



# Invisibles

Propuesta Didáctica

## LA NARRACIÓN DIGITAL

*Juan Herruzo Díaz*

*Luis Miguel Miñarro López*

*María Dolores Pérez Delgado*

# LA NARRACIÓN DIGITAL

*Juan Herruzo Díaz  
Luis Miguel Miñarro López  
María Dolores Pérez Delgado*

Para una descripción básica de lo que es la narración digital o el relato digital, podemos decir que se trata, principalmente, de un vídeo corto en el que se pueden combinar distintos elementos como imágenes fijas, en movimiento, con música y efectos de sonido. Podemos encontrar una narración, una entrevista, un noticiero, etc.. El autor o autores, autoras, pretenden trasladar a una determinada audiencia su punto de vista u opinión sobre determinados aspectos.

Desde una perspectiva vista docente, el tratamiento de determinados contenidos y la consecución de unos objetivos educativos pueden encontrar aquí un vehículo de extraordinario potencial por su capacidad para motivar e implicar al alumnado; sin olvidar que con estos formatos fácilmente reproducibles hoy en día, se facilita su difusión y, en consecuencia, su aprovechamiento para tener un alcance que supera el aula y el centro educativo; para llegar así a la comunidad educativa, en su sentido más amplio.

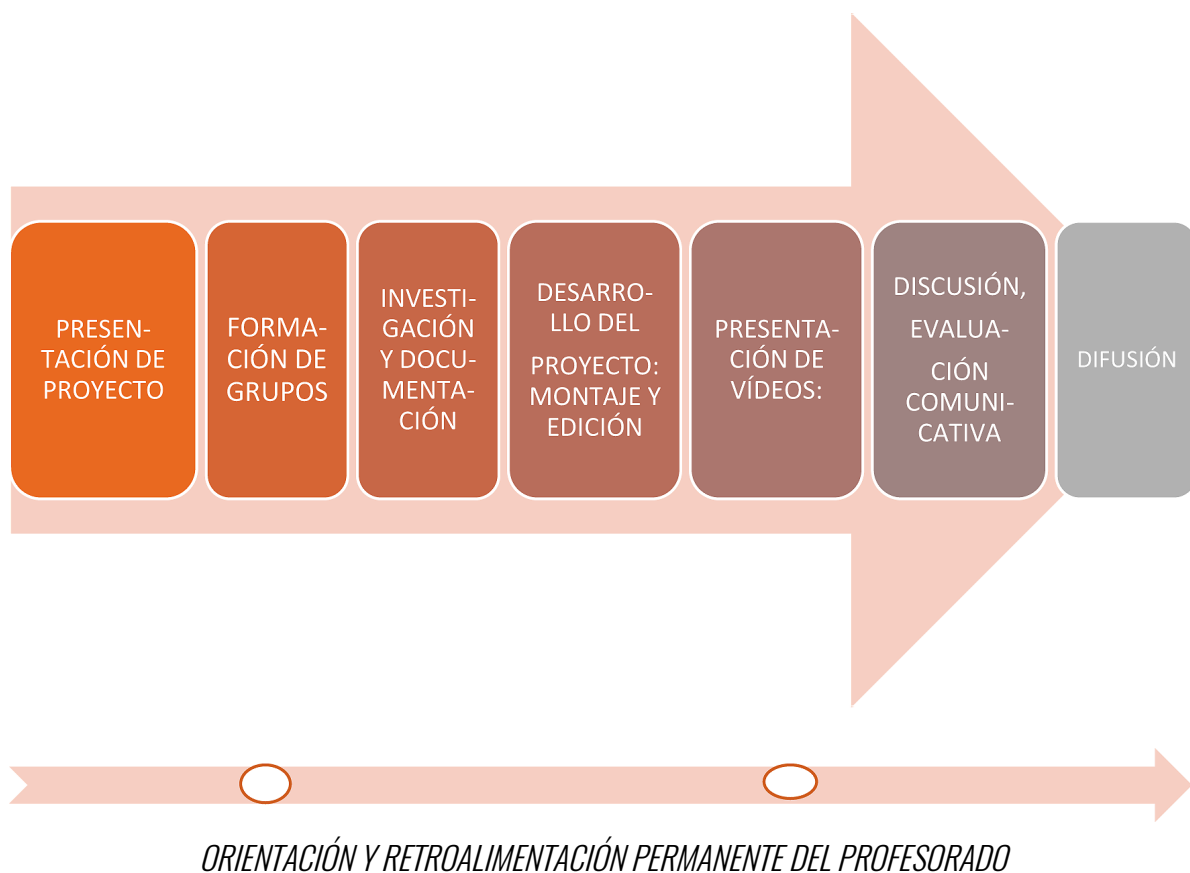
El alumnado de nuestro tiempo está familiarizado con internet y, sobre todo, con el uso de dispositivos móviles inteligentes. Este manejo nos va a permitir llevar a cabo proyectos que combinan tareas y aprendizajes colaborativos, mediados por la tecnología; en este caso proyectos de narración digital en formato vídeo. Para ello, nuestro alumnado deberá ser capaz de poner en juego competencias como la creatividad, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo o la competencia digital, ya enunciada.

Un estudio de Lazareva y Cruz-Martínez (2021)<sup>1</sup> pone de manifiesto que la realización de un proyecto de narrativa digital resulta mucho menos estresante que una presentación tradicional frente al profesorado, la clase u otros destinatarios. Este formato, además de favorecer una mayor implicación ofrece un espacio de confianza para el alumnado, que hace posible que se expresen con un mayor grado de creatividad y libertad.

Para los ejemplos que aquí se presentan se ha propuesto un desarrollo en fases que podrían describirse del siguiente modo:

---

<sup>1</sup> Digital Storytelling Project as a Way to Engage Students in Twenty-First Century Skills Learning. Disponible en: <https://doi.org/10.1093/isp/ekaa017>



Para la adaptación de los contenidos en sus diferentes fases hemos utilizado herramientas gratuitas y de fácil acceso tanto para los participantes en la actividad como para los receptores de la información.

En la fase de generación de contenidos, se utilizaron las cámaras de los teléfonos móviles, vídeos en formato mp4 con una duración nunca superior a los cinco minutos. Estos fueron almacenados en *Youtube Studio* y posteriormente tratados para la realidad aumentada en *Metaverse*. Paralelamente se traducen a lenguaje de signos y se incorporan a los vídeos originales utilizando las herramientas de montaje de video utilizadas en la asignatura de Imagen y Sonido de segundo de bachillerato (OBS, ...). Una vez montados y subtitulados, estos vídeos se hacen públicos mediante los códigos QR que nos genera la aplicación Metaverse.