



digitalwelcome.eu

NARRATIVA DIGITAL

CONTENIDOS DEL PROGRAMA Y PAUTAS

2. NARRATIVA DIGITAL

Acrónimo del proyecto	DIGITAL WELCOME
Título del proyecto	Programa WELCOME
Paquete de trabajo	WP1
Título entregable	Contenidos del programa y pautas - Narrativa digital
Nivel de diseminación	Público
Versión	1
Fecha de entrega	23/03/2018
Palabras claves	Historias digitales, círculo de historias, edición de vídeo
Resumen	Este módulo está dedicado a la narración digital. A través de él, los participantes adquirirán técnicas de narración de historias, con especial énfasis en encontrar, contar y compartir experiencias personales a través del medio digital de video. Estas pautas contienen instrucciones y consejos sobre cómo facilitar una sesión de narración digital, así como crear una historia digital.
Autores	MAKS
Proy	776128



ecto n°	
Acuerdo n°	776128
Página web	Digitalwelcome.eu



Índice

1. Module overview.....	6
1.1. Horas de aprendizaje.....	6
1.2 Objetivos de aprendizaje.....	7
1.2.1 CONOCIMIENTO.....	7
1.1.2. HABILIDADES.....	7
1.1.3. CompeteNCIAS.....	7
1.2. Preparativos para la NARRACIÓN DIGITAL.....	8
2.1.1 EnergizANTES / CALENTAMIENTOS.....	8
2.1.2 ESTRUCTURA DE LA NARRACIÓN DIGITAL.....	8
2. Activities description and implementation.....	9
2.2 Narrativa Digital.....	9
2.2.1 Introducción A LA NARRATIVA DigitaL.....	9
2.2.2 ENCONTRANDO LA HISTORIA.....	10
Elige qué historia quieres contar.....	10
El círculo de la narración.....	11
Seguridad en el grupo.....	11
2.2.3 Crea un escenario o historia gráfica.....	13
2.2.4 reuniendo tu material de vídeo.....	14
Juego de interpretación.....	14
Dónde encontrar fotos libres de derechos.....	17
Usando animación stop-motion.....	20
2.2.4 guardar las imágenes en tu ordenador.....	21
2.2.5 Crea un nuevo proyecto en tu programa de edición de vídeo	21
2.2.6 Publica tu historia digital en internet.....	22



1.3. Participantes (perfil, número).....	23
2.3 Materiales requeridos.....	23
2.4 Evaluación.....	23
2.4 Limitaciones, que deben ser consideradas.....	24
4. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE.....	25
3. RECURSOS Y REFERENCIAS.....	26

Indice de figuras

Figura 5. Montañas.....	10
Figura 6. Lenguaje.....	10



1. MODULE OVERVIEW

La narración digital es una forma sencilla y accesible de contar una historia a través de un cortometraje sin necesidad de conocimientos o habilidades técnicas extensas. Este método es adecuado para personas de todas las edades y con diferentes antecedentes educativos y habilidades lingüísticas. Las personas que no pueden leer o escribir también pueden contar sus historias personales con una historia digital.

Comenzamos con **energizadores** para que las personas hablen, se familiaricen **contando historias** e instalen **seguridad en el grupo**. A continuación, presentamos algunos temas que puede usar para hablar y cómo organizar y dirigir un **círculo de historias**. Una vez que las historias están listas, nos centramos en **las imágenes**. ¿Qué hace que las imágenes sean "fuertes" y dónde encontrarlas o cómo crearlas? Cuando tengamos nuestro texto e imágenes, es hora de reunirlos editando nuestro vídeo y presentándolo al mundo.

1.1. HORAS DE APRENDIZAJE

Total: 36 horas

Presencial: 26 horas

Estudio personal: 10 horas

Evaluación: en marcha



1.2 Objetivos de aprendizaje

1.2.1 CONOCIMIENTO

- resolución de píxeles y pantallas
- diferentes pasos para hacer películas y diferentes tareas (escritura, dirección, cámara, sonido, edición,...)
- cómo expresar experiencias personales, discutir el asunto en cuestión con las personas y organizarlas en una historia (auto-reflexión)
- aprender acerca de las reglas, derechos de autor y el concepto Creative Commons (alfabetización mediática)

1.1.2. HABILIDADES

- editar un vídeo con software de vídeo gratis
- tomar y manipular fotos
- grabación y doblaje de sonido
- exportar y publicar un proyecto de vídeo (en Internet)
- adquirir habilidades de lenguaje y comunicación (escribir y hacer una voz en off)
- uso de las TIC y multimedia
- realizar búsquedas específicas en Internet: fotos, música, sonidos, etc. (alfabetización informativa, habilidades de investigación, uso de fuentes)
- trabajo en grupo (habilidades sociales)

1.1.3. COMPETENCIAS

- Los participantes usan técnicas digitales para contar sus historias personales (comunicación, expresión).

- Los participantes aprenden a contar una historia con vídeo y sonido (audiovisual)
- Los participantes aprenden cómo estructurar una historia (escenario)
- Los participantes aprenden a dar forma a sus ideas creativas con aplicaciones digitales (creatividad)

1.2. Preparativos para la NARRACIÓN DIGITAL

2.1.1 ENERGIZANTES / CALENTAMIENTOS

Para contar una historia y trabajar de forma creativa se necesita cierta confianza en las personas que se rodean. Por lo tanto, es importante comenzar el taller de narración digital con una actividad introductoria que motive a los participantes a contar algo sobre ellos mismos y actividades para romper el hielo que crean un ambiente agradable.

Sugerimos tres métodos que ayudan a los participantes a conocerse:

- **Preséntate a ti mismo!:** Los participantes presentan hechos y características sobre ellos mismos con imágenes que han encontrado en línea o que ellos mismos han tomado.
- **Cuento mi historia:** Los participantes crean imágenes creativas (por ejemplo, con “Googly eyes”) para presentarse con una historia.
- **DIXIT:** Los participantes eligen una tarjeta DIXIT que representa sus expectativas con respecto a la capacitación y adivinan por qué los demás participantes eligieron sus tarjetas.

(Nota: hay más información sobre estas actividades en la versión completa del módulo, en inglés).

2.1.2 ESTRUCTURA DE LA NARRACIÓN DIGITAL

La creación de una historia digital existe de 3 partes:

1. Lluvia de ideas y escritura de la historia:

- a. Pensando en una idea: ¿de qué quieres hablar?
- b. Haciendo un escenario y un guión de cine.

2. Hacer o coleccionar imágenes, sonido y música::

- a. Investigación y recogida de material de origen.
- b. Grabación de sonido y vídeo, escaneo de imágenes y archivos.

3. Edición y acabado de la película en la computadora o tableta + muestra

- a. Edición en una computadora: vídeo, imágenes, sonido, efectos y mezcla.
- b. Termina con los créditos de cierre, exportando la película.
- c. Muestra o publica tu película en línea.

Sugerencia: antes de comenzar: cree una carpeta de proyecto personal en su escritorio o en 'Mis Documentos' (por ejemplo: historia digital [nombre]).

2.2 Narrativa Digital

2.2.1 INTRODUCCIÓN A LA NARRATIVA DIGITAL

Para presentar a los participantes lo que puede ser una historia digital, puede mostrar dos o tres historias que son diferentes en estructura y contenido. Discuta las diferencias en el grupo. Aquí hay algunos ejemplos de historias que se crearon durante un taller de narración y que puede usar:

- “My future in quarantine” (mi futuro en cuarentena):

- “Cruise on my tears” (Crucero en mis lágrimas):
- “The Labyrinth Called Brussels” (El laberinto llamado Bruselas):
- Canal de YouTube Digital WELCOME:

(nota: hay más información disponible sobre estas actividades en la versión completa del módulo, en inglés).

2.2.2 ENCONTRANDO LA HISTORIA

Elige qué historia quieres contar

Este primer paso es el más difícil para muchas personas: ¿qué historia quiero contar? ¿De qué trata mi película? A menudo, esta decisión es tan difícil que muchas personas no pueden pensar en una historia al principio o pueden pensar en varias, pero no parecen lo suficientemente importantes y relevantes. Para contrarrestar esto, tiene sentido especificar un tema aproximado, por ejemplo, migración o llegada. Esto reduce un poco la búsqueda de una historia para los participantes y, a través del tema, todas las historias tendrán un cierto peso. En general, no hay una historia que no sea importante o aburrida - esto también debe ser claro para los participantes.

Básicamente, las historias pueden ser sobre cualquier cosa: una experiencia de infancia feliz, una situación mala o triste, experiencias de amigos o familiares que lo han conmovido mucho, y también temas sociales como el aumento de los flujos de migración, la presencia de multiculturalismo en la sociedad, las crisis económicas y los desafíos relacionados con el cambio climático, la comprensión intercultural, la educación para la ciudadanía, el respeto por la diversidad y la tolerancia y la inclusión. Las historias personales a menudo transmiten sentimientos fuertes y por lo tanto son muy eficaces.

Para iniciar el proceso de narración, puede proyectar el tema en una pared en una tarea, de modo que los participantes puedan leer la tarea una y otra vez:

"Encuentre dos (o más) anécdotas, historias sobre algo que haya experimentado, presenciado o escuchado en su entorno relacionado con la migración".

Los participantes no tienen que escribir la historia palabra por palabra. Es suficiente hacer algunos puntos o escribir la historia en unas pocas oraciones. Si trabaja con personas que todavía tienen dificultades con el idioma local, a veces es necesario que escriban la historia en detalle para que puedan contarla bien más adelante.

Si los participantes solo encuentran una historia, está bien. La tarea solicita dos historias porque se ha demostrado que esto simplifica la elección de la historia final.

El círculo de la narración

Una vez que los participantes han encontrado y escrito sus historias, se les invita al círculo de narración. Si el grupo es demasiado grande, se puede dividir en dos grupos más pequeños. Todos los participantes y los capacitadores se sientan en un círculo de sillas sin mesas y luego los participantes cuentan sus historias una por una. Invite a los participantes a dar comentarios respetuosos al narrador después de cada historia:

- ¿Cuál es la parte más memorable de la historia? ¿Por qué?
- ¿Cómo encuentran la estructura narrativa de la historia?
- ¿Fue comprensible la historia? ¿O se necesita más información?
- ¿Hay otra forma de contar la historia que pueda hacerla más emocionante? ¿Comenzar con el final o una pregunta?
- ¿Cuál es la longitud de la historia?
- ¿Fue una o más historias?

Dé su opinión y motive a los participantes una y otra vez, incluso si este proceso puede ser difícil. El círculo narrativo es un elemento muy importante y, por lo tanto, puede durar un poco más.

Seguridad en el grupo

Es importante dar a los participantes una sensación de seguridad en el grupo. Dado que a menudo se cuentan historias muy personales,

debe quedar claro que no abandonarán el círculo narrativo y que serán tratados con respeto. Por lo tanto, los formadores deben mantener los límites apropiados en todo momento mientras se mantienen abiertos a los procesos de escucha y comprensión. Ya que cualquier historia, incluso una difícil, es bienvenida, necesita hacer algunas reglas al principio del círculo narrativo:

- Cada historia contada en esta etapa del proceso permanece en el círculo narrativo respectivo. No se llevan a cabo ni se les dice.
- Nadie puede presionar a nadie para que cuente o elija una historia que no se sienta cómoda contando o usando en el vídeo. Ni los participantes ni el instructor pueden hacer esto. • No permita que haya foráneos o tolvas en el círculo, comience y termine con las mismas personas.
- Pausas. Dale a las historias el tiempo para respirar y sumergirte, así que tómate un descanso de cinco minutos después de algunas historias si estás en un grupo grande. Ayudará a procesar las historias y ayudará a enfocar la presentación de todos.
- Hacer esto es en un espacio tranquilo, algo acogedor, pero con pocas distracciones. Es difícil contar y escuchar una historia personal en un lugar frío y estéril. Puedes sentarte con sillas en círculo o alrededor de una mesa.
- Todos los sentimientos y opiniones son bienvenidos durante una historia. Ni lo correcto, lo incorrecto, lo bueno ni lo malo. No son juzgados en absoluto. Toda persona tiene derecho a la libertad de expresión al representarse a sí misma en sus historias. Se les debe proporcionar el espacio y la flexibilidad para describir lo que han experimentado.
- No puede haber interrupciones durante la narración. Asegúrese de que todos tengan un lápiz y papel cerca (pero no en sus manos, ya que esto podría crear ruidos de distracción, garabatos, etc.) que, si tienen preguntas, pueden escribirlos y preguntar después de contar la historia. Todas las preguntas y comentarios posteriores deben ser constructivos y positivos.

Recuerde a cada uno de estas pautas al comienzo de cada círculo de la historia, incluso si está seguro de que lo han escuchado antes.

2.2.3 CREA UN ESCENARIO O HISTORIA GRÁFICA

Después del círculo de la historia, los participantes ahora vuelven a trabajar individualmente en sus historias. La tarea es estructurar sus historias de tal manera que la búsqueda de imágenes sea más fácil después. Ayuda a explicar cómo se estructuran las historias y qué deben contener. Un pequeño y divertido vídeo para mostrar cómo se estructura normalmente una historia es este boceto realizado por 'Sesame Street':

Los puntos importantes que los participantes deberían pensar son los siguientes:

- ¿Quiénes son los personajes de la historia (Quién)?
- ¿De qué trata la historia (qué)?
- ¿Dónde tiene lugar la historia (dónde)?
- ¿Cuándo tiene lugar la historia (cuándo)?
- ¿Cuál es el punto de partida de la historia (por qué)?

Como en cada película, los espectadores necesitan esta información particular al principio. Esto es parte de la **introducción** a la historia. A menudo hay un tipo de problema, una nueva situación o una pregunta que necesita ser respondida. La tensión de la historia surge porque no está claro si el personaje principal logra resolver este problema y lograr su objetivo. Esta tensión es parte de la **parte principal** de la historia cuando la narrativa alcanza su clímax. En la **parte final**, el espectador experimenta la solución al problema o se queda con un extremo abierto. Los participantes son libres de desviarse de la estructura y, por ejemplo, no contar la historia cronológicamente. Los dispositivos estilísticos también se pueden usar, como comenzar con una pregunta o mantener el final abierto.

El **guión gráfico o storyboard** se puede usar para escribir la historia en oraciones cortas y para pensar en un motivo para cada oración. Los participantes pueden volverse creativos y pintar imágenes en los cuadros del guión gráfico o escribir términos de búsqueda para las imágenes en los cuadros. El guión gráfico sirve para estructurar la historia y es una herramienta para crear la primera conexión entre texto e imagen.

Cada participante obtiene un guión gráfico o storyboard impreso e inserta su historia allí. Para dejar en claro por qué está haciendo esto, el formador puede hacer una demostración en una pizarra y escribir un cuento de hadas en los campos que todos conocen.

2.2.4 REUNIENDO TU MATERIAL DE VÍDEO

Nuestras historias digitales se centran en las imágenes. Los participantes pueden usar sus propias imágenes, tomar fotografías propias o buscar imágenes en Internet. En este paso del proceso es importante transmitir dos cosas: (1) Las imágenes tienen varios significados y pueden transmitir emociones y (2) solo se pueden usar imágenes gratuitas.

Para mostrar cuán diversos son los significados de las imágenes y cuántas emociones diferentes pueden transmitir, puedes jugar el siguiente juego con los participantes:

Juego de interpretación

Para este juego necesitarás un ordenador con un proyector. Descarga las fotos en el enlace y muestrea primero las fotos que comienzan con la letra A. Asegúrate de que no vean las que tienen la letra B todavía.

Puedes descargar las fotos aquí:



Figura 1. Juego de interpretación

Muestra cada foto y pregunta / explica la siguiente información:

A-01: ¿Qué ves en esta imagen? ¿Qué está pasando?

Probablemente escuchará a personas vinculando esta foto con una boda o una novia. Sin embargo, explique que están mirando con "ojos occidentales" esta foto y si le mostrarían esto a una persona china, probablemente la relacionarían con un funeral ya que el blanco es el color del luto en algunas culturas asiáticas. La cultura es una parte importante en la lectura de una imagen.



A-02: ¿Qué significa este gesto?



Para la mayoría de nosotros significa "bueno" o "grande". Se origina en el buceo donde un "pulgar hacia arriba" significa "subir" y este gesto significa "todo bien". Sin embargo, en algunos países como Italia, por ejemplo, este es un gesto bastante vulgar y no debes hacerlo en público.

A-03: Todo el mundo conoce este símbolo, ¿qué es?



Sí, todos lo vinculamos con los nazis (imagen A-03b) pero originalmente la esvástica es el símbolo más sagrado en el hinduismo y el budismo (imagen A-03c) y un símbolo de esperanza y paz. Los significados de los símbolos cambian a través de la historia, lo que significa que el tiempo también puede alterar nuestra percepción.

Ahora pasemos a la siguiente serie. Dale a todos un pedazo de papel y una pluma. Muestra todas las fotos que comienzan con una B y deja que todos escriban qué emoción o significado simboliza cada foto para ellas. Cuando las haya mostrado todas, comienza de nuevo y deja que todos cuenten lo que escribieron. Verán que cada foto puede contar múltiples historias. La conclusión es que las imágenes a veces dicen más que una cosa. A veces puedes usar una foto para mostrar una emoción sin tener que contarla literalmente en tu texto. Solo déjelos pensar acerca de cómo algunas fotos pueden interpretarse de manera diferente de lo que se pretendía originalmente.

Dónde encontrar fotos libres de derechos

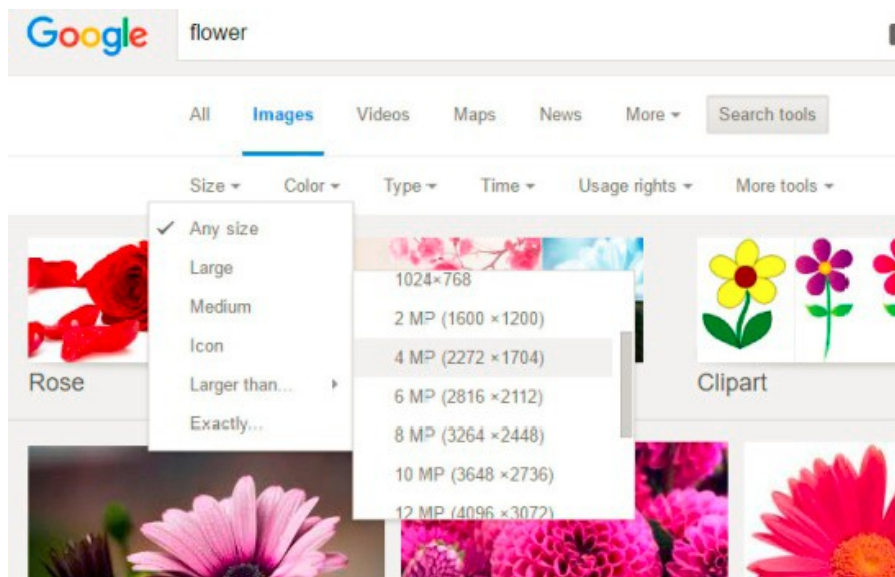


Figura 2. Fotos gratuitas


Antes de comenzar con las licencias, nos gustaría señalar que las imágenes deben tener un cierto tamaño para verse bien en los vídeos:




- Imágenes de Google: busca imágenes grandes (al menos 1920x1080 píxeles)
- Pixabay: descarga formato grande (al menos 1920x1080 píxeles)
- Sus propias imágenes también deben tener al menos 3MP.

Durante la formación, debe asegurarse de que solo se utilicen las imágenes que pueden reutilizarse. Esto significa que las imágenes deben tener una licencia de Creative Commons si provienen de Internet. Y si se trata de fotografías privadas, debe asegurarse de que las personas en ellas estén de acuerdo con la publicación. Puede utilizar las siguientes formas para elegir imágenes:

- En Imágenes de Google, puede configurar "Herramientas" y "Derechos de uso" para mostrar solo las imágenes que se pueden reutilizar.
- La máscara de búsqueda CC Search solo muestra imágenes que están bajo la licencia Creative Commons (URL:).
- En Pixabay, la mayoría de las imágenes tienen una licencia CC0 (URL:).


Estas imágenes son publicadas por el autor para su uso con restricciones. Existen varios tipos de licencias de Creative Commons que restringen y definen el uso de la imagen. Si una imagen no está bajo dicha licencia, entonces no se puede utilizar. La siguiente información gráfica muestra las diferentes licencias de Creative Commons y lo que significan. Puede obtener más información sobre las licencias aquí:

Icono	Derecho	Descripción
	(BY)	Los licenciatarios pueden copiar, distribuir, mostrar y realizar el trabajo y hacer trabajos derivados y remixes basados en él solo si le otorgan al autor o al licenciante los créditos (atribución) de la manera especificada por estos.

	(SA)	Los licenciarios pueden distribuir trabajos derivados solo bajo una licencia idéntica ("no más restrictiva") a la licencia que rige el trabajo original. (Consulte también copyleft). Sin acciones similares, las obras derivadas podrían estar sublicenciadas con cláusulas de licencia compatibles pero más restrictivas, por ejemplo. CC BY a CC BY-NC.)
	No comercial (NC)	Los licenciarios pueden copiar, distribuir, mostrar y realizar el trabajo y realizar trabajos derivados y remixes basados en él solo para fines no comerciales.
	No Trabajos Derivados (ND)	Los licenciarios pueden copiar, distribuir, mostrar y realizar solo copias literales del trabajo, no trabajos derivados y remixes basados en él.

Muchas de estas licencias se pueden combinar:

Icono	Descripción	Acrónimo			Uso comercial
	Liberando contenido globalmente sin restricciones	CC0	Sí	Sí	Sí
	Atribución sola	BY	Sí	Sí	Sí
	Atribución + Compartir por igual	BY-SA	Sí	Sí	Sí
	Atribución + No comercial	BY-NC	No	Sí	No
	Atribución + No Derivatives	BY-ND	No	No	Sí
	Atribución + No comercial + Compartir por igual	BY-NC-SA	No	Sí	No

	igual				
	Atribución + No comercial + No Derivados	BY-NC-ND	No	No	No

Por encima de todo, las licencias aseguran que el creador de la imagen tenga un nombre y que él o ella puedan determinar qué le sucede a la imagen. Incluso si se usan imágenes hechas a sí mismas, se debe tener cuidado de que las personas fotografiadas estén de acuerdo con ellas y de que se observen otros aspectos.

Una buena tabla para mostrar a los participantes que incluye la mayoría de los casos de derechos de autor en Europa es la realizada por la jurista holandesa Charlotte Meindersma:

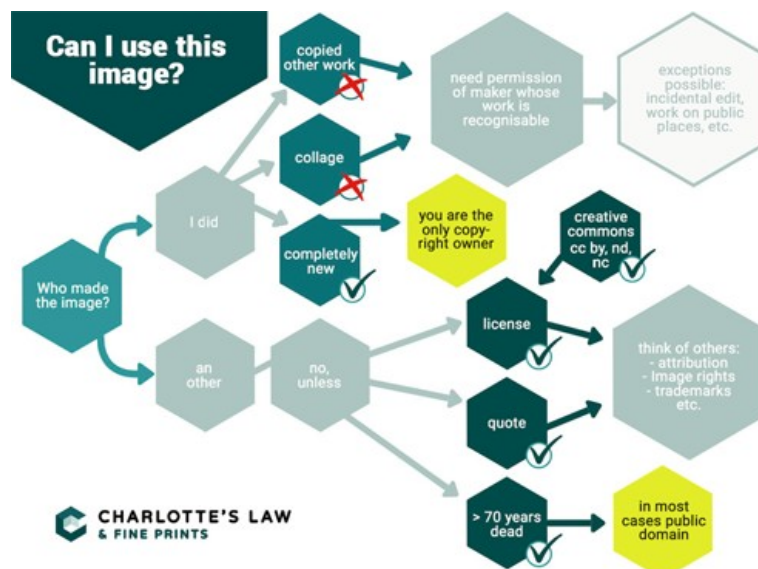


Figure 3. Copyright

Usando animación stop-motion

Stop motion es una técnica de animación que manipula físicamente un objeto para que parezca moverse por sí solo. El objeto se mueve en pequeños incrementos entre fotogramas fotografiados individualmente, creando la ilusión de movimiento cuando la serie de fotogramas se reproduce como una secuencia rápida. Las muñecas con uniones móviles o figuras de barro se usan a menudo en movimiento de parada para facilitar el reposicionamiento. La animación de stop motion con plastilina se llama animación de arcilla o "clay-mation". No todos los movimientos de parada requieren figuras o modelos; muchas películas de stop motion pueden implicar el uso de humanos, electrodomésticos y otras cosas para lograr un efecto cómico. Stop motion también puede usar el dibujo secuencial de manera similar a la animación tradicional, como un libro animado. Detener el movimiento usando humanos se denomina a veces pixelación o animación pixelada.

La animación stop-motion se basa en un proceso simple:

- 1) Colocando todos los objetos a animar en sus posiciones iniciales.
- 2) Luego se captura una imagen de los objetos utilizando una cámara fotográfica o una animación HUE de la cámara o aplicaciones específicas para detener el movimiento (ver más abajo).
- 3) Los objetos se mueven a posiciones ligeramente diferentes y se graba otra imagen.

(N.B. más información sobre estas actividades en EN está disponible en la versión completa si el módulo)

2.2.4 GUARDAR LAS IMÁGENES EN TU ORDENADOR

- En su carpeta de proyecto personal, cree una subcarpeta 'Imágenes'
- Recupere imágenes de una cámara digital con un cable USB o un lector de tarjetas
- Si las imágenes son demasiado grandes, puede redimensionarlas a 1920x1080 píxeles con la aplicación web Fotoflexer. Para ello, haga clic en el botón 'Subir foto 'y en' Comenzar '.

2.2.5 CREA UN NUEVO PROYECTO EN TU PROGRAMA DE EDICIÓN DE VÍDEO

La forma más fácil y completa de enseñarle el software de edición es a través de estos videos que forman parte de BRIGHTS MOOC:

En este álbum de Vimeo encontrarás 13 videos. Los dos primeros videos recapitalizan las partes "Juego de interpretación" y "Dónde encontrar fotos" en este capítulo ya explicado anteriormente.

Luego, puede elegir la plataforma con la que desea editar su historia digital.

Si tiene iPads, encontrará videos allí que explican cómo hacer su video con iMovie. Si tiene PC o Mac, sugerimos que se utilice el programa gratuito de edición de video Davinci Resolve. Puedes ver estos videos a tu propio ritmo: haz una pausa cuando sea necesario, rebobina si deses ver alguna explicación nuevamente o salta una parte si ya tienes algún conocimiento básico sobre la edición de videos.

2.2.6 PUBLICA TU HISTORIA DIGITAL EN INTERNET

Ahora puedes subir tu video en Vimeo o YouTube. Los participantes deben tener la capacidad de tomar decisiones informadas sobre el contenido, la producción y el uso de su trabajo. Se les debe proporcionar la información que necesitan para tomar estas decisiones y deben tener el derecho de retirar sus historias de la circulación pública en cualquier momento, reconociendo las limitaciones del retiro de las formas de distribución de Internet.

Los facilitadores deben esforzarse por ofrecer orientación en estos procesos de toma de decisiones de manera que se proteja la dignidad y la seguridad de los participantes. Depende de los facilitadores asegurarse de tener todos los videos fuera de línea también en caso de que los participantes decidan poner su video en privado o incluso eliminarlo de internet.

También tienen el derecho de determinar si sus nombres se adjuntan o no a sus historias y si las imágenes de ellos mismos y de otros están borrosas para proteger la privacidad. Como organizarás una proyección pública de estas historias digitales, deben aceptar que se mostrarán sus videos. Para evitar problemas, asegúrate de que los participantes estén bien informados de todo esto desde el primer momento.

1.3. Participantes (perfil, número)

En general, es ideal trabajar con un grupo de 8 a 12 participantes. Algunas partes deberán organizarse en grupos más pequeños para que tengan efecto. La narración digital es posible para participantes de todas las edades. Solo necesita cambiar el contenido y el método de su actividad de acuerdo con la edad, el entorno y el contexto de la audiencia objetivo. El plan paso a paso es el mismo para todos los grupos y para todas las edades, pero el método será más divertido con los niños que para los adultos.

No hay necesidad de un amplio conocimiento de las TIC. El único requisito previo es que los participantes estén familiarizados con los ordenadores: los participantes que nunca han usado un ratón o un teclado antes o no saben cómo trabajar con archivos, carpetas y menús, tendrán dificultades para procesar toda la información. Esto significa que es importante evaluar las habilidades informáticas y de TIC de los participantes.

2.3 Materiales requeridos

- Un ordenador para cada participante con conexión a Internet decente o iPad / tablet.
- Una cámara digital para hacer fotos (o tableta).
- Un cable USB o un lector de tarjetas para cargar imágenes en el ordenador.
- Un teléfono inteligente o una cámara de video para hacer grabaciones (de su propia voz).
- Auriculares para escuchar las grabaciones.
- Conexión a Internet estable y rápida para buscar información, imágenes, sonido y música.

2.4 Evaluación

La esencia de este módulo es aprender haciendo y el resultado final, una historia digital en forma de video, es una prueba de su progreso en el aprendizaje. Para evaluar los resultados finales, cada participante debe presentar su video al resto del grupo y responder las preguntas de los demás participantes. Para evaluar la capacitación, puede utilizar el método llamado "Backpack, Fridge, Trash Can" (Mochila, Nevera, Papelera) o "The Rose" (La Rosa).

Ambos métodos tienen el objetivo de que los participantes indiquen lo que han aprendido y lo lleven consigo (mochila), lo que aún no dominan pero lo intentarán de nuevo más tarde (nevera) y lo que no les ha gustado y no quieren tirar (bote de basura).

(N.B. más información sobre estas actividades en EN está disponible en la versión completa si el módulo)

2.4 Limitaciones, que deben ser consideradas

- **Barrera del idioma:** Para que los participantes se sientan cómodos y seguros, pueden trabajar en su historia en el idioma que elijan, incluso mientras cuentan la historia en el círculo de la historia.
- **Respeto cultural:** De manera similar a la barrera del idioma, habrá diferencias en la cultura y las cosmovisiones. Los facilitadores del taller deben seguir los principios de respeto cultural para los participantes. Los métodos deben adaptarse para adaptarse a los recursos y capacidades tecnológicos locales, enfatizando siempre la importancia de la voz en primera persona, el proceso grupal y la producción participativa.
- **Terminando la historia:** Para que un taller de narración digital funcione, necesita de al menos 4 a 5 días completos para que los participantes tengan tiempo suficiente para terminar sus videos.
- **Hazlo simple:** Debido a la apariencia de las películas y las imágenes en la actualidad, los participantes pueden tener la expectativa de crear una película similar y pueden sentirse decepcionados con el resultado final de la historia digital. Pero tienen que aceptar el hecho de que, para su primera película y en un tiempo relativamente corto, no pueden crear algo que se parezca a una película de Hollywood. Puedes discutir este hecho y hablar sobre esto.
- **Trampas técnicas:** También es muy importante que revise su equipo de técnico con anticipación: ¿Funciona todo como debería? ¿Son las computadoras lo suficientemente rápidas para la aplicación de edición de video? ¿Hay suficiente equipo técnico para todos los participantes?
- **Presentación de proyectos:** Y, finalmente, mostrar sus películas al público puede ser una verdadera historia de éxito para los participantes: pueden mostrar con orgullo su creación en una pantalla grande y compartirla en su página web de Facebook. Especialmente cuando dejas que tus participantes hagan una historia digital que los ponga en una posición vulnerable. Los comentarios contundentes o las reacciones negativas pueden ser



difíciles de procesar. Es por eso que debe asegurarse de que las personas estén preparadas para esto y de que tenga tiempo para analizar estas observaciones o reacciones.



4. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Al final de este curso, los participantes podrán:

- expresar experiencias personales y discutir sobre ellas.
- trazar experiencias vinculadas a un determinado tema y organizarlas en una historia (auto-reflexión)
- encontrar contenido de Creative Commons en Internet como fotos, música, sonidos, etc.
- editar un video con software de video gratis
- tomar y manipular imágenes para el uso en sus películas, grabar sonido.
- exportar un proyecto de película y publicarlo en internet
- pensar como sus espectadores, cómo verían a los usuarios finales de su producto
- dar forma a sus ideas creativas con aplicaciones digitales (creatividad)
- enseñar todo lo anterior a sus compañeros

5. RECURSOS Y REFERENCIAS

BRIGHTS MOOC: <http://www.brights-project.eu/>

