



# PREPARÁNDONOS PARA REALIZAR UN MOOC

## La Narración Digital

XV Jornadas  
CRAI REBIUN

TALLERES PARA EL  
ÉXITO DE UN  
CURSO EN LÍNEA  
Madrid, 15 y 16 de  
junio 2017

 **crue**  
Universidades  
Españolas  
Red de Bibliotecas  
REBIUN

 UNED

 BIBLIOTECA



Alicia

Cañellas

Pedagoga

*#e-learning #MOOCs*

*#contenidos*

*#metodologías*

*#diseño instruccional*

*#storytelling*

*#RealidadVirtual ;*



**aCanelma**



**¿MOOCs  
Y  
NARRACIÓN  
DIGITAL?**



1. QUÉ ES. LA NARRACIÓN  
DIGITAL

2. POR QUÉ.  
POTENCIALIDADES

3. CÓMO. ' TIPS' / PISTAS

4. EJEMPLOS. INSPIRACIÓN

# 1. QUÉ ES.

**NARRACIÓN DIGITAL**

*(o DIGITAL STORYTELLING)*

# ARTE DE CONTAR HISTORIAS.



# TÉCNICA PARA CONECTAR EMOCIONALMENTE.



**A TRAVÉS DE UN RELATO,  
PERSONAJE O TRAMA.**



# LOS MEDIOS

*Han ido evolucionando...*



Evolution of the Desk

# LOS FORMATOS

*También.*



# LOS FORMATOS

*¡Mucho!*



# OBJETIVO

Utilizar las historias para enseñar,  
capacitar, transmitir experiencias...  
con las tecnologías actuales.

# 2. POR QUÉ.

**POTENCIALIDADES**

**NARRACIÓN DIGITAL - MOOCs**

“ El hombre es un animal en permanente búsqueda de sentido, que se alimenta de los hechos que vive día a día, para construir su propia identidad”.

Viktor Frankl



*INFORMACIÓN  
DATOS  
FUENTES  
REFERENCIAS*

...

*Permite dar forma y significado  
a una información monótona,  
llegando a **conectar** con el alumno.*





**CONEXIÓN**

**IMPLICACIÓN**

**MOTIVACIÓN**



**SÍNTESIS**

**CONTEXTUALIZACIÓN**

**RETENCIÓN**



**EMOCIÓN**

**INSPIRACIÓN**

**REFLEXIÓN**



**EXPERIENCIA  
MEMORABLE**



**EXPERIENCIA  
MEMORABLE**

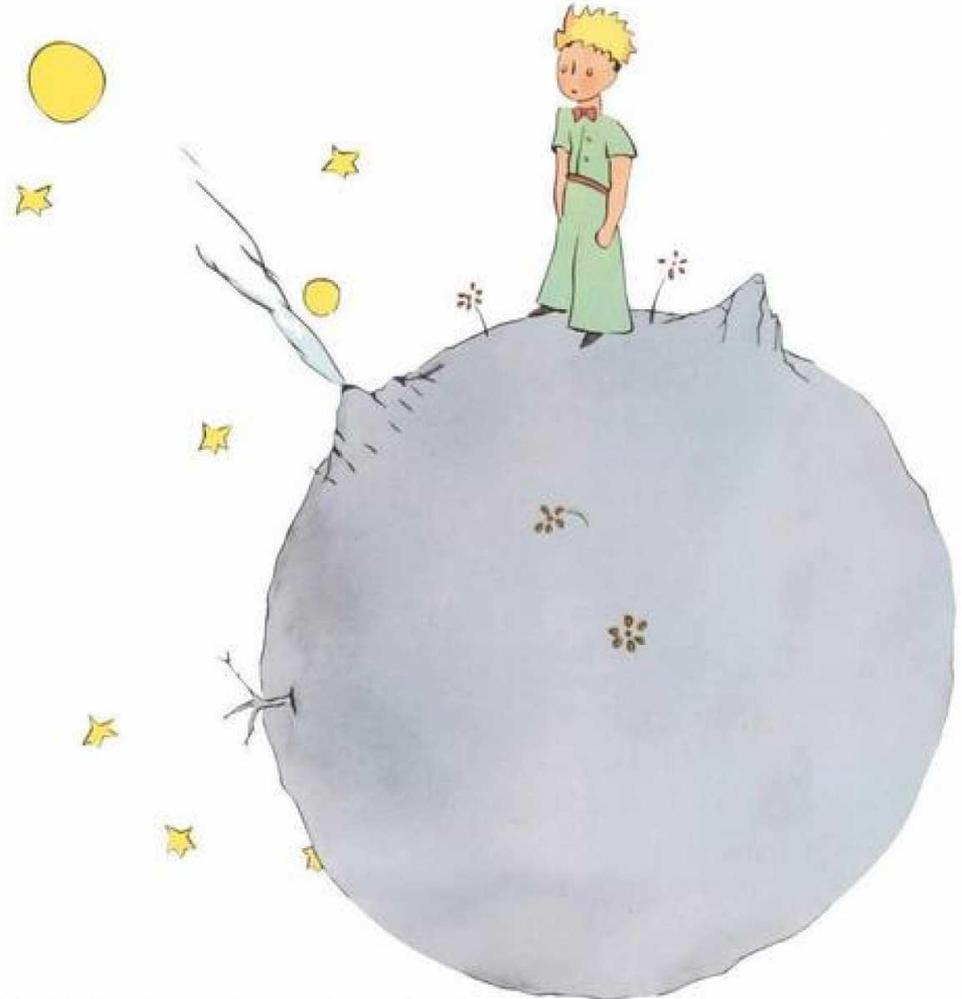
**AYUDA  
A DAR  
SENTIDO...**

*A la información.*



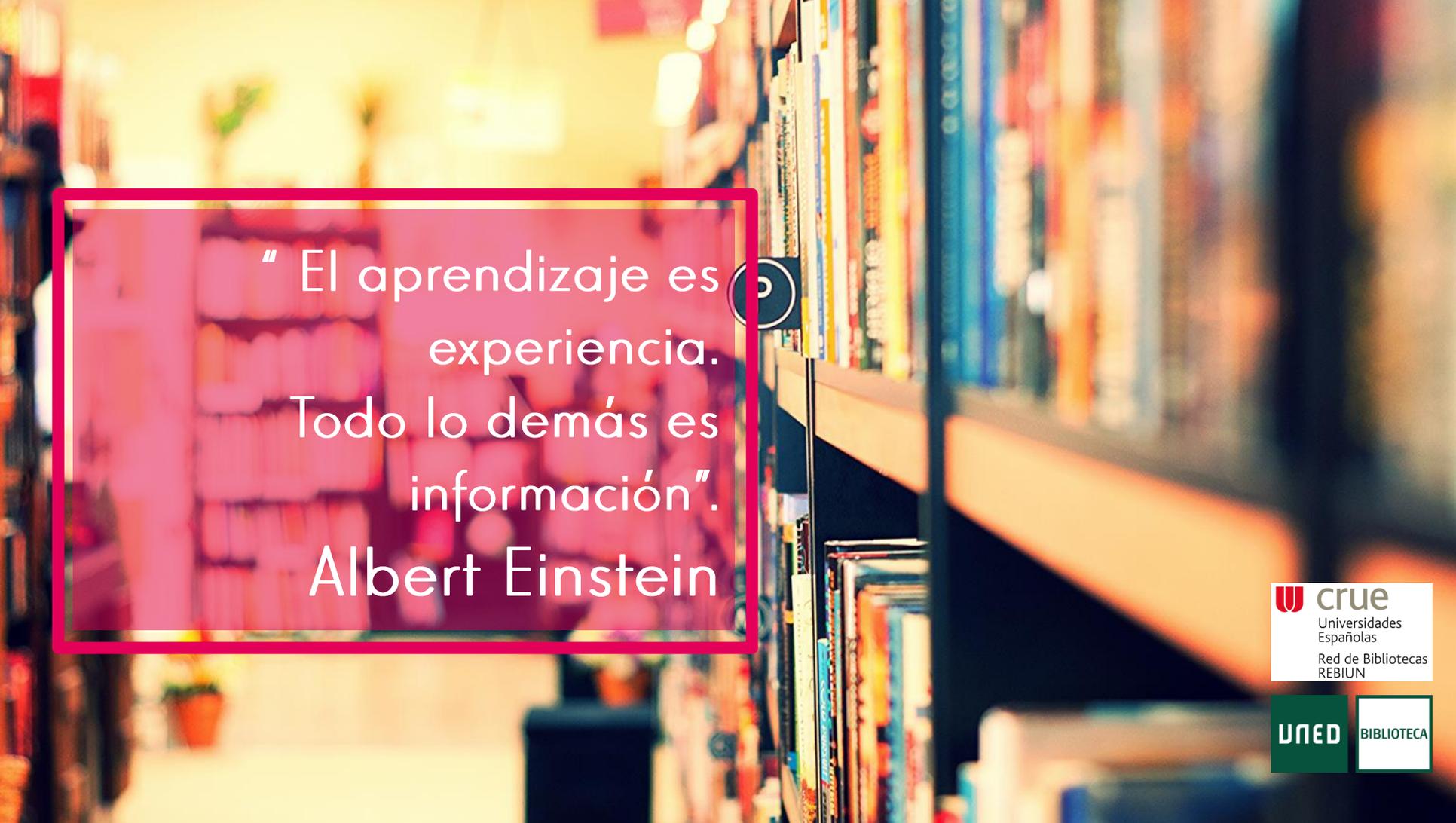
# AYUDA A DAR SENTIDO...

*Al mundo y a nuestro lugar en él.*



# 3. CÓMO.

**'TIPS' / PISTAS**



“ El aprendizaje es  
experiencia.  
Todo lo demás es  
información”.  
Albert Einstein

DISEÑAR



# ESTRUCTURAS

# VIAJE DEL HÉROE

Zona de confort

Llamada a la aventura

Reticencia del héroe

Encuentro con el mentor

Cruce del umbral

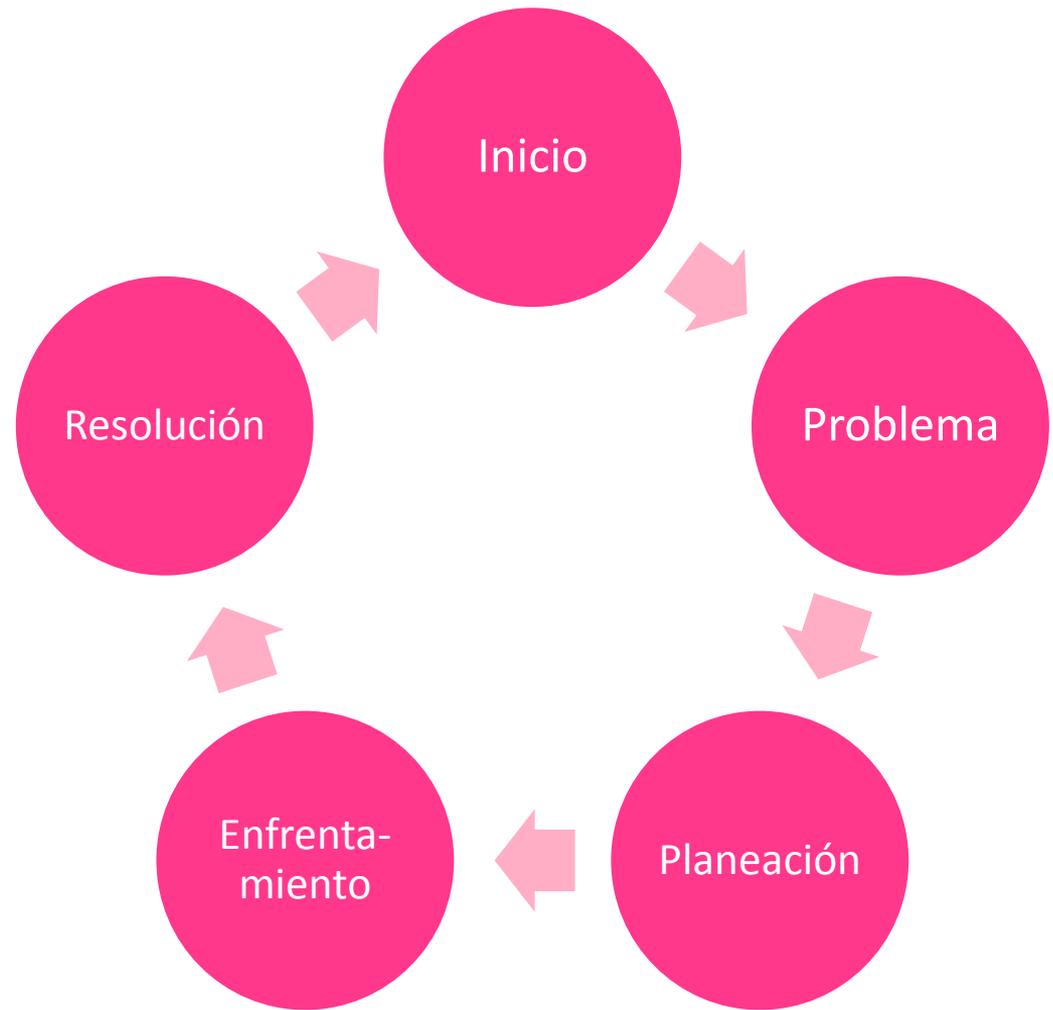
Odisea (pruebas)

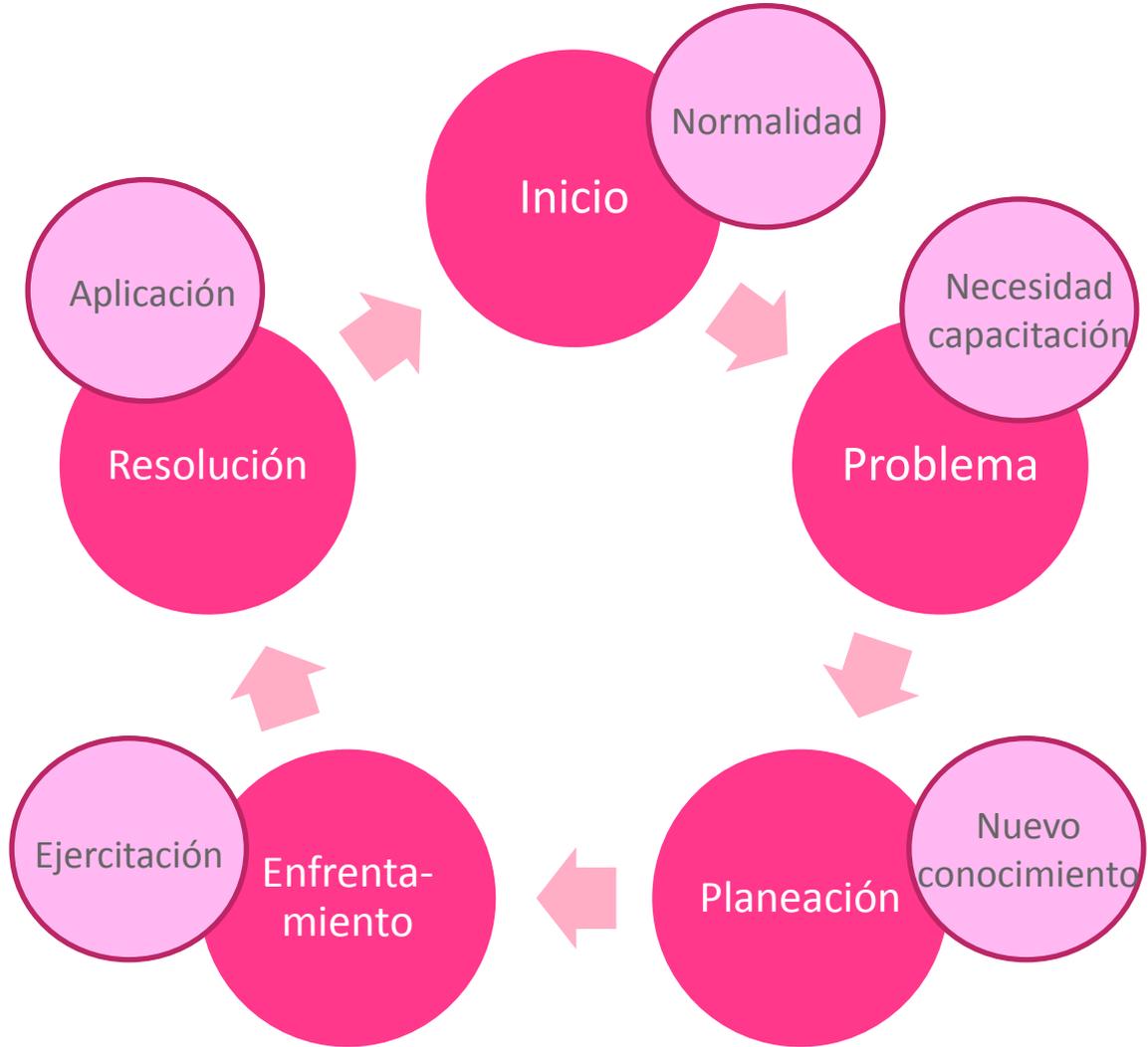
La recompensa

Retorno a casa

Héroe transformado

*(Campbell)*





# MODELO PRAGMÁTICO



*(Principios instruccionales de Merrill, 2002)*

# PUNTOS CLAVE

(o momentos)

Llamar atención alumno

Informar objetivos

Determinar conocimientos previos

Presentar el contenido

Proporcionar orientación

Comprobar comprensión

Proporcionar retroalimentación

Evaluar desempeño

Retención / Transferencia  
conocimiento

# 9 EVENTOS INSTRUCCIÓN

*(Robert Gagné)*

# ELEMENTOS Y FASES

## ESCENARIOS

- Lugares
- Épocas



# ESCENARIOS

- Lugares
- Épocas



# PERSONAJES



*(Vladimir Propp: Morfología del cuento)*

# EL ALUMNO

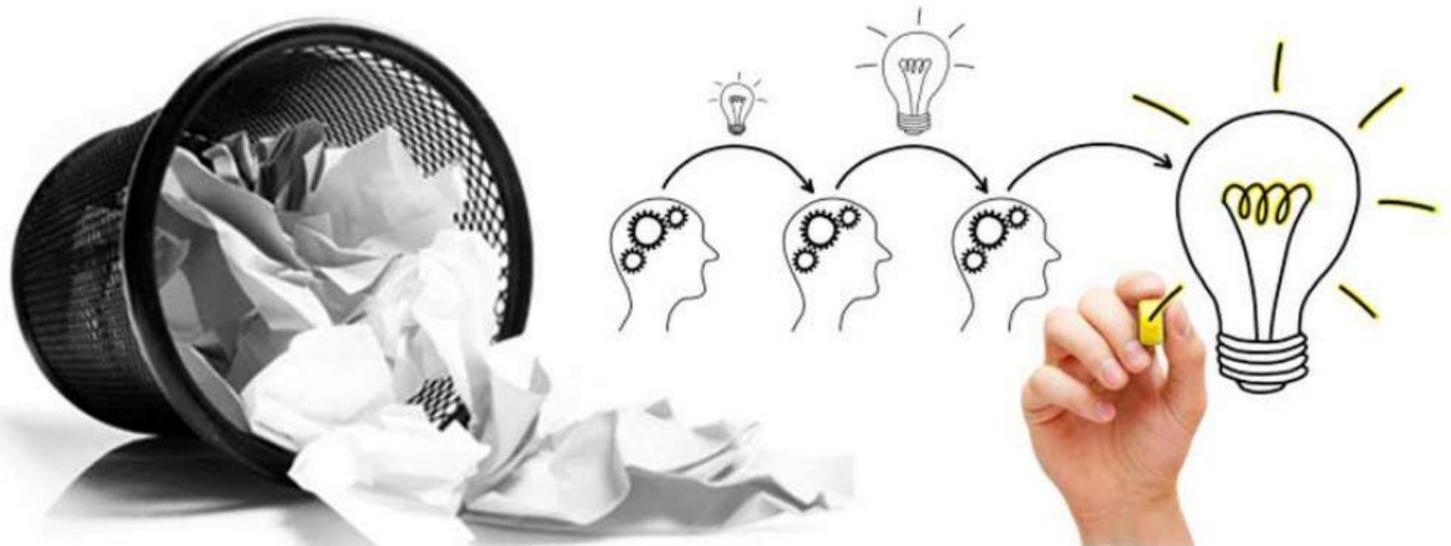
*Debería poder...*

- Sentirse representado (protagonista o auxiliar)
- Realizar acciones o ayudar en la misión.
- Interactuar con el contenido y apropiárselo.
- Adquirir nuevas experiencias y conocimientos en el camino...



DISEÑAR

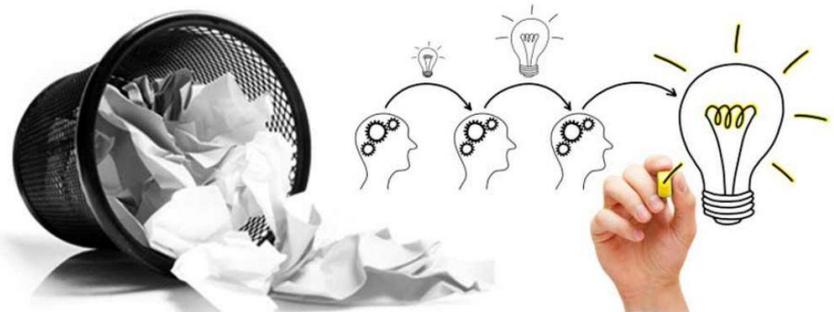
1, 2, 3



“FÁCIL”

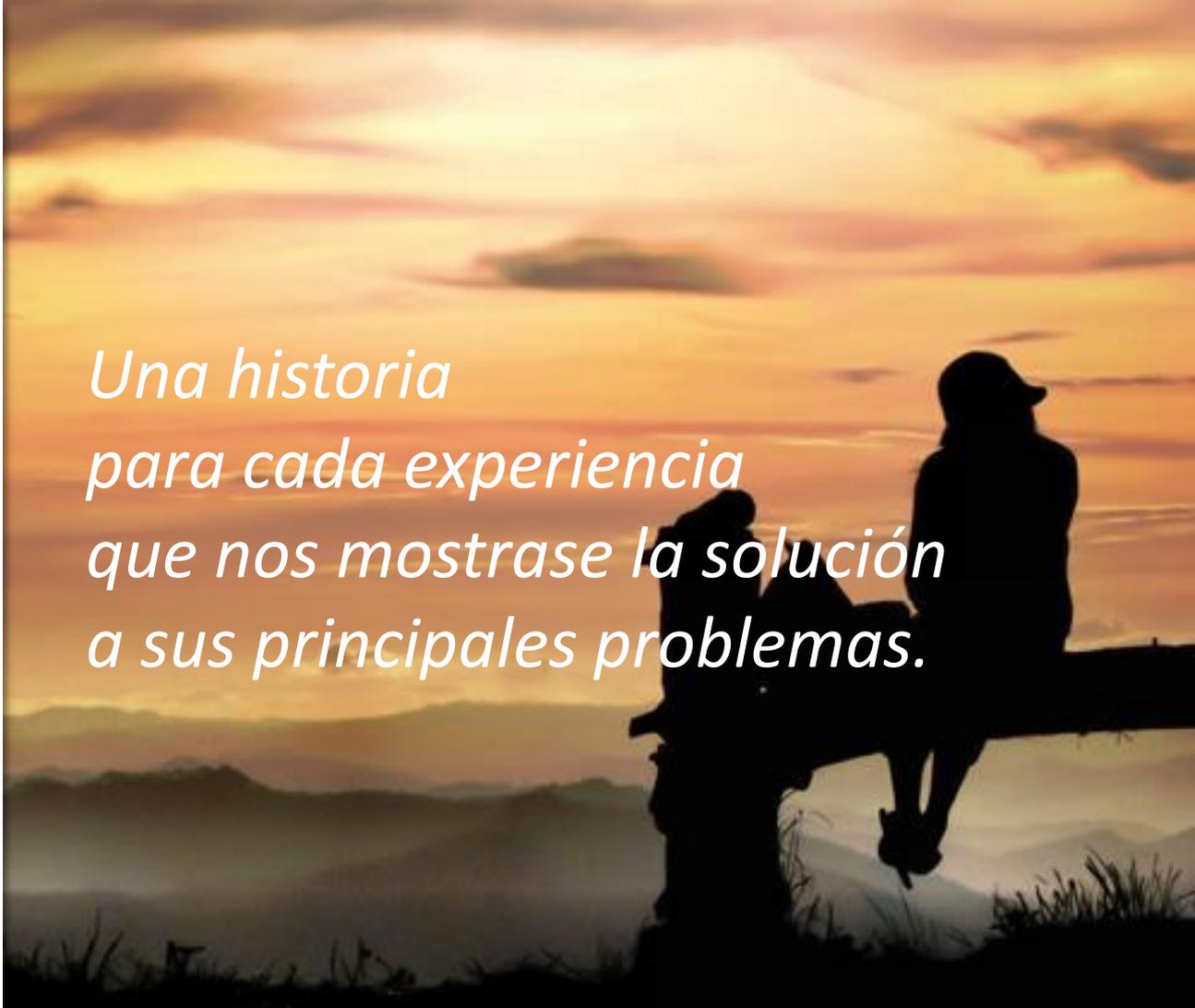
## HILO CONDUCTOR

1. Imagina un lugar o época.
  2. Selecciona o perfila a tu/s personaje/s.
  3. ¿Qué papel juega el usuario/participante en la historia?
- **Punto de partida** → Alimenta tu h<sup>a</sup> en los puntos clave.



**IMAGINA...**

*Una historia  
para cada experiencia  
que nos mostrase la solución  
a sus principales problemas.*

A vertical photograph showing the silhouettes of three people sitting on a rocky ledge or cliff. They are looking out over a vast landscape of rolling hills or mountains under a dramatic, colorful sunset sky with orange, yellow, and pink hues. The scene is peaceful and contemplative.

# RECURSOS

FORMATOS

**Texto**

**Imagen/infografía**

**Vídeo**

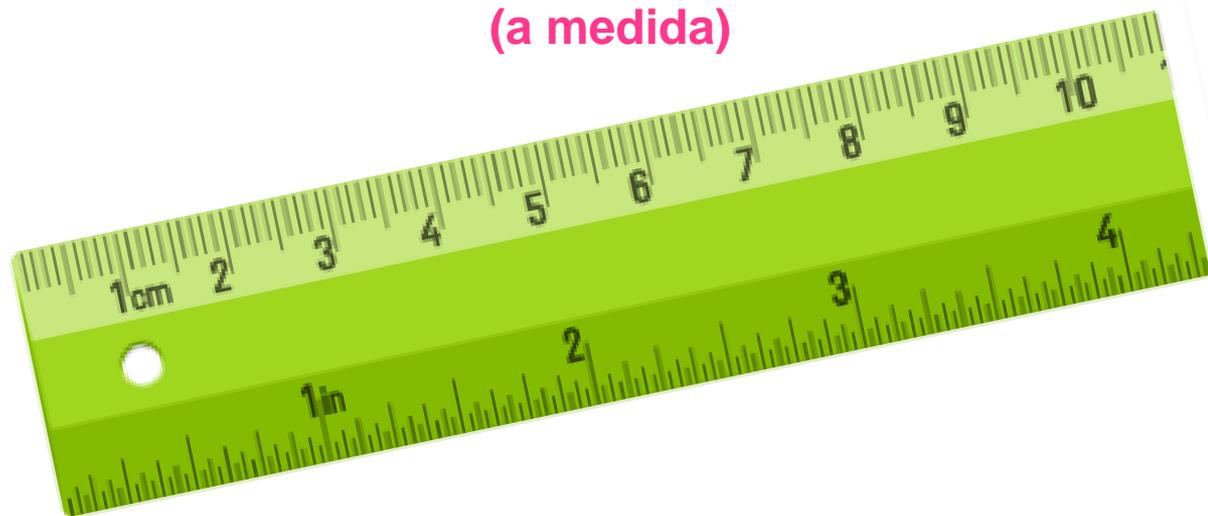
**Gif**

**VR / AR**



## PROPIOS

(a medida)



**RECURSOS**

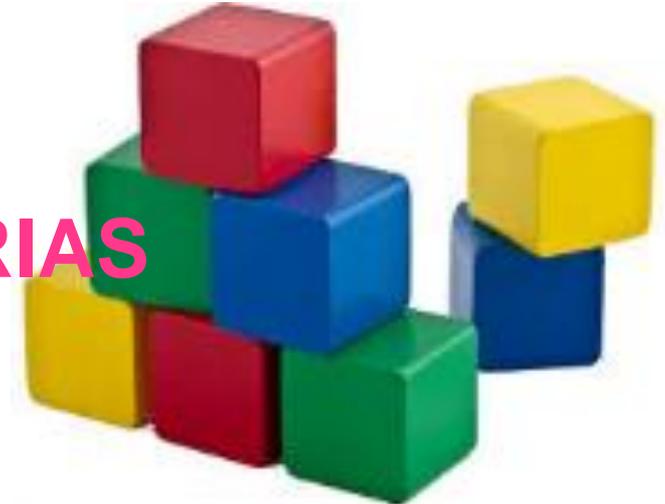
**DE TERCEROS**  
(ya existentes)



ÚNICA HISTORIA



MÚLTIPLES HISTORIAS



# OTROS COMPONENTES

**“CAMINOS”**

**GAMIFICACIÓN**

**JUEGOS**

**SIMULACIONES**



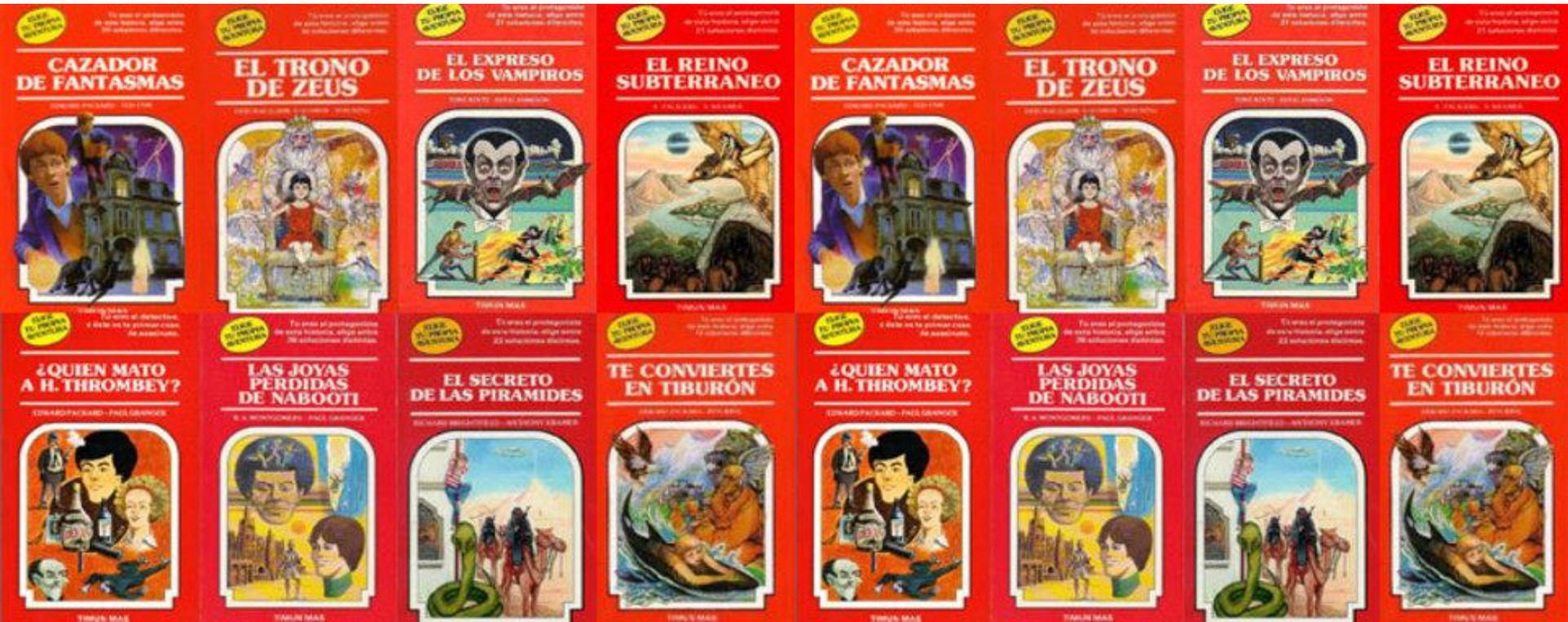
# MOOCs

*“BUFFET LIBRE”*



# MOOCs

“ELIGE TU PROPIA AVENTURA”



# 4. EJEMPLOS.

**INSPIRACIÓN**

*Narrativa Digital (III). Taller para Santillana (mayo 2016).*



**STAR**  
**LES JEDIS DEL CONOCIMIENTO**  
**WARS**

The image shows a title card for a Star Wars-themed workshop. The background is a black space filled with white stars of varying sizes. The word "STAR" is written in a large, yellow, outlined font at the top. Below it, the words "LES JEDIS DEL CONOCIMIENTO" are written in a smaller, white, bold, sans-serif font. A small rainbow flag icon is positioned to the left of the word "LES". At the bottom, the word "WARS" is written in the same large, yellow, outlined font as "STAR".

Abril 2016

## Narraciones digitales en el aula

Herramientas para su diseño, creación  
y evaluación



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



Narraciones digitales en el aula

Herramientas para su diseño, creación y evaluación

INSERT COIN

...

DOWNLOAD



Formación de acogida ASP La visita

Conócenos

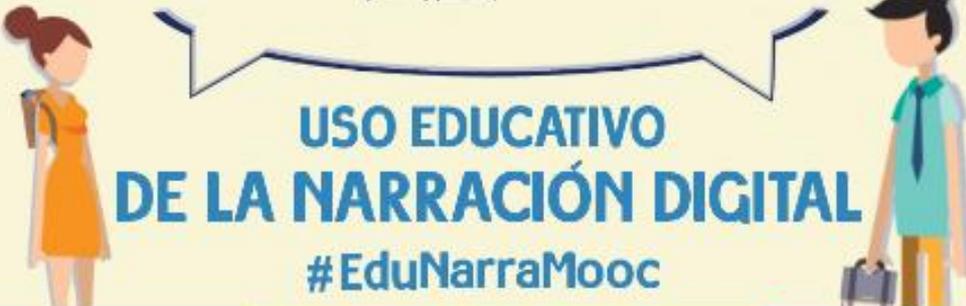
Para que te familiarices con nuestro día a día he pensado que nada mejor que **me acompañes** y conozcas el concesionario en el que trabajo.

Durante **La visita**, te explicaré todo lo que tiene que ver con nosotros, nuestra historia, nuestro negocio, nuestras actividades y nuestras instalaciones y te presentaré a mis compañeros.



The illustration features a collection of various digital devices including smartphones, tablets, and desktop monitors. These devices display different types of educational content: a calculator, a pie chart, a bar graph, a list of books, a Creative Commons license logo, a grid of icons, a hand pointing at a screen, a video player, and a document with a hand cursor. The devices are arranged in a cluster, suggesting a multi-device learning environment.

**USO EDUCATIVO  
DE LA NARRACIÓN DIGITAL**  
#EduNarraMoooc



Below the central text, there are two stylized human figures. On the left is a girl with her hair in a bun, wearing an orange dress and carrying a backpack. On the right is a boy wearing a light blue shirt, a dark tie, and yellow pants, carrying a briefcase. They are positioned as if they are looking at the digital content above them.

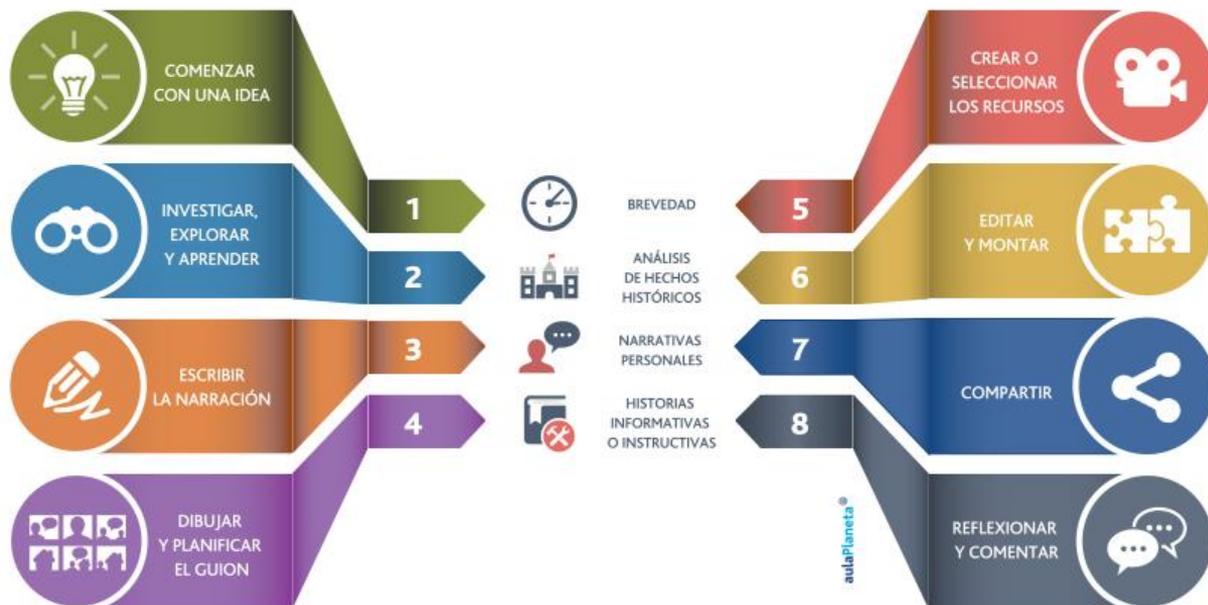


At the bottom left, there are two logos. The first is the logo of the Spanish Ministry of Education, Vocational Training and Sports, featuring the Spanish flag and the text 'MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTE'. The second is the logo of the Spanish Ministry of Culture, featuring the text 'MINISTERIO DE CULTURA'.

educaLAB moocintef

## Ocho pasos para usar en clase la narración digital o *digital storytelling*

La narración digital o *digital storytelling* es una técnica educativa que permite a los estudiantes aprender mediante la creación de historias apoyadas en el uso de las TIC. Te mostramos cómo usarla en el aula.





Buscar



Reto 3: Marcos Cadenato

Garbiñe Larralde  
EduNarraMoooc 3 ed



Reto 3  
Reto 3: Laura Lepez

Garbiñe Larralde



Reto 3: Sandra Ele

Garbiñe Larralde  
EduNarraMoooc 3 ed



Reto 3: Sandra Ele  
por Sandra Ele

Garbiñe Larralde  
EduNarraMoooc 3 ed



## EduNarraMoooc 3 ed

Garbiñe Larralde  
EduNarraMoooc 3 ed



Reto 3: Patricia Diaz

Garbiñe Larralde  
EduNarraMoooc 3 ed



Reto 3: Ana Sainz

Garbiñe Larralde  
EduNarraMoooc 3 ed



Seguir tablero



Reto 3: Melissa Avedaño

Garbiñe Larralde  
EduNarraMoooc 3 ed



Reto 3: José Mari Pereiro

Garbiñe Larralde  
EduNarraMoooc 3 ed



Reto 3: Luz María Silva

Garbiñe Larralde  
EduNarraMoooc 3 ed



reto 3: Inma Aparici Sancho

Garbiñe Larralde  
EduNarraMoooc 3 ed



Reto 3: Begoña Codesal



## Realidad Virtual en Educación



#VRMooc





# moocintef

Aprendizaje  
abierto  
en colaboración

[COOPERAMOOOC](#)[EDUCMoooc](#)[INSIGNIASMoooc](#)[MOOCBOT](#)[OPEN ETWINNING](#)[VISUALMoooc](#)

### BUSCADOR



### ENLACES DE INTERÉS

[> EducaLAB](#)[> Blog de INTEF](#)

## Finaliza #VRMoooc: mostrando puertas, liberando mentes...

marzo 13, 2017 - VRMoooc - Etiquetas: Educalab, INTEF, MOOC, VRMoooc

Planteaba nuestro amigo *Morpheo*: "¿Qué es "real"? ¿Cómo defines "real"? Si hablas de lo que puedes sentir, lo que puedes oler, probar y ver, lo "real" son impulsos eléctricos que tu cerebro interpreta". Así pues... ¿dónde acaba lo ficticio y cuándo empieza lo tangible? Tal vez, seguramente has tenido una



The only good  
is knowledge

The only evil  
is ignorance



"... si tú me cuentas un  
relato que enriquezca mi  
vida, yo,  
a cambio, te prestaré mi  
valiosa atención".  
Antonio Núñez  
(2007)

# MUCHAS GRACIAS

---

¡Nos vemos en las redes! :)

[info@acanelma.es](mailto:info@acanelma.es)

# XV Jornadas CRAI REBIUN

TALLERES PARA EL  
ÉXITO DE UN CURSO  
EN LÍNEA

Madrid, 15 y 16 de junio 2017



ELSEVIER



CAMBRIDGE  
UNIVERSITY PRESS

