

A large, light gray, stylized profile of a man's head, likely Nebrija, wearing a cap and having curly hair, positioned in the upper right background.

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; Dra. Dña. María Cruz Tornay; Dra. Dña. María Aurora Forteza Martínez.

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

CB6 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto-dirigido o autónomo.

CG3 Ser capaz de producir, gestionar, organizar y emplear información y recursos educativos basados en TIC para la enseñanza y el aprendizaje.

CG5 Ser capaz de 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.

CG8 Ser capaz de mostrar actitudes positivas hacia la innovación educativa, especialmente con el uso de tecnologías para el aprendizaje.

CG9 Ser capaz de buscar, seleccionar y filtrar contenidos específicos sobre la tecnología en la educación y el aprendizaje digital.

CE10 Diseñar contenidos académicos digitales en múltiples medios y formatos y acorde al nivel educativo, teniendo en cuenta los aspectos pedagógicos, estéticos y legales.

CE12 Utilizar los sistemas de gestión de contenidos

CE13 Emplear las TIC en el diseño de actividades de aprendizaje y evaluación en función del perfil de alumnos y modalidad de enseñanza.

CE14 Aplicar los componentes de la narrativa digital y ser capaz de utilizarlos en el contexto de la enseñanza y aprendizaje digital.

CE15 Buscar y 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.

## **1.2. Resultados de aprendizaje**

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Producir contenidos educativos en múltiples formatos a través del uso de diferentes herramientas digitales y móviles.
- Conocer de manera avanzada el funcionamiento tecnológico de las herramientas digitales para la creación de contenidos.
- Saber aplicar el marco normativo sobre el uso de contenidos digitales en línea en función del tipo de licencia.
- Conocer las plataformas y canales para la búsqueda y selección de recursos educativos.
- Colaborar en la producción de contenido en proyectos de creación conjunta.
- Comprender el procomún y saberlo aplicar en el aula.
- Crear contenidos educativos aplicando los principios de la narrativa digital.
- Analizar las creaciones digitales de la comunidad educativa.
- Diseñar proyectos para el impulso de la narrativa digital en el aula.
- Crear ePortfolios y ciberensayos educativos.

## **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

<p>Unidad 1. Introducción a la narrativa audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definiciones y conceptos</li> <li>• Fuentes teóricas de la narrativa audiovisual</li> <li>• Géneros y formatos en la narrativa audiovisual</li> <li>• La transmisión de la información en el relato audiovisual</li> </ul> <p>Unidad 2. Elementos del relato audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enunciación y narración</li> <li>• El personaje como protagonista del relato</li> <li>• Espacio físico y psicológico de las narraciones</li> <li>• Sucesos, acontecimientos y acciones narrativas</li> <li>• El tiempo en la narrativa audiovisual</li> <li>• Los aspectos sonoros</li> </ul> <p>Unidad 3. Narrativa audiovisual vs narrativa digital</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediamorfosis: de los relatos analógicos a los relatos digitales</li> <li>• Antecedentes: los videojuegos, la televisión y el cine</li> <li>• Características y principios de la narrativa digital</li> <li>• Posibilidades y limitaciones de la narrativa digital en la sociedad del conocimiento</li> </ul> <p>Unidad 4. Teorías y paradigmas en los contenidos digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los contenidos digitales, nuevos formatos para la comunicación</li> <li>• Hipertextualidad, multimedialidad e interactividad</li> <li>• Modelos de producción textual</li> <li>• El consumidor en la era digital: el prosumidor</li> </ul> <p>Unidad 5. La modalidad transmedia en los nuevos entornos de enseñanza digital</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es transmedia storytelling?</li> <li>• La cultura Web 2.0 y los contenidos audiovisuales</li> <li>• La narrativa digital desde una mirada crítica para el aprendizaje</li> <li>• Diferencias entre transmedia, crossmedia y multiplataforma</li> </ul> <p>Unidad 6. Narrativas transmedia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La influencia de Henry Jenkins</li> <li>• Introducción a los nuevos formatos narrativos</li> <li>• Más allá de la ficción: la biblia transmedia</li> <li>• Nuevas ventanas, nuevas posibilidades</li> </ul> <p>Unidad 7. Planificación del Proyecto narrative y tendencias investigativas actuales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura y organización de la narrativa: Selección de ideas</li> <li>• Géneros y formatos: storyboard y el relato digital personal-educativo</li> <li>• Recursos tecnológicos en el aula</li> <li>• Presente y futuro de la investigación transmedia</li> </ul>
--

### 2.4. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (telepresencialidad por videoconferencia)
AF1	Participación asíncrona	16	0%

AF2	Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos	28	0%
AF3	Estudio individual y trabajo autónomo	28	0%
AF4	Tutorías	12	0%
AF7	Actividades de evaluación	16	40%
TOTAL		100	

## 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
<b>MD1</b>	<b>Clases magistrales</b>	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.
<b>MD2</b>	<b>Presentación de casos prácticos</b>	Selección y presentación de casos prácticos reales y concretos para analizar diferentes aspectos a partir de la consulta de la bibliografía especializada.
<b>MD3</b>	<b>Planteamiento de problemas</b>	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.
<b>MD4</b>	<b>Diseño de proyectos</b>	Orientación para la organización, diseño y realización de proyectos que incluyan las TIC y su aplicación educativa.
<b>MD5</b>	<b>Tutorías</b>	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 finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 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" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0"

El número de matrículas de honor no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación	10%	
SE2. Actividades dirigidas	30%	
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	

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 está supeditada a aprobar las pruebas finales presenciales correspondientes.

#### Convocatoria extraordinaria

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación	0%	
SE2. Actividades dirigidas	40%	
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	

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.

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

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

#### Asistencia

La asistencia a las clases on-line no es obligatoria, aunque se recomienda encarecidamente al alumno su visualización. La asistencia al examen sí que es obligatoria, no pudiendo realizarse en ningún caso de manera online.

#### 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. Las faltas ortográficas restarán 0,1 puntos tanto en los trabajos como en las pruebas finales.

### **3.4. Advertencia sobre plagio**

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.

## **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
- Tóдоров, 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>