

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 5. La modalidad transmedia en los nuevos entornos de enseñanza



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>	
5. La modalidad transmedia en los nuevos entornos de enseñanza digital	
5.1. ¿Qué es el storytelling?	5
5.2. La cultura Web 2.0 y los contenidos audiovisuales	8
5.3. La narrativa digital desde una mirada crítica para el aprendizaje	11
5.4. Diferencias entre transmedia, crossmedia y multiplataforma	16
<b>Evaluación de la unidad</b>	<b>18</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>19</b>

## Justificación

---

La educación formal está sufriendo constantes cambios en la metodología de enseñanza y aprendizaje a raíz de la convergencia tecnológica. Las nuevas formas de narrar se ven expuestas por la evolución de los medios de comunicación y las tecnologías. En este sentido, frente a este nuevo entorno, donde la modalidad transmedia ha ocupado un espacio en los entornos de enseñanza digital, la alfabetización mediática y la transmediática cobra un papel importante frente a los consumidores activos.

Según Ferrés y Bartalomé (1991), hay que incidir en la necesidad de educar a través de las narrativas audiovisuales en la escuela, con el objetivo que el estudiante sea productor de sus propios contenidos e interactúe con las múltiples modalidades que le ofrece el entorno digital como método expresivo.

Por lo tanto, la presente unidad recoge alrededor de sus cuatro epígrafes los conocimientos necesarios para conocer y comprender la inclusión del entorno digital en la sociedad, conformándose narrativas transmediáticas. De este modo, el alumno descubrirá el concepto de «transmedia storytelling», como se construye un relato a raíz de la evolución de los medios así como las características más importantes de este nuevo concepto. Por otro lado, profundizará en la cultura Web 2.0 y los contenidos audiovisuales con el fin de evaluar los entornos colaborativos y de producción por parte de los nuevos «prosumidores». También, el alumno analizará la narrativa digital y transmedia desde una mirada crítica para el aprendizaje, así como este nuevo panorama mediático ha influido en el aula. Por último, se establecerán las diferencias significativas entre transmedia, crossmedia y multiplataforma con el fin de comprender la lógica y composición de los universos narrativos.

En definitiva, esta unidad pretende abordar los conceptos práctico-teóricos ligados al universo transmedia con la meta de instaurar en los estudiantes los conocimientos previos a la construcción de un relato digital, así como a las investigaciones y metodologías científicas que engloban el tema.

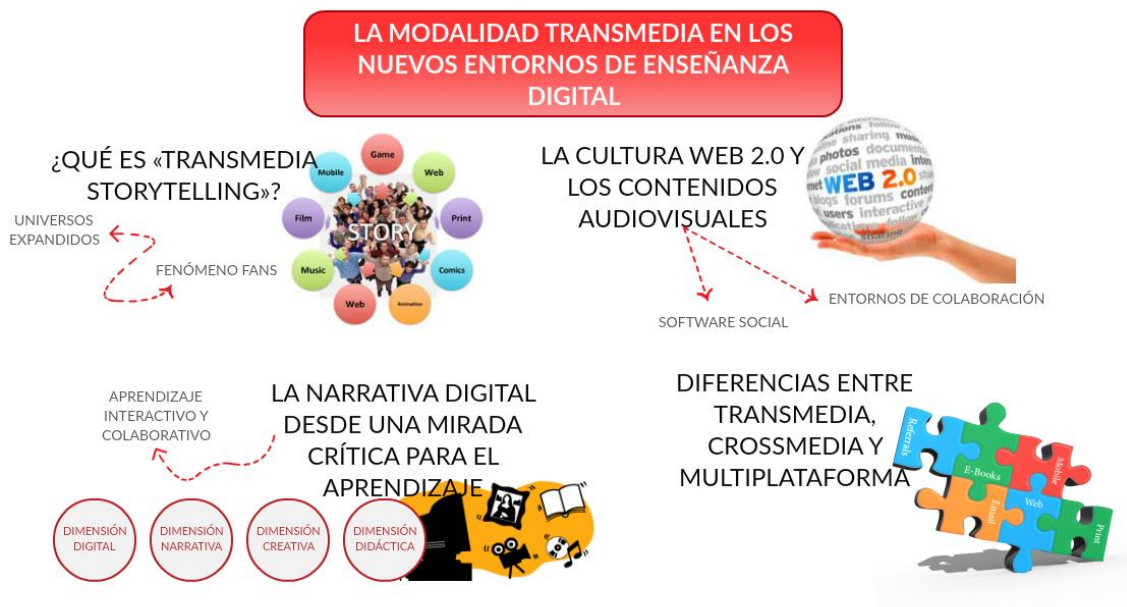
## Objetivos

La unidad 5 pretende a través de sus contenidos alcanzar una serie de objetivos generales y específicos. En el caso del objetivo general, este tema analiza la modalidad transmedia como método de enseñanza y aprendizaje en el contexto educativo.

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

1. Adquirir los conocimientos necesarios para comprender que es «transmedia storytelling», sus características y qué función poseen como modelo de aprendizaje.
2. Comprender la cultura Web 2.0, así como los entornos colaborativos, a través del uso de los contenidos audiovisuales.
3. Analizar la narrativa transmedia desde una mirada crítica para el aprendizaje en el contexto digital.
4. Conocer y diferenciar los conceptos vinculados a la narrativa digital: transmedia, crossmedia y multiplataforma.

## Mapa conceptual



Fuente: Elaboración propia

## Contenidos

---

### 5. La modalidad transmedia en los nuevos entornos de enseñanza digital

#### 5.1. ¿Qué es el «transmedia storytelling»?

La participación es una de las características innatas de los procesos comunicacionales de la actualidad. El usuario, no solo se limita a visionar el contenido, sino que también lo produce como ya habíamos vaticinado en unidades anteriores. De este modo, la narrativa tal y como la conocíamos, también ha sufrido un cambio sustancioso, conformándose lo que conocemos como narrativa transmedia.

Desde el punto de vista teórico y sintáctico, el término «storytelling» proviene del inglés y se conforma por la palabra «story», que significa historia o relato; y «tell» que significa narrar o contar.

El precursor de este nuevo enfoque mediático fue el estudioso Henry Jenkins, del cual profundizaremos más adelante. Según Bauman (2001), la narrativa transmedia es un lenguaje contemporáneo relacionado con la sociedad líquida, identificada por una construcción narrativa, en la cual la sociedad participa, interactúa y se retroalimenta, asumiendo roles de consumidor y productores de los mensajes. En relación al lenguaje, hay que tener en cuenta la multiplicidad de soportes que han surgido a través de la evolución de los medios de comunicación. Por su parte, Scolari (2013: 46) puntúa que es

«un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual un aparte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión».

De este modo, los móviles, los ordenadores, las tabletas, así como los instrumentos para llevar a cabo el desarrollo narrativo (wiki, mapas interactivos, infografías, etc.), han capacitado el alza de los productores de contenido (Renó, 2013). Además, este nuevo concepto se determina por la profundización de una narrativa lineal, de forma que la complejidad de la historia, así como su grado de sofisticación sean elevados (Sánchez, 2013).

Hay que destacar que, con el auge de la narrativa transmedia, surge un nuevo concepto «storytelling» que se conoce como el arte de narrar relatos.

Asimismo, se ha convertido en la técnica más utilizada para la creación y narración de historias con un objetivo comunicacional. Para que un relato sea transmedia debe cumplir una serie de requisitos (Pinel, 2014):

- La producción percibe más de un medio y todos se apoyan entre sí a través de sus potencialidades específicas.
- Se trata de una producción integrada.
- Los contenidos se distribuyen y son accesibles, gracias, a la multiplicidades de dispositivos tecnológicos (teléfonos móviles, ordenadores, tablets, etc.).
- El uso de más de un medio está consensuado por las necesidad de un tema/historia/objetivo/ mensaje, según el proyecto.

El ejemplo más palpable al que se puede hacer referencia fue la historia de Superman. Éste tuvo sus inicios en el cómic, pasó a la radio y a la televisión y culminó en el cine. A esta serie de pautas hay que sumarle el papel de los «prosumidores» en el nuevo ecosistema comunicativo, donde ellos mismos producen y consumen un mundo narrativo con nuevas piezas textuales (YouTube, Fanfiction, etc.) (Scolari, 2014). Otros múltiples ejemplos que se pueden señalar según las características anotadas son:

**«Star Wars», «Matrix», «Pokemon», entre otros. Todos ellos, tienen un nexo en común y es que la historia se extiende en otros soportes, consiguiendo conectar la misma trama en universos expandidos.**

A grandes rasgos, se puede explicar de tal forma: la narrativa comienza en un comic, continúa en una serie de televisión, se desarrolla como un largometraje y concluye en un videojuego.

Fuente: Littlevalleys Blog (2016). Recuperado de <https://goo.gl/7CcUwB>

## TRANSMEDIA STORYTELLING

(Evolución de narrativas)



Por otro lado, con el inserción de la tecnología, las producciones manifiestan una recreación de contenidos audiovisuales, donde la carga expresiva, retroalimenta el relato. De igual modo, el despliegue creativo a través del uso de las herramientas de montaje y la combinación de imágenes gráficas, ilustraciones, animaciones y música, hacen posible que se alcance como un diseño ideal para los contextos educativos. Sin duda, esta nueva forma de aprendizaje se convierte en una interesante estrategia educativa, ya que transmite ideas, información y supone la puesta en práctica de competencias diversas como la promoción de resolución de problemas, y la búsqueda y presentación de respuestas alternativas críticas. Desde el punto de vista cognitivo, el proceso creativo y de aprendizaje que supone este nuevo panorama, implica una mayor capacitación y dominio de los medios digitales, así como de su lenguaje por parte de los estudiantes. La estructura lineal ya no tiene cabida en sus formatos. Sin embargo, esta nueva forma de narrar se caracteriza por su naturaleza abierta y flexible, propiciando interacción comunicativa. Por ello, la aparición y evolución de las tecnologías ha provocado un cambio en las técnicas narrativas. Con el auge de las técnicas digitales, el relato ha conseguido alzarse como el instrumento principal para la presentación de ideas, la comunicación o transmisión de conocimientos, y la presentación de información a través de multiformatos. Por lo tanto, la nueva narrativa está compuesta por el conjunto de imágenes fijas o en movimiento, acompañadas de audio, música, etc, con el fin de recrear diferentes acontecimientos, ya sean ficticios o experiencias reales (Martínez, 2014).

En los últimos años, la inclusión de los elementos digitales ha generado que el «storytelling» comience a usarse como método de aprendizaje en las escuelas para la exposición teórica de contenidos. De este modo, los relatos consiguen



captar la atención de los consumidores. Asimismo, en el ámbito educativo, esta nueva técnica se caracteriza por su componente didáctico y mnemotécnico, consiguiendo aumentar el interés del alumnado por la materia, así como por sus contenidos (Álvarez, 2014). Por lo tanto, el «digital storytelling» se ha alzado como la mejor práctica, permitiendo al alumnado a aprender mediante la creación de historias construidas a través del uso de las TIC. De tal forma, este método involucra tanto a profesores como alumnos. En el caso del profesor, éste puede crear historias digitales con el fin de captar el interés en el alumnado por un determinado tema; mientras que en el caso del alumno, éste puede utilizar los relatos digitales como un instrumento que le ayude a desarrollar las competencias pertinentes, así como fomentar su creatividad y trabajar múltiples procesos cognitivos. En esta misma línea, hay que señalar los tipos de relatos que permite este procedimiento:

- Narrativas personales: se trata de una historia relacionado con experiencias vitales propias o relatos creativos basados en la ficción, desarrollados a través de la teoría aristotélica (planteamiento, nudo y desenlace).
- Historias que analizan eventos históricos: Narran los hitos más relevantes de la historia, a través del uso de audios, imágenes, videos, etc.
- Historias informativas: desarrollan distintitos temas, contenidos o procesos.

El «digital storytelling» tiene como objetivos cautivar, reflexionar y conectar con el consumidor. En este sentido, para cautivar al individuo es necesario agrupar todos los elementos que consigan construir un vínculo entre el espectador y la historia. Asimismo, hay que señalar que la narración está conformada por una nueva estructura acuñada por Campbell (2001), separación, iniciación y retorno, reconfigurando la teoría impuesta por Aristóteles en su día. En este sentido, esta estructura tripartita conocida como el «Paradigma del ciclo heroico», utilizada a niveles educativos inferiores, se identifican por las siguientes premisas:

- Separación: el héroe se define como el ser capaz de combatir o triunfar.
- Iniciación: el personaje se ve expuesto a una serie de pruebas, aplicando el método de aprendizaje.
- Retorno: el personaje comparte su aprendizaje.

Por su parte, Lambert (2006) señala, dentro del macro de educación superior, la implementación de una estructura diferente:

- Contexto: establecer un universo inicial, que todos comprendan.
- Crisis: enfatizar un acontecimiento imprevisto.
- Cambio: continúa con las narraciones derivadas de dicho acontecimiento.
- Conclusión: finaliza con una situación específica que refleje el aprendizaje adquirido.



En suma, la implementación de este nuevo sistema en el aula, está cobrando, cada vez, mayor importancia por el uso de las competencias digitales y cognitivas del alumno.

## 5.2. La cultura Web 2.0 y los contenidos audiovisuales

Son múltiples los autores que han estudiado y han intentado definir qué es la Web 2.0. Según O'Reilly (2005), uno de los primeros estudiosos en la materia, señala que la Web 2.0 se trata de una plataforma de servicios, alzándose como un entorno de participación. Además, es el encargado de transformar los datos y las fuentes en aprovechamiento de la inteligencia colectiva. Por su parte, de-la-Torre (2006) puntea que la Web 2.0 se ha convertido en una forma de comprender Internet, donde la educación virtual y el uso de las nuevas tecnologías se han transformado en una alternativa de enseñanza para los estudiantes. Sin duda, en la actualidad, el aprendizaje se considera como una actividad social, donde no solo se aprende del profesor, sino también de los medios de comunicación y las tecnologías emergentes.

Las posibilidades técnicas de las nuevas herramientas ayudan a proporcionar a los jóvenes, desde el punto de vista pedagógico, los conocimientos necesarios para desenvolverse en la sociedad. También, se caracteriza por el conjunto de un total de seis dimensiones de producción, consumo y difusión de la cultura, que coexisten y se entrecruzan de manera paralela (Area, 2012):

- Biblioteca universal: inmenso almacén de información.
- Conexión hipertextual: se trata de un puzle de piezas fragmentadas e interconectadas.
- Mercado global: mercado de productos y servicios digitales.
- Redes sociales: espacio público de interacción.
- Comunicación multimedia y audiovisual: escenario de representación y expresión multimodal.
- Entornos virtuales interactivos: ecosistema artificial para la experiencia humana.

Con la aparición de la Web 2.0, la red está consiguiendo conformarse como un entorno colaborativo de información y producción de contenidos. Según Francisco-Amat (2011), este software social está fundamentado en el cambio de rol del usuario, el cual pasa a convertirse de un mero espectador al propio generador de productos a través de los múltiples soportes que nos ofrecen las nuevas tecnologías (videos, imágenes, blogs, etc.). De este modo, Internet se convierte en el mejor medio de comunicación para generar contenido, destacando su abaratamiento de los materiales.

**Asimismo, este proceso y evolución de las formas ha generado la aparición del «Aprendizaje 2.0», identificado**

## por los contenidos creados por los usuarios y la por la naturaleza colaborativa y de participación.

Por lo tanto, hay que destacar cuatro formas de aprendizaje en torno al nuevo sistema en red:

- Aprender haciendo (learning by doing): los estudiantes adquieren los conocimientos a través del uso de herramientas y presentaciones en línea, creando un proceso de creación individual-colectivo entre alumno y profesor, promoviendo el aprendizaje constructivista.
- Aprender interactuando (learning by interacting): se trata de avanzar en el aprendizaje a raíz de la instancia comunicacional entre pares (chat, wikis, blogs, correos electrónicos, redes sociales, etc.)
- Aprender buscando (learning by searching): el alumno deberá realizar una búsqueda exhaustiva sobre el tema en cuestión a través de Internet con el objetivo de aprender cómo y dónde buscar contenidos educativos.
- Aprender compartiendo (learning by sharing): el aprendizaje colaborativo permite intercambiar experiencias y conocimientos entre los estudiantes (plataformas de intercambio, podcasts, videos educativos, etc).



*Fuente: Elaboración propia*

Por otro lado, definiendo la línea de estudio, la Web 2.0 permite establecer medios de colaboración en red, independientemente del soporte que utilicemos. De este modo, la web audiovisual es la práctica tecnológica en la cual asentamos nuestra teoría. Con la aparición de los recursos digitales, los textos audiovisuales han proliferado de manera vertiginosa, ocupando la narrativa audiovisual un papel importante en los métodos de enseñanza y aprendizaje. A principios del siglo XXI, nace el fenómeno «napster», reconocido por la posibilidad de conectar los ordenadores de los usuarios de forma directa, incentivando una red entre pares (peer-to-peer) y favoreciendo que entre ellos, se compartieran los contenidos. Sin embargo, más tarde brota lo que se conoce como «hosting», una oportunidad que brinda a tiempo real la posibilidad de

acceder a multiplicidad de elementos audiovisuales. En la actualidad, el contenido audiovisual en la red está caracterizado por una serie de etiquetas (tags), que permiten al usuario cualificar los contenidos a través del uso de palabras claves. De esta forma, el «tagging», tal y como se conoce esta práctica, ayuda y favorece a la difusión de los contenidos audiovisuales entre los propios usuarios.

Hay que destacar que, la educación y la escuela, actualmente, se enfrentan a una gran revolución originada por las nuevas herramientas tecnológicas. De este modo, la Web 2.0 se alza como un modo de aprendizaje. La ayuda de los nuevos instrumentos tecnológicos favorece a la organización y el flujo de información, consiguiendo un acceso fácil y centrado en los contenidos (Fernández & Ibáñez-Luque, 2011). Sin duda, desde el punto de vista educativo, cada vez son más las escuelas que han incorporado un plan fundamentado en el uso de las TIC en esta nueva era digital. En suma, esta nueva reforma en los currículos escolares conlleva a las escuelas hacia un nuevo paradigma más complejo y flexible, donde los plazos de formación, el trabajo y el ocio ya no están fijamente delimitados. Además, este entorno comunicativo y educativo, ofrece múltiples posibilidades para ejercitar el uso de las TIC en el marco de la narrativa digital, ofreciendo soportes y plataformas para exponer los trabajos de forma colaborativa (tabla 1):

Actividad 2.0	Valores y contenidos académicos
Blogs de aula	Construcción de conocimiento, opiniones, reflexiones y aportaciones.
RSS y Feeds	Actualizaciones de las fuentes de información y lugares de interés.
Picassa, Flickr, Podcasts, YouTube, Vimeo, Social TV, Pinterest...	Creación de fotos, audio y/o vídeos para luego ser compartidos
Facebook, Twitter, Instagram...	Dialogar, compartir, crear comunidades abiertas o cerradas, visibilizar lo que se hace.
Wikis y Google Docs	Configuración de documentos compartidos, públicos o privados.
Google Maps	Permite crear rutas virtuales, introducir comentarios, consultar y aportar fotos.
Scribd, Slideshare, Isuu, Prezi...	Publicación de presentaciones, documentos y revistas virtuales, con posibilidad de compartir y comentar.

Tabla 1: Actividades 2.0 en el aula

Para concluir, hay que hacer hincapié en que frente a este nuevo paisaje, donde la multiplicidad tecnológica, impera frente a las herramientas analógicas de comunicación e información y el consumidor se transforma en «prosumidor», germina un nuevo concepto: «Transliteracy». Este término se define, según Fernández-Villavicencio (2012), como:

«la habilidad para leer, escribir e interactuar en un amplio rango de plataformas, herramientas y medios, desde el canto a la oralidad, desde los manuscritos impresos, los media, hasta las redes sociales».

Asimismo, este concepto está ligado a una serie de claves relacionadas con una actitud flexible, de adaptación, de constante cambio y transformación, y de una disposición por adoptar prácticas innovadoras y creativas. En definitiva, la idea de «Transliteracy» está fundamentada en la capacidad de interpretar a través de la interacción de todas las alfabetizaciones conocidas en medios textuales, visuales o digitales.

### 5.3. La narrativa digital desde una mirada crítica para el aprendizaje

La narrativa transmedia se caracteriza por su naturaleza flexible y dinámica. Asimismo, se ha alzado como la mejor técnica usada para método de aprendizaje en el aula. En este sentido, este procedimiento didáctico consigue facilitar la participación de los alumnos, ayuda a realizar una reflexión profunda en el aprendizaje, integra la tecnología de modo eficaz en la educación y desarrolla proyectos de enseñanza en el aula. En la misma línea de estudio, hay que destacar que existen tres modelos básicos para apoyar la educación por medio de los relatos e historias. Por un lado, puede ser usado como ejemplo de conceptos, enseñados a través de la instrucción directa. Por otro lado, como ejemplo de casos resueltos por los alumnos. Por último, las historias pueden ser utilizadas como orientación y ayuda para el aprendizaje del estudiante.

Las tecnologías han ocupado un papel importante en la vida diaria de los más jóvenes. Ejemplos como la televisión, el ordenador o los videojuegos se han alzado como modelos narrativos audiovisuales, donde imperan valores positivos y negativos a raíz de su consumo. De este modo, los valores positivos identificados pueden ser que se tratan de medios de comunicación que informan, entretienen y se han convertido en plataformas de aprendizaje, de tal modo que, a la misma vez que motivan, fomentan valores como el respeto o la responsabilidad frente a ellos. Por su parte, entre los valores negativos arraigados a estos soportes, pueden identificarse el aumento de horas y consumo que ascienden de manera vertiginosa cada día. En este punto, la educomunicación juega un rol importante, ya que su objetivo es educar a través de los medios de comunicación y sobre todo, en el uso y análisis de las tecnologías digitales.



Fuente: Guzmán (2014). Recuperado de <https://goo.gl/gFC6Hr>

Para desarrollar un relato digital correcto, hay que tener en cuenta el punto de vista del autor, la pregunta dramática, el contenido emocional, la voz como herramienta para personalizar la historia, una buena banda sonora, el uso de solo los elementos necesarios, y un ritmo adecuado que consiga captar la atención del espectador. Asimismo, para culminar y presentar un buen proyecto, el estudiante deberá hacer uso de algunos de los recursos disponibles en la Web 2.0 como método de difusión: blogs, wikis, redes sociales, pinterest, entre otros. Sin duda, es necesario incidir en que la narración digital cumple una serie de beneficios en el ámbito educativo (Aula-Planeta, 2017):

- Desarrolla la competencia en comunicación lingüística del alumno (vocabulario, gramática, registros lingüísticos, tipos de mensajes, etc.)
- Mejora la competencia digital a través del uso de las TIC.
- La narrativa digital se caracteriza por su versatilidad y función motivadora, usada desde múltiples enfoques y aplicando distintas metodologías.
- Ejercita la creatividad, permitiendo al alumno usar su imaginación sobre el desarrollo de la historia, así como definir el relato, el uso de los soportes y herramientas de producción.
- Favorece el aprendizaje activo y cercano a la realidad del alumno, convirtiéndole en prosumidores. Asimismo, trabajan una serie de procesos cognitivos como son la comprensión y la capacidad de análisis y síntesis.
- Trabaja las habilidades sociales y mejora la relación de los alumnos en el aula, exponiendo su forma de ver el mundo y descubriendo otras realidades y formas de pensar.

La puesta en marcha de un proyecto basado en «digital storytelling» consigue que el alumno adquiera una serie de competencias y habilidades específicas como pueden ser:

- Construir relatos a partir del uso de las herramientas digitales multiformato.
- Desarrollar estrategias y técnicas narrativas creativas para contar historias.
- Manejar herramientas tecnológicas.
- Dominar el lenguaje audiovisual y la lógica hipertextual.
- Trabajar de manera colaborativa.
- Descubrir el potencial didáctico de esta nueva herramienta.

En suma, esta nueva técnica está compuesta por cuatro dimensiones (digital, narrativa, creativa y didáctica), que desde el punto de vista pragmático, son las que señalan la forma de proceder y evaluar los trabajos planteados y el uso de la narrativa como método de aprendizaje. Para poder visualizarlo mejor, se presenta la siguiente tabla (Martínez, 2014) (tabla 2):

Dimensión	Tareas	Criterios de evaluación
Digital	Uso de herramientas tecnológicas	Correcto uso y explotación de los recursos que brinda el instrumento tecnológico elegido.
	Elaboración del «story-board»	Coherencia en la programación del «story-board»
	Empleo de la técnica «stop-motion»	Correcto montaje de las imágenes según la técnica del stop-motion
Narrativa	Selección y planificación de la temática	Temática a fin planteada con los «digital storytelling»
	Elaboración de la historia a través del Diagrama Visual del Retrato de la Historia (Infografía, mapa conceptual, etc)	Coherencia en la organización narrativa: comienzo, problema, conflicto, solución, final.
Creativa	Creación de los recursos multiformato	Originalidad en la selección de recursos y en su utilización
	Determinación de la apariencia audiovisual	Capacidad creativa para el correcto



	final del relato digital	montaje de la historia
Didáctica	Formulación de una historia capaz de desarrollar competencias	Potencialidad didáctica del relato para desarrollar competencias: lingüística, social y ciudadana, etc.
	Creación de un relato con capacidad para transmitir valores	Capacidad para transmitir valores positivos en educación

Tabla 2: Metodología de evaluación en el aula

**Según Robin (2013), el estudiante que haga uso de las narrativas transmedia y digitales pueden desarrollar una mayor capacidad de comunicación, aprendiendo a organizar sus ideas, formular preguntas, expresar opiniones y construir historias.**

Actualmente, son muchos los centros educativos, donde el modelo tradicional de aprendizaje impera frente al desarrollo de las nuevas tecnologías. Sin embargo, el uso del libro de texto y el docente como único proceso formativo ha quedado desfasado. En este sentido, el modelo educativo basado en el uso de las TIC como modelo de aprendizaje, está generando una crítica frente al modelo tradicional, unidireccional y transmisivo, presentándose como un nuevo modelo crítico y dialógico, donde la construcción de conocimiento impera en el nuevo panorama tecnológico (Hermann-Acosta, 2016).

Uno de los ejemplos, como ya hemos comentado con anterioridad, más comunes para conocer las metodologías de aprendizaje en el espectador son los videojuegos. Por lo tanto, vamos a establecer las diferencias significativas que este modelo didáctico aporta dentro y fuera de la escuela (Gros-Salvat, 2009) (tabla 3):

Características	Fuera de la escuela	Dentro de la escuela
Reto y adaptación	La dificultad del juego resulta más divertido	Deben proporcionar dificultades progresivas en función de los jugadores y sus dominios
Inmersión	El juego demanda un	Es preciso determinar



	alto grado de inmersión, por lo que el espectador pasa muchas horas frente a la pantalla	actividades significativas con el juego a causa de las limitaciones horarias en la escuela
Principios no didácticos basado en la práctica	Se aprende jugando	Entre los alumnos se crean grupos de apoyo mutuo para el aprendizaje
Autenticidad	Las tareas deben ser realizadas de forma inmediata	Las tareas deben estar relacionadas con el mundo real de las prácticas propuestas en el aula
Interacción con reglas, alternativas y consecuencias	Los jugadores experimentan las consecuencias de sus acciones en el juego	Hay que hacer conscientes al alumnado de las repercusiones de sus decisiones en el juego
Retroalimentación y evaluación	Los juegos proporcionan una retroalimentación inmediata de las acciones con pistas visuales, auditivas, textuales, etc.	Los jugadores deben ser capaces de inferir los progresos a partir de las informaciones proporcionadas por el sistema
Socialización y colaboración	El juego se convierte en un elemento socializador a través de la red	Los juegos se usan en el aula para proporcionar dialogo, intercambio de opiniones y conocimientos
Aprendizaje mutuo	Algunos jugadores participan en foros para compartir conocimientos, trucos, etc.	Aprendizaje mutuo en el aula por parte de todos los alumnos
Identidad	Los jugadores pueden experimentar múltiples identidades en función del tipo de juego	Los jugadores, a partir de la experimentación con identidades diferentes, pueden analizar las conductas y formas de interacción establecidas en el juego
Alfabetizaciones	Los juegos ayudan a conocer los entornos electrónicos y	Es importante enseñar en la escuela una correcta alfabetización

	tecnológicos	mediática
Reflexiones prácticas	No proporcionan un espacio para la reflexión	El aula se convierte en un espacio de reflexión

Tabla 3: Diferencias significativas del uso del videojuego como método de aprendizaje

En suma, es importante conocer el perfil pedagógico de los videojuegos con el fin de poder trabajar las competencias digitales en el aula y el uso de nuevas narrativas como método de aprendizaje. Sin duda, el profesor puede aprovechar el uso de los juegos como material educativo para generar contenido curricular específico sobre una materia determinada y así, motivar al alumno a aprender de forma colaborativa e interactiva.

Para concluir, el videojuego se ha convertido en un instrumento, que proporciona una forma de trabajar muy similar al desarrollo de proyectos: autonomía y organización de los grupos, establecimiento de objetivos, responsabilidad compartida y seguimiento del proceso. De esta forma, su uso en el aula es entendido como una comunidad de aprendizaje, el cual precisa de un seguimiento en los problemas de investigación y la visibilidad de sus conocimientos. Además, este conocimiento adquirido se trabaja a partir de la discusión, analizando y reflexionando sobre las aportaciones del alumnado como bases teóricas de investigación.

## 5.4. Diferencias entre transmedia, crossmedia y multiplataforma

Con el auge de los medios tecnológicos, comienzan a proliferar términos y conceptos arraigados a la narrativa, que en algunas ocasiones son confusos. La narrativa se ha convertido en una representación mental del mundo y es por ello, que es necesario establecer las diferencias significativas en sus emergentes tipologías.

**El aspecto más identificativo de una historia es que cada medio o plataforma la desarrolla de forma diferente. Sin duda, el proceso de convergencia mediática al que estamos asistiendo, está provocando que la construcción del relato audiovisual esté expuesto a la hibridación de las narrativas en los múltiples soportes y medios de comunicación (Sánchez & Otero, 2012).**

Además, hay que incidir en que frente al desarrollo de un universo narrativo, se han de establecer una serie de pautas como puede ser la organización de la historia y el perfil de su audiencia. De este modo, tras haber asentado las ideas principales, se puede distinguir entre diferentes modalidades de representación narrativa (figura 1):

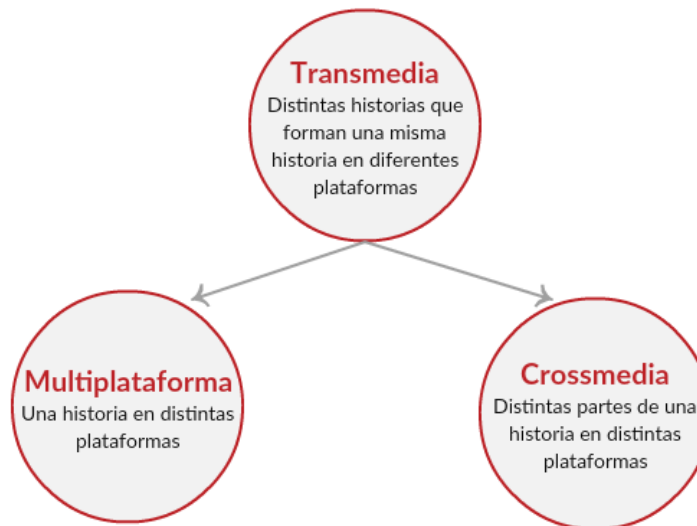


Figura 1: Conceptos en la narrativa digital

- **Multiplataforma:** se trata de aquel que usa múltiples medios para difundir una historia. Es la forma más elemental de la narrativa multimedia, donde el lenguaje y la forma debe adaptarse al cambio de soporte. Además, consiste en contar la misma historia en otros formatos como por ejemplo el caso de la película de «Harry Potter», la historia es la misma en el libro que en la gran pantalla.
- **Crossmedia:** son proyectos multiplataformas cuyo objetivo es complementarse con todos los materiales accesibles. El ejemplo más preciso para comprender y conocer este concepto se puede observar en el mundo cinematográfico, donde el crossmedia ocupa un papel importante. En este sentido, se compone de una serie de materiales que giran en torno a una película. Los ejemplos más conocidos, ligados a este término, son el «Caballero Oscuro» o «El señor de los anillos» con evoluciones de sus historias en otros formatos. Según Arnáiz (2014), la narrativa crossmedia es aquella que para entender el significado de cada una de las partes de la historia, así como de su totalidad, ha de establecer un itinerario que incluya cada una de las piezas significativas en la construcción del relato. La narrativa crossmedia posee un rasgo específico y es que el consumidor es obligado a recurrir a los diversos medios para comprender el relato de forma completa. De este modo, Carrizo y Díaz (2015) señalan que el

crossmedia se ha convertido en el puente que hace posible la narración transmedia. Además, los creadores de un producto crossmedia deben cumplir dos funciones: por un lado, conseguir que la sociedad consuma el producto a través de los distintos itinerarios ofrecidos, y por otro lado, fomentar la idea de que cada producto es un segmento de una experiencia más amplia.

- **Transmedia:** de igual forma se trata de un proyecto multiplataforma basado en una temática bien delimitada y conformado por varias historias, desarrolladas a través de los distintos soportes que nos ofrecen los medios digitales (videojuegos, películas, blogs, etc). Dos de los ejemplos más clásicos para analizar las primeras apuestas de proyectos transmedia son por un lado, «Panzer Chocolate» y por otro lado, «Last Call». El primer diseño trata de una aventura, la cual propone al usuario siete propuestas que se desarrollan en forma de videojuegos, películas, comic y juegos de rol. Por su parte, el segundo, se identificaba por el uso del teléfono móvil por parte del protagonista para llamar al público con el fin de preguntar qué camino seguir. Por otro lado, atienden a los universos expandidos generados y producidos por los usuarios, integrando un universo comunicativo, donde la participación es su característica principal. De este modo, para que un producto sea considerado transmedia debe cumplir una serie de requisitos: elementos independientes y que puedan consumirse por separado; cada uno de los elementos se alza como forma única y se convierte en un punto de entrada, ofreciéndole la posibilidad de expandirse a nuevos espacios; y los usuarios son co-creadores de la historia. En suma, el objetivo de la narrativa transmedia es extender la historia a los diferentes soportes existentes, de tal forma que, cada soporte o plataforma ayude a dar cabida a un tipo de audiencia heterogénea.

Para poder observar de forma detallada las diferencias entre crossmedia y transmedia, podemos observar la siguiente tabla (tabla 4) (Sanchis, &.al., 2014):

Crossmedia	Transmedia
Comunicación multiplataforma	Comunicación multiplataforma
El usuario no participa de forma activa	El usuario participa y produce de forma activa
Relatos independientemente interrelacionados	Relatos interrelacionados autónomos
Mismo mensaje adaptado	Universos narrativo expandido

Tabla 4: Diferencias significativas de los términos de estudio

En definitiva, se puede resaltar que todos los proyectos transmedia son crossmedia, ya que se distribuyen en diferentes soportes. Sin embargo, todos los proyectos crossmedia son transmedia porque dependerá de cómo se construya el universo narrativo. La contigüidad establecida a cabo en torno a los tres conceptos, confirma que es importante que exista una confluencia

entre ellos. Hay que destacar que, se tratan de tres narrativas desde el punto de vista instrumental, conformado por múltiples intermediarios. Sin embargo, la narrativa crossmedia y transmedia se estudian desde el punto de vista comunicativo.

## 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

---

Álvarez, A. R. (2014). El proceso es un cuento: el storytelling en la docencia del Derecho procesal. *REDUCA*, 5(1), 225-239.

- Area, M. (2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13-20.
- Arnáiz, S. M. (2014). La inserción del discurso del receptor en la narrativa transmedia: el ejemplo de las series de televisión de ficción. *Historia y Comunicación Social*, 19, 31-42.
- Aula-Planeta (2017). Seis ventajas de usar la narración digital o digital storytelling en clase (<https://goo.gl/HgVxak>) (2017-10-10).
- Bartolomé, A., Grané, M., Mercader, A., Pujolà, J. T., Rubinstein, V., & Willem, C. (2007). La web audiovisual. *Tecnología y Comunicación Educativas*, 21(45), 20-41.
- Campbell, J. (2001). El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito. México: F.C.E.
- Carrizo, J. G., & Díaz, O. H. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia. *Revista ICONO14*, 13(2), 260-285.
- Fernández, J. J., & Ibáñez Luque, L. (2011). Pedagogía crítica y Web 2.0: formación del profesorado para transformar el aula. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 37(14-2), 81-95.
- Fernández-Villavicencio, N. G. (2012). Alfabetización para una cultura social, digital, mediática y en red. *Revista Española de Documentación Científica*, 35, 17-45.
- Ferrés, J., & Bartolomé Pina, A. (1991). *El vídeo: enseñar vídeo, enseñar con el vídeo*. México: Gustavo Gili.
- Francisco-Amat, A. (2011). Usando la web 2.0 para informarse e informar. Una experiencia en educación superior. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 12(1), 145-166.
- Gros-Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 251-264.
- Hermann-Acosta, A. (2016). Narrativas digitales como didácticas de enseñanza para la era digital (<https://goo.gl/R5QxQd>) (2017-10-10).
- Lambert, J. (2006). *Digital Storytelling: capturing lives, creating community*. Berkeley: Digital Diner Press.
- Martínez, L. V. (2014). Digital storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*, 25(1), 115-132.
- O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software (<https://goo.gl/m4Xnqm>) (2017-10-11).
- Pinel, F. (2014). Transmedia Storytelling: el relato a través de los medios. (<https://goo.gl/UsC8nz>) (2017-10-01).
- Renó, L. (2013). Narrativa Transmedia Y Mapas Interactivos: Periodismo Contemporáneo| Transmedia storytelling and interactive maps: Contemporary Journalism. *Razón y palabra*, 17(2\_83), 465-473.
- Robin, B. (2013). *Educational uses of digital storytelling* (<https://goo.gl/SweNrK>) (2017-10-10).
- Sánchez, C. C. (2013). Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de

- caso/Native Transmedia Storytelling. *Historia y comunicación social*, 18, 561-574.
- Sánchez, C. C., & Otero, T. P. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Revista ICONO14*, 10(2), 102-125.
- Sanchis-Roca, G., Maestro-Cano, S., & Canós-Cerdá, E. (2014). I like to play de Sony Playstation®¿ es una ironía crossmedia o transmedia?. *Adcomunica*, 7,149-170.
- Sanmartin, J. F. (2012). ... media, crossmedia, transmedia. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (13), 34-39.
- 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*, 6, 71-81.