

---

<sup>2</sup> GoogleDrive es un servicio de alojamiento de archivos que permite almacenar, crear, modificar, compartir y acceder a documentos, archivos y carpetas de todo tipo en un único lugar y de manera simultánea por parte de varios usuarios.

1. Escritor: se encarga de escribir una parte determinada del contenido.
2. Editor: se responsabiliza por la producción general del contenido generado por el escritor o escritora, y modifica, en su caso, el guion para mejorarlo en cuanto a corrección lingüística, estilo y contenido.
3. Revisor: puede ser interno o externo en relación al grupo encargado de llevar a cabo la tarea de escritura colaborativa (por ejemplo, puede ser un miembro de otro grupo o, incluso, el profesor), y se encarga de proporcionar *feedback* específico en cuanto al contenido, sugiriendo los cambios necesarios para la mejora del mismo pero sin tener necesariamente la responsabilidad de introducir dichos cambios.
4. Líder del grupo: es aquel que, además de participar en las tareas de escritura y revisión, también dirige y guía a los miembros del grupo a través de los procesos adecuados, tales como planear, premiar y motivar a los miembros del grupo.
5. Facilitador: es aquella persona que tiene una función muy similar a la del líder del grupo pero se diferencia de este en el hecho de que el facilitador es una persona externa a la tarea de escritura colaborativa (Pinheiro, 2012; Adkins, Reinig, Kruse y Mittleman 1999).

#### **2.4. Etapa 4: corrección del guion mediante el uso de la plantilla de autocorrección**

Tras recibir las sugerencias del profesor, los estudiantes recibirán instrucciones respecto a cómo usar la plantilla de autocorrección para hacer las correcciones pertinentes y, así, completar la cuarta etapa del proyecto, de aproximadamente 2 horas de duración. Las sugerencias del profesor aparecerán en el primer borrador del guion del siguiente modo: el profesor subrayará los diferentes errores cometidos, las palabras que faltan o sobran, etc., y pondrá al lado de cada uno de estos errores un número correspondiente al tipo de error cometido. El tipo de errores señalados podrá incluir los siguientes: palabras que sobran o faltan, léxico, concordancia verbal, género, número, preposición, tiempo verbal, verbo escogido, artículo, adjetivo, ortografía, mayúsculas y minúsculas, orden de las palabras, gramática, pronombre, formas no personales del verbo, adverbio, semántica, sintaxis, signo de puntuación, sustantivo, registro, estilo, voz pasiva, etc.

Los estudiantes trabajarán colaborativamente para autocorregir cada uno de los errores, apoyándose en recursos electrónicos y materiales de referencia tales como diccionarios en línea, libros de gramática, corpus en línea, etc. Una vez corregido el primer borrador, los alumnos compartirán este segundo borrador con el profesor, quien lo revisará y les dará las instrucciones y el visto bueno de cara al borrador final, el cuál únicamente podrán utilizar una vez que el profesor les haya indicado si las diferentes correcciones son o no satisfactorias. En aquellos casos en que los alumnos no hayan hecho las modificaciones de forma correcta, el profesor será quien se encargue de hacer las correcciones correspondientes.

#### **2.5. Etapa 5: creación de los relatos digitales, que serán posteriormente subidos a las redes sociales y compartidos mediante el enlace correspondiente**

Una vez que los estudiantes dispongan de la versión final del guion, estarán preparados para proceder a la creación de los vídeos, la cual se prolongará unas 6 horas y se dividirá en tres tareas principales: la grabación de la narración, el montaje del vídeo mediante la combinación de elementos textuales y audiovisuales previamente seleccionados, y la sincronización entre dichos elementos y la narración.

De cara a grabar la narración, es importante que los estudiantes sepan la pronunciación correcta de las palabras en castellano. En caso de duda, podrán consultar

diccionarios de pronunciación, como Forvo<sup>3</sup>. Una vez tengan clara la pronunciación de todas las palabras, los estudiantes practicarán la lectura del guion en grupos, prestando atención al ritmo, la entonación, el volumen, las pausas, etc. Después, procederán a la grabación de la narración de voz y podrán, opcionalmente, crear los créditos y subtítulos. Para la grabación se puede utilizar un micrófono de ordenador y la grabadora de Windows, programas gratuitos de grabación como Audacity o, incluso, teléfonos móviles.

En cuanto a la creación de los subtítulos, los estudiantes podrán acceder a diferentes recursos textuales y audiovisuales que muestran, paso a paso, cómo añadir los créditos y subtítulos, siguiendo las siguientes directrices básicas: en primer lugar, deberán tener en cuenta la diferencia entre un archivo de subtítulos y un archivo de transcripción: un archivo de subtítulos contiene texto y códigos de tiempo que nos permiten saber cuándo debe aparecer cada línea de texto, mientras que un archivo de transcripción contiene únicamente el texto que se dice en el vídeo; en segundo lugar, deberán tener en cuenta que el guion previamente redactado, con pequeñas modificaciones que el espacio disponible para incluirlos en cada caso determinará, podrá ser empleado como base para los subtítulos: los alumnos subirán este archivo a través del gestor de vídeos del programa de edición correspondiente, por ejemplo, Windows Movie Maker, haciendo clic en el menú desplegable y escogiendo la opción *añadir subtítulos*. Junto con los subtítulos, los alumnos habrán de importar y organizar secuencialmente los elementos audiovisuales y la banda sonora (preferiblemente, música instrumental). Seguidamente, habrán de sincronizar los diferentes elementos con la narración, haciendo los ajustes necesarios. Dichos ajustes se pueden realizar situando el cursor en el lugar adecuado de cada una de las pistas correspondientes a los diferentes elementos: subtítulos, elementos audiovisuales y banda sonora. De esta manera, los alumnos podrán escoger en qué momento y durante cuánto tiempo se mostrará cada una de las imágenes fijas y en movimiento y, al mismo tiempo, dichos elementos se simultanearán con la música que, a su vez, se simultaneará con la grabación de voz, y así sucesivamente, hasta lograr una sincronización adecuada de todos los elementos. Una vez completado el proceso de sincronización, los alumnos guardarán el vídeo resultante en el formato correspondiente, por ejemplo .wmv si se usa el programa Windows Movie Maker. Una vez generada la versión final del relato digital en forma de vídeo, dicho vídeo estará listo para ser compartido con los compañeros (y con el resto del mundo, si así se desea) a través de las redes sociales, por ejemplo, a través de Youtube.

## **2.6. Etapa 6: intercambio de comentarios y de críticas constructivas en el fórum en línea habilitado a tal fin**

Una vez estén disponibles los enlaces para ver los diferentes vídeos en la modalidad *streaming*<sup>4</sup> a través de Youtube, o bien mediante la descarga del vídeo (o, incluso, mediante el visionado en clase), los estudiantes podrán intercambiar comentarios y opiniones en el foro en línea que podrá habilitarse a tal fin, dedicando unas 2 horas a completar esta etapa. Se puede establecer un mínimo de relatos digitales que comentar, y enfatizar que se habrán de priorizar aquellos grupos que aun no hayan recibido comentarios, para así evitar que haya una gran desigualdad en cuanto al número de comentarios recibidos por cada grupo. El formato de los comentarios se explicará previamente, y los alumnos tendrán acceso a modelos de lo que se debe y lo

<sup>3</sup> Disponible en: <http://es.forvo.com/>.

<sup>4</sup> La modalidad *streaming* o descarga continua consiste en la distribución de multimedia a través de una red de ordenadores, de manera que es posible visualizar vídeos sin necesidad de descargarlos previamente (Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/Streaming>).

que no se debe hacer a la hora de escribir un comentario a modo de crítica cinematográfica, lo cual les permitirá, además, familiarizarse con dicho género.

### **2.7. Etapa 7: redacción de un diario de aprendizaje y reflexión**

Esta etapa tiene la particularidad de no ser cronológicamente la que se realiza en séptimo lugar, ya que la redacción colaborativa del diario de aprendizaje se realiza a lo largo de todo el proceso de creación de los relatos digitales. El motivo por el que ocupa el séptimo lugar es meramente organizativo: aunque los estudiantes hayan debido redactar su diario de aprendizaje/reflexión a lo largo de todo el proceso, será en este momento cuando procederán a la revisión y finalización del diario. En este diario de aprendizaje y reflexión los alumnos plasmarán sus reflexiones respecto a su propio proceso de aprendizaje. Una vez hayan elaborado la versión final, podrán proporcionarle al profesor acceso y permisos de edición en Google Drive para que este realice las observaciones pertinentes, las cuáles no serán de tipo formal, sino que se producirán más bien en forma de comentarios que aludan al proceso de aprendizaje, con la intención de animar a los alumnos a que sigan reflexionando para que puedan convertirse en aprendientes cada vez más consciente y autónomos.

### **2.8. Etapa 8: preparación y presentación oral del proceso creativo ante los compañeros**

Basándose en la información recogida en el diario de aprendizaje y reflexión, así como en su propia experiencia, los estudiantes prepararán y realizarán una presentación oral del proceso creativo ante sus compañeros, con Power Point o Prezi. Dispondrán de entre 10 y 15 minutos (que se repartirán entre los miembros del grupo, asegurándose de que todos intervengan en dicha presentación) para hablar de las reuniones de trabajo realizadas, el motivo por el que decidieron trabajar un determinado tema y utilizar determinados programas, cuáles fueron las contribuciones individuales de cada uno de los miembros al proyecto, la colaboración entre los miembros del grupo, su proceso de aprendizaje, cómo se enfrentaron a las dificultades y desafíos que fueron surgiendo, etc.

### **2.9. Etapa 9: evaluación y autoevaluación de los relatos digitales y de las presentaciones orales**

La penúltima etapa del proyecto consiste en evaluar el trabajo de los compañeros y el propio y, más específicamente, los relatos digitales (anexo 1) y las presentaciones orales (anexo 2). Para ello, los estudiantes podrán rellenar las dos plantillas de evaluación destinadas a tal fin. Entre los elementos que se evaluarán se incluirán los siguientes: el interés del tema; la profundidad de la investigación realizada; la originalidad; las destrezas comunicativas, la pronunciación, la claridad y la entonación; el nivel global de español; el ritmo; el uso y la variedad de los recursos; el contenido emocional; y la sincronización de los diferentes elementos.

### **2.10. Etapa 10: Votaciones a los mejores relatos y presentaciones en las diferentes categorías para la entrega de premios**

Basándose en la evaluación y en la puntuación otorgada a cada uno de los ítems anteriores, los estudiantes habrán de votar a los mejores relatos digitales en diferentes categorías: mejor relato digital, mejor presentación oral, mejores actores y actrices de voz, mejores recursos audiovisuales, mejor banda sonora, mayor nivel de español, relato digital más emocionante, relato digital más estimulante y motivador, etc. Una vez

realizado el recuento de los votos, podrá celebrarse, a modo de Gala de los Goya, una entrega de premios simbólicos que pueden ser, por ejemplo, certificados.

### 2.11. Consideraciones finales

El proyecto descrito en el presente artículo corresponde a una propuesta didáctica que fue escogida para ser el trabajo final a realizar por un grupo de profesores de español de escuelas públicas brasileñas, los cuales hicieron un curso de formación sobre el uso de las TIC en el aula. Uno de los motivos principales por los cuales se escogió esta propuesta fue que combinaba una gran variedad de recursos TIC para el fomento de la escritura colaborativa y multimodal en clase de E/LE.

Tal y como se observó tras llevar a cabo el proyecto, este puede plantearse con un grupo heterogéneo de alumnos, en cuyo caso se han de dividir en grupos equilibrados, de tal manera que los diferentes niveles puedan ser compensados mediante el trabajo colaborativo. Del mismo modo, la flexibilidad de la propuesta permitiría que fuera fácilmente adaptada a los diferentes niveles de cada uno de los miembros del grupo, pudiéndose optar por incluir todas las actividades descritas, o bien por realizar solamente una parte de las mismas, en función de las necesidades, objetivos, características del grupo con que se lleve a cabo y tiempo disponible para completar cada una de las actividades.

### Bibliografía

- Adkins, M., Reinig, J., Kruse, J. y Mittleman, D. (1999). GSS collaboration in document development: Using GroupWriter to improve the process. *Proceedings of the 32nd Annual Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Castañeda, M. E. (2013). «I am proud that I did it and it's a piece of me»: Digital Storytelling in the Foreign Language Classroom». *CALICO Journal*, 30 vol. 1, pp. 44-62.
- Dodge, B. (1995). «Some Thoughts About WebQuests», Disponible en: [http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about\\_webquests.html](http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html).
- Educational Broadcasting Corporation (2004). «WebQuests Explanation, Concept to Classroom Workshop: Webquests». Disponible en: <http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index.html>.
- Kessler, G. (2013). «Collaborative Language Learning in Co-constructed Participatory Culture». *CALICO Journal* 30 vol. 3, pp. 307-322.
- Lowry, P. B., Curtis, A., Lowry, M. R. (2004). «Building a taxonomy and nomenclature of collaborative writing to improve interdisciplinary research and practice». *Journal of Business Communication*, pp. 41-66.
- Pinheiro, P. A. (2012). «Collaborative writing by means of digital tools: resignifying textual production in the School context». *International Research Journal of Arts and Social Sciences* 1(1), pp. 8-21.
- Robin, B. R. (2012). «The Educational Uses of Digital Storytelling». Disponible en: <http://digitalliteracyintheclassroom.pbworks.com/f/Educ-Uses-DS.pdf>.
- Starr, L. (2012). «Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright of Learning Environments». *Education World*. Disponible en: [http://www.educationworld.com/a\\_issues/chat/chat015.shtml](http://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml).

**Anexo 1.** Plantilla de evaluación de los relatos digitales.

<b>Título:</b>	<b>Puntuación* (1-10)</b>	<b>Título:</b>	<b>Puntuación* (1-10)</b>
<b>Interés del tema:</b>		<b>Corrección lingüística:</b>	
<b>Profundidad de la investigación:</b>		<b>Pronunciación:</b>	
<b>Originalidad:</b>		<b>Estructura y organización:</b>	
<b>Destrezas comunicativas:</b>		<b>Interés emocional:</b>	
<b>Ritmo (ni demasiado lento ni demasiado rápido):</b>		<b>Sincronización de la narración y de los recursos:</b>	
<b>Uso adecuado de los recursos:</b>		<b>Comentarios adicionales:</b>	
<b>Variedad de los recursos:</b>			

\* Puntuaciones: 9-10= Sobresaliente / 6-8= Satisfactorio / 4-5= Regular / 1-3= Necesita mejorar

**Anexo 2.** Plantilla de evaluación de las presentaciones orales del proceso creativo.

<b>Título:</b>	<b>Puntuación* (1-10)</b>	<b>Título:</b>	<b>Puntuación* (1-10)</b>
<b>A) PRESENTACIÓN</b>		<b>Desarrollo de la(s) idea(s): (detalles, hechos, ejemplos)</b>	
<b>Volumen:</b>		<b>C) ORGANIZACIÓN</b>	
<b>Contacto visual con el público:</b>		<b>Introducción:</b>	
<b>Ritmo:</b>		<b>Transiciones:</b>	
<b>Estructura y organización:</b>		<b>Organización del tiempo de presentación:</b>	
<b>Lenguaje corporal y gestos:</b>		<b>D) NIVEL LINGÜÍSTICO:</b>	
<b>Originalidad:</b>		<b>Vocabulario:</b>	
<b>Proceso creativo:</b>		<b>Pronunciación:</b>	
<b>B) CONTENIDO</b>		<b>Entonación:</b>	
<b>Recursos:</b>		<b>Destrezas comunicativas y lingüísticas:</b>	
<b>Diario de aprendizaje y reflexión:</b>		<b>Comentarios adicionales:</b>	
<b>Claridad de la idea o ideas principales:</b>		<b>Desarrollo de la(s) idea(s): (detalles, hechos, ejemplos)</b>	

\* Puntuaciones: 9-10= Sobresaliente / 6-8= Satisfactorio / 4-5= Regular / 1-3= Necesita mejorar