



# GUÍA DIDÁCTICA DEL CONTENIDO (OCW-UNIA)

Datos identificativos del contenido	
Título del contenido	Storytelling y Transmedia en E-Learning
Nombre completo del autor	Nieves Rosendo (UGR)
Número de créditos	1 ECTS
Área de conocimiento según codificación UNESCO <sup>1</sup>	Formación de profesorado
Descriptores	Innovación, elearning, capacitación docente, narrativas, storytelling, transmedia, contenidos digitales

Fundamentación/ Contextualización	
<p>¿Por qué esta materia resulta de interés?</p> <p>¿Qué aplicación tiene? ¿Qué aporta?</p> <p>¿Qué temas se abordan en esta disciplina relacionados con aplicaciones prácticas?</p>	<p>La premisa de este curso es aplicar las estrategias del transmedia storytelling en e-learning.</p> <p><b>Transmedia storytelling</b> es el proceso de relatar una única historia a través de múltiples formatos, canales y plataformas de medios. Más allá de adaptar una historia o mensaje de un medio a otro —de un libro a un videojuego, de un cómic a una serie de televisión— se trata de una estrategia planificada en la que de forma coordinada se reparten distintos elementos de una historia a través de distintos medios, plataformas y formatos. Pensemos, por ejemplo, en las últimas apuestas de la ficción televisiva española, como El Ministerio del Tiempo (con el uso de redes sociales, podcasts, vídeos de youtube, cómics...) o La Peste. Pero también en su uso como forma educativa, como el documental transmedia Las Sin Sombrero (documental interactivo, documental lineal, exposiciones, charlas, materiales didácticos, libros...), que habla de las creadoras coetáneas de la Generación del 27, entre otros muchos ejemplos que veremos a lo largo del curso.</p> <p>Y es que se observa claramente que, desde que en 2003 Henry Jenkins acuñase el término, la aplicación del transmedia storytelling en distintos contextos más allá de la ficción continúa creciendo: con el acento en el relato (storytelling), la participación y la experiencia, este nuevo modo de relatar historias se emplea en los ámbitos de la ficción o la expresión artística, el periodismo, el activismo social o la educación, así como en el marketing y la publicidad.</p>

<sup>1</sup> Véase: [http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n\\_Unesco](http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_Unesco)



	<p>La novedad de este curso es <b>conectar los principios del e-learning con los del transmedia storytelling para su aplicación en el aula virtual y conocer las posibilidades que ofrece el transmedia storytelling como estrategia didáctica</b>. Los temas incluirán videocápsulas introductoras, materiales textuales y audiovisuales, así como breves tareas y un foro de discusión. Su objetivo es la ideación y creación de un proyecto transmedia que aborde parte del material de una asignatura de los alumnos.</p> <p>Este enfoque permite a los participantes reordenar sus recursos, potenciar sus habilidades e investigar sobre nuevos métodos integrándolos en su trabajo, para ofrecer contenidos de sus materias en forma de narrativa transmedia.</p>
--	--

### Prerrequisitos/ Competencias necesarias

<p>¿A quién se dirige? ¿Son necesarios conocimientos, habilidades y/o actitudes determinadas para el máximo aprovechamiento del contenido o no se requiere ninguno?</p>	<p>Este curso se dirige a profesorado universitario fundamentalmente.</p> <p>Los requisitos a nivel técnico son los mínimos y esperables para un curso de formación virtual: ordenador, acceso a internet, navegador y software para el tratamiento de textos, visualización de pdf, reproducción de música y vídeo. En definitiva, aquellos que acompañan a una alfabetización digital básica.</p> <p>En cuanto a las competencias necesarias, estar familiarizado con el uso o la existencia de las redes sociales más populares, como Youtube, Facebook, Twitter, Instagram, etc. Por supuesto, una actitud respetuosa y dialogante con todos los miembros del curso es imprescindible. Capacidad inquisitiva, curiosidad, mentalidad abierta y colaborativa.</p>
---	--

### Competencias genéricas

<p>¿Qué habilidades, actitudes y valores transferibles fuera del ámbito profesional concreto del contenido se persiguen desarrollar con éste?<sup>2</sup></p>	<p>Competencias digitales relacionadas con la producción y edición de contenido online, la comunicación digital...</p>
---	--

### Competencias específicas

<p>¿Qué va a aprender el alumno?          ¿Qué va a ser capaz de hacer cuando finalice el estudio del contenido?          ¿Qué actitudes o valores esperamos que adquieran en</p>	<p>Después de la realización del curso y de las actividades propuestas el alumnado adquirirá las siguientes 5 competencias, de las que se especifican sus unidades didácticas asociadas:</p> <p>COMPETENCIA 1. Conocer el concepto de transmedia storytelling y su potencial en el e-learning</p>
---	---

<sup>2</sup> Puede usarse el listado de Taxonomía de competencias genéricas según el proyecto Tunning, o similar.



<p>relación con su desempeño académico- profesional?</p>	<p>UD 1. Introducción. Transmedia storytelling, mucho más que una historia en distintos medios. Elementos clave y principios del TMS. **</p> <p>COMPETENCIA 2. Distinguir los elementos clave del programa docente susceptibles de ser adaptados a una narrativa transmedia</p> <p>UD 2. Transmedia storytelling y literatura electrónica para el aprendizaje online: estudio de caso **</p> <p>COMPETENCIA 3. Idear y diseñar narrativas transmedia con contenidos docentes</p> <p>UD 3. Proceso de ideación de contenidos didácticos empleando el transmedia storytelling. Puntos de entrada, narrativa, experiencia, plataformas, canales, medios. **</p> <p>COMPETENCIA 4. Prototipar un proyecto transmedia para su aplicación en e-learning, empleando plataformas básicas y accesibles como Moodle</p> <p>UD 4. Herramientas dentro y fuera del entorno virtual: búsqueda del soporte óptimo para la narrativa.</p> <p>UD 5. Diseño de contenido transmedia para la enseñanza-aprendizaje en red.</p>
--	--

<b>Bloques temáticos</b>	
<p>¿De qué contenidos temáticos consta el módulo/ asignatura? (Primer bloque; segundo bloque...)</p> <p>¿Por qué están estructurados de ese modo? ¿Qué es lo importante y lo complementario de cada bloque? ¿Qué elementos temáticos ofrecen?</p>	<p>UD 1. Introducción. Transmedia storytelling, mucho más que una historia en distintos medios. Elementos clave y principios del TMS.</p> <p>UD 2. Transmedia storytelling y literatura electrónica para el aprendizaje online: estudio de caso</p> <p>UD 3. Proceso de ideación de contenidos didácticos empleando el transmedia storytelling. Puntos de entrada, narrativa, experiencia, plataformas, canales, medios.</p> <p>UD 4. Herramientas dentro y fuera del entorno virtual: búsqueda del soporte óptimo para la narrativa.</p> <p>UD 5. Diseño de contenido transmedia para la enseñanza-aprendizaje en red.</p>

<b>Programa</b>	
<p>Índice en detalle, con distintos epígrafes y subepígrafes</p>	

<b>Medios y recursos para el aprendizaje</b>	
<p>¿Qué medios y recursos se ofrecen para el aprendizaje de la materia? (materiales de</p>	<p>El presente curso se imparte bajo modalidad virtual, con distintos recursos, basados en diversas estrategias de aprendizaje, para el aprendizaje de la materia:</p>



<p>estudio, actividades, recursos complementarios...) ¿Cuáles son las características de cada tipo de recurso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los <b>temas</b>, relacionados con las competencias, se presentan y resumen al inicio de cada semana con <b>videocápsulas</b> específicas para el curso, y se complementan con la <b>lectura de materiales específicos</b>.</li> <li>2. A fin de resaltar aspectos de importancia de cada tema y la asimilación de los contenidos, la docente abre con una <b>pregunta el foro</b> específico del tema. El foro permite la participación voluntaria y el intercambio de ideas entre el alumnado, un espacio para compartir y aportar ideas y materiales con un hilo conductor específico.</li> <li>3. Las <b>minitareas</b> voluntarias propuestas en cada tema se relacionan directamente con el proyecto final, y el objetivo es que el alumnado vaya avanzando. Su realización permite un feedback con la docente.</li> <li>4. El <b>trabajo final</b> permite al alumnado la elaboración de su propia narrativa transmedia para integrarla en sus asignaturas, y aprender a diseñar otras en el futuro, adaptándolas a sus objetivos particulares.</li> <li>5. Las <b>tutorías</b> por videoconferencia o la <b>resolución de dudas</b> mediante mensajes directos del campus, colocan a la docente también en la tarea de facilitadora y asesora del alumnado para sus proyectos transmedia.</li> </ol>
--	--

#### En el caso de las actividades...

Nombre de Actividad	Contenidos y recursos necesarios	Objetivos y competencias que se lograrán	Tiempo estimado para su realización
Pregunta temática en foros	Los aportados en la unidad didáctica	Fijar un concepto clave de la unidad	1 hora (4 horas en total)
Minitareas temáticas	Los aportados en la unidad didáctica	Fijar un concepto clave de la unidad Preparar uno de los apartados del proyecto final, obteniendo feedback de la docente	1-2 horas (7 horas totales)
Proyecto final	Los aportados durante el curso	Diseñar una narrativa transmedia para un apartado de una asignatura	12 horas (si se han entregado las minitarea, 5 horas)

#### Plan de trabajo/ Cronograma (MODELO DE TABLA 2)

Bloques temáticos	Actividad/ Tarea	Tiempo estimado (horas)
UNIDAD DIDÁCTICA 1. Introducción. Transmedia storytelling. UNIDAD DIDÁCTICA 2. Estudio de caso.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Visualización de videocápsulas, lectura de pdfs (4 horas)</li> <li>2) Participación voluntaria en foro (1 hora)</li> <li>3) Entrega de minitarea voluntaria (1 hora)</li> </ol>	6 horas



UNIDAD DIDÁCTICA 3: Ideación de contenidos	1) Visualización de videocápsulas, lectura de pdfs (3 horas) 2) Participación voluntaria en foro (1 hora) 3) Entrega de minitarea voluntaria (2 horas)	6 horas
UNIDAD DIDÁCTICA 4. Herramientas y soportes para la narrativa	1) Visualización de videocápsulas, lectura de pdfs (3 horas) 2) Participación voluntaria en foro (1 hora) 3) Entrega de minitarea voluntaria (2 horas)	6 horas
UNIDAD DIDÁCTICA 5. Diseño de contenido transmedia para la enseñanza-aprendizaje	1) Visualización de videocápsulas, lectura de pdfs (3 horas) 2) Participación voluntaria en foro (1 hora) 3) Entrega de minitarea voluntaria (2 horas)	6 horas
Entre de Proyecto final (obligatorio) y puesta en común de proyectos en foro (voluntario)	1) Participación en foro con puesta en común de los esquemas del proyecto (1 hora) 2) Entrega de trabajo final (5 horas)	6 horas

### Orientaciones para el estudio y la (auto)evaluación

<p>¿Qué más le conviene al usuario conocer sobre el orden en el que enfrentarse a los recursos y materiales? ¿Qué es lo más importante en los mismos, necesita alguna aclaración sobre su contenido?</p> <p>¿De qué modo puede comprobar que ha alcanzado el nivel de competencias correspondiente?</p> <p>¿Qué herramientas tiene para autoevaluarse? (actividades) ¿Es necesario que le proporcione aquí algún otro criterio o indicador en base a los cuales poder hacerlo?</p>	<p>Se propone un sistema de evaluación en el que el alumnado ha de participar en los foros, entregar las tareas y el trabajo final.</p> <p>Su evaluación sobre 10 tiene dos modalidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Entrega del Proyecto final obligatorio sin las actividades voluntarias: hasta un 8 sobre 10.</li> <li>-Entrega del Proyecto final obligatorio, junto con participación en los foros (hasta un 20% de la nota) y la entrega de las minitareas voluntarias (hasta un 30%)</li> </ul> <p>*Los foros tienen unas reglas de participación que consisten en una breve participación original y al menos una interacción</p> <p>*Las minitareas propuestas ayudan al alumnado a preparar el trabajo final y una vez corregidas y entregadas, se integran en éste: es una forma de ir preparando el mismo.</p>
--	---

### Sobre autor-a-es

*\*Pegar aquí fotografía reciente (\*opcional) de un tamaño mínimo de 275px x 275px.*

Nombre completo del autor	Nieves Rosendo
Puesto e Institución	Universidad de Granada
Correo electrónico de contacto	nrs@ugr.es
Web/blog personal (*opcional)	
Otra información	