

Facultad de Lenguas y Educación

**Patricia de Casas Moreno**

Doctora en Comunicación

Narrativa digital en la educación

Máster en Tecnologías de la Información y la

Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital



# Narrativa digital en la Educación

## Unidad 7. Planificación del proyecto transmedia y tendencias investigativas actuales



GLOBAL CAMPUS  
**NEBRIJA**

<b>Justificación</b>	<b>3</b>
<b>Objetivos</b>	<b>4</b>
<b>Mapa conceptual</b>	<b>4</b>
<b>Contenidos</b>	
<b>7. Planificación del proyecto transmedia y tendencias investigativas actuales</b>	
7.1. Estructura y organización de la narrativa: selección de ideas	5
7.2. Géneros y formatos: storyboard y el relato digital personal-educativo	10
7.3. Recursos tecnológicos en el aula	11
7.4. Presente y futuro de la investigación transmedia	14
<b>Evaluación de la unidad</b>	<b>17</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>18</b>

## Justificación

---

La narrativa transmedia constituye una cuestión clave, ya que consiguen construir sentido y dar valor al relato de modo organizacional. Asimismo, le otorga valor como experiencia pedagógica con el fin de generar nuevos códigos de comunicación a través de la práctica en el aula, favoreciendo los espacios para la enseñanza y el aprendizaje. A pesar que este tipo de metodología nace con para uso exclusivo del campo de la comunicación, cada vez es más popular, en el entorno educativo. Los docentes están interesados en realizar y llevar las practicas con el fin de expandir las historias de los estudiantes como motivación hacia el conocimiento y el aprendizaje. De este modo, la narrativa transmedia está cobrando valor en el mundo de la academia.

A lo largo de esta unidad didáctica, se atenderán a los aspectos más importantes para desarrollar y comprender una correcta metodología de un buen proyecto transmedia. En este sentido, el estudiante abordará los siguientes conceptos. En primer lugar, atenderá a la estructura y a la organización de un proyecto transmedia. De este modo, conseguirá ser capaz de seleccionar las ideas más interesantes para su proyecto. Asimismo, se puntualizarán los géneros y formatos más utilizados en el contexto educativo. Para ello, se detallará la utilización del storyboard y también, el relato digital personal-educativo como metodologías de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, se conocerán los recursos tecnologicos en el aula y se especificará el actual rol del profesor y el alumno. Por último, se determinará el presente y futuro de la investigación transmedia tanto en el campo comunicativo como educativo.

## Objetivos

---

La unidad 7 pretende a través de sus contenidos alcanzar una serie de objetivos generales y específicos. En el caso del objetivo general, este tema trata de comprender y conocer la planificación de un proyecto transmedia, así como, las tendencias investigativas actuales.

Por otro lado, en cuanto a los objetivos específicos se detallan los siguientes:

- Analizar la estructura y organización de la narrativa digital y transmedia.
- Conocer los géneros y formatos más utilizados como metodología de enseñanza-aprendizaje.
- Evaluar los recursos tecnológicos en el aula.
- Descubrir el presente y futuro de la investigación transmedia.

## Mapa conceptual

---

Planificación del proyecto transmedia y  
tendencias investigativas actuales



Fuente: Elaboración propia

## Contenidos

### 7. Planificación del proyecto transmedia y tendencias investigativas actuales

#### 7.1. Estructura y organización de la narrativa: selección de ideas

Para resumir la narrativa transmedia, hay que atender a una fórmula bastante sencilla. Esta fórmula está conformada de la siguiente manera  $IM + CPU = NT$ . Aunque parezca irrelevante, dentro de esta fórmula se encuentra la popularidad de esta nueva metodología. En este sentido, estas siglas están definidas por IM: Industria de los medios, CPU: Cultura participativa de los usuarios y NT: Narrativas transmedia.

Sin duda, hay que destacar que en el período de 1980, debido a la expansión de la televisión por cable y el auge de las iniciales antenas, la fragmentación de la audiencia comenzó a cobrar relevancia. Debido a la gran oferta de canales y contenidos más específicos, era complicado aunar a los consumidores en un mismo espacio. Sin embargo, es con la aparición de la World Wide Web y la transmisión de las nuevas formas de comunicación digital interactiva el motivo por el cual se fragmenta aun más el escenario comunicativo. Desde los videojuegos hasta la aparición de los dispositivos móviles, la audiencia se identifica por pasar horas y horas consumiendo estos nuevos entornos digitales, relegando a un segundo planos los medios analógicos como es la televisión, el cine o la lectura. Frente a esto,

**Scolari (2014) señala que ya el proceso de fragmentación ha quedado obsoleto y que ahora se debe hablar de atomización de las audiencias. Esto quiere decir que ya no se trata de un fenómeno cultural simplemente, sino que implica un ataque al modelo de negocio hasta ahora conocido.**

La industria televisiva o cinematográfica siempre ha estado en auge, gracias a que los espectadores absorbían sus productos pero ahora ese mismo públicos, distribuye su tiempo en disparejas prácticas de recepción mediática. Es en este punto que la narrativa transmedia comienza a cobrar relevancia y se presenta como una posible solución para afrontar la atomización de las audiencias, al fin y al cabo, esta nueva forma de comunicación consigue abarcar múltiples medios y dispositivos para relatar un solo hilo narrativo.

Hay que destacar un nuevo concepto que surge en este nuevo panorama comunicativo (Russac y Lambert, 2013).

**Este concepto es el de Alfabetismo Transmedia que se concreta como la destreza para leer, escribir e interactuar, a través de una esfera de plataformas, herramientas y medios. Estos advierten signos y oralidad, escritura manual e impresa, televisión, radio, cine y más recientemente las redes sociales digitales.**

Asimismo, estos autores tantean una atrayente discusión sobre la calidad o no de que el Alfabetismo Transmedia de que este concepto substituya en los entornos educativos las clases de lenguaje. Esta cuestión señala que es primordial la formación crítica en los beneficiarios con respecto a las plataformas tecnológicas y las circunstancias de uso de éstas, el licenciamiento de contenidos y las extensiones de dicha práctica en los



métodos educativos (Figura 1).

Figura 1: Alfabetismo transmedia

Fuente: Scolari (2015)

Por otro lado, antes de señalar los pasos que hay que seguir para crear un proyecto trasmedia, es necesario atender a los cinco principios, que debe cumplir un proyecto educativo para ser calificado trasnmedia:

- **Construcción de mundos:** consiste en desmenuzar la historia con el fin de poder utilizar sus diferentes tramas y emitirlas a través de los múltiples formatos y medios que se seleccionen
- **Múltiples entregas a través de diferentes formatos y canales:** este punto es una de las características innatas de un proyecto transmedia, ya que se trata de expandir el universo de la historia y compartirla con el resto de prosumidores.

- Inmersión vs extracción: el estudiante se sumerge en el mundo de la historia pero a su vez se involucra en la misma. De este modo, el discente se convierte en el protagonista del relato.
- Comunidad vs multiplicidad: la narración es flexible y permite alternativas, así como, la creación de nuevas historias de los usuarios. El fenómeno fan aumenta sin precedentes en busca de producciones nuevas y actuales.
- Expansión vs profundidad: los propios participantes hacen circular los contenidos y a la misma vez, crean su propia mensaje, añadiéndoles valor.

Tras haber hecho este pequeño recorrido por las secciones más importantes de un proyecto de este tipo, es importante detallar cuál es la metodología idónea para crear un proyecto transmedia. Por lo tanto, son cinco los aspectos a tomar en consideración (Castro-Antonio, 2016) (Figura 2):

- Planteamiento: hay que pensar detalladamente qué historia se va a expandir, cuál es el público objetivo y cómo, posteriormente, se puede evaluar el modelo.
- Planeación: se trata de decidir y reflexionar sobre cuál es el mensaje que se quiere transmitir, elegir la forma de construirlo y sobre todo, lo más importante, seleccionar qué medios o plataformas se van a utilizar para transmitirlo.
- Armar la historia: este punto recoge las directrices para saber cómo mostrar el proyecto. De este modo, hay que crear el mundo, los personajes, los contextos, las relaciones de los personajes y los conflictos que puedan ocasionarse en busca de resolución de problemas.
- Especificación de medios y tecnologías: es importante incluir el uso de videojuegos y tecnología móvil en el proyecto, ya que son los medios de comunicación más notorios en la actualidad. Asimismo, es interesante integrar la realidad virtual, la transmisión de vídeos, los sitios web y las redes sociales para la construcción del proyecto transmedia.
- Definición de mecanismos de motivación: es importante buscar el compromiso y participación del alumnado. Además, estos mismos, deben ser una comunidad colaboradora con el fin de establecer un aprendizaje por descubrimiento e investigación.





Figura 2: Metodología para un proyecto transmedia

Fuente: Castro-Antonio (2016)

Según Ryan (2014: 34-36), existen una serie de componentes de los mundos narrativos, entre los que incluyen los transmediales, que son necesarios destacar:

- **Existentes:** incluyen los personajes y los objetos significativos en la trama.
- **Escenario o espacio:** donde los existentes se localizan, en ocasiones indeterminado.
- **Las leyes físicas o principios:** que dependen en gran medida del género de la narrativa y que son determinantes en los acontecimientos.
- **Normas sociales y valores:** principios que determinan las obligaciones de los personajes y que son una importante fuente de narratividad, puesto que su transgresión implica cambios de estado.

- Acontecimientos o las causas del cambio de estado: que se desarrolla en el marco temporal de la narración, tanto en sentido amplio, como el origen o los acontecimientos que preceden al inicio del relato, o en sentido limitado, como los centrales del relato o los expresados en concreto por el medio
- Acontecimientos mentales o emocionales: las reacciones de los personajes ante el estado de las cosas, que se unen a los acontecimientos físicos y que constituyen las motivaciones y reacciones de los personajes.

Por otro lado, Ingrid Kopp, directora de Iniciativas Digitales en el Tribeca Film Institut. Kopp realizó para la X Media Lab Conference en Suiza una interesante presentación, donde señaló las 15 cosas que hay que aprender sobre un proyecto transmedia (inevery Crea, 2013):

- «Las historias son importantes»
- «La tecnología ha cambiado nuestra manera de ver y hablar del mundo»
- «Cae rápido para caer mejor»
- «Hay que aprender a escuchar porque la narración trata tanto sobre la audiencia como sobre la historia»
- «Transmedia da voz a las iniciativas locales»
- «Debemos convertir la interacción en la propia historia»
- «Colaborar no siempre es fácil»
- «El diseño de la experiencia de usuario forma parte también de la propuesta como narradores»
- «Identificar claramente tus objetivos, y el significado del éxito en tu proyecto o te perderás por el camino»
- «La audiencia también tiene su propia audiencia»
- «Las historias pueden ser tanto software como hardware»
- «Deleitar a la audiencia a veces debería ser el fin en sí mismo»
- «Tenemos que ofrecer un trabajo realmente interactivo y no solo hablar de él»

- «Es imprescindible tener una estrategia para alcanzar el éxito»

En conclusión, crear un proyecto transmedia no es una tarea sencilla, ya que hay que partir de las emociones y gustos de los espectadores. Del mismo modo, a nivel educativo, este tipo de trabajo consigue que aumente la interactividad de los alumnos y que se alcen como prosumidores, compartiendo sus propios relatos en una comunidad de fan, que cada día crece más.

## 7.2. Géneros y formatos: storyboard y el relato digital personal-educativo

Las historias se han compartido en todas las culturas como medio para distraer, instruir, conservar la cultura o infundir un sistema de valores íntegros. En este sentido, en contraste de un texto escrito, el cuento o relato oral y, aún más, a nivel audiovisual, brinda la posibilidad de improvisar con el auge de los insólitos formatos interactivos. De este modo, los participantes consiguen experimentar la narración en las formas tradicionales a través de otros géneros, incluyendo la poesía, el canto, el humor o incluso, el teatro.

La narración digital esta conformada por la composición de narración con contenido digital para crear cualquier tipo de contenido. Gracias a la multiplicidad de recursos, que ofrece, estas historias digitales se pueden producir a través de películas interactivas con audio y efectos visuales o con otro tipo de herramientas de presentación. Algunos profesionales del aprendizaje, profesan que como técnica pedagógica, la narración se puede aplicar de manera efectiva a casi área. La construcción de un relato o narración y posteriormente, comunicarlo, requiere reflexionar sobre este tema y, sobre todo, sobre las perspectivas de la audiencia, en este caso, los alumnos (Driscoll & Carliner, 2005; Ohler, 2013).

Continuando con esta misma línea de estudio, uno de los proyectos pioneros en narrativa digital viene de la mano de la BBC Storytelling, quién consiguió compartir relatos de todo el país de Reino Unido. Una práctica similar, también la hizo la radio pública San Francisco KQED Digital Storytelling. Esta emisora solicitaba historias digitales de los educandos de secundaria para averiguar sobre la cultura local. De este modo, se conseguía que los estudiantes experimentaran con herramientas de creación y desarrollaban habilidades y competencias digitales en torno al uso del storytelling (López-Olano, 2014).

Llegados a este punto, es importante destacar cuáles son los formatos más utilizados para llevar a cabo la narrativa digital en el aula. Estos formatos, serán el punto de partida las historias expandidas de los alumnos del centro. Por un lado, el storyboard es una herramienta que se identifica por la creación de un guión gráfico a través del conjunto de ilustraciones organizadas de forma secuencial y cuyo fin es servir de guía para comprender una historia. De este

modo, a partir de este formato, se desarrolla cualquier proyecto audiovisual y digital, ya que por obligación hay que concretar las partes de la historia para luego, ser proyectada.

Por otro lado, hay que señalar el relato digital personal. Este relato, también conocido por las siglas RDP, consiste en la narración y documentación de una experiencia significativa personal. A través de esta producción, se puede compartir un testimonio, ideas, sentimientos, entre otros, empleando medios, programas y recursos digitales. Según Hellen Barret (2005), las narrativas digitales promueven el aprendizaje profundo debido a una serie de estrategias: la reflexión; el compromiso del alumno con la actividad; el aprendizaje fundamentado en proyectos personales y creativos; y la integración efectiva de las tecnologías en los procesos educativos.

**Por este motivo, un relato en primera persona, se alza como un dispositivo pedagógico por el cual se logra acceder a los recuerdos, a las experiencias y a las expectativas, inquiriendo en entorno afectivo, social e imaginativo del ser humano.**

Según Bruner (en Educoforics, 2016), las personas pueden llegar a construir una identidad gracias al poder que tienen por fabricar historias sobre uno mismo. En este sentido, desde su perspectiva, la importancia del pensamiento narrativo es muy importante, ya que es a partir de las narraciones, que el ser humano construye y comparte significados para comprender el mundo, y del mismo modo, también ayuda a la constitución de la cultura.

**Por otro lado, Bruner (2004) destaca que aquella persona que escribe una narrativa autobiográfica, alcanza los roles de autor, narrados y personajes substancial de la historia de forma simultanea.**

De este modo, dada su propiedad de construcción individual, colectiva, social y cultural, las narrativas se alzan como un espejo colectivo, ya que las narrativas personales reflejan las creencias y expectativas de la sociedad. Por su parte, Lambert (2010) considera que las experiencias transmitidas en un relato personal, permiten dar paso a la imparcialidad, la interpretación y recreación de los sucesos referidos. Con ayuda de los recursos digitales como el audio, la música, la imagen, entre otros, estos relatos amplían sus formatos de representación, ayudando a construir memorias más completas.

### 7.3. Recursos tecnológicos en el aula

Actualmente, es necesario analizar los componentes sociales, comunicativos y cognitivos, que componen el fenómeno transmedia, sobre todo, en educación. Del mismo modo, es importante revisar y fomentar las potencialidades de

aprendizaje del alumno. Por ello, el aprendizaje transmedia es una propuesta cuyo objetivo es alcanzar un el reconocimiento de la actual esfera, tanto pública como privada.

**Según Lévy (2004), la realidad contemporánea debe observarse como un ecosistema de carácter social, técnico y cultural, que modifica las condiciones de la existencia de las personas, instituciones y sectores.**

Esta nueva modificación está vinculada a nuevas dimensiones de realidad como son lo virtual, lo digital y lo interactivo, convergiendo hacia la inteligencia colectiva. Por este motivo, la cultura popular está caracterizada por no ser estática, ya que debido a los cambios y evolución de la tecnología, ésta, se está redefiniendo. En este sentido, las explicaciones teóricas (antropología y los estudios culturales) conciben la cultura popular desde tres ámbitos específicos (Amador, 2013):

- Cultura popular y cultura de élite.
- Cultura popular concebida por el auge de los medios de comunicación masivos.
- Cultura popular híbrida

Continuando con esta línea de estudio, hay que señalar que la convergencia mediática también se está viendo influenciada a través de la cultural popular, visual y digital. Lo popular, ya se consume unicamente por imposición, sino que ahora, está construida por la ecología de medios (McLuhan, 1996). Por este motivo, Jenkins (2008) insiste en que «la narración contemporánea se ha convertido en un arte de crear mundos», en el sentido que, a medida que los prosumidores van creando entornos interactivos y persuasivos para el usuario, éste espectador descubre que estos productos en algunas ocasiones no se pueden explorar por completo a través de un único medio. Gracias a esta nueva transformación comunicativa y las características transmediáticas, el usuario consigue ser protagonista del mundo. De este modo Orozco (2010), señala que frente a esto, hay que ser capaces de instaurar una correcta actitud crítica debido a la multiplicidad de pantallas que existen en la actualidad. Con ello, se consigue generar un Nuevo paradigma educativo a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En definitiva, se demanda el desarrollo de prácticas pedagógicas, que ayuden a formar al

alumnado en la búsqueda de información a través de los múltiples formatos, que existen en Internet, así como, los diversos lenguajes y medios de comunicación como forma de transmisión. Asimismo, es importante reforzar la interactividad entre el estudiante y el profesor, ya que a día de hoy, el profesor no solo se dedica a transmitir conocimiento, ahora, se erige como mediador de aprendizaje a través de la comunicación transmedia.

Según Scolari (2013), «la escuela no se ha adaptado a la realidad digital». Esto es debido al auge de las nuevas tecnologías, a la poca formación de los docentes y a la posición de los alumnos como nativos digitales. En este sentido, es complicado establecer una jerarquía en el espacio educativo cuando el estudiante conoce y comprende mejor las nuevas tecnologías. Por ello, el autor señala que:

**La jerarquía entre alumno y profesor se romper y la formación es necesaria para el docente frente a este nuevo ecosistema digital.**

Todo indica que para que la educación digital llegue a ser efectiva en el actual desarrollo tecnológico, debe prestar atención al desarrollo de las competencias. Con esto, se quiere conseguir que introduzca al estudiante en contextos donde pueda interactuar y conseguir un mejor aprendizaje. Una de las mejores formas de alcanzar que el discente se involucre a partir de la narrativa transmedia. Sin duda, los alumnos están constantemente rodeados por multiplicidad de plataformas, que mantienen el mismo hilo conductor y del mismo modo, propician nuevas metodologías activas en el aula. Asimismo, desarrollan estrategias nuevas de aprendizaje y es realmente útil para la inclusión del proceso comunicativo, así como, colaborativo en la escuela. En definitiva, con ello se consigue que la experiencia se vuelva globalizada, desarrollando la creatividad, generando nuevas competencias, produciéndose cambios de rol en la escuela y favoreciendo el pensamiento crítico de los estudiantes. Gracias a estos cambios, dentro del ecosistema comunicativo y educativo, el aula convencional evoluciona a un aula transmedia, donde el conocimiento es levantado por todos los participantes.

Hay que destacar que para establecer una metodología de enseñanza-aprendizaje con la narrativa transmedia, es necesario seguir una serie de pautas:

- Tengo una historia que contar.

- Búsqueda de información sobre la historia seleccionada.
- Desarrollo de pruebas para alcanzar el objetivo.
- Entornos de colaboración.
- Continuación del aprendizaje.

Según Scolari (2010), una educación inspirada en las narrativas transmedias a través del uso de las TIC, implica del mismo modo, prácticas pedagógicas de participación y entornos colaborativos. La pedagogía de la enunciación individual, según señala el autor, es monomediática, centrada únicamente en el libro de texto y el docente, mientras que la implantación de un aula transmedia, genera transferencia de conocimiento, una pedagogía participativa, dinamizadora y colectiva, donde el relato se construye entre todos.

Continuando con esta campo de estudio, es importante diseñar una narrativa transmedia, que incluya actividades que pueda facilitar la alfabetización digital; explorar los beneficios pedagógicos del uso de la narrativa transmedia en un contexto de educación y referir los impactos del uso de la narrativa transmedia en la inmersión digital del alumnado; y la implicación cognitiva, social y emocional. Según Barbero (1997) traza como las nuevas tecnologías se truecan en dispositivos de dominación y alienación, pero también enfatiza como estas, pueden ser provechosas para la reivindicación cultural y los movimientos sociales. Por su parte, Piscitelli (2009) proyecta a la generación de nativos digitales como una clase cognitiva nueva, en la cual urge la necesidad de mediadores tecnológicos inter generacionales. Estas reseñas, prueban que el concepto de transmedia solo es el punto de partida de un campo mucho más amplio que la publicidad y la industria del entretenimiento.

## 7.4. Presente y futuro de la investigación transmedia

En octubre de 2011 se publica el Transmedia Manifesto con ayuda de un grupo de estudio, conformado por múltiples investigadores especializados en la materia. Este manifiesto aglutina once tesis, que son consideradas como los fundamentos de la narrativa transmedia. Sin duda, hay que hacer mención a que la narración ha evolucionado de forma vertiginosa gracias al proceso de digitalización y a la convergencia mediática, consiguiendo que los usuarios se conviertan en prosumidores y en experimentadores. Por ello, es necesario detenerse en cada una de las once tesis y explicar los rasgos más característicos de ellas (CCCBLAB, 2016):

1. Reclamar la realidad. La ficción reemplaza la realidad, embaucando al experimentador.
2. Madrigueras de conejo. La historia brinda diferentes alternativas para que el experimentador seleccione la más conveniente, según el medio de comunicación.

3. Universo de la historia. El experimentador selecciona entre las diferentes alternativas, convergiendo en un único universo de la trama.
4. Interactividad. Los experimentadores se comunican a través de sus avatares personajes de ficción, participando de forma activa en la historia.
5. Contenidos generados por los usuarios. El universo de la historia permite al experimentador a participar de forma activa en la trama.
6. Carácter transmedia. Se produce una expansión narrativa, donde el relato no queda relegado a un solo medio de comunicación, sino a varios, dependiendo el nuevo giro que se le quiera dar a la historia.
7. Narración basada en el lugar. El experimentador visita lugares reales, que posteriormente, son parte del universo de la historia.
8. Quietos e inquietos. Se consigue aunar a experimentadores de diferentes perfiles.
9. Infinitud. El universo de la historia tiene la capacidad de convertirse en una historia interminable por sus multiplicidad de hilos argumentales.
10. Multipago. Se puede utilizar la modalidad de pago como método de motivación a las múltiples contribuciones que pueda aportar cada experimentador.
11. Trabajo en colaboración. Este tipo de historias se desarrolla a través de entornos de colaboración, donde emergen experimentadores con dispares habilidades y competencias.

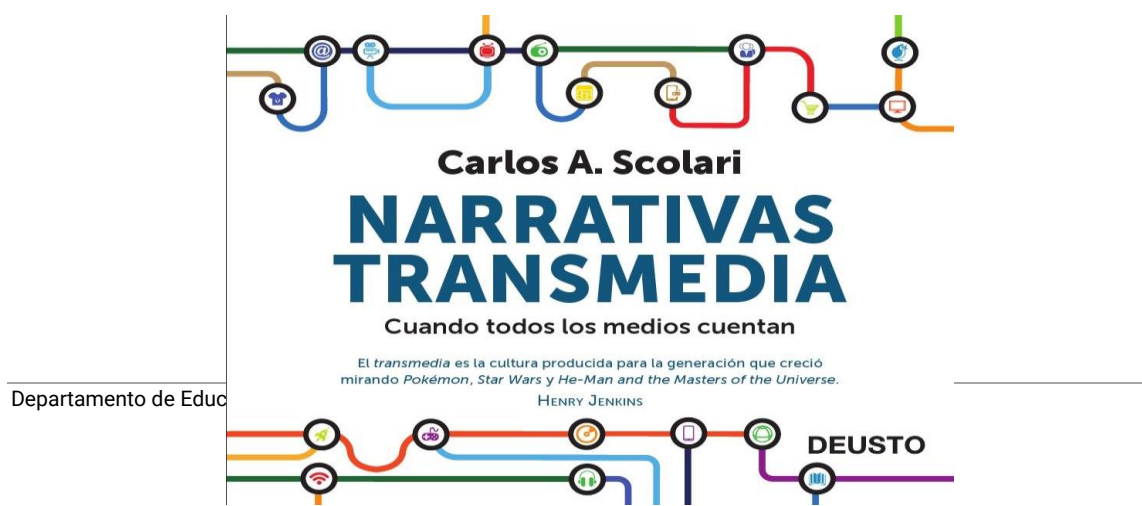
Por otro lado, Scolari (2013: 38), investigador pionero de la narrativa transmedia en España, señala En su libro, *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, una serie de tuits, que resumen el contenido de cada capítulo (Figura 2):

- «#NarrativasTransmedia: relato que se extiende a través de múltiples medios + participación prosumidores»
- «En las #NarrativasTransmedia cada medio hace lo que mejor sabe hacer»
- «No solo de consumidores viven las #NarrativasTransmedia: no prosumers, no party»
- «Las #NarrativasTransmedia se sabe dónde comienzan pero nunca dónde terminan»



- «Metástasis textual: las #NarrativasTransmedia son entidades orgánicas que contagian medios y plataformas de comunicación»
- «Lo que un productor no quiere, no sabe o no puede producir, lo hará el prosumidor»
- «Las mejores #NarrativasTransmedia son people-centred»
- «Algunos relatos piden a gritos ser una narrativa #transmedia. Otros no.»
- «Las #NarrativasTransmedia son como los efectos especiales: nunca salvarán un mal relato»
- «En las #NarrativasTransmedia la frontera entre los contenidos generados por los usuarios y la industria cultural es porosa»
- «La creación de #NarrativasTransmedia puede considerarse una rama del diseño: el diseño narrativo transmedia»

En definitiva, este conjunto de tuits muestran la influencia de la narrativa transmedia en el panorama actual, convergiendo a un nuevo ecosistema comunicativo sin precedentes. El auge de las expansiones narrativas, así como los nuevos formatos para difundir historias y relatos, permiten un sin fin de posibilidades y metodologías participativas en todos los contextos.



*Figura 1: Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*

*Fuente: Scolari (2013)*

Tras lo expuesto anteriormente, el poder condensar grandes reflexiones en pocas líneas como es el caso de los tuits, es un arte necesario, que debe aprenderse. Sin duda, la sociedad actual está influenciada por la sobresaturación informativa y la infoxicación, por lo que saber mostrar un conjunto de ideas a través de tuits es un punto a favor para todos aquellos que participan en la conversación hipermediática.

A nivel educativo se han llevado a cabo proyectos de innovación e investigación de carácter exploratorio, centrados en el estudio de los usos narrativos y la construcción de historias interactivas, combinando multiplicidad de medios en procesos de enseñanza y aprendizaje (realidad, medios digitales, videojuegos, películas, webs, etc.). Uno de los fines específicos es la creación e implementación de los contenidos transmedia en entornos educativos a través de aplicaciones como blogs o wikis, que ofrecen a los estudiantes estructuras hipermedia, permitiéndoles la transmediación de los contenidos. En este sentido, con estas investigaciones lo que se busca es explorar el uso educativo para el desarrollo de competencias vinculadas a la multialfabetización digital y a la participación en la sociedad de la información y el conocimiento (Villamizar, 2018).

Por otro lado, desde la incorporación de este concepto por parte de Jenkins (2003), múltiples investigadores de diferentes áreas académicas, han incorporado las narrativas transmedia a su rutina profesional. Sin embargo, en el contexto educativo, esta nueva metodología es mucho más reciente y surge la duda sobre, si instaurar este tipo de prácticas en el aula con ayuda de las TIC. Desde sus inicios, la narrativa transmedia siempre ha sido usada para un enfoque más comunicativo como por ejemplo, la publicidad y la industria del entretenimiento. La transformación del consumidor en prosumidor, promovido por la web 2.0, ha conseguido aunar a una comunidad de aprendizaje y a la misma vez, ha conseguido crear una plataforma para la comunicación y la interconexión. En este sentido, un prosumidor experimenta universo digital y tecnológico con el fin de entenderlo y comprenderlo. Para ello, se requiere unas actitudes autodidácticas y experimentales, aspectos relacionados con la educación virtual y a distancia (Arrieta, 2012).

Para finalizar con este epígrafe, es necesario señalar cuál es la situación de la producción transmedia en España. Los resultados investigativos llevados a cabo en Barcelona (Scolari et al, 2012) indican que las producciones españolas

son limitadas, sobre todo, si se compara con la producción estadounidense, nacimiento de este tipo proyecto. Además, hay que señalar que las obras se exhiben como adaptaciones y en muy pocas ocasiones se apuesta por las expansiones narrativas, incorporando nuevos personajes, situaciones o conflictos. Por su parte, en relación a los contenidos generados por los usuarios o fans, no se puede decir que alcancen a la de los grandes mercados globales. Por ejemplo, las producciones locales (Amar en tiempos revueltos), así como, extranjeras (Fringe o Lost) han concebido inmensidad de fanfictions por los usuarios españoles. Cuando la historia es buena, los fans son audaces para aportar sus contribuciones al nuevo mundo narrativa transmedia.

## Evaluación de la unidad

---

### Metodología docente:

- Clases teóricas: Mediante la exposición oral del profesor, se expondrán los contenidos teóricos de la asignatura en modalidad on-line. Las clases son el punto de partida para el estudio, reflexión y análisis de cada uno de los temas propuestos.
- Clases prácticas: En estas clases el profesor aplicará modelos de análisis y comentarios narratológicos de textos y piezas seleccionadas, guiando a los estudiantes en la realización de las tareas que se les piden en los ejercicios de esta naturaleza.
- Tutorías: En ellas se aclararán dudas y orientará a los estudiantes acerca de los contenidos teóricos y/o prácticos que se desarrollarán en las diferentes actividades.
- Trabajo del alumnado: Estudio de los contenidos, y elaboración de los trabajos tanto teóricos como prácticos afines.
- Aula virtual. El seguimiento adecuado de la asignatura se apoyará a través de Blackboard, desde donde podrán acceder a los contenidos.

### Evaluación de la asignatura:

Con el fin de evaluar al alumnado en la adquisición de conocimientos y competencias de la asignatura, se llevará a cabo un sistema de evaluación diversificado compuesto por las siguientes herramientas:

- Pruebas escritas: para medir las competencias relacionadas con la comprensión del conocimiento en la materia se realizarán exámenes tipo test, informes y diarios de clase o trabajos escritos.
- Pruebas orales: exposición oral de trabajos en clase, individuales o en grupo, sobre contenidos de la asignatura.
- Técnicas basadas en la asistencia y participación activa del alumno en clase. Es imprescindible la asistencia y participación en todas las actividades formativas en cada uno de los módulos que constituye la asignatura.

## Bibliografía

---

- Amador, J. C. (2013). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Educación y ciudad*, (25), 11-24.
- Arrieta L., A. M.(2012). Transmedia: una propuesta para la producción de contenidos educativos. *Revista KEPES*, 9(8), 205-216.
- Barbero, J. M. (2008). Jesús Martin Barbero habla de educación. Video. Recuperado de: <https://goo.gl/5jgbcZ>
- Barrett, H. (2005). *White paper: Researching electronic portfolios and learner engagement*. Recuperado de <https://goo.gl/BchVyK>.
- Bruner, J. (2004). Life as narrative. *Social research: An international quarterly*, 71(3), 691-710.
- CCCBLAB (2016). *Narrativas transmedia: un manifiesto y once tuits*. Recuperado de: <https://goo.gl/49r3Y6>
- Castro-Antonio, A. (2016). *Storytelling transmedia en educación*. Recuperado de <https://goo.gl/rziaHM>
- Driscoll, M., & Carliner, S. (2005). *Advanced web-based training strategies: Unlocking instructionally sound online learning*. John Wiley & Sons.
- Educoforics (2016). *Todo el mundo tiene algo que contar: los relatos digitales personales como dispositivo educativo*. Recuperado de: <https://goo.gl/XgkKBA>
- Inever Crea (2013). *Ser o no ser transmedia*. Recuperado de: <https://goo.gl/4XRzSD>
- Jenkins, H. (2003). Quentin Tarantino's Star Wars? Digital cinema, media convergence, and participatory culture. *Rethinking media change: The aesthetics of transition*, 281-312.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Berkely, California: Centre for Digital Storytelling, Digital Diner Press.
- López-Olano, Carlos (2017). Transmedia en la BBC: un modelo en el presente y para el futuro. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, no14. Castellón: Asociación

- para el Desarrollo de la Comunicación adComunica y Universitat Jaume I, 183-199. DOI: [http:// dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2017.14.10](http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2017.14.10)
- McLuhan, M., y Nevitt, B. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Orozco, G. (2010). Entre pantallas: nuevos roles comunicativos y educativos de los ciudadanos. En Aparicci, et al. *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona: Gedisa.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Santillana. Buenos Aires.
- Russac, P. & Lambert, J.(2013) ¿Debe remplazar el alfabetismo transmedia las clases de lenguaje? Controversia virtual. Eduteka. Recuperado de: <https://goo.gl/6SxHjh>
- Ryan, M. L. (2014). *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*. En Ryan, M.L. & Thon J.N. (eds.) *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 25-49). Lincoln: University of Nebraska Press
- Scolari, C. (2010). *Narrativas transmediáticas aplicadas a la educación*. Universitat Pompeu Fabra. Recuperado de: <https://goo.gl/s3yGX6>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de cultura digital*, 2014, 71-81.
- Villamizar, L. (2018). *Estado del arte sobre la utilización de transmedia para el desarrollo de recursos educativos (Trabajo de Grado)*. Bogotá: Universidad Nacional Abierta y a Distancia.