

# «I can write a story!»

## La lectura y la escritura en inglés a través de las historias digitales

Anna Aguilà Moleon, Montserrat Casanovas Català

El objetivo de este artículo es presentar una experiencia del uso de historias digitales en el aula de inglés de educación primaria, cuyo eje principal es el fomento de las competencias lingüísticas y tecnológicas mediante el desarrollo de las historias digitales. El alumnado pudo elaborar sus propias narraciones y compartirlas con una audiencia real a través de la narración a otros compañeros y su publicación en el blog de la escuela.

▣ **PALABRAS CLAVE:** historias digitales, lengua inglesa, expresión escrita, competencia digital.



### La tecnología en el aula de educación primaria: ¿cómo pueden las historias digitales promover la lectura y la escritura?

No cabe duda de que la tecnología ha conllevado cambios muy relevantes en los entornos educativos y, también, en las competencias que el alumnado debe adquirir. Uno de los ámbitos en los que esos cambios tecnológicos han tenido más incidencia es, sin duda, en los procesos de lectura y escritura, que se han visto modificados por la irrupción no solamente de nuevas herramientas, sino también de nuevos escenarios y soportes multimodales que demandan competencias que van más allá de los parámetros tradicionales.

### AULA DE...

#### Experiencias educativas desde la formación inicial

Formación y desarrollo del profesorado

2C

## AULA DE...

Así, los entornos digitales ofrecen diferentes opciones para elaborar y compartir narraciones de ficción elaboradas de diversas formas integrando diferentes tipos de información. Una de esas opciones son los relatos digitales, que, según Alonso, Molina y Porto (2013), pueden definirse como historias muy breves, con una extensión de entre tres y seis minutos, en las que se narran experiencias personales mediante la combinación de voz y/o texto, imágenes, casi siempre estáticas, y, opcionalmente, música. Son, pues, por definición, textos multimodales que integran los formatos textual, auditivo y visual.

Su incorporación en el aula puede comportar múltiples beneficios, como señala Van Gils (2005), quien sostiene que los relatos digitales constituyen un poderoso recurso didáctico que favorece la impli-

cación efectiva de los estudiantes en su propio aprendizaje.

### ¿Cómo lo hicimos? Implementación en el aula

El presente proyecto se llevó a cabo en la Escola Parc de l'Aigua, un centro de educación infantil y primaria localizado en el barrio de La Bordeta, en Lleida. Teniendo en cuenta el planteamiento educativo de la escuela y dado que se identificó una falta de motivación intrínseca por parte de los alumnos y las alumnas para aprender inglés, se diseñó una intervención para promover la lectura y la escritura en este idioma a través de las historias digitales. El proyecto fue implementado en los dos grupos de 4.º curso, lo que suponía dos grupos de 25 personas por aula.

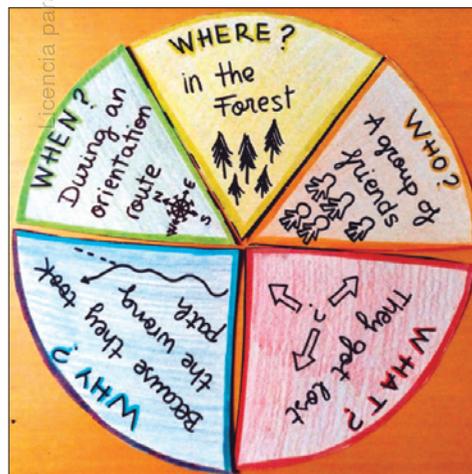
Dadas sus características, adecuadas para el trabajo en el nivel de primaria, se seleccionó la plataforma Storyjumper (imagen 1). Antes del trabajo con la plataforma en línea fueron necesarias ciertas actividades específicas para preparar a los alumnos y las alumnas durante el proceso de escritura. Estas actividades eran en su mayoría de andamiaje y fueron decisivas para el buen funcionamiento de la práctica y la participación activa de los estudiantes, dado que les ofrecían ayuda y guía para elaborar y escribir sus historias, desde diferentes ópticas.

Para ello, se diseñaron cuatro tipos de herramientas de andamiaje:

- 1 Relacionadas con el vocabulario y la gramática como soporte para escribir un texto en inglés.
- 2 Relacionadas con la estructura de una narrativa y como guía del proceso de escritura.
- 3 Relacionadas con el uso de la herramienta digital.
- 4 Ejemplos de producciones, que permitían al alumnado tener una idea de las producciones ya finalizadas.



**Imagen 1.** Plataforma utilizada para la realización de las historias digitales



**Imagen 2.** Herramienta didáctica utilizada como apoyo para estructurar las partes de la historia



**Imagen 3.** Respuestas realizadas por un grupo de alumnado

En la imagen 2 puede observarse un ejemplo de herramienta de andamiaje. Consiste en una actividad gráfica conocida como *story wheel*, que permitió a los alumnos y las alumnas realizar su primera lluvia de ideas, respondiendo a las cinco preguntas básicas para desa-

rollar los elementos clave de una historia: los personajes (*who?*), el escenario (*where and when?*), la acción de la historia (*what?*) y su resolución (*why?*).

Por su parte, la imagen 3 recoge la producción de un grupo de estudiantes y puede observarse cómo se incluyen en ella tanto texto como imagen. Esta fue la primera producción escrita, que, progresivamente, fue enriqueciéndose hasta la producción final de la historia digital. Después, una vez realizada la revisión textual, se inició el trabajo con Storyjumper. En esta fase los alumnos y las alumnas añadieron sonido e imágenes, y enriquecieron el texto empleando distintas tipografías, marcos, etc. (imagen 4).

*Nuestros alumnos y alumnas fueron unos excelentes digital storytellers. Un paso más en la visibilización de las producciones de los estudiantes fue su publicación en el blog del centro, al que toda la comunidad educativa podría acceder*

Uno de los elementos fundamentales en nuestra propuesta era la visibilización del trabajo del alumnado, con la finalidad de que sus producciones tuvieran una audiencia real. Así, tuvieron la posibilidad de compartir sus historias de dos modos. En primer lugar, presen-

taron sus producciones a otros compañeros y compañeras de la escuela. Este público estaba compuesto por los más pequeños de primaria, de primer curso, así pues, nuestros alumnos y alumnas fueron unos excelentes *digital storytellers*.

Un paso más en la visibilización de las producciones de los estudiantes fue su publicación en el blog del centro, al que toda la comunidad educativa podría acceder (imagen 5). Esto sumó importancia y significado a la experiencia, ya que las historias fueron dirigidas a una audiencia real y próxima a los niños y las niñas, quienes, por ejemplo, podían acceder con sus familias a sus historias.

**AULA DE...**  
**Experiencias educativas desde la formación inicial**  
 Formación y desarrollo del profesorado  
 2C



Imagen 4. Ejemplo de producto final de una historia digital

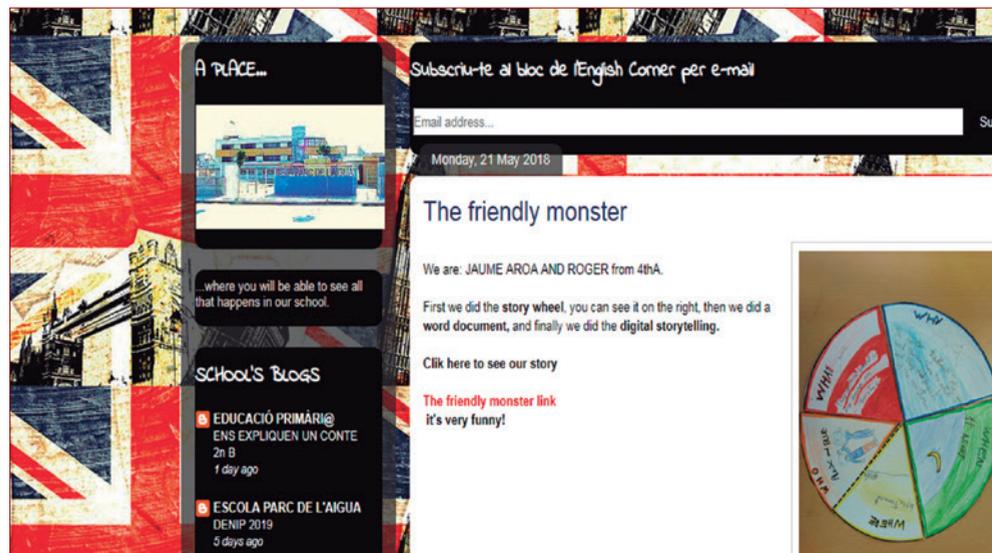


Imagen 5. Ejemplo de una entrada del blog de la escuela

## AULA DE...

## ¿Cómo respondieron los alumnos y las alumnas trabajando con las historias digitales?

Como afirman Rodríguez-Illera y Londoño (2009), las herramientas de la web 2.0 han transformado los relatos digitales en estrategias de aprendizaje óptimas para la elaboración de proyectos prácticos centrados en los aprendizajes, generando formas de comunicación multimodal en el aula. Pudimos, efectivamente, comprobar de qué modo estas herramientas pueden ser armas poderosas para la comunicación, también, en lengua extranjera. Además, sus beneficios van más allá del aprendizaje lingüístico, puesto que los alumnos y las alumnas mostraron una actitud positiva hacia la lengua y respecto a la creación de sus historias digitales.

Con la finalidad de documentar estos beneficios, se diseñó una rúbrica de opinión para que los alumnos y las alumnas pudieran expresar cómo habían vivido la experiencia y cómo la valoraban. Los resultados obtenidos mostraron un grado de satisfacción muy destacable, ya que indicaron estar motivados para escribir y leer en inglés, y, en su gran mayoría, valoraron positivamente la práctica en el aula. Así, un 66% de los par-

*Gracias a las actividades de andamiaje, los aprendices enriquecieron los textos, con el uso de conectores, respondiendo a las cinco preguntas para crear una historia: who?, where?, when?, what?, why?*

ticipantes consideró estar motivado, definió la práctica como divertida y valoró positivamente emplear una herramienta interactiva para trabajar la escritura en inglés. Un 34% de los estudiantes afirmó que su visión respecto a la escritura en inglés había cambiado después de la actividad. Buena parte comentó que repetiría la experiencia, ya que para ellos fue significativo el hecho que pudieran compartir todo el trabajo con personas próximas.

### ¿Qué resultados se obtuvieron?

Con relación al objetivo principal del proyecto sobre la motivación en el proceso de escritura y lectura de la lengua extranjera en el aula, se analizaron las producciones desde distintas perspectivas.

En primer lugar, se realizó un análisis textual y lingüístico de las producciones en las distintas fases de su creación, señaladas más arriba. Tal como se ha comentado anteriormente, los alumnos y las alumnas realizaron tres producciones a lo largo del proceso de escritura de la historia digital. Las tres fueron analizadas y se documentó una evolución lingüística y de corrección desde la primera a la última. Gracias a las actividades de andamiaje, los aprendices enriquecieron los textos, con el uso de conectores, respondiendo a las cinco preguntas para crear una historia (*who?, where?, when?, what?, why?*), estructurándola en

*Las historias digitales les han ofrecido un entorno multicompetencial, en el que poder trabajar la competencia comunicativa y la digital, pero también la artística y cultural*

introducción, nudo y desenlace, usando el tiempo pasado, entre otros. Además, gracias a las posibilidades que ofrecía Storyjumper, pudieron añadir material audiovisual, incidiendo así en la construcción de un texto multimodal.

Finalmente, así mismo se valoró el desarrollo de las competencias durante el proceso de creación. Las historias digitales les han ofrecido un entorno multicompetencial, en el que poder trabajar la competencia comunicativa y la digital, pero también la artística y cultural, ya que fueron capaces de expresarse, comunicarse y disfrutar usando el lenguaje como arte y creando dieciséis historias diversas y originales.

Igualmente se pudo promocionar la adquisición de la competencia de autonomía personal y aprendizaje autónomo, puesto que los alumnos y las alumnas mostraron una actitud positiva para aprender y ayudarse mutuamente, ya no solo con los miembros del mismo equipo, sino también con los demás. Además, mostraron fluidez en la competencia digi-

