

Narrativa digital en la educación

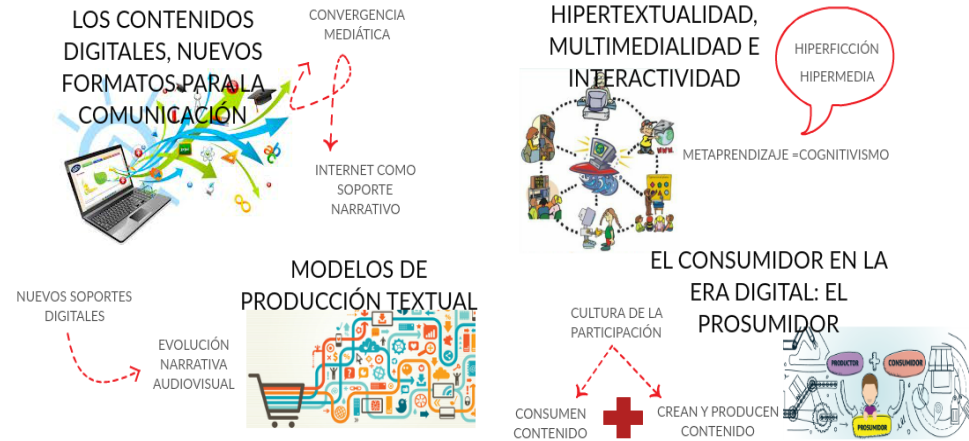
Facultad de Lenguas y Educación



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

La **convergencia mediática** es el concepto que atiende a la convivencia entre los nuevos y viejos medios de comunicación, favoreciendo el nacimiento de una cultura participativa e inteligencia colectiva.

TEORÍAS Y PARADIGMAS DE LOS CONTENIDOS DIGITALES



Convergencia mediática

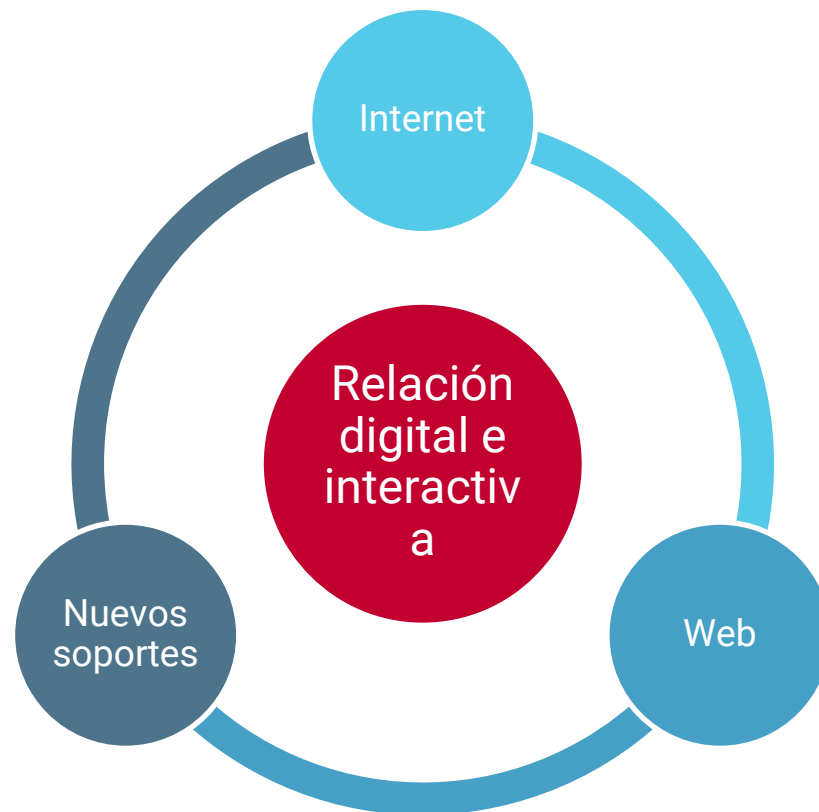


Evolución
tecnológica

Cultura participativa

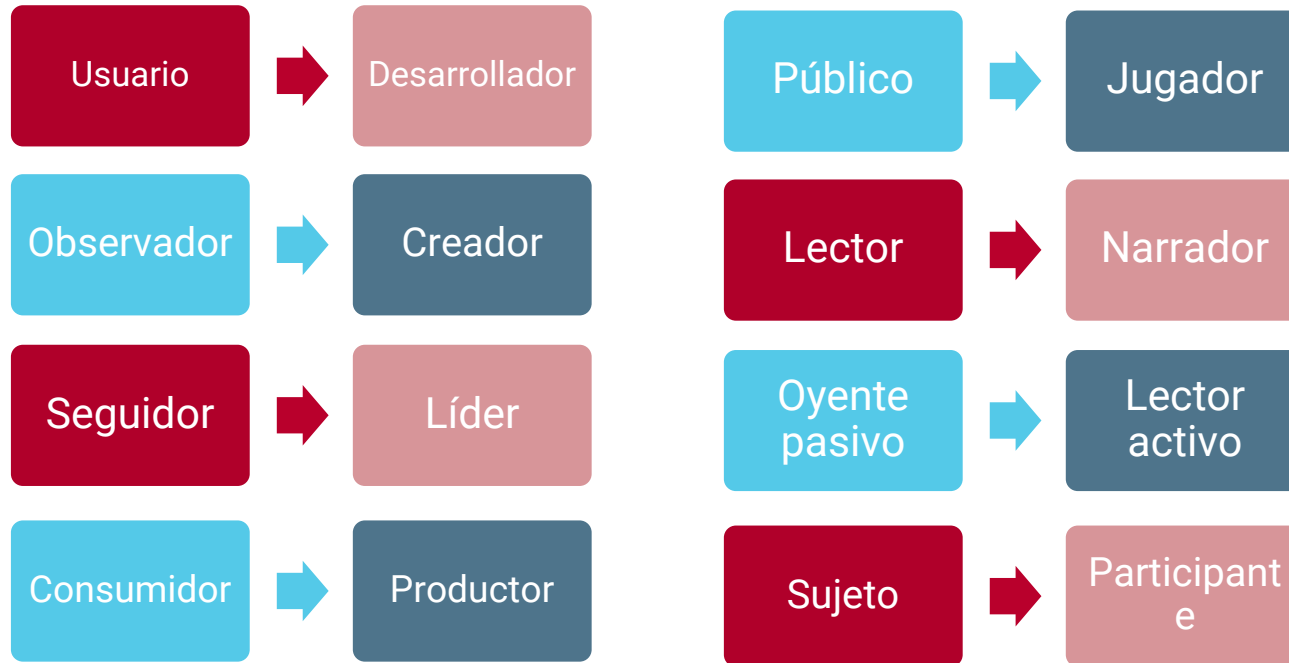


Inteligencia
colectiva



Nueva realidad

Ruptura de las relaciones asimétricas entre el productor de contenidos y el usuario



Nuevo ecosistema digital

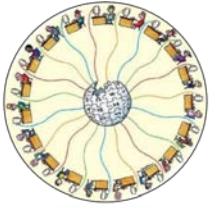
*Vehículo de contenido y modelo
único de interacción a través de la
Web*

Hipertextualidad

Multimedialidad

Interactividad





Hipertextualidad

Algunos conceptos...

Hipertexto

Herramienta con estructura no secuencial que permite crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes por medio de enlaces asociativos.

Intertextualidad

Los elementos que fundamentan al texto, otorgándole continuidad de sentido, coherencia y activación del conocimiento.

Hipermedia

Evolución del hipertexto y es definido como multimedia interactiva, donde convergen los medios audiovisuales de diferentes características con el fin de interactuar con el usuario.



Narrativa hipermedia

Estrategias usadas en el relato

Secuencia

*Secuencia
cronológica de
la historia y el
discurso
(Film/Cómic)*

Autor

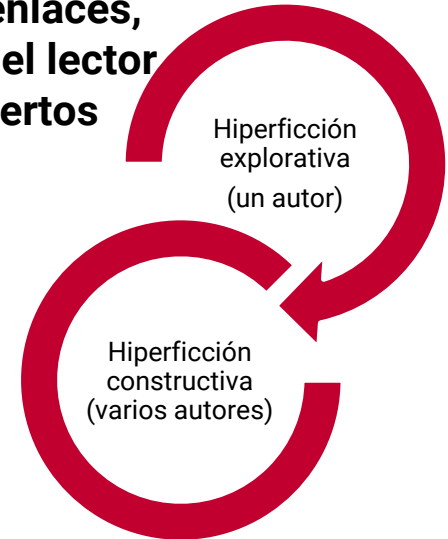
*Sin presencia
fija. Confundido
con el narrador*

Espacio lector

*Participación
del usuario en
la trama
(Interactividad)*

Narrativa hipertextual o hiperficción

**Relación de textos
conformados por enlaces,
cambio de roles en el lector
y contenidos abiertos**





Multimedialidad

Sonido + gráfico + animación

Según Noci (2008) la **multimedialidad** es definida como «la integración informática de varios medios o códigos expresivos en el interior de un mismo texto».

Un buen producto multimedia...

Calidad de pantallas

Calidad de interactividad

Valores estéticos

Calidad del dialogo entre el usuario y el sistema informático

Calidad técnica de concepción y realización

Facilidad de manejo

Pertinencia de la elección de la configuración





Interactividad

Según Orihuela (1997), se entiende como **interactivo** «un modelo de comunicación en el cual los papeles de emisor y receptor resultan intercambiables, accediendo ambos en las mismas condiciones materiales al canal y compartiendo la misma situación temporal».



Sábada (2000) define la **interactividad** como «la potencialidad de un sistema tecnológico de favorecer procesos comunicativos eficientes al permitir la presencia de elementos que hacen análoga la comunicación mediada por la tecnología al diálogo».



- Entretenimiento
- Educación
- Información
- Habilidades de aprendizaje

- Aventuras-acción (Mortal Kombat)
- Aventuras-mundo (Myst)
- Narrativas de varios jugadores (NetTrek)
- Narrativas de historias paralelas (narrativas cinemáticas)
- Narrativas de entornos de estado variable (Blockbuster)

- Selectivas
- Transformativa
- Constructiva

Modelos de producción textual

Creación de contenidos para la Web

Inclinación del público por la participación

Interacción con el vídeo en la red

Nuevos espacios de transmisión

Experimentación con las narrativas digitales

Contenidos

Tradicionales

- Videoblogs

- Webseries

Sitios Web

Google video

- YouTube

- Vimeo

- Dalealplay

Soportes

Wikis

- Blogs

- Redes sociales



La **autoetnografía** es una herramienta con la que el usuario describe la escena cultural en la que participan, haciendo uso de texto, sonido, imágenes en movimiento, etc.



Esta narrativa se caracteriza por el significado de los hechos, sus repeticiones y sus intenciones; las múltiples voces de las personas implicadas; y por su acción social.

En la escuela...
Inclusión de la tecnología en el aula

Habilidades del alumnado

Buscar información

Manipular herramientas tecnológicas

Contrastar información

Participar en la producción de contenidos

Cooperar en la producción de contenidos



Ecosistema digital

Interacción entre los usuarios de forma colaborativa y emergente

Productor-consumidor-sociedad

- Cultura de participación
- Acceso a la información
- Posibilidades de comunicación
- Producción de contenidos





Infornívoros

Son aquellos organismos que consumen información para existir. Los jóvenes optan por la tecnología como medio de vida



Inmigrantes digitales

Son aquellos que han tenido que adaptarse al nuevo entorno digital



Nativos digitales

Son jóvenes inmersos en las pantallas audiovisuales:

- Competencias digitales
- Aprendizaje experiencial
- Interactividad
- Colaboración
- Inmediatez
- Conectividad



Prosumidores

McLuhan y Nevitt (1972)

: son aquellos que produce y consume información

- Organizar nuevos recursos
- Revisor crítico
- Observador del proceso de producción
- Manipulador de las herramientas
- Dinamizador de la comunicación e interacción

Fenómeno Fan

Satisfacción personal de crear un producto basado en lo narrativo

Tipologías

- Sincronizaciones – *Narrativa y análisis de Pérdidos*- (<https://goo.gl/RQaXS4>)
- Recapitulaciones – *Pérdidos*- (<https://goo.gl/vhreSi>)
- Parodias- *The fine brothers*- (<https://goo.gl/vMQoEZ>)
- Finales alternativos- *Películas famosas*- (<https://goo.gl/9bS5sn>)
- Falsos avances y opning- *Guardianes de la galaxia II* (<https://goo.gl/vDmFJg>)
- Mashups- *Movie Trailer 2017*- (<https://goo.gl/PNg1Z2>)
- Adaptaciones- *Del libro al cine*- (<https://goo.gl/DbSHDN>)

Ejemplos más comunes

- Fanvids-*YouTube*- (<https://goo.gl/LePDdt>)
- Fanfics - *Fan fic ES*- (<https://goo.gl/W1x9rE>)
- Fanart- *Giphy*- (<https://goo.gl/JxS19n>)
- Musicafilk – *Filk Hall of Fame*- (<https://goo.gl/4RT5uS>)



Créditos de imágenes

- **Diapositiva 2.** Fuente: Elaboración propia
- **Diapositiva 3:** Fuente: Evolución tecnología. Recuperado de <https://goo.gl/AQVhws>
- Fuente: Construyendo resiliencia. Educoplay. Recuperado de <https://goo.gl/vVAEHq>
- Fuente: Inteligencia colectiva. Innomotion. Recuperado de <https://goo.gl/467w1z>
- **Diapositiva 5:** Fuente: La crisis actual. Recuperado de <https://goo.gl/GsfD9J>
- **Diapositiva 6:** Fuente: Inteligencia colectiva. Wikipedia. Recuperado de <https://goo.gl/jGwXKk>
- **Diapositiva 8:** Fuente: Emaze. Recuperado de <https://goo.gl/Zeh2uH>
- **Diapositiva 9:** Fuente: La interactividad y los medios digitales. Blog. Recuperado de <https://goo.gl/rQf1d6>
- **Diapositiva 10:** Fuente: Sivilalan. Recuperado de <https://goo.gl/diVr4Q>
- **Diapositiva 14:** Fuente: Nativos digitales. Recuperado de <https://goo.gl/sc94rV>
- Fuente: American education. Recuperado de <https://goo.gl/4sZZko>
- Fuente: El mito de los nativos digitales. Recuperado de <https://goo.gl/G5WNzK>
- Fuente: Interrupciones medios digitales. Marketing directo. Recuperado de <https://goo.gl/MAzS7x>



L&E



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA