

# PRÁCTICUM: NARRATIVA DIGITAL

Curso 2009/2010

(Código: 23301133)

## 1. PRESENTACIÓN

A lo largo de la historia, el ser humano ha sentido la necesidad de contar historias así como de representar la realidad. Los avances científicos y tecnológicos han ido modificando las diferentes formas de narrativa y representación. En los últimos años del siglo XX, la digitalización de la producción audiovisual ha generado nuevos lenguajes y nuevas formas de crear y fabular que exceden la mera conversión del mundo analógico al digital. Los relatos analógicos suelen tener una estructura lineal articulada en tres grandes fases, inicio desarrollo y desenlace. Con las tecnologías digitales surgen nuevas formas de producir y analizar los relatos en el ciberespacio.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura se enmarca en un contexto eminentemente práctico. Se va a exigir al alumnado un posicionamiento muy activo y alejado del modelo donde se les considere meros lectores o meros espectadores. Por el contrario, va a recibir relatos digitales, pero también va a conformar, modificar, manipular, etc. sus propios relatos digitales de forma autónoma.

Es necesario que la ciudadanía del siglo XXI tenga acceso como autora a todos aquellos ambientes virtuales por donde navega, siendo capaz de participar activamente y crear en las redes virtuales del ciberespacio en función de las nuevas narrativas que este medio está construyendo. Así como el cine tardó aproximadamente 50 años (1895-1936) en construir un lenguaje específico de la imagen en movimiento tal como lo conocemos hoy, la televisión aproximadamente 40 años (década de los 40 hasta la década de los 80 del siglo XX), la web está en fase de construcción de su propio lenguaje y de sus narrativas específicas integradas por la convergencia de tecnologías y de lenguajes multimedia.

## 3. REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

Nivel de lectura y redacción acorde a las exigencias académicas de un postgrado.

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1.- Comprender y analizar los procesos comunicativos en el ciberespacio.
- 2.- Establecer criterios para el desarrollo de una narrativa digital en la sociedad del conocimiento.
- 3.- Analizar las representaciones de género y etnicidad en los relatos digitales.
- 4.- Analizar diferentes relatos digitales y compararlos con la estructura de los relatos convencionales.
- 5.- Aprender a diseñar relatos digitales en el ciberespacio.



## 5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Los contenidos de la asignatura son los siguientes:

Bloque temático 1: De los relatos analógicos a los relatos digitales.

Bloque temático 2: Características de la narrativa digital.

Bloque temático 3: Los principios de la narrativa digital.

Bloque temático 4: Antecedentes en la narrativa analógica. Los videojuegos y el cine.

Bloque temático 5: El diseño de un relato digital.

Bloque temático 6: Los modelos comunicativos y pedagógicos de la narrativa digital.

Bloque temático 7: Posibilidades y limitaciones de la narrativa digital en la sociedad del conocimiento.

## 6. EQUIPO DOCENTE

DATOS NO DISPONIBLES POR OBSOLESCENCIA

## 7. METODOLOGÍA

La metodología docente que se llevará a cabo es la propia de la UNED. Se utilizarán aulas virtuales semanales a través de chat, foros de discusión, videoconferencias, etc. El alumnado dispondrá de materiales específicos y los recursos disponibles en la plataforma virtual de la asignatura. Se compaginará simultáneamente el estudio teórico con la actividad práctica del alumnado.

La metodología y las estrategias de aprendizaje concretas de este módulo son:

- Aprendizaje Colaborativo: Construcción colectiva del conocimiento, esto significa entender el aprendizaje como un proceso en continua construcción y en permanente transformación.
- Comunicación participativa: El modelo de comunicación se basa en el principio "tod@s aprendemos con tod@s", se trata de crear una comunidad de "emirecs", es decir, ciudadan@s productor@s de mensajes.
- Actividades prácticas para desarrollar estrategias educomunicativas basadas en los principios de libertad, justicia social y solidaridad. Para ello se utilizarán blogs, wiki creadas en el módulo "Escenarios Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje".
- Ensayo individual que integrará los diferentes lenguajes. El alumnado conceptualizará las ideas-ejes, reflexionará sobre las diferentes teorías y propondrá acciones para el desarrollo de modelos tecnológicos basados en la libertad, la justicia social, la solidaridad.
- Actividad Individual de Autoevaluación y Coevaluación.

## 8. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

- APARICI, R. (2006): Comunicación y educación en la sociedad de la información. Madrid. UNED.  
DARLEY, A. (2002): Cultura visual digital. Barcelona. Paidós.



LAURE RYAN, M. (2004): La narración como realidad virtual. Barcelona. Paidós.  
MANOVICH, L. (2005): El lenguaje de los nuevos medios. Barcelona. Paidós.  
MURRAY, J. (1999): Hamlet en la holocubierta. Barcelona. Paidós.  
SILVA, M. (2005): Educación Interactiva. Barcelona. Gedisa.

## 9. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

GUTIÉRREZ, A. (2003): Alfabetización Digital. Barcelona. Gedisa.  
KRESS, G. (2003): El alfabetismo en la era de los nuevos medios. Málaga, Aulae.  
SNYDER, I. (2004): Alfabetismos digitales. Málaga. Aulae.

## 10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

Webgrafía

<http://www.youtube.com/watch?v=PL-ywltLjzk&feature=related>  
<http://www.youtube.com/watch?v=WzYHsqPINhY&feature=related>  
[http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/principal.htm](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm)  
<http://altx.com/thebody/>

## 11. TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

El alumnado podrá contactar con el docente a través de la plataforma virtual del módulo.  
Asimismo, podrán hacerlo a través del correo electrónico y foros, de lunes a viernes, y a través del teléfono los martes, de 16 a 20 horas (teléfono 91 3986968).

## 12. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Los criterios de evaluación que se llevarán a cabo en este módulo son los siguientes:

- Dominio para expresarse con una narrativa digital en distintos ámbitos de la sociedad del conocimiento.
- Capacidad de analizar las diferentes formas de representación de la etnicidad y género.
- Capacidad para analizar y diseñar relatos digitales en el ciberespacio.
- Dominio de las técnicas de análisis de relatos digitales.

La evaluación de esta asignatura consta principalmente de tres trabajos prácticos:

1. Visionar un relato digital para su posteriormente comentario en el aula digital.
2. Buscar en la red, al menos, una hiperficción. Argumentar el objetivo de esa selección.
3. Elaborar un relato digital.

La calificación final del módulo obedecerá a los siguientes porcentajes:

- 30% para evaluar el relato digital.
- 30 % para evaluar el trabajo colaborativo
- 20% para evaluar la participación en Foros y en Chats
- 20% para evaluar la aportación de materiales en diferentes formatos: artículos, videos, links , etc. aportado por el alumnado

## 13. COLABORADORES DOCENTES



Véase equipo docente.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



CB13E89A79DF8E55FEFEE6BEAFDD20D8