

El Relato Digital. Análisis de sus elementos y tipología

Digital Storytelling. Analysis of its elements and typology

Rosabel Roig-Vila 

Universidad de Alicante
rosabel.roig@ua.es

Saulius Rosales-Statkus 

Universidad de Alicante
sauliusrosales@gmail.com

Recibido: 02/05/2016
Aceptado: 09/05/2016
Publicado: 30/06/2016

RESUMEN

El Relato Digital, en su forma más conocida, es un vídeo corto, de aproximadamente dos a tres minutos de duración, en que se combinan imágenes estáticas y/o en movimiento, música, efectos de sonido, etc., con una narración creada y grabada por el autor del vídeo, en el que comunica un mensaje que incluye su punto de vista tratando de involucrar a la audiencia. A pesar de ello, existen distintas visiones de lo que debe ser un Relato Digital, a partir de las cuales se han definido tipos y elementos que éstos deben contener para lograr una comunicación más efectiva del mensaje que portan. En el presente trabajo pretendemos ahondar en estas características que han hecho que el Relato Digital se haya asociado en el ámbito de la educación con aspectos tales como la alfabetización digital, medios de comunicación y aprendizaje colaborativo, entre otros.

PALABRAS CLAVE

Relato Digital; tipos de Relatos Digitales; elementos de los Relatos Digitales; Competencias del Siglo XXI.

ABSTRACT

Digital Storytelling, in its best known form, consists of a short video of two to three minutes in length, in which still and moving images are combined with music, sound effects, and a voice-over whose content has been written and recorded by the author, trying to communicate a message reflecting the author's point of view and to get the audience involved. However, there are different points of view of what should be a Digital Story, from which types and elements are defined in order to achieve a more effective communication. In this paper we intend to delve into these characteristics that have made the Digital Story has been associated in the field of education with aspects such as digital literacy, mass media and collaborative learning, in other aspects.

KEYWORDS

Digital Storytelling; Types of Digital Storytelling; Elements of Digital Storytelling; 21st Century Skills.

CITA

Roig-Vila, R. y Rosales-Statkus, S. (2016). El relato digital. Análisis de sus elementos y tipología. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 0, 84-94. Doi: <http://dx.doi.org/10.6018/riite/2016/257951>

1. INTRODUCCIÓN

Las historias y los relatos representan una de las vías más antiguas de transmisión de conocimientos y, por tanto, son un recurso que se ha usado de generación en generación (Duveskog, Tedre, Islas y Sutinen, 2012). Contar historias es un arte interactivo que usa distintos medios: palabras, sonidos, expresión corporal, imágenes, etc., en el que se refleja el punto de vista del narrador y se motiva la imaginación del oyente (Rosenthal, 2009).

El relato es una herramienta útil de enseñanza del lenguaje y las ciencias (Rosenthal, 2009), pero, a pesar de ello, la escuela formal no lo usa como un vehículo de transferencia de conocimiento, y menos como un vehículo para la pedagogía constructivista moderna auto-dirigida y centrada en el estudiante (Duveskog, Tedre, Islas y Sutinen, 2012).

Basados en el uso de múltiples medios, surge el Relato Digital como una versión moderna tecnológica del antiguo arte de relatar historias. En él, se combinan elementos multimedia, como imágenes, sonido, música y otros, para presentar una historia (Xu, Park y Baek, 2011).

Algunos autores hacen mención a la variedad de formatos en los que se puede presentar un Relato Digital como, por ejemplo, páginas web de texto (lineal), páginas web interactivas cuya navegación no tiene por qué ser lineal, canciones digitales, vídeos, juegos, mundos virtuales, etc. (Xu, Park y Baek, 2011). En su forma más conocida, se trata de un vídeo corto, de aproximadamente dos a tres minutos de duración, en que se combinan imágenes estáticas y/o en movimiento, música, efectos de sonido, etc., con una narración creada y grabada por el autor del vídeo, en el que comunica un mensaje que incluye su punto de vista tratando de involucrar a la audiencia.

Desde esta perspectiva, se observan clasificaciones según el tipo de contenido, según el objetivo perseguido, según el tipo de conocimiento que se quiera trabajar o la actividad que se quiera desarrollar, etc. Al igual que con la definición, una clasificación única es difícil de concertar. En el siguiente trabajo presentaremos varias clasificaciones de tipologías de Relatos Digitales, pero antes veremos los elementos que los configuran con tal de discernir los aspectos sobre los cuales se asientan dichas clasificaciones.

2. ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS DEL RELATO DIGITAL

La forma más extendida de Relato Digital es el vídeo corto, con narración personal, que combina imágenes, fragmentos de vídeos y una pista de sonido que incluye voz y, en algunas ocasiones, música. Este tipo de Relato Digital se basa en las concepciones que promueve el Centro para los Relatos Digitales (CDS: Center for Digital Storytelling), de Berkeley, California, conocido desde el año 2015 como StoryCenter.

Basado en más de una década de experiencia, el CDS ha desarrollado y promovido Los Siete Elementos del Relato Digital, como una combinación de ingredientes que permite crear relatos “efectivos” (Bull y Kajder, 2004; Lambert, 2010; Miller, 2009; Rodríguez y Londoño, 2009; Robin, 2008; Robin, 2006; Sylvester y Greenidge, 2009):

- *Punto de vista*: la perspectiva del autor.
El Relato Digital le permite al autor conocer el poder de la expresión personal. Usar el pronombre personal “yo” en vez de hablar en tercera persona, le permite acercarse más a la audiencia y es esencial para expresar su punto de vista de lo que está tratando de comunicar.
- *Tema principal (pregunta dramática)*: la pregunta o el planteamiento principal que se resolverá al final de la historia.
Una historia que mantiene la atención de la audiencia tiene una pregunta dramática o un planteamiento principal al inicio del relato que se resuelve al final. Un relato que mantiene la atención de la audiencia, generalmente incluye una cuestión clave que mantiene al público atento, interesado y comprometido. Esto crea la diferencia entre una historia atractiva y una serie de diapositivas secuenciales. Sin embargo, hay ocasiones en que los creadores del Relato Digital ocultan mucho la pregunta, creando una estructura que no hace evidente la cuestión. Para ayudar a evitar esto, las actividades de discusiones en grupos pequeños, llamados “*Story Circles*”, pueden facilitar la creación de una historia capaz de sorprender a la

audiencia (consisten en dividir la clase en grupos en los que cada persona lee su historia y los compañeros le ayudan a mejorarla dando recomendaciones sobre el texto e indicando la emoción que les genera, la atracción, el compromiso, la pregunta clave, etc.).

- *Contenido emocional*: tratar problemas serios que nos hablan de una manera personal y poderosa.
Se deben evocar los paradigmas fundamentales de la emoción, como el amor, la soledad, la confianza y la vulnerabilidad, la aceptación o el rechazo, la risa, etc. Un buen Relato Digital debe estar creado para buscar, descubrir y comunicar un nuevo entendimiento basado en quiénes somos como seres humanos. Cuando se logra evocar emociones en la audiencia, el esfuerzo hecho en crear el Relato Digital se ve premiado.
- *El don de la voz*: es una forma de personalizar la historia que ayude a la audiencia a comprender el contexto.
El tono, la inflexión y el timbre de la propia voz para narrar la historia son elementos esenciales que contribuyen a la efectividad del Relato Digital, ya que ayudan a agregar significado e intención de una forma muy personal. No hay sustituto para esto. Además, esto permite a los alumnos que no suelen hablar en clase grabar su propia voz y narrar su propio guion.
- *Poder de una banda sonora*: se trata de la música y otros sonidos que dan soporte al argumento.
La música, bien utilizada, puede enriquecer el relato. Permite sumar complejidad y profundidad a la narración, y crear una respuesta emocional por parte de la audiencia. La música es el último elemento que se agrega, y se debe revisar cada caso en particular. Algunos Relatos Digitales no la necesitan. También debe tenerse en cuenta el tiempo destinado a la actividad y, en función de esto, saber que la música puede agregarse una vez terminada dicha actividad. Es importante conocer las limitaciones de derechos de autor, y saber que existen sitios web de música que trabajan con licencia *Creative Commons*, o que no exigen licencia para uso no comercial.
- *Economía*: se debe usar solamente el contenido necesario para contar la historia, sin cargar al oyente con demasiada información.
Es quizás el elemento más difícil de lograr. Basados en el formato propuesto por el CDS, se trata de escribir un guion de unas 250 palabras. Esto obliga a afinar la historia y le exige al autor del guion decidir qué partes del texto son esenciales para el relato, así como a prestarle mucha atención a la forma de establecer una comunicación eficaz con la audiencia. En el ámbito educativo, la limitación en el tamaño del guion permite hacer proyectos más manejables dentro del calendario académico y facilita la posibilidad de ver y proyectar las historias de todos al final del trabajo. No es necesario usar muchas imágenes, palabras ni efectos especiales para que un Relato Digital comunique clara y poderosamente el significado planeado.
- *Ritmo*: determina cómo de rápido o lento progresa la historia.
Se trata de definir un ritmo o cambios de ritmo adecuados que permitan mantener el interés de la audiencia. La economía y el ritmo están íntimamente relacionados, ya que muchos cuentacuentos noveles tratan de forzar un texto de varias páginas en un vídeo de pocos minutos, logrando solamente una lectura apresurada de la historia y una narración desprovista de pausas, suspenses, exclamaciones e inflexiones en general. Con esto, lo único que obtienen es un relato monótono y poco atractivo que no mantiene la atención de la audiencia. Es muy importante resolver estos asuntos cuando apenas se está escribiendo el guion del relato.

Paul y Fiebich (2005), en un proyecto basado en una visión muy amplia de los Relatos Digitales, y cuyos objetivos eran los de definir una taxonomía, analizar las prácticas actuales y medir los efectos, describen cinco elementos presentes en todos los relatos (Gregori, 2007; Paul y Fiebich, 2005):

- *La combinación de distintos medios*: hace referencia a los materiales usados para crear lo que sería el producto final, la historia montada digitalmente. Hay cuatro consideraciones:

- La configuración, que es la relación entre los medios usados: puede usarse un solo medio, dos medios separados, o multimedia.
 - El tipo, que identifica el(los) medio(s) usado(s) para relatar la historia: gráfico, vídeo, animación, texto, foto, etc.
 - La sincronización: indica si la presentación es de forma síncrona o asíncrona.
 - Tiempo/espacio: se relaciona con la edición del contenido, ya sea que se crea el contenido en tiempo real o si éste es previamente procesado y editado.
- *El tipo de acción:* los Relatos Digitales tienen acción en dos áreas, a saber: movimiento de o dentro del contenido (ejemplo: vídeo) y movimiento del usuario requerido para acceder al contenido (ejemplo: pasar la página). En el mundo *online* puede haber otras variantes como animaciones *flash*, presentaciones de imágenes controladas por el usuario, hacer clic para mostrar otro contenido, enlaces, etc. Cabe diferenciar:
 - Movimiento del contenido: Puede ser estático, dinámico o una combinación de ambos.
 - Movimiento del usuario: La posición del usuario puede ser pasiva, activa o combinada.
 - *Relación entre la historia y el usuario:* la relación entre el Relato Digital y el usuario puede ser abierta o cerrada según las siguientes consideraciones. Si una de éstas es abierta, la historia es abierta; si todas son cerradas, será cerrada, según se indica en la tabla 1.
 - *El contexto:* es aquello que rodea, da sentido, a otra cosa. Los Relatos Digitales permiten agregar contexto sin limitaciones de espacio con el uso de enlaces. Las historias con enlaces dan acceso a información adicional. Tienen cuatro consideraciones:
 - La técnica, identifica la ubicación del enlace. Puede estar integrado en la historia como hipertexto, o como una barra de enlaces.
 - El propósito, indica la razón para su inclusión:
 - a) Contextual, que contiene material específico de la historia.
 - b) Relacionado, que es material relacionado con el tópico, pero no necesariamente específico de esa historia.
 - c) Recomendado, está relacionado con el historial de navegación del usuario.
 - La fuente, se refiere al origen; puede ser interna (dentro de la misma página Web), externa, o combinada.
 - El contenido, describe la naturaleza del enlace. Puede ser:
 - a) Duplicado, que enlaza con una representación en otro medio del mismo contenido. Ejemplo: un texto y su narración.
 - b) Suplementario, no repite el contenido, sino que agrega información.
 - *La comunicación:* Cuando esta es en ambos sentidos, permite al usuario comunicarse con el creador del contenido y otros usuarios. Las consideraciones al respecto son:
 - La configuración, especifica la direccionalidad de las comunicaciones. Puede ser 1-1 (ejemplo: correo electrónico), 1-varios (ejemplo: lista de distribución), varios-1 (ejemplo: enlace de "contacta con tu alcalde") o varios-varios (ejemplo: foros).
 - El tipo, define los métodos de comunicación. Pueden ser chats, foros, correos electrónicos, SMS.
 - La sincronización, indica si es síncrona (en vivo; incluye chats, video-conversaciones) o asíncrona (grabado/guardado; incluye correos, foros).
 - La moderación, hace referencia a la edición de la comunicación. Puede ser moderado (se revisa el mensaje antes de su publicación) o no moderado (se publica directamente).
 - El propósito, describe las razones para la comunicación. Puede ser para intercambiar información, registrarse o comercializar (comprar).

Tabla 1: Relación entre el Relato Digital y el usuario

Consideración	Abierto	Cerrado
Linealidad: hace referencia a la forma en que se accede al contenido	No lineal: El usuario puede definir el orden en que accede a los contenidos.	Lineal: La historia avanza según un orden predeterminado. Se empieza al principio y se avanza por un camino fijo hasta el final.
Personalización: la posibilidad de personalizar el contenido	Le permite al usuario personalizar el contenido a partir de un conjunto de opciones	No es personalizable, todos reciben lo mismo.
Cálculo: considera la habilidad de hacer cálculos	Solicita primero la entrada de datos por parte del usuario, a continuación calcula o recuenta resultados (ejemplo: un concurso o una votación)	No hace cálculos
Manipulación: hace referencia a la habilidad del usuario de jugar con el contenido	Una parte del contenido puede ser movida por el usuario (ejemplo: páginas Web interactivas)	El usuario no puede hacer movimientos de contenido
Apéndice: se relaciona con la posibilidad de que el usuario agregue contenido	Permite al usuario agregar contenido, como por ejemplo los foros.	Está predefinido. El usuario no puede agregar contenido.

Davidson y Porter (2005), así como Adobe Systems Incorporated (2008) y la propia Porter (2008b y 2008c), hacen referencia a seis elementos que propone la autora para un Relato Digital “efectivo”, destacando los dos primeros como los más importantes. Estos seis elementos son:

- *Vivir dentro de la historia*: el poder de la narración no está en contar un evento o la vida de alguien, sino más bien en el cambio de perspectiva en la configuración, los detalles y los eventos que permiten contar la historia a partir de la propia experiencia. Si se está conectado a los eventos o la información, el autor se convierte en un conducto para las otras personas que están escuchando esa información, y la audiencia podrá experimentar la vivencia de la historia del autor. Puede que éste no sea un personaje de la historia, pero el público debe ser capaz de sentir lo que el autor siente o cómo la situación le afecta. La historia debe reflejar una perspectiva personal desarrollada desde el corazón del autor.
- *Desplegar las lecciones aprendidas*: esto es lo que lleva al autor más allá de los informes de resúmenes básicos y tradicionales. Ahora que se ha reportado y contado de qué va el tema, el autor hace una conexión personal, reflexiva de sí mismo, su comunidad, o la humanidad. Ayuda a la audiencia a ver la forma de conocer esta información. Un buen relato necesita una "columna vertebral" para mantener la atención del público y ofrecer un final memorable en el momento preciso. El autor se debe esforzar por encontrar la esencia del significado o el valor que ha aportado a su vida el sujeto de la historia o la propia experiencia. La lección aprendida es una especie de moraleja de la historia, como las que encontramos en los cuentos de hadas, que revela la sabiduría o entendimientos obtenidos de la experiencia o el conocimiento. Encontrar este aprendizaje exige al autor buscar profundamente y exponer un significado personal que va más allá de los hechos.
- *Desarrollo de una tensión creativa*: un relato “efectivo” debe crear una tensión o intriga que se resolverá al final de la historia, en ocasiones con un final inesperado. Esto hace que la audiencia se mantenga atenta e involucrada hasta el final.
- *Economizar la historia contada*: una historia debe tener un punto de llegada y el camino para llegar a ese destino debe ser el más corto posible. Debe prevalecer la esencia de la historia, a pesar de reducir al mínimo posible la cantidad de palabras, imágenes y sonidos utilizados.
- *Mostrar, mejor que decir*: en los Relatos Digitales las imágenes y sonidos pueden combinarse con la narración para dar información, crear escenarios, formar parte del contexto y dar significado emocional. Las imágenes y sonidos, a través de detalles, pueden sustituir explicaciones explícitas hechas normalmente con palabras. Inclusive, las imágenes y sonidos no deben ser explícitos necesariamente, pueden usarse para activar conexiones en la mente de la audiencia.

- *Desarrollar la artesanía*: una buena historia incorpora la tecnología de manera ingeniosa, lo que demuestra la habilidad en la comunicación con imágenes, sonido, voz, color, vacíos, animaciones, diseño, transiciones y efectos especiales. Siempre que se usan estos elementos tecnológicos hay que plantearse rigurosamente su necesidad y si realmente están aportando algo a la forma de comunicar la historia.

A pesar de que la naturaleza y estructura de las historias varía por motivos personales, artísticos, culturales, etc., una historia irresistible debe contener los siguientes tres elementos (Ohler, 2006):

- *Una aventura*: el devenir normal de la vida es interrumpido por un evento que inicia una aventura física, emocional, intelectual o espiritual del protagonista.
- *Una transformación a través de la solución a un problema*: los protagonistas encuentran una serie de dificultades que son resueltas a través de una transformación personal de algún tipo. Dicha transformación puede darse de varias formas, incluyendo adquisición de habilidades, maduración, aprendizaje y auto-descubrimiento.
- *Un cierre*: la historia llega a una conclusión significativa, no necesariamente con un final feliz. Suele incluir la realización de algo significativo, moral o alguna evidencia de que se ha gestado un cambio en algo o alguien.

3. TIPOLOGÍA DEL RELATO DIGITAL

El profesor Bernard Robin, de la Universidad de Houston, lista tres tipos de Relatos Digitales, según la temática que desarrollan (Bou-Franch, 2012; Gregori, 2007; Robin, 2006; Robin, 2008;):

- *Narrativas personales*: historias que relatan sucesos significativos en la vida de uno. Es el tipo de Relato Digital más popular. En él, el autor cuenta su experiencia personal. Estas historias pueden desarrollarse en torno a eventos significativos y pueden estar cargados de emociones e interpretaciones personales, tanto para el autor como para la audiencia. Tiene múltiples beneficios a nivel educativo. Permite a los alumnos que ven el vídeo conocer otros puntos de vista, según el pasado y origen de los demás. Es un tipo de relato que permite, además, facilitar la discusión de temas actuales, tales como el racismo, multiculturalismo, globalización, etc. También permite el acercamiento entre los alumnos. Un relato de este tipo puede ser positivo en cuanto a trabajar temas emocionales.
- *Documentales históricos*: historias que examinan eventos dramáticos para ayudar a comprender el pasado. Aunque muchos relatos personales pueden hacer referencia a eventos históricos, este otro tipo de relato puede ser creado a partir de material histórico que los alumnos podrían explorar en el aula. Los alumnos pueden usar fotos, imágenes de noticias y periódicos, discursos, y otros materiales disponibles para recrear un relato que explica hechos históricos y agrega profundidad y significado a los eventos del pasado.
- *Historias que informan o instruyen*: diseñadas para instruir a la audiencia en un concepto o práctica en particular. Si bien todos los Relatos Digitales informan y, probablemente, instruyen, éste es un tipo de historia que refleja contenido instruccional en diversos temas. Los profesores pueden usar este tipo de Relato Digital para presentar a los alumnos información de temas de matemática, ciencias, arte, tecnología, etc.

Figg y McCartney (2010), exponen su propio listado de tipos de relatos basados en los objetivos educativos y un conjunto de actividades desarrolladas por ellos mismos para enseñar el proceso de escritura y habilidades específicas para la creación de un vídeo digital:

- *Historias de Lugares*: los participantes deben escribir una historia de su lugar favorito. A partir de esta historia se les da un punto de partida para hacer distintas prácticas, tales como fotografías, re-escritura de la historia, tarjetas con descripción de cada fotografía, etc.

- *Álbum de Fotos/Trozo de Vida (Slice of life)*: para el Álbum de Fotos el autor debe componer una historia asociando un subtítulo a cada foto. El *Trozo de Vida* usa fotos relacionadas con un solo momento o evento. Las prácticas asociadas a estos tipos de historias fueron el escaneo de imágenes, uso de un guion gráfico (*Storyboard*) para organizar las fotos e ideas, y escribir los subtítulos para cada imagen.
- *Historias biográficas de VIP*: recogen el punto de vista y las historias de "Personas Muy Importantes". Las actividades educativas asociadas a este tipo fueron la creación de un guion y la práctica y desarrollo de una entrevista, así como técnicas de grabación de vídeo en una entrevista.

Porter (2008a) propone cuatro ideas de tipos de comunicación que relacionan el relato con el currículo:

- *Mitos, leyendas y exageraciones*: pueden usarse como un punto familiar de inicio. Las leyendas suelen usarse para representar valores y orgullo. Los mitos ayudan a explicar los orígenes culturales, valores y creencias. Los cuentos exagerados son representaciones idealizadas que destacan logros o eventos.
- *Docudramas*: se pide a los alumnos que actúen/piensen como si estuviesen viviendo en el tiempo o en los mismos eventos que están estudiando. Esto ayuda a revivir los hechos como autores y audiencia. Estos *docudramas* hacen que el alumno tenga que llevar a cabo una investigación en profundidad y poner en práctica su creatividad para protagonizar el relato. El evento, el personaje o la experiencia de aprendizaje deben expresarse en primera persona, y el alumno debe demostrar comprensión de los conceptos básicos, así como un pensamiento profundo del tema.
- *Describir y concluir*: a veces se trata simplemente de hablar acerca de un tema. Sin embargo, se puede profundizar en el tema pidiéndole al alumno que comparta la reflexión de lo aprendido, lo que hay más allá de ese aprendizaje en relación con las personas, eventos o situaciones. Planteando las preguntas apropiadas se puede agregar un punto de vista personal (¿Cómo afecta esto a mi vida, familia, creencias, etc.?). Con este tipo de planteamientos el autor del relato puede reflejar el compromiso intelectual y personal con el tema tratado.
- *Publicidad o Avisos de servicio Público*: Este tipo de Relato Digital utiliza el poder de atracción personal junto con la voz, música e imágenes para crear influencia e impacto. El autor combina su mensaje personal con la lección aprendida para hacer un llamado irresistible que invita a la acción.

En los Relatos Digitales, al igual que en los tradicionales (siempre que el narrador lo permita), la audiencia puede convertirse en un actor activo en la historia e, incluso, tener un impacto directo en ella (Miller, 2013). Así, Rodríguez y Londoño (2009), citando a Miller (2008), hablan de dos tipos de Relatos Digitales, basados en la interactividad, entendida como la posibilidad de participación del usuario con el medio de comunicación. Estos tipos serían:

- Los tradicionales, por esencia no interactivos, y que ofrecen historias pre-construidas por un autor con una trama lineal y elementos que no pueden ser alterados.
- Los interactivos, pueden tener tramas no lineales y no cronológicas. En ellas el usuario se convierte en un coautor con posibilidades hasta de modificar la trama y el final.

Miller (2013) hace una descripción muy gráfica al catalogar ambos tipos como "Lean back" (reclinarse) y "Lean forward" (inclinarse). La primera expresión hace referencia a una actitud pasiva en la que la audiencia está reclinada en su silla permitiendo que la trama se desarrolle. La segunda se refiere a una postura activa, en la que el usuario está inclinado sobre la pantalla controlando la acción con su mando o teclado.

En cuanto a la temática, Rodríguez y Londoño (2009) han definido la siguiente categoría y subcategorías que han utilizado para hacer un análisis en un estudio de caso:

- Categoría de Análisis: Temática de la historia personal
- Subcategorías:
 - Historia de acontecimientos (aventura, realización o reto o recuperación).
 - Historia sobre lugares.
 - Historia sentimental.
 - Historia de personajes.
 - Historias de descubrimiento o conocimiento.
 - Historia de lo que hacemos.

Londoño-Monroy (2012) define a este tipo de historias como Relatos Digitales Personales (RDP), ya que en ellos personas ordinarias, sin conocimientos de producción y desarrollo audiovisual o en el manejo de la tecnología se convierten en autores emotivos y subjetivos, implicados en una narrativa que les interesa o les es cercana, obteniendo un producto subjetivo, breve, concreto, emotivo, reflexivo, y digital, cuya riqueza no está en la espectacularidad técnica (generalmente atribuida a efectos especiales en el vídeo y el sonido), sino en lo que se relata, lo que implica para el autor compartir su experiencia y todo lo que el proceso de producción conlleva: pensar, planificar, transformar el conocimiento, producir, etc. y la reflexión y efecto que se logra en la audiencia. De hecho, muchos educadores que participan en proyectos multimedia, están de acuerdo en que algunos de los avances más significativos están asociados a pensamientos de orden superior, y las habilidades de resolución de problemas, incluyendo síntesis, análisis, evaluación y presentación de la información. Cuando los estudiantes usan tecnologías como los Relatos Digitales, aprenden a "convertir los datos en información y transformar la información en conocimiento" (Cradler, McNabb, Freeman, y Burchett, 2002, p. 3), citado en Robin (2008a, p. 225). Los RDP pueden ser de distintos tipos:

- Según el grado de intervención en el contenido:
 - No interactivos.
 - Interactivos.
- Según el o los recursos expresivos en el contenido:
 - Textual.
 - Fotográfico.
 - Auditivo.
 - Pictórico (secuencia de fotos, dibujos o ilustraciones).
 - Animado.
 - Multimedia (combinación de varios recursos).
- De acuerdo con la temática:
 - De acontecimientos de la propia vida.
 - De lugares significativos.
 - De personajes importantes para el autor.
 - Sentimentales.
 - De descubrimiento o conocimiento.
 - De identidad (autobiográficas).
 - De la comunidad a la que se pertenece.
- Según la intencionalidad y el estilo comunicativo:
 - Narrativo, centrado en contar hechos.
 - Descriptivo, presentando detalles de los elementos de la historia.
 - Dialogado, para transmitir literalmente las frases de los personajes.
 - Expositivo, con explicaciones objetivas, directas y claras.
 - Argumentativo, que defiende posturas o ideas.

4. A MODO DE CONCLUSIÓN

Como hemos visto, existen distintos tipos de Relatos Digitales, así como elementos que lo configuran, y su clasificación depende del punto de vista adoptado: pueden ser educativos, históricos, personales, abiertos, cerrados, interactivos, etc. En consonancia con esta amplia variedad de opciones, el estilo más común es el propuesto por el Centro de Relatos Digitales (*Center for Digital*

Storytelling – CDS, ahora StoryCenter), a saber, un vídeo corto que combina imágenes estáticas y/o en movimiento junto con una narración superpuesta.

Al igual que en los relatos tradicionales, en el relato de formato digital el autor expresa su punto de vista ante un tema y con su narración trata de activar la imaginación de la audiencia, de atraerla, de comprometerla, y de compartir su vivencia o conocimiento. Ahora bien, una diferencia entre estos dos modelos puede estar en que en el digital se genera un producto cerrado que, una vez publicado, no puede ser cambiado, mientras que el relato tradicional oral puede cambiar cada vez que es contado.

Consideramos que el interés educativo que despiertan los Relatos Digitales reside en que pueden usarse como apoyo a la presentación de contenidos por parte del profesor o como un proyecto a desarrollar por los estudiantes (Pereira, 2010; Robin, 2006). En este sentido, cuando son creados por los propios estudiantes, se pone de manifiesto un conjunto amplio de alfabetizaciones relacionadas con el desarrollo de distintas habilidades y competencias de orden superior, tecnológicas, sociales, de planificación, trabajo en equipo, análisis de la información, etc., así como las denominadas *Competencias del Siglo XXI*.

Es así, pues, cómo hemos querido presentar en este texto un elemento poco utilizado en la formación, como es el Relato Digital, con el fin de plantear un escenario de aprendizaje concreto donde definir, tanto los componentes curriculares específicos, como analizar aspectos relacionados con los aportes del Relato Digital y su integración en el currículo desde diversas perspectivas.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adobe Systems Incorporated. (2008). Digital Storytelling: Digital photography and video guide. Recuperado de <http://www.images.adobe.com/content/dam/Adobe/en/education/pdfs/digital-storytelling.pdf>
- Bou-Franch, P. (2012). Multimodal Discourse Strategies of Factuality and Subjectivity in Educational Digital Storytelling. *Digital Education Review*, 22, pp. 80-91.
- Bull, G., y Kajder, S. (2004). Digital Storytelling in the Language Arts Classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32(4), pp. 46-49.
- Davidson, H., y Porter, B. (2005). The Art of Digital Storytelling. Discovery Education. November 2005. pp. 12-14. Recuperado de <http://www.digitales.us/wp-content/uploads/2015/07/art-of-digital-storytelling.pdf>
- Duveskog, M., Tedre, M., Islas, C., y Sutinen, E. (2012). Life Planning by Digital Storytelling in a Primary School in Rural Tanzania. *Educational Technology & Society*, 15(4), pp. 225–237.
- Figg, C., y McCartney, R. (2010). Impacting academic achievement with student learners teaching digital storytelling to others: The ATTCSE digital video project. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 10(1), pp. 38-79.
- Gregori, C. (2007). *Practical uses of Digital Storytelling*. Recuperado de http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DS_files/DST_15_ene_08_final.pdf
- Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley, California, U.S.A.: Digital Diner Press.
- Londoño-Monroy, G. (2012). Aprendiendo en el aula: contando y haciendo relatos digitales personales. *Digital Education Review*, 22, pp. 19-39.
- Miller, C. (2013). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Burlington: Focal Press.
- Miller, E. A. (2009). *Digital Storytelling. A Graduate Review*. University of Northern Iowa.
- Ohler, J. (2006). The World of Digital Storytelling. *Educational Leadership*, 63(4), pp. 44-47.

- Paul, N., y Fiebich, C. (2005). *The elements of digital Storytelling*. Recuperado de <http://www.inms.umn.edu/elements/>
- Pereira, C. (2010). Storytelling as a Strategy for Integrating Technologies into the Curriculum: an Empirical Study with Post-Graduate Teachers. In C. Crawford et al. (Eds.). *Proceedings of the International Conference of Society for Information Technology & Teacher Education*, San Diego. (pp. 3795-3802).
- Porter, B. (2008a). Digital Storytelling Across the Curriculum. *Creative Educator*, 1(5), pp. 7-9.
- Porter, B. (2008b). Take Six: Elements of good digital storytelling. Recuperado de http://creativeeducator.tech4learning.com/v04/articles/Take_Six
- Porter, B. (2008c). The Art of Digital Storytelling: Part I. Becoming 21st-Century StoryKeepers. *Creative Educator*, 1(4), pp. 14-16.
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*, Chesapeake (pp. 709-716).
- Robin, B. (2008a). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), pp. 220-228.
- Rodríguez, J. L., y Londoño M.G. (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. *Educação, Formação & Tecnologias*, 2(1), pp. 5-18.
- Rosenthal, S. (2009). Digital Storytelling Tools for Educator. Recuperado de <http://langwitches.org/blog/wp-content/uploads/2009/12/Digital-Storytelling-Guide-by-Silvia-Rosenthal-Tolisano.pdf>
- Sylvester, R., y Greenidge, W.I. (2009). Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers. *The Reading Teacher*, 63(4), pp. 284-295.
- Xu, Y., Park, H., y Baek, Y. (2011). A New Approach Toward Digital Storytelling: An Activity Focused on Writing Self-efficacy in a Virtual Learning Environment. *Educational Technology & Society*, 14(4), pp. 181-191.

INFORMACIÓN SOBRE LOS AUTORES

Rosabel Roig Vila

Universidad de Alicante

Rosabel Roig Vila es Directora del ICE de la Universidad de Alicante y editora de la revista electrónica científica *Journal of New Approaches in Educational Research (NAER)* (<http://www.naerjournal.ua.es>). Doctora en Pedagogía (premio extraordinario) y Profesora Titular de la Universidad de Alicante. En esta misma universidad ha sido Decana de la Facultad de Educación (2005-2009), dirige el grupo de investigación EDUTIC-ADEI (Educación y TIC. Atención a la Diversidad. Escuela Inclusiva) (VIGROB-039) y es miembro del Instituto Superior de Investigación Cooperativa IVITRA.

Su línea de investigación se centra en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación, donde ha escrito más de 100 publicaciones científicas. Ha participado en diversos comités científicos internacionales; en más de 15 tribunales de Tesis Doctorales; en diversos proyectos I+D+i como investigadora principal (p.e., *E-ACCESIBLE* (IPT-430000-2010-29) y como participante en proyectos interuniversitarios (p.e., *Competencias para la docencia en línea* (EA2010 – 0059), *Diseño y creación de objetos de aprendizaje en el EEES* y *E-learning en los estudios de postgrado*).

Es coordinadora de diversos cursos de formación de Enseñanza Superior y ha impartido cursos y ponencias por invitación en diversas universidades, como la Universitat Politècnica de Catalunya, Universidad de Bilbao, Universidad de Valencia, etc.

Ver más información en <http://www.rosabelroigvila.es>

Saulius Rosales

Universidad de Alicante

Doctor en Investigación Educativa, Desarrollo Curricular y Profesional (Universidad de Alicante, distinción cum laude), Magíster en Educación, mención Procesos de Aprendizaje (Universidad Católica Andrés Bello, distinción suma cum laude), y Licenciado en Computación (Universidad Central de Venezuela).

Profesor e investigador en Tecnología Educativa. Durante muchos años ha enseñado informática y el uso de la tecnología en educación en distintos niveles, incluyendo estudiantes universitarios, y profesores desde infantil hasta universidad. También cuenta con una considerable experiencia enseñando el uso de herramientas tecnológicas a un amplio abanico de personas y grupos, desde adolescentes hasta profesionales de distintas especialidades. Además de la docencia, ha investigado y trabajado en desarrollo multimedia y tecnologías Web, comunicaciones y foros online, formación presencial, online y mixta, así como en el diseño de soluciones para profesores desde preescolar hasta universidad.

Actualmente es miembro del grupo EDUTIC - ADEI (Educación y Tecnologías de la Información y Comunicación - Atención a la Diversidad. Escuela Inclusiva)



Los textos publicados en esta revista están sujetos a una licencia de Reconocimiento 4.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente y hacer obras derivadas siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en: [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).