

Narrativa digital en la educación

Facultad de Lenguas y Educación



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Máster en Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital

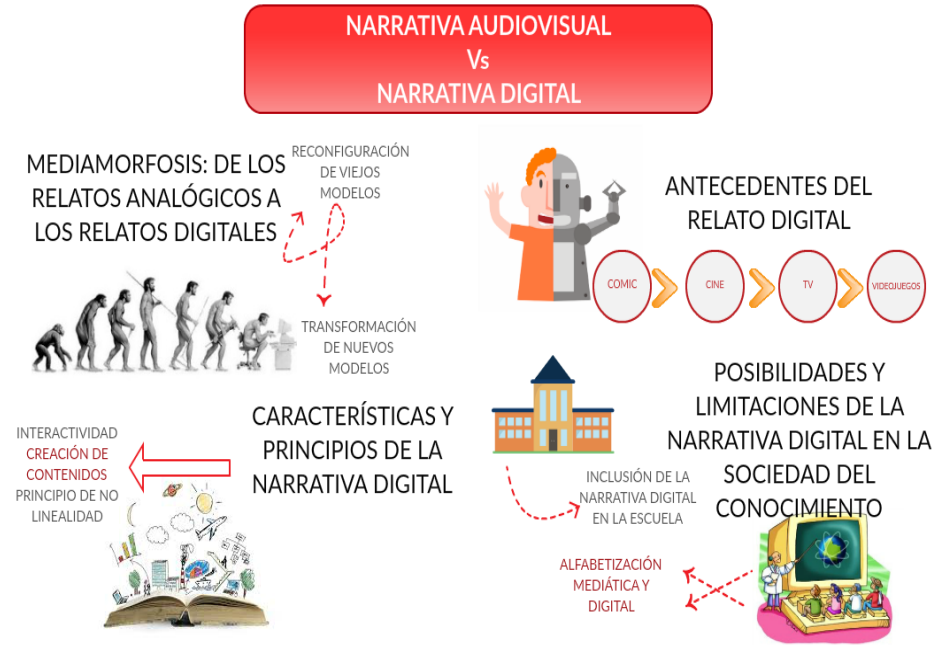
Narrativa digital en la educación

Facultad de Lenguas y Educación



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

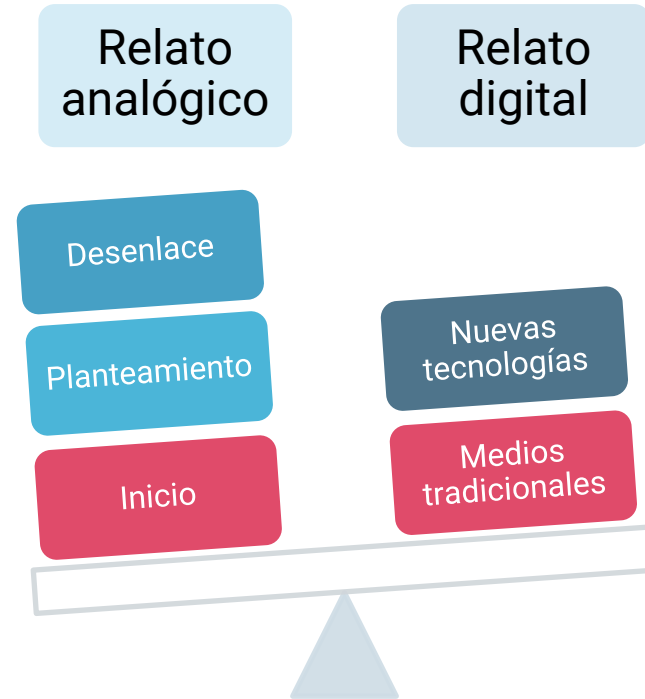
Los **medios tradicionales** y su característica de linealidad y orden secuencial han desarrollado de forma vertiginosa para dejar paso a los nuevos medios y su multiplicidad de opciones.



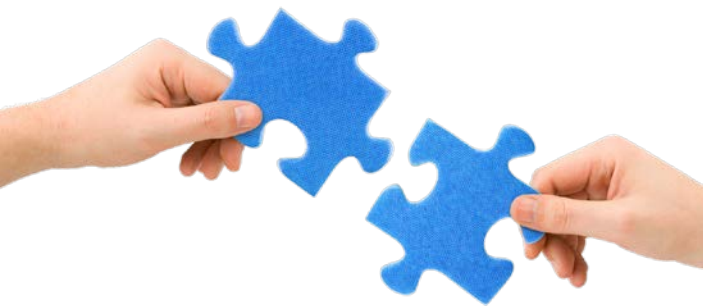


Revolución digital:

- No cambia el significado del relato y sus elementos
- Cambia el formato, los soportes y los géneros narrativos



Diferencias significativas



Entorno analógico	Entorno digital
Ámbito pragmático	
Interlocutores: comunidad de habla	Comunidades virtuales
Acceso limitado a destinatarios y recursos enciclopédicos	Acceso ilimitado
Mundo presencial con coordenadas físicas	Mundo virtual y ubicuo
Canal visual. Lenguaje gráfico	Multiplicidad de canales-Multimedialidad
Interacción diferida	Interacción simultánea
Alto coste	Bajo coste
Ámbito discursivo	
Linealidad	Hipertextualidad. Diversidad de itinerarios
Elaboración cerrada	Intertextualidad
Géneros tradicionales	Géneros nuevos
Ámbito del proceso de composición	
Procesamiento lento	Procesamiento eficaz
Sobrecarga cognitiva	Descarga cognitiva. Énfasis en lo estratégico
Aprendizaje heterodirigido	Recursos autodirigidos

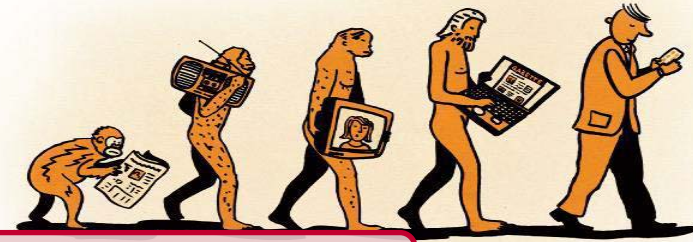


Según Martín-Barbero (2002), la **revolución tecnológica** exhibe la configuración de un ecosistema comunicativo conformado, no solo, por nuevos instrumentos, sino además, por nuevos lenguajes, saberes y modelos narrativos audiovisuales.

Medio	Desplazamiento	Apelación	Soporte	Proveedor	Temporalidad	Retroalimentación
Cine	Locales	Salas llenas	Proyector	Rollo/digital	Diferido	Unidireccional
Televisión	Hogar	Familia	Televisor	Antena/ cable-satélite	Diferido- directo	Unidireccional (analógica) Bidireccional (digital)
Nuevas pantallas	Itinerante	Receptor/ usuario/ interacción	Monitor, teléfono, tablets, etc.	Banda ancha/ Internet	Diferido- directo	Interactiva (web 2.0)



¿Qué aportan los nuevos medios frente a los medios análogos?



1

- Digitalización

2

- Convergencia mediática

3

- Divergencia de Internet

4

- Adaptación de los roles de publicación

5

- Fragmentación de las instituciones mediáticas

6

- Reducción control social





CÓMIC

Lenguaje verbo-icónico
conformado por imágenes y
viñetas
(Unidad de acción dramática)



Hasta la novela
gráfica digital



Desde la página
en prensa

El **cómic** digital está conformado
por sonido, efectos visuales y un
soporte digital
(Desarrollo tecnológico)





CINE

Según Alvira (2011), «las **películas** nos hacen testigos de emociones expresadas con todo el cuerpo, nos muestran paisajes, sonidos y conflictos físicos entre individuos o grupos».





Los «**universos expandidos**» son una colección de orígenes, materiales, historias, etc., que se derivan de novelas, cómics, videojuegos, series de televisión y otros medios (sin contar con las películas, sus adaptaciones escritas y radiofónicas).



TELEVISIÓN

Tipología de medios de comunicación audiovisual

Medios de comunicación tradicionales en línea

Medios de comunicación nativos

Medios de comunicación sociales

Medios de comunicación agregadores

Productos digitales

Interactivos

Bidireccionales





TELEVISIÓN

Hitos de la TV

1970-Imagen a color

2010-Apagón analógico

Actualidad-Implantación
TV digital (HD/3D)

Características nueva TV

Consumo no lineal

Personalizada

Socializada/Conectividad

Heterogénea

Multipantalla

Desarrollo digital

Internet

Nuevos soportes (tablets,
móviles, ordenadores, etc.)

Nuevos formatos
(Youtube, Social TV, etc.)

Nuevos géneros
(webseries)





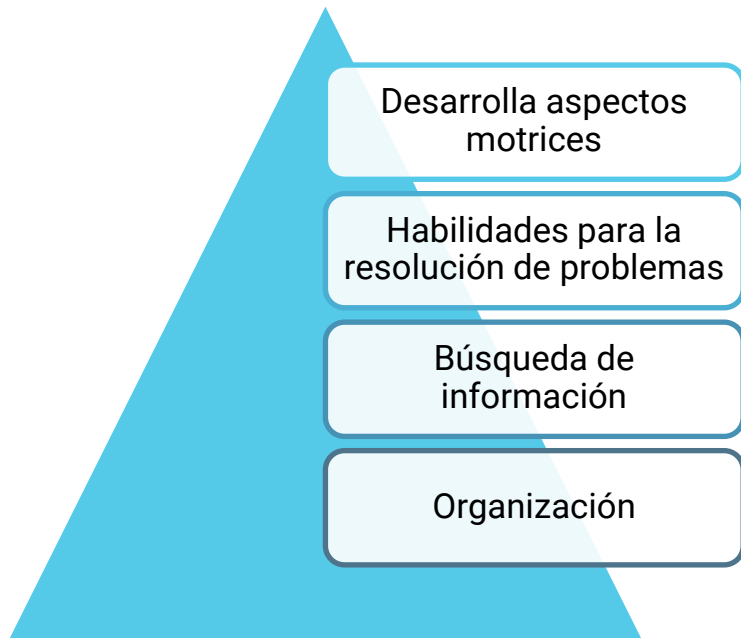
VIDEOJUEGOS

**Ciberespacio
Cibercultura**

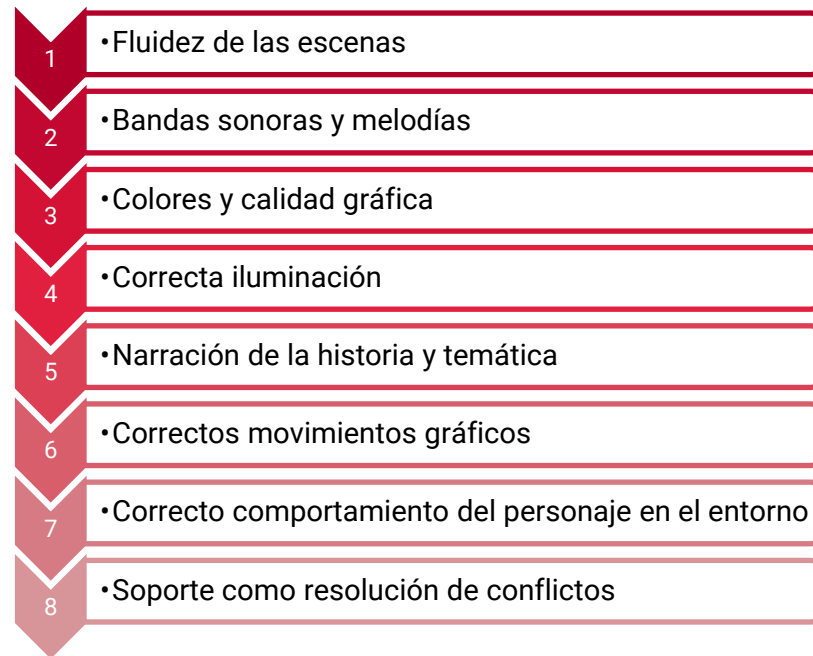
«**Serious games**»:
motivar al jugador,
formándole e
instruyéndole en
determinadas áreas.



El videojuego como aprendizaje



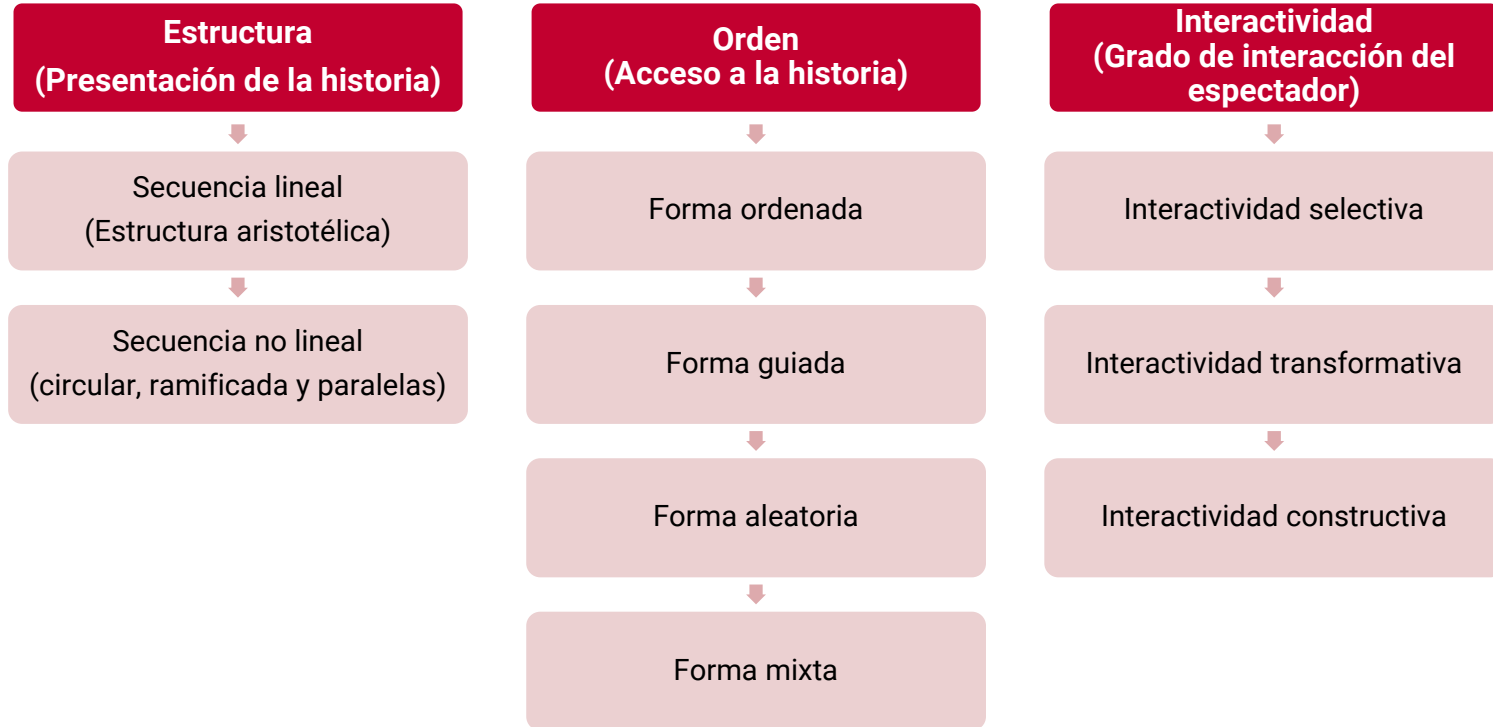
Características del videojuego educativo



Nuevo entorno mediático digital...



Diseño de la narrativa digital



La **alfabetización digital** consiste en disponer de ciertas habilidades que ayuden al individuo a buscar, obtener, procesar y comunicar información con el objetivo de transformarla en conocimiento.



La **narrativa digital** se conforma como una herramienta que desarrolla la alfabetización y las habilidades de los usuarios, desde edades tempranas, a través de procesos de aprendizaje.

El papel de las TIC en la narrativa digital

Ampliación de la oferta informativa

Creación de entornos más flexibles para el aprendizaje

Eliminación de las barreras espacio-temporales

Incremento de las modalidades comunicativas

Favorecer tanto el aprendizaje independiente y el autoaprendizaje como el colaborativo

Potenciación de los escenarios y entornos interactivos

Romper los clásicos escenarios formativos

Facilitar una formación permanente



Narrativa digital

Arte de contar historias a través de los medios digitales

Narrativa personal

Documentales

Relatos

Aprendizaje cognitivo

Aprendizaje emocional

Aprendizaje social

Aprendizaje motivacional



Créditos de imágenes

- **Diapositiva 2.** Fuente: Elaboración propia
- **Diapositiva 4:** Fuente: Devotional: The Puzzle of Interlocking Pieces. Ministry Insights. Recuperado de <https://goo.gl/5fcgeb>
- **Diapositiva 6:** Fuente. La inevitable transformación de los medios de comunicación. Blog Marketing Digital. Recuperado de <https://goo.gl/73Jo5C>
- **Diapositiva 7:** Fuente: Comics para educar. Blog toyoutome. Recuperado d <https://goo.gl/VpsCBK>
- Fuente: Diario de Barcelona. Todocolección. Recuperado de <https://goo.gl/UHZbRR>
- Fuente: La revolución del cómic digital. Perú21. Recuperado de <https://goo.gl/LU44CB>
- **Diapositiva 8:** Fuente: Cursos gratuitos Universia. Recuperado de <https://goo.gl/PffRk7>
- **Diapositiva 9:** Fuente: Universo Expandido. Frikimalismo. Recuperado de <https://goo.gl/7MRyKy>
- **Diapositiva 10:** Fuente: Televisión digital terrestre. Xakatá. Recuperado de <https://goo.gl/M9vCz3>
- **Diapositiva 11:** Fuente: Background. Dreamsteam. Recuperado de <https://goo.gl/sZ6Lgo>
- **Diapositiva 12:** Fuente: La industria del videojuego. Área Jugones. Recuperado de <https://goo.gl/vez9ek>
- Fuente: Top videojuegos educativos. Recuperado de <https://goo.gl/vcvUBo>
- **Diapositiva 14:** Fuente: Competencias digitales. Recuperado de <https://goo.gl/ijDyLK>



L&E



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA