

## GUÍA PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS EDUCATIVOS TRANSMEDIA

- Tema de trabajo: **CULTURA NARRATIVA, EDUCACIÓN TRANSMEDIA**
- Pregunta inicial:
  - ¿Qué producción transmedia y qué prácticas de intercambio están desarrollando los adolescentes y/o estudiantes universitarios en los nuevos entornos mediáticos?
  - ¿Qué estrategias de aprendizaje informal están desplegando los adolescentes y/o estudiantes universitarios fuera de la escuela?
  - ¿Cómo pueden recuperar estas prácticas las escuelas/universidades para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la institución?
  - ¿Qué pueden aprender las instituciones educativas de la narrativa transmedia? ¿Cómo podrían integrarse los contenidos generados por los estudiantes en el proceso de aprendizaje?
- Producto a desarrollar: desarrollar un proyecto educativo transmedia con perfil sociocomunitario c
- Objetivos de aprendizaje:
  - Describir las características principales de las narrativas transmedia, explorando los posibles beneficios pedagógicos de su aplicación en contextos de educación formal.
  - Capacitarnos para la incorporación en el ámbito de la Ed. Social de nuevas formas comunicativas y culturales caracterizadas por nuevos modelos de producción, distribución, consumo y participación, con especial énfasis en el uso de códigos multimodales.
  - Incorporar en nuestras destrezas profesionales, aquellas relacionadas con las capacidades para evaluar y crear contenidos a través de múltiples plataformas, utilizando diversos lenguajes y mostrando una actitud ética y responsable en la producción cultural.

### ABORDAJE TRANSMEDIAL DEL CONTENIDO

- ¿Qué es?:
  - Se trata de implementar nuevos estilos comunicativos y nuevos contenidos de aprendizaje multimodales y abiertos en la escuela/universidad, en el marco de una educación interactiva

#### Creación de contenidos de enseñanza Transmedia

- Buscar la relación/expansión del contenido disciplinar a través de diversos sistemas de significación verbal, icónica, audiovisual o interactiva, y con distintos medios o géneros mediáticos, por ejemplo, el cine, la televisión, el videojuego, el cómic o el teatro
- Pensar las áreas de interacción pedagógica del proyecto transmedia: instrumentos de comprensión, soportes de experimentación, canales de comunicación y actividades de interacción

### CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN TRANSMEDIA

- ¿Qué es?:
  - Con el guión pretendemos orientar el proceso de creación de contenidos transmedia, combinando la multimedialidad (libros, televisión, videojuegos, películas, dispositivos móviles, historietas, web, juguetes...) con el desarrollo de culturas participativas en red que pasan de ser meras consumidoras a co-productoras de la narración, generando nuevas oportunidades para el desarrollo social, cultural, económico y profesional.

#### Narrativa. Mundo de la historia

- Tema o conflicto: ¿qué queremos contar?
- Personajes y conexiones: ¿quiénes son las/os protagonistas de nuestra historia y cómo se vinculan?

– Escenarios y tiempos: ¿dónde y cuándo se desarrolla nuestra historia?
– Título:
– Género:
– Sinopsis:
– Elementos de la historia: líneas narrativas o subtramas
<b>Experiencias de interacción transmedial</b>
– Audiencias/usuarios: qué públicos queremos alcanzar. Dónde están. Cómo y cuándo consumen los contenidos.
– Objetivos: qué esperamos lograr.
– Participación: qué esperamos de nuestras audiencias. Cuánto podrán involucrarse en la historia.
– Plataformas: qué medios pueden permitirnos alcanzar dichas audiencias y objetivos. Qué lugar ocupa el mundo real (físico) en el desarrollo de la historia y en las experiencias de usuario.
<b>Plataformas/canales de comunicación</b>
– Elección de la/s plataforma/s, carácter digital/analógico, on/off line, historia (qué elementos del mundo de la historia o líneas narrativas se desarrollarán aquí), experiencia (qué podrán hacer los usuarios en esta plataforma)
– Mapa de vínculos entre plataformas y líneas narrativas
<b>Ejecución</b>
– Plataformas y servicios web existentes, plataformas y servicios web que deben ser creadas
– Composición del equipo técnico profesional, roles en el proyecto, conocimientos/habilidades que aportan
– Cronograma de lanzamiento de piezas narrativas
<b>EVALUAR EL PROYECTO EDUCATIVO EN EL MARCO DE UNA ALFABETIZACIÓN TRANSMEDIA</b>
<b>Indicadores de alfabetización transmedia</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensión Lingüística:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Expresarse de manera multimodal.</li> <li>– Establecer relaciones entre textos, códigos y medios.</li> </ul> </li> <li>• Dimensión Tecnológica:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Desenvolverse en entornos hipermediales, transmediáticos y multimodales.</li> <li>– Manejar herramientas multimediales y multimodales.</li> </ul> </li> <li>• Dimensión de recepción e interacción:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Seleccionar la propia dieta mediática.</li> <li>– Interaccionar con personas y colectivos en entornos cada vez más plurales e interculturales.</li> </ul> </li> <li>• Dimensión de producción:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Trabajar de manera colaborativa en la elaboración de productos multimediales y multimodales.</li> <li>– Compartir y diseminar información a través de diferentes entornos comunicativos.</li> <li>– Tener una actitud responsable ante la identidad online/offline propia y ajena.</li> <li>– Contar con la capacidad de gestionar el concepto de autoría individual y colectiva, y habilidad para aprovechar recursos como los creative commons.</li> </ul> </li> <li>• Dimensión Ideológica:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Evaluar la fiabilidad de las fuentes de información, y buscar, organizar, contrastar, priorizar y sintetizar informaciones procedentes de distintos entornos.</li> <li>– Tener una actitud ética a la hora de descargar productos en la red.</li> <li>– Aprovechar las nuevas herramientas comunicativas para transmitir valores y</li> </ul> </li> </ul>

contribuir a la mejora del entorno.

- Dimensión Estética
  - Relacionar las producciones mediáticas con otras manifestaciones artísticas.
  - Apropiarse y transformar producciones artísticas, potenciando la creatividad, la innovación, la experimentación y la sensibilidad estética.