

La narrativa transmedia en la vida cotidiana

Description Esta actividad pretende ayudar a los más jóvenes a entender las distintas dimensiones de las narrativas transmedia. Los estudiantes deberán interpretar y analizar un par de contenidos diferentes (su sus contextos de producción y recepción) de una misma narrativa transmedia. Deberán examinar críticamente las semejanzas y diferencias, ubicándolas en un contexto más amplio: la función de la industria de los medios. Esta evaluación crítica permitirá la creación de una pequeña demostración, utilizando cualquier medio disponible (texto escrito, fotografía, vídeo, dibujos, etcétera).

Tag

- Audio
- Coding
- Cosplay
- Design
- Photo
- Video
- Videogames
- Writing

Skills

PRODUCCIÓN

- Crear y modificar producción escrita
- Crear y modificar producción de audio
- Crear y modificar dibujos y diseños
- Crear y modificar producción fotográfica
- Crear y modificar producción audiovisual
- Programar software o ensamblar hardware
- Crear o modificar videojuegos
- Crear disfraces y cosplay

MEDIOS Y TECNOLOGÍA

- Interpretar

NARRATIVA Y ESTÉTICA

- Reconocer y describir

IDEOLOGÍA Y ÉTICA

- Evaluar y reflexionar

Learning areas

- Arts
- Foreign Languages
- Learning Support Teacher
- Mathematics
- Physical Education
- Professional Competences
- Religion and Ethics
- Sciences
- Social Sciences
- Technologies

Card language

- English
- Spanish
- Italian
- Portuguese

Structure

Sessions	2
Duration	50' (Variable)
Number of participants	10-20 (máximo))
Age	<ul style="list-style-type: none">• 14-16• 17-18
Materials	<ul style="list-style-type: none">• Bolígrafo, papel y lápices• Ordenador, tablets y/o smartphones• Internet• App y software de creación de contenido• Cinco pares de ítems que formen parte de un mundo narrativo transmedia (cada par de ítems deberá ser diferente entre sí, los mundos narrativos pueden ser distintos o los mismos)• Creador de cuestionarios (por ejemplo: https://www.onlinequizcreator.com/pt/)

Process

Key questions

- ¿Quiénes son los que publican/producen/editan los contenidos?
- ¿Cuándo se producen los contenidos?
- ¿Quiénes son los autores de las historias?
- ¿Quiénes son los personajes? ¿Son el mismo? Si es así, ¿cómo han sido retratados?
- ¿Qué medios suelen usarse para contar una historias?

Development

La actividad empieza con una breve introducción por parte del profesor. Se presentará el propósito del ejercicio y sus etapas. Se introducirá por lo menos 5 pares de ítems de narrativas transmedia. Cada grupo deberá escoger una pareja de ítems. Deberá introducirse brevemente, también, el concepto de narrativa transmedia. Lo siguiente será la reflexión: los estudiantes serán invitados a investigar sobre el par de conceptos escogidos (su contenido y contexto). Las preguntas indicadas arriba están pensadas para que cada alumno pueda tenerlas presentes durante su investigación. Hay que remarcar que más que obtener respuestas correctas o incorrectas, se tratan de generar respuestas con un cierto contenido interpretativo. (10')

Esta es la parte más decisiva del ejercicio. Durante 20 minutos, los estudiantes pensarán y desarrollarán visiones críticas sobre la pareja que les ha tocado a su grupo. Para guiarse deberán usar las cuestiones propuestas en clase por el profesor, que les ayudará a enfocar la actividad. Los estudiantes podrán usar cualquier tipo de elemento en la investigación smartphones, ordenadores, la biblioteca, etcétera. (20') La demostración estará basada en las conclusiones extraídas durante la etapa anterior. La parte de la producción se planteará como un desafío: los estudiantes deberán crear algo - usando los medios que sea - que logre expresar las opiniones del grupo. La demostración puede ser algo fabricado manualmente - un texto, un dibujo, etcétera - o generado digitalmente - por ejemplo un podcast, un vídeo, una galería de fotos - o bien de ambas maneras. (20')

Se invitará a cada uno de los grupos a presentar sus creaciones explicando el motivo de su selección. Los compañeros podrán hacer preguntas y exponer distintas perspectivas. El profesor hará el papel de moderador del debate, tratando de mantener la discusión dentro de los límites previstos en el objetivo del ejercicio y promoviendo siempre la discusión saludable. Asimismo, el profesor podrá animar a los estudiantes a reflexionar sobre sus propias prácticas, teniendo en mente la idea de la narrativa transmedia. (40')

Al final, se invitará a los estudiantes jugar a un juego: un cuestionario sobre narrativa transmedia elaborado por el profesor. Esta última actividad le ayudará a evaluar el conocimiento demostrado por los alumnos. El cuestionario no es un test más, sino un juego para evaluar el aprendizaje, pero también es una forma de terminar actividad de una manera divertida. (10')

Evaluation

El cuestionario es la herramienta que permitirá evaluar, ya que puede ayudar a los estudiantes a valorar el conocimiento de los estudiantes sobre, por ejemplo, el concepto de guion en la narrativa transmedia. Sin embargo, el profesor podrá también analizar los contenidos creados, evaluando el éxito de los alumnos en el desarrollo de la demostración.

References for professors

- Wikipedia - Narrativa Transmedia https://es.wikipedia.org/wiki/Narrativa_transmedia
- *Media Education Guidance* by S. Pereira et al., DGE, 2014 (http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Referenciais/media_education_guidance_dge_pt.pdf)

Author

Sara Pereira . Universidade do Minho (Portugal), sara.pereira@ics.uminho.pt
Pedro Moura. Universidade do Minho (Portugal), pedromourarsp@gmail.com
Joana Fillol. Universidade do Minho (Portugal), joanafillol@gmail.com
