



YoungArchers

Módulo 3
Narrativas digitales
accessibles



Co-funded by
the European Union

koena



CITIZENS
IN POWER

UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

MORNINGSIDE
montessori elementary

MONUMENTA





Declaración

El proyecto YoungArchHers está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se implementará desde enero de 2022 hasta enero de 2024. Sus publicaciones reflejan las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellas (Código del proyecto: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000034341).





Tabla de contenidos

| | |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| Declaración..... | 2 |
| Tabla de contenidos..... | 3 |
| Descripción del módulo | 4 |
| Objetivos de aprendizaje..... | 4 |
| Sección 1: Narrativas digitales | 5 |
| Sección 2: Narrativas digitales accesibles e inclusivas | 6 |
| Sección 3: Herramientas para la creación de narrativas digitales | 12 |
| Recursos..... | 20 |



Descripción del módulo

El objetivo de este documento es mostrar el potencial del patrimonio digital y las narrativas digitales para maximizar su impacto a la hora de educar a jóvenes estudiantes de 9 a 12 años sobre patrimonio arquitectónico. También ayudará a los docentes y estudiantes a comprender la importancia de desarrollar contenido accesible para el beneficio de todos. Con este fin, la sección 1 de este documento proporciona información sobre narrativas digitales con especial mención a sus usos y beneficios generales en educación. La sección 2 proporciona información específica sobre narrativas digitales accesibles e inclusivas. Finalmente, la sección 3 proporciona una lista de herramientas para la creación de narrativas digitales que se pueden utilizar en educación.



Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este módulo, los profesionales de la educación podrán:

- Identificar las nociones clave de las narrativas digitales y los beneficios para la educación.
- Implementar narrativas digitales en el contexto educativo.
- Demostrar la capacidad de reconocer y diseñar técnicas de narrativas digitales inclusivas y accesibles en educación.
- Utilizar distintas herramientas para la creación de narrativas digitales.



Sección 1: Narrativas digitales

El patrimonio se explica en los documentos de la UNESCO como "nuestro legado del pasado, con lo que vivimos hoy y lo que transmitimos a las generaciones futuras". **El patrimonio digital**, por lo tanto, se refiere a materiales informáticos, algunos de valor duradero, que deben conservarse para las generaciones futuras ([UNESCO, 2021](#)).

Las narrativas digitales utilizan herramientas multimedia para dar vida a las historias. Las historias digitales se pueden utilizar para explicar un concepto, para reflexionar sobre una experiencia personal, para volver a contar un evento histórico o para crear un argumento. Las historias digitales suelen ser videos que combinan audio, imágenes y videoclips para contar una historia. Esta es una práctica creativa relativamente nueva que no requiere conocimientos muy sofisticados de tecnología y producción de video. Algunos conocimientos básicos son suficientes, por lo tanto, una forma fácil de comunicarse y / o aprender.

A pesar de la gran cantidad de galerías, archivos, museos y colecciones con patrimonio digital, así como la gran variedad de herramientas para la creación de narrativas digitales, en muchas ocasiones estos recursos no se utilizan de manera efectiva en el contexto educativo ([Europeana, 2016](#)).

Usos generales de las narrativas digitales en educación

- Las narrativas digitales se pueden utilizar con fines educativos para permitir resultados de aprendizaje específicos.
- Los docentes pueden usarlas para presentar proyectos y temas.



- Es útil para que el alumnado obtenga una mejor comprensión de conceptos más abstractos.
- Los docentes también pueden usarlas para facilitar las discusiones en clase.
- El alumnado también pueden crear sus propias historias digitales y obtener múltiples beneficios, como profundizar en el análisis y síntesis de información, o mejorar la autoexpresión y uso de tecnologías.

Beneficios del uso de las narrativas digitales para el aprendizaje sobre patrimonio

Las narrativas digitales sobre patrimonio son una herramienta educativa útil por múltiples razones:

- Las narrativas digitales permiten **una mayor capacidad de descubrimiento** del patrimonio construido, y un acceso más amplio a docentes y estudiantes.
- El patrimonio construido es una rica **f fuente de información** a nivel transversal, por lo tanto, puede ser una excelente fuente de inspiración para la creación de narrativas digitales desde un punto de vista educativo (véase el Módulo 2, Sección 5 de esta guía).
- El avance de la tecnología favorece la **calidad audiovisual** de las narrativas digitales que se crean.
- Las narrativas digitales se puede utilizar para **la investigación educativa en acceso abierto**, a través del uso de licencias específicas de protección de los derechos de autoría.
- El formato digital de las narrativas **facilita encontrar** recursos con el uso de enlaces directos.

Sección 2: Narrativas digitales accesibles e inclusivas



Las narrativas digitales, que generalmente incluyen contenido multimedia que combina audio, imágenes y videos para contar una historia, es cada vez más importante en los contextos de enseñanza y aprendizaje. Esto se debe a que en un mundo cada vez más interconectado y multilingüe, las tecnologías digitales permiten nuevas formas de explicar historias.

En este sentido, a la hora de crear contenidos multimedia se deben incluir servicios de accesibilidad como subtítulos y audiodescripción, de lo contrario, se excluye a una gran cantidad de público. Además, estos servicios de accesibilidad también son beneficiosos para todas las personas, por ejemplo, los subtítulos son útiles para el público extranjero, para mejorar la comprensión del contenido de audio y visual. Además, aunque hoy en día el contenido multimedia a menudo incluye más de un idioma en sus versiones originales, cualquier espectador también puede requerir versiones accesibles del contenido de audio y video.

La legislación europea actual está cambiando hacia un enfoque accesible de las narrativas digitales con el fin de satisfacer las necesidades de todos los usuarios.

Las personas sordas y/o con dificultades auditivas, así como las que no pueden escuchar el audio, necesitan subtítulos/subtítulos para personas sordas (SpS) que son "una alternativa textual de la información auditiva que aparece en el audio" ([W3C WAI](#)).

En el ámbito del proyecto YoungArchers se pueden crear los siguientes tres tipos de contenido multimedia:



CONTENIDO 1: Podcasts (solo audio pregrabado)

Para solo audio pregrabado, los subtítulos/SpS permiten a las personas sordas y con dificultad auditiva acceder al contenido de audio. Además, se necesitan transcripciones para proporcionar acceso a las personas que son sordociegas y usan braille. Las transcripciones también pueden ser utilizadas por otras personas para mejorar la comprensión del contenido del audio.



CONTENIDO 2: Presentaciones animadas (video pregrabado sin audio)

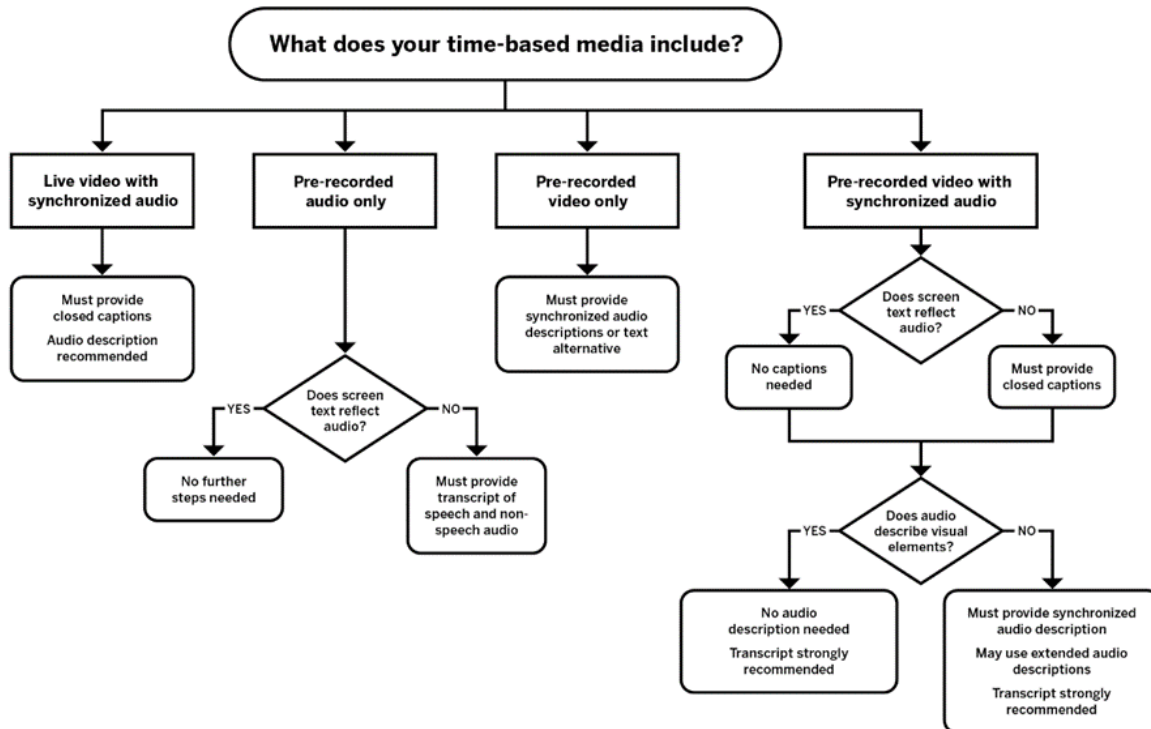
Para el vídeo pregrabado sin audio, la descripción de audio permite a las personas ciegas y con discapacidad visual que no pueden ver el contenido tener acceso a los elementos visuales.



CONTENIDO 3: Vídeo con audio sincronizado (vídeo pregrabado con audio sincronizado)

Para el contenido de video con audio sincronizado, se pueden aplicar subtítulos/SpS, transcripciones, audiodescripciones e interpretación de lengua de signos en función del tipo de contenido que se produzca.

El siguiente árbol de decisión, tiene como objetivo mostrar a los profesionales de la enseñanza detectar qué servicios de accesibilidad deben proporcionarse al crear el contenido multimedia.



CONTENIDO 1: Solo audio pregrabado.

- Opción 1: Si ya hay texto en la pantalla que refleja con precisión el audio, no se necesitan más pasos.
- Opción 2: De lo contrario, se debe proporcionar una transcripción del audio del discurso y de los otros elementos sonoros que sean relevantes para seguir la trama.

CONTENIDO 2: Solo video pregrabado.

- Opción única: se debe proporcionar la audiodescripción sincronizada con el contenido visual, o una alternativa de texto que presente la información visual del video.

CONTENIDO 3: Video pregrabado con audio sincronizado.

- Opción 1: ¿Hay texto en la pantalla que refleje con precisión tanto el audio como los elementos sonoros relevantes para la trama?
 - Solución 1: En caso afirmativo, no se necesitan subtítulos/SpS.



- Solución 2: En caso negativo, se deben proporcionar subtítulos/SpS sincronizados con el audio del contenido.
- Opción 2: ¿El audio ya describe los elementos visuales importantes? Por ejemplo, el texto en pantalla se habla tal como aparece
 - Solución 1: En caso afirmativo, no se necesita una alternativa de audio. Se recomienda encarecidamente una transcripción, pero no es obligatorio.
 - Solución 2: En caso negativo, se debe proporcionar una audiodescripción sincronizada de los elementos visuales.

Algunos consejos para crear contenido multimedia accesible:

1. Contenido de audio:

- Usar audio de calidad alta
- Evitar el ruido de fondo
- Hablar claro y despacio
- Dar tiempo a las personas para procesar la información
- Utilizar un lenguaje claro y fácil de entender
- Proporcionar una explicación de los elementos sonoros

2. Contenido de vídeo:

- Evitar el uso de flashes
- Tener en cuenta el hablante sea visible
- Asegurar que el texto superpuesto sea legible
- Planificar de la audiodescripción de la información visual
- Planificación del interprete de lengua de signos



Consejos para la creación de contenidos educativos en educación primaria

La accesibilidad en las narrativas digitales también es útil para la creación de contenido para la educación primaria, dado que el público objetivo incluye al grupo de estudiantes más joven. Por ello, es recomendable que los docentes sigan consejos sencillos que faciliten el aprendizaje del alumnado más joven:

- Crear una historia corta (menos de 5 minutos) para mantener la atención.
- Incluir imágenes significativas.
- Utilizar la música y lenguaje de narración apropiados para su edad.
- Acompañar la narración de subtítulos/SpS también puede ayudar a construir vocabulario.
- Mantener un ritmo lento en lo que respecta a las transiciones visuales y la narración (evitar que sea demasiado lento).
- Usar aplicaciones con las que el alumnado esté familiarizado.



Sección 3: Herramientas para la creación de narrativas digitales

El uso de herramientas digitales, como audio, videos e imágenes, es una alternativa creativa para desarrollar formas no tradicionales de aprendizaje y mejorar la participación en experiencias interactivas y, en paralelo, mejorar las competencias digitales.

Lista de herramientas digitales

Existe una amplia gama de herramientas digitales para facilitar la creación de narrativas digitales accesibles e inclusivas utilizando podcasts, juegos y videos.



Materiales visuales: Imágenes ideos (en orden alfabético)

→ [Artsteps](#)

Artsteps es una aplicación interactiva basada en la web para la creación de contenidos actividades de realidad virtual (VR) y espacios 3D realistas.

Coste: Gratis

Idiomas: Disponible en inglés.



Declaración de accesibilidad: No está disponible. Artsteps ofrece funciones de accesibilidad limitadas..

→ [Canva](#)

Canva es una herramienta de diseño en línea, muy útil para diseñar cualquier tipo de material promocional digital para posteriormente publicarlo en línea o imprimirlo.

Coste: Gratuito. Ofrece planes de pago para funciones avanzadas.

Declaración de accesibilidad : No está disponible. Canva ofrece funciones de accesibilidad limitadas.

Idiomas: Disponible en una amplia variedad de idiomas

→ [Flippity](#)

Flippity es una herramienta útil para convertir hojas de cálculo de Google en recursos útiles. Se pueden crear desde tarjetas didácticas hasta cuestionarios en línea. Esto permite a los docentes y estudiantes crear actividades para el aprendizaje.

Declaración de accesibilidad : No está disponible. Flippity ofrece funciones de accesibilidad limitadas.

Coste: Gratis

Idiomas: Inglés

→ [Genially](#)

Una herramienta que utilizan las escuelas para enseñar y aprender a través de materiales de aprendizaje interactivos, facilitando así la transformación



digital para todas las etapas educativas. Permite a los docentes motivar al alumnado a través de contenido interactivo. Permite aumentar las competencias digitales tanto de los docentes y como del alumnado.

Declaración de accesibilidad : No está disponible. Genially ofrece funciones de accesibilidad limitadas.

Coste: Gratuito. Ofrece planes de pago para funciones avanzadas.

Idiomas: Disponible en una amplia variedad de idiomas (no incluye el griego).

→ **Scratch**

Scratch es un entorno de programación visual basada en bloques que se puede utilizar para programar y como herramienta para la creación de narrativas digitales. Permite a los niños programar y compartir recursos interactivos como historias, juegos y animaciones con otras personas.

Idiomas: Disponible en una amplia variedad de idiomas

Declaración de accesibilidad : No está disponible. Scratch ofrece opciones de accesibilidad limitadas. Es una herramienta apta. para todo tipo de alumnado, incluidos los estudiantes con discapacidades. Sin embargo, el diseño de la interfaz no cumple con los principios básicos del Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL).



→ [StoryboardThat](#)

StoryboardThat es una herramienta para la creación de guiones gráficos en línea. Ofrece plantillas de guiones gráficos en blanco que los docentes pueden adaptar para sus estudiantes.

Declaración de accesibilidad: Sí, disponible en la página web

Coste : La cuenta básica es gratuita pero es limitada. Ofrece planes premium.

Idiomas: Disponible en una amplia variedad de idiomas (no está disponible en griego)

→ [Padlet](#)

Padlet es una herramienta online que permite crear murales colaborativos en el ámbito educativo. Los docentes pueden compartir diferentes recursos didácticos con sus compañeros y con su alumnado para la elaboración de cualquier proyecto. Además, los usuarios pueden trabajar al mismo tiempo dentro de un único entorno digital.

Declaración de accesibilidad: No está disponible. Scratch ofrece opciones de accesibilidad limitadas.

Coste : La cuenta básica es gratuita pero es limitada. Ofrece planes avanzados.



Idiomas: Disponible en una amplia variedad de idiomas

→ **Pixton**

Pixton es una herramienta en línea que sirve para la creación de personajes y cómics creativos. Se puede utilizar para reforzar los contenidos relacionados con las diferentes áreas del conocimiento del currículo educativo que engloba las etapas de Educación Primaria y superiores. Además de reforzar conocimientos, esta aplicación ayuda a ampliar conocimientos y a evaluar los contenidos trabajados desde una perspectiva globalizadora.

Declaración de accesibilidad: No está disponible. Pixton ofrece opciones de accesibilidad limitadas.

Coste : De pago

Idiomas: Francés, Español e Inglés

→ **Voki**

Voki es una aplicación que permite crear personajes animados con el fin de usarlos en el aula como una efectiva herramienta de comunicación con el alumnado.

Coste: La cuenta básica es gratuita pero es limitada. Ofrece planes avanzados.

Declaración de accesibilidad: No está disponible

Idiomas: Disponible en una amplia variedad de idiomas



Podcasts audioguías (en orden alfabético)

[Anchor \(Spotify\)](#)

Creación y distribución de podcasts.

Declaración de accesibilidad : No está disponible.

Coste :Gratuito

Idiomas: Disponible en una amplia variedad de idiomas

→ [Chat GPT](#)

Creación, adaptación y traducción de guiones para las narrativas digitales mediante el uso de la inteligencia artificial (IA).

Declaración de accesibilidad : No está disponible.

Coste : La cuenta básica es gratuita pero limitada. Ofrece planes avanzados.

Idiomas : Disponible en una amplia variedad de idiomas. Sin embargo, los modelos del lenguaje están optimizados para su uso en inglés.

→ [NaturalReaders](#)

NaturalReaders es una herramienta de texto a voz para crear audios a partir de texto para las audioguías.

Declaración de accesibilidad : No está disponible. NaturalReaders ofrece opciones de accesibilidad avanzadas.



Coste : La cuenta básica es gratuita pero es limitada. Ofrece planes avanzados.

Idiomas : Disponible en una amplia variedad de idiomas y tipos de voz.

→ [Audioguías Nubart](#)

Nubart es una herramienta que permite a los museos, monumentos históricos, salas de exposiciones y otros lugares de interés ofrecer audioguías multimedia a sus visitantes. Incorpora también los servicios de accesibilidad.

Declaración de accesibilidad : No está disponible No está disponible.
NaturalReaders ofrece opciones de accesibilidad avanzadas.

Coste : Opción para que los museos soliciten un presupuesto

Idiomas : Disponible en una amplia variedad de idiomas



Herramientas de aprendizaje específicas sobre patrimonio (en orden alfabético)

→ [Europeana](#)

Europeana es una biblioteca digital europea, de acceso libre, que reúne contribuciones ya digitalizadas de reconocidas instituciones culturales de los 27 estados miembros de la Unión Europea.



En sus fondos se incluyen libros, películas, pinturas, periódicos, archivos sonoros, mapas, manuscritos y otros archivos.

Declaración de accesibilidad : Sí, está disponible.

Coste :Gratuito

Idiomas : Disponible en una amplia variedad de idiomas

Casos prácticos

Existe una gran cantidad de ejemplos sobre narrativas digitales en línea, que se pueden utilizar para inspirar al alumnado en el diseño y creación de sus narrativas digitales a través de podcasts, juegos interactivos y recursos multimedia.

Ejemplo 1: Modelos 3D de Lublin

El proyecto Lublin 2.0 documenta el desarrollo espacial y arquitectónico de Lublin, Polonia, desde 1360 hasta 1930. La aplicación incluye blogs, mapas y modelos 3D que ofrecen una perspectiva en profundidad de la historia de la ciudad.

Ejemplo 2: Cosas que hablan

'Things That Talk' es un proyecto que tiene como objetivo explorar las humanidades a través de la vida de los objetos. Es un archivo vivo con historias sobre el mundo interconectado de las cosas. La plataforma facilita la narración de historias.

Ejemplo 3: ¡Hablemos de mitos, cariño!

Let's talk about myths, baby! es un proyecto que utiliza podcasts con historias de la mitología griega y romana para facilitar el aprendizaje sobre arqueología.



Recursos

- Europeana. (2021). [*Seven keys to unlocking digital heritage for use in education.*](#)
Europeana PRO.
- UNESCO (2005). [*Charter on the Preservation of the Digital Heritage.*](#) UNESCO
World Heritage Centre
- UNESCO (2023). [*World Heritage Media/Communication Training Workshop.*](#)
UNESCO World Heritage Centre.
- WAI/ W3C. (2021). [*Making Audio and Video Media Accessible.*](#) Web Accessibility
Initiative (WAI).