

Tutorial 5 :

Uso de Herramientas Digitales y Multimedia para la Narración



Co-funded by
the European Union



1. Objetivo y Metas de Aprendizaje

Este tutorial introduce a los participantes en el uso de herramientas digitales y multimedia para la narración. Nos centraremos en el uso de vídeo, audio y medios interactivos para crear experiencias de storytelling digitales y atractivas.

Objetivos Clave de Aprendizaje:

Los participantes aprenderán a aprovechar la tecnología de manera efectiva para aumentar el compromiso de la audiencia y crear narrativas digitales accesibles e inclusivas que lleguen a diversas comunidades de aprendizaje.

2. Introducción

Definición de herramientas digitales y multimedia

La narración digital surge de la intersección de las prácticas narrativas tradicionales con las capacidades tecnológicas contemporáneas. La Plataforma Europea de Educación Escolar define la narración digital como "la práctica de utilizar herramientas informáticas para contar historias. Esto se hace con la ayuda de una variedad de elementos multimedia, incluyendo fotos, gráficos, cómics, audio (sonido, voz, música), video y herramientas de publicación web" (Plataforma Europea de Educación Escolar, 2024). Esta metodología transforma la narración convencional en experiencias dinámicas y multimedia que pueden adaptarse a diversas preferencias de aprendizaje y niveles de compromiso.

Las investigaciones educativas demuestran que la narración digital funciona tanto como un método de enseñanza como un recurso de aprendizaje, con aplicaciones que abarcan todos los niveles educativos. El enfoque permite a los creadores entrelazar múltiples elementos multimedia, incluyendo imágenes digitales, gráficos, música y sonido, para crear experiencias narrativas coherentes que apoyen los objetivos educativos.

Beneficios de Usar Herramientas Digitales y Multimedia

La integración de herramientas de narración digital en entornos educativos ofrece ventajas probadas tanto para instructores como para estudiantes. Las investigaciones indican que los educadores utilizan la narración digital porque hace que el *storytelling* sea más **entretenido, cautivador, atractivo, comunicativo y teatral**. Este mayor compromiso surge de la capacidad del enfoque multimedia para abordar diversos estilos de aprendizaje a través de múltiples canales sensoriales.

Estudios educativos demuestran que la narración digital apoya el aprendizaje de los estudiantes al tiempo que permite a los profesores implementar métodos de enseñanza innovadores. La metodología resulta particularmente efectiva como una herramienta para integrar los mensajes didácticos con las actividades de aprendizaje, creando entornos educativos más atractivos.

Los estudiantes se benefician de las oportunidades para **organizar y expresar sus ideas** a través de formatos multimedia distintivos, mientras que los educadores obtienen información sobre los procesos de aprendizaje de los estudiantes a través de producciones creativas.

El contexto educativo europeo reconoce la narración digital como un enfoque que combina la narrativa con imágenes o vídeos para transmitir emoción, organizar información y fomentar la conexión. Este reconocimiento refleja la capacidad del método para mejorar los enfoques pedagógicos tradicionales a través de la integración tecnológica, manteniendo un enfoque en los resultados educativos en lugar de las características puramente técnicas.

3. Guía Paso a Paso

a) Definir las Necesidades

Para una narración digital efectiva se requiere una planificación sistemática que establezca objetivos educativos claros antes de seleccionar la tecnología. El proceso de planificación implica determinar el formato narrativo, identificar las audiencias, establecer los requisitos de accesibilidad y definir los resultados de aprendizaje que guiarán la selección de herramientas y el desarrollo del contenido.

Los creadores deben decidir si su proyecto tomará la forma de narrativas en vídeo, producciones de audio, experiencias web interactivas o presentaciones multimedia que combinen varios formatos. Esta decisión influye en todos los elementos de planificación posteriores, incluyendo los recursos necesarios, las capacidades técnicas requeridas y las estrategias de distribución adecuadas para la audiencia a la que se dirige.

Las consideraciones clave de la planificación incluyen el desarrollo de la estructura narrativa, la evaluación de los recursos técnicos, la compatibilidad de la plataforma, el establecimiento de plazos para las fases de producción, la planificación de la accesibilidad del contenido y la formulación de la estrategia de distribución. Cada elemento requiere una cuidadosa consideración para asegurar que el producto final cumpla con los objetivos educativos de manera efectiva, mientras se mantiene técnicamente viable con los recursos y niveles de experiencia disponibles.

b) Seleccionar Herramientas y Recopilar Contenido

Marco Teórico para la Selección de Herramientas

La investigación educativa europea enfatiza que la integración multimedia debe seguir un enfoque impulsado por la educación que establezca primero los objetivos educativos y examine cómo la tecnología puede implementarlos. Esto es superior a un enfoque impulsado por la tecnología, que evalúa los avances y adapta la práctica educativa en consecuencia.

Este marco prioriza la visión educativa sobre la novedad tecnológica, comenzando con los objetivos educativos y concluyendo con la selección de la tecnología apropiada. El proceso de evaluación debe considerar cómo los elementos multimedia se integran en la entrega educativa, manteniendo el enfoque en los resultados de aprendizaje en lugar de en la sofisticación técnica.

Componentes de la Producción Multimedia

La narración digital integra tres componentes multimedia principales, cada uno con funciones narrativas y educativas específicas que los creadores deben comprender para tomar decisiones de selección informadas.

Principios de Producción de Vídeo: Los componentes de vídeo demuestran procesos complejos, proporcionan contexto visual para conceptos abstractos, mantienen la atención del espectador a través de contenido dinámico y apoyan diversas preferencias de aprendizaje a través de la representación visual. Las investigaciones demuestran que los elementos de vídeo deben seleccionarse en función de su contribución a los resultados de aprendizaje, en lugar de su sofisticación tecnológica. La producción de vídeo educativo enfatiza la claridad del mensaje, un ritmo adecuado para los objetivos de aprendizaje y un diseño visual que apoye, en lugar de distraer, la comprensión del contenido.

Aplicaciones de Producción de Audio: Los elementos de audio proporcionan una voz narrativa y personalidad, establecen el tono emocional y la atmósfera, apoyan la accesibilidad a través de descripciones de audio y refuerzan los mensajes clave a través de un énfasis estratégico. Las investigaciones europeas sobre tecnología educativa enfatizan que los componentes de audio deben complementar, en lugar de competir, con los elementos visuales, creando experiencias multimedia coherentes que mejoren, en lugar de abrumar, a los estudiantes. La producción de audio requiere niveles de volumen consistentes, una articulación clara, un ritmo apropiado y el uso estratégico del silencio para resaltar información importante.

Integración de Medios Interactivos: Los componentes interactivos aumentan el compromiso a través de la participación activa, proporcionan retroalimentación inmediata sobre la comprensión, permiten rutas de aprendizaje personalizadas y facilitan el aprendizaje colaborativo a través de experiencias compartidas. La Plataforma Europea de Educación Escolar reconoce que los elementos interactivos deben servir a propósitos pedagógicos en lugar de ser una simple demostración tecnológica. El diseño interactivo debe enfatizar la navegación intuitiva, las interacciones significativas que contribuyan a los resultados educativos, los niveles de complejidad apropiados y los sistemas de retroalimentación claros.

Aplicaciones específicas

Producción de Vídeo: Las herramientas de producción de vídeo como Canva Video ofrecen interfaces fáciles de usar para principiantes, con capacidades de producción de calidad profesional. La plataforma soporta la edición colaborativa e incluye bibliotecas de plantillas que aceleran los plazos de producción.

Producción de Audio: Audacity y Ocenaudio ofrecen soluciones para la edición y mejora de audio. Estas herramientas de código abierto soportan múltiples formatos de audio e incluyen funciones de edición avanzadas esenciales para una producción de audio educativa de calidad profesional.

Medios Interactivos: Genially permite la creación de presentaciones interactivas sin requerir amplios conocimientos de programación. La plataforma soporta contenido multimedia incrustado y proporciona análisis para rastrear el compromiso del usuario, lo que permite a los creadores evaluar la efectividad de los elementos interactivos.

La investigación demuestra que los educadores utilizan con éxito tecnologías digitales simples para crear experiencias de narración efectivas, incluyendo motores de búsqueda para la recopilación de imágenes y software de presentación básico para la integración multimedia. Durante la recopilación de contenido, los creadores deben realizar una investigación exhaustiva para identificar el contenido apropiado que se alinee con los objetivos narrativos, a la vez que consideran los requisitos de derechos de autor, accesibilidad y sensibilidad cultural.

c) Insertar Herramientas en la Historia y Pasos Finales

La fase de ensamblaje integra elementos multimedia de acuerdo con los planes narrativos predeterminados, lo que requiere destreza técnica con las herramientas seleccionadas y atención a los principios de la narración para mantener el compromiso de la audiencia.

Los pasos de producción incluyen la organización de los elementos multimedia dentro de las plataformas elegidas, la disposición del contenido según las especificaciones de la estructura narrativa, la integración de transiciones y efectos que mejoren el mensaje, la incorporación de elementos interactivos que fomenten la participación de la audiencia, la grabación o inserción de voz en off y música, y el mantenimiento de un nivel de audio y calidad visual consistentes.

Las investigaciones educativas indican que la narración digital requiere una planificación adicional en comparación con la narración tradicional, pero esta preparación es vital para el éxito. El control de calidad representa un paso final crítico, que implica pruebas en múltiples dispositivos y plataformas para asegurar la accesibilidad y una experiencia de usuario óptima.

Los procesos de exportación y publicación varían según las plataformas elegidas y las audiencias. Los creadores deben considerar la optimización del tamaño del archivo, los requisitos de tiempo de carga y las limitaciones de ancho de banda al preparar el contenido para su distribución, asegurando que las plataformas de publicación se alineen con los estándares de accesibilidad y soporten las capacidades técnicas de la audiencia a la que se dirigen.

4. Ejemplo de Actividad Práctica

Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek, del New York Times, ejemplifica técnicas sofisticadas de narración multimedia que integran texto, vídeo, audio y gráficos interactivos en experiencias narrativas cohesivas (The New York Times, 2012). Esta pieza, ganadora del premio Pulitzer, demuestra cómo las herramientas digitales pueden mejorar el periodismo tradicional al proporcionar una narración inmersiva y multisensorial que involucra a la audiencia a través de múltiples canales de comunicación simultáneamente.

5. Consideraciones sobre Inclusión

- **Múltiples formatos de historia:** Proporciona historias digitales en varios formatos (audio, texto, subtítulos) para que los participantes con diferentes preferencias y habilidades de aprendizaje puedan acceder al contenido a través de su modalidad preferida.
- **Control de aprendizaje a tu ritmo:** Permite a los estudiantes pausar, reproducir o revisar el contenido digital a su propio ritmo, adaptándose a diferentes tiempos de procesamiento y períodos de atención.
- **Estándares claros de producción de audio:** Crea narraciones a un ritmo lento, bien articuladas y sin ruido de fondo, con niveles de volumen consistentes para apoyar a los participantes con dificultades de procesamiento auditivo.
- **Múltiples opciones de formato de salida:** Permite a los participantes crear historias digitales en varios formatos (presentaciones de diapositivas simples, videos básicos, grabaciones de audio) según su nivel de comodidad técnica, cumpliendo con los mismos objetivos de aprendizaje.
- **Creación de contenido accesible:** Enseña a los participantes a añadir subtítulos a los videos, texto alternativo a las imágenes y transcripciones al contenido de audio para que sus historias digitales sean accesibles para compañeros con diferentes habilidades.

6. Conclusiones y Resultados Esperados

Al final de este tutorial, los participantes serán capaces de planificar, crear y compartir historias digitales que combinen creatividad con accesibilidad. Ganarán confianza en el uso de herramientas multimedia para mejorar el impacto narrativo, mientras aplican principios de diseño inclusivos que aseguran que las historias lleguen a una amplia gama de audiencias.

El tutorial enfatiza que la narración efectiva requiere una preparación cuidadosa, la elección correcta de herramientas y un fuerte compromiso con la accesibilidad. Los participantes saldrán con una base sólida para explorar nuevas tecnologías,

adaptarse a plataformas en evolución y continuar desarrollando narrativas digitales significativas e inclusivas.

7. Herramientas Recomendadas / Recursos

Herramientas de Producción Principales:

- [Canva Video](#): Plataforma de creación y edición de vídeo fácil de usar
- [Audacity](#): Software de edición de audio de código abierto
- [Ocenaudio](#): Editor de audio multiplataforma
- [Genially](#): Plataforma de creación de contenido interactivo

Recursos Adicionales:

- Cursos de narración digital de la Plataforma Europea de Educación Escolar.
- Guías de investigación y mejores prácticas de narración digital.
- Herramientas y directrices de prueba de accesibilidad.
- Plantillas de guion gráfico y recursos de planificación narrativa

8. Bibliografía

European School Education Platform. (2024). Digital storytelling. *European Commission*. <https://school-education.ec.europa.eu/en/learn/courses/digital-storytelling-0>

Research in Learning Technology. (1998). Principles for the selection and integration of educational multimedia materials. *ALT*. <https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/1003>

Shaik, N., Ramakrishnan, N., & Dawson, A. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), Article 4. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>

Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), Article 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>

The New York Times. (2012). Snow fall: The avalanche at tunnel creek. <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. However, the views or opinions expressed are those of the author(s) alone and do not necessarily reflect the views or opinions of the European Union or the Agency of Youth Affairs. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Project code: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



All content is under CC BY-NC-SA 4.0