

Narrativa digital en la Educación
**Máster Universitario en Tecnologías
de la Información y la Comunicación
para la Educación y Aprendizaje
Digital**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Narrativa digital en la Educación

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

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: a distancia

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Elisa Hergueta Covacho; Dra. Dña. Iria Flavia Sánchez del Molino.

1. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y APRENDIZAJE

A lo largo del proceso formativo, los estudiantes podrán alcanzar los siguientes resultados de aprendizaje, para lo que se utiliza el siguiente código: K para conocimientos, S para habilidades y C para competencias.

1.1. Conocimientos o contenidos (Knowledge)

- **K6** Analizar contenidos específicos sobre la tecnología en la educación y el aprendizaje digital.
- **K7** Conocer herramientas, recursos y estrategias para la producción, edición y difusión de contenidos digitales educativos y narrativas digitales.

1.2. Habilidades o destrezas (Skills)

- **S1** Aplicar modelos y estrategias de integración de TIC en contextos educativos diversos.
- **S5** Diseñar y crear contenidos digitales educativos en distintos formatos y soportes tecnológicos.
- **S6** Utilizar herramientas y recursos digitales para la edición, publicación y gestión de contenidos educativos digitales.
- **S7** Analizar información sobre el uso de las TIC en contextos educativos para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje y la innovación educativa.

1.3. Competencias (Competences)

- **C1** Ser capaz de mostrar actitudes positivas hacia la innovación educativa, especialmente con el uso de tecnologías para el aprendizaje.
- **C4** Utilizar los sistemas de gestión de contenidos en la red para facilitar el aprendizaje digital.
- **C5** Comprender los procesos comunicativos digitales para comunicarse de manera efectiva a través de la tecnología en el contexto educativo.
- **C7** Trabajar de manera colaborativa y en equipos multidisciplinares en el ámbito de las TIC en la educación, tanto en el liderazgo como en la coordinación.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Narrativa digital en el aula.
- Proyectos de narrativa digital.

2.3. Contenido detallado

Unidad 1. Introducción a la narrativa audiovisual

- Definiciones y conceptos
- Fuentes teóricas de la narrativa audiovisual
- Géneros y formatos en la narrativa audiovisual
- La transmisión de la información en el relato audiovisual

Unidad 2. Elementos del relato audiovisual

- Enunciación y narración
- El personaje como protagonista del relato
- Espacio físico y psicológico de las narraciones
- Sucesos, acontecimientos y acciones narrativas
- El tiempo en la narrativa audiovisual
- Los aspectos sonoros

Unidad 3. Narrativa audiovisual vs narrativa digital

- Mediamorfosis: de los relatos analógicos a los relatos digitales
- Antecedentes: los videojuegos, la televisión y el cine
- Características y principios de la narrativa digital
- Posibilidades y limitaciones de la narrativa digital en la sociedad del conocimiento

Unidad 4. Teorías y paradigmas en los contenidos digitales

- Los contenidos digitales, nuevos formatos para la comunicación
- Hipertextualidad, multimedialidad e interactividad
- Modelos de producción textual
- El consumidor en la era digital: el prosumidor

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

- ¿Qué es transmedia storytelling?
- La cultura Web 2.0 y los contenidos audiovisuales
- La narrativa digital desde una mirada crítica para el aprendizaje
- Diferencias entre transmedia, crossmedia y multiplataforma

Unidad 6. Narrativas transmedia

- La influencia de Henry Jenkins
- Introducción a los nuevos formatos narrativos
- Más allá de la ficción: la biblia transmedia
- Nuevas ventanas, nuevas posibilidades

Unidad 7. Planificación del Proyecto narrativo y tendencias investigativas actuales

- Estructura y organización de la narrativa: Selección de ideas
- Géneros y formatos: storyboard y el relato digital personal-educativo
- Recursos tecnológicos en el aula
- Presente y futuro de la investigación transmedia

2.4. Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas virtuales síncronas	Horas virtuales asíncronas
AF1. Foros y otras herramientas de interacción	16	7,2	8,8
AF2. Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos	28	4,8	23,2
AF3. Estudio individual y trabajo autónomo	28	0	28
AF4. Tutorías	12	2	10
AF7. Actividades de evaluación	16	2	14
TOTAL	100	16	84

2.5. Metodologías docentes

El profesorado podrá elegir entre una o varias de las siguientes metodologías detalladas en la memoria verificada del título:

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1	Clases magistrales	Exposición por parte del profesor de los contenidos de las unidades didácticas por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía. Se promueve la participación activa del alumno con actividades, debates, discusiones de casos, preguntas y exposiciones. El alumno dispondrá previamente de materiales didácticos, que incluirán objetivos, guiones, cronograma y recursos.
MD2	Presentación de casos prácticos	Selección y presentación de casos prácticos reales y concretos para analizar diferentes aspectos a partir de la consulta de la bibliografía especializada.
MD3	Planteamiento de problemas	Presentación de diversos problemas o situaciones con las que se puede enfrentar el estudiante en la aplicación de TIC en la educación, para la toma de decisiones a partir de la consulta de bibliografía especializada.
MD4	Diseño de proyectos	Orientación para la organización, diseño y realización de proyectos que incluyan las TIC y su aplicación educativa.
MD5	Tutorías	Asesoramiento para la búsqueda de bibliografía, el análisis de documentos y casos, la interpretación de datos y elaboración de informes y presentaciones orales.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” se podrá otorgar a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el

número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Modalidad virtual	MÍNIMO	MÁXIMO
SE1. Participación	10%	10%
SE2. Actividades dirigidas	30%	30%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	60%

Convocatoria extraordinaria

SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Modalidad virtual	MÍNIMO	MÁXIMO
SE2. Actividades dirigidas	40%	40%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Convocatoria Ordinaria

Restricciones y explicación de la ponderación: Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

En todo caso, la superación de cualquier asignatura estará supeditada a aprobar las pruebas finales correspondientes a las que los estudiantes deberán presentarse documentados con su DNI/NIE

Convocatoria Extraordinaria

La calificación final de la convocatoria extraordinaria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades y trabajos presentados en convocatoria ordinaria, siempre que la nota de la prueba extraordinaria sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades y trabajos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4 Advertencia sobre plagio y el uso de la IA

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Aparici, R. (2009). La Educación 2.0. R.
- Cebrián-Herreros, M. (2001). Aprender a ver ya analizar la información audiovisual. Comunicar, 17, 15-20.
- Barthes, R. (1997). Introducción al análisis estructural de los relatos. Buenos Aires. Centro Editor de América Latina.
- Ferrés, J. (2006). La educación audiovisual en la era digital. Quaderns del CAC, 25, 5-8.
- Ferrés, J. & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. Comunicar, 38, 75- 82.
- García-Jiménez, J. (1993). Narrativa audiovisual. Madrid: Cátedra.
- García, F., & Rajas, M. (2011). Narrativas audiovisuales: el relato. Madrid: Icono 14.
- Genette, G. (1989). Figuras III. Barcelona: Lumen.
- Jenkins, H. (2006) Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2015). Cultura transmedia. La creación del contenido y valor de una cultura en red. Barcelona: Gedisa.
- Lambert, J. (2018). Digital Storytelling: capturing lives, creating community. StoryCenter.
- Marta-Lazo, C., & Gabelas Barroso, J. A. (2016). Comunicación digital: un modelo basado en el Factor R-elacional. Barcelona: Editorial UOC.
- 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.
- Pérez-Pérez, R. (2005). Alfabetización en la comunicación mediática: la narrativa digital. Comunicar, 25, 167-175
- Propp, V. (1998). Morfología del cuento (Vol. 31). Madrid: Ediciones Akal.
- 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
- Tóodorov, T. (1970). Las categorías del relato literario, Comunicaciones / Análisis estructural del relato. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.

Bibliografía recomendada

- Barthes, R. (1977). Introducción al análisis estructural de los relatos. Análisis estructural del relato. En Silvia Niccolini (Ed.), El análisis estructural. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Cabero, J. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. Tecnología y comunicación educativas, 21(45), 5-19.
- 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.
- Choi, D., & Bermúdez, N. (2015). La narración cinematográfica en la era de la imagen digital. Significação, 42(43), 114-128.
- Fernández Castrillo, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU). CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, 19, 53-67.
- Freitas, C., & Castro, C. (2010). Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas. Revista Estudios Culturales, 3(5), 19
- Gómez-Tarín, F. J., Alcover, A. R., & Samit, A. T. (2014). Punto de vista y videojuegos. Un acercamiento multidisciplinar (73-100). En Javier Marzal Felici, & Emilio Sáez-Soro. Videojuegos y cultura visual. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Guarinos, V. (2011). La narrativa de la microforma de ficción audiovisual. Narrativas audiovisuales: el relato. Madrid: Icono14.
- Hug, T. (2015). Consideraciones críticas sobre las narrativas digitales en los contextos educativos. Comunicación, (33), 45-59.
- Postigo-Gómez, I. (2002). El relato audiovisual: del relato clásico al relato interactivo. Historia y comunicación social, 7, 187-200.
- Rexach, V. (2012). Narrativas digitales y docencia3. Revista Paraguaya de Educación, 2, 32- 52.
- Zavala, L. (2014). Narratología y lenguaje audiovisual. Mendoza: Universidad Nacional de Cuyo.

5. DATOS DEL EQUIPO DOCENTE

Puede consultar el correo electrónico de los profesores y el perfil académico y profesional del equipo docente, en <https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/TIC-educacion/#masInfo#profesores>