# PROPOSTAS DIDÁCTICAS

Narrativa transmedia

# Breve reflexión inicial

- Nivel baixo na competencia discursiva do alumnado.
- Pobreza léxica e sintaxe sinxela nos escritos.
- Abuso da economía lingüística. Culpa das redes sociais? SMS, WhatsApp, Telegram, Instagram…
- Peor competencia en galego que en castelán. Variables: galegofalantes/castelanfalantes, centros rurais/urbanos, centros públicos/privados…

# Como mellorar a competencia discursiva?

- A LECTURA mellora a competencia discursiva.
- Elemento clave: a MOTIVACIÓN.
- Instrumentos: app móbiles, tecnoloxía, redes sociais…
- NARRATIVA TRANSMEDIA: potencia a creatividade, a súa capacidade para producir e consegue a motivación.

# Narrativa transmedia

- Alfabetización transmedia: o alumnado como consumidor e produtor de tecnoloxía.
- Prosumidores críticos: actividades de produción e de avaliación crítica do seu proceso de creatividade.
- A persoa docente como guía e facilitadora do coñecemento.
- As competencias transmedia son adquiridas en entornos informais.

# Elementos curriculares

- Que obxectivos queremos conseguir.
- Que contidos queremos abordar.
- Que criterios imos ter en conta para avaliar.
- Que competencias queremos traballar.

# Elementos a ter en conta

- Ter clara a narrativa sobre a cal van crear.
- Ter un espazo virtual onde van colgar as súas creacións para dalle unidade á actividade (aula virtual, web…) ou poden crealo (blog).
- Ter claros os personaxes que van participar.
- Ter claras as plataformas que queremos que utilicen ou deixar que elixa o alumnado.

PODCAST

Picasa

YouTube

TikTok

0:04

VN
VN Video Editor

# O crime de Pontenova

Narrativa transmedia

# O COMEZO

Necesito axuda!

Por favor, non atopo a miña irmá, estou seguro de que lle pasou algo grave, axúdame a encontrala. No seu Instagram hay pistas…

amiradadelaura

- Comezamos cun texto subido ao espazo común como punto de partida.
- Aquí comeza a súa creación. Convén que se lles deixe na aula virtual /blog unhas pautas para que poidan crear a súa narración.

# Pautas

## PAUTAS A SEGUIR

A. **Como mínimo aparecerán os personaxes máis importantes nunha novela negra:** inspector, asasino/a, vítima, familiares ou amigos e axudante/s.

B. **Tedes que elaborar textos en diferentes plataformas multimedia, os seguintes teñen que aparecen na orde que queirades:**

1. Presentación do relato cun **vídeo** e unha **banda sonora**.
2. Un **póster** co título e unha ou varias fotos relacionadas con el.
3. Un **vídeo** no que se vexan os últimos pasos da vítima. Podedes recrealos ou facer un vídeo con voz en off.
4. Un **podcast** no que se escoite o interrogatorio do/a principal sospeitoso/a do crime.
5. Un **QR** que leve a un **texto** coa narración escrita do informe do inspector con toda a información recollida.
6. Unha conversa falsa de **WhatsApp** dando pistas para a resolución do caso.
7. Unha **secuencia fotográfica** con pé de foto no que se vexa a escena do crime ou da desaparición.

1. Presentación do relato cun **vídeo** e unha **banda sonora**.

2. Un **póster** co título e unha ou varias fotos relacionadas con el.

3. Un **vídeo** no que se vexan os últimos pasos da vítima. Podedes recrealos ou facer un vídeo con voz en off.

4. Un **podcast** no que se escoite o interrogatorio do/a principal sospeitoso/a do crime.

5. Un **QR** que leve a un **texto** coa narración escrita do informe do inspector con toda a información recollida.

6. Unha conversa falsa de **WhatsApp** dando pistas para a resolución do caso.

7. Unha **secuencia fotográfica** con pé de foto no que se vexa a escena do crime ou da desaparición.

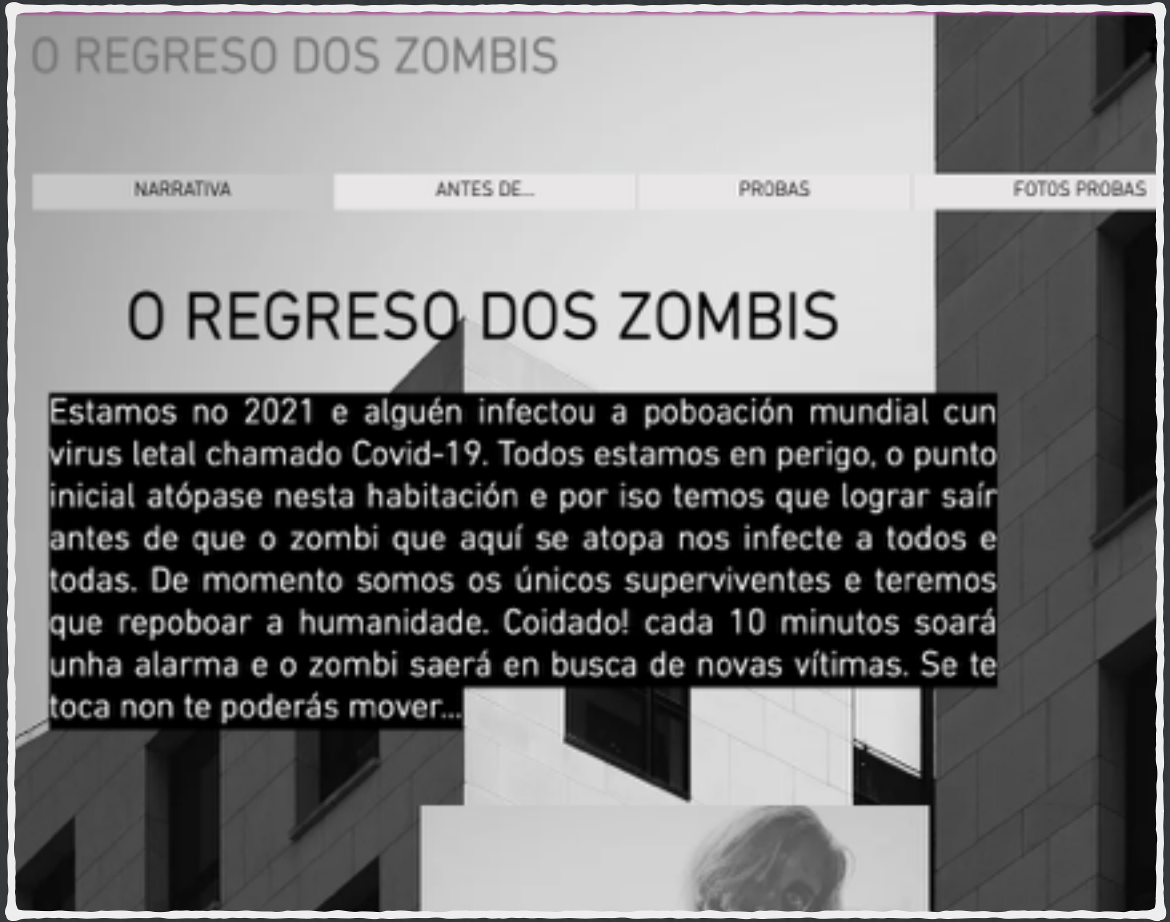
# Como lle damos forma?

- Pídeselles que suban todo ao blog /web creado por eles ou á aula virtual seguindo unha orde cronolóxica.
- Posta en común da actividade a modo de narración.
- Poden facela na aula ou fóra.
- Exemplo: https://pam-aulablog1.blogspot.com/

# Misterio sen resolver

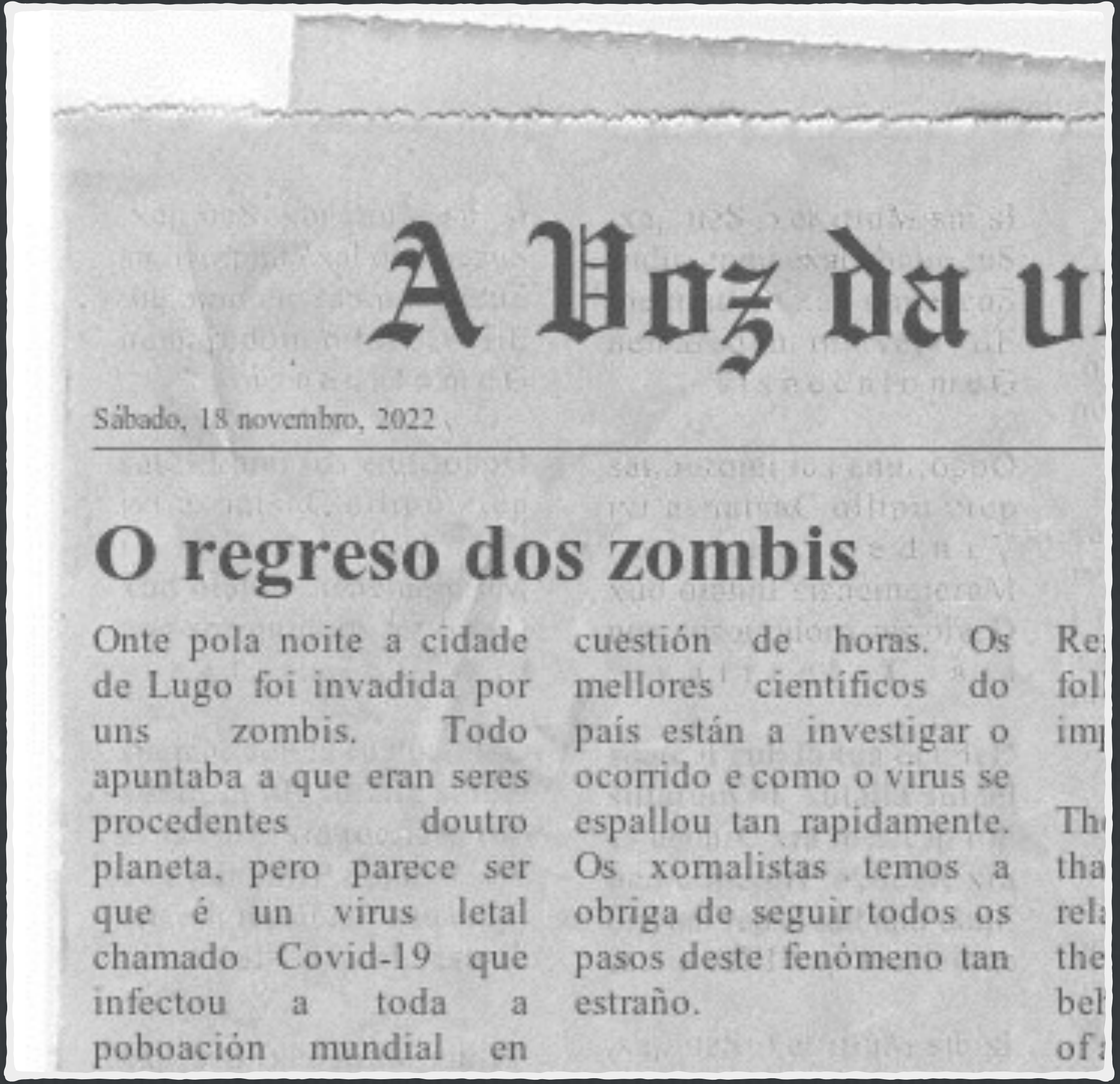
Narrativa transmedia

# O REGRESO DOS ZOMBIS




- Partimos dunha actividade previa (narrativa xa creada nunha web).
- O regreso dos zombis. (Escape room sobre xéneros literarios: https://profelite1.wixsite.com/misitio)

# Narrativa transmedia/ gamificación



A Voz da u

Sábado, 18 novembro, 2022

## O regreso dos zombis

Onte pola noite a cidade de Lugo foi invadida por uns zombis. Todo apuntaba a que eran seres procedentes doutro planeta, pero parece ser que é un virus letal chamado Covid-19 que infectou a toda a poboación mundial en cuestión de horas. Os mellores científicos do país están a investigar o ocorrido e como o virus se espallou tan rapidamente. Os xornalistas temos a obriga de seguir todos os pasos deste fenómeno tan estraño.

- Conxunto de retos que dan lugar á narrativa transmedia.
- Simulan xornalistas e polo tanto convértense en prosumidores.
- Texto inicial na aula virtual/ blog.

# RETOS

1. Ide á aula virtual e lede o recorte do xornal *A voz da verdade* que aparece alí publicado, nel teredes as claves para redactar como xornalistas que sodes a vosa **NOTICIA** contando con máis detalle que foi o que pasou exactamente na cidade de Lugo e na poboación mundial. Recordade as características deste tipo de textos.

2. Unha vez redactada a noticia deberedes xerar un **código QR** que leve a ela e colgalo no blog.

3. Agora toca investigar ¿cal é a orixe da pandemia que afecta a toda a poboación mundial? Para obter a resposta colle o **disco cifrado** e resolve o enigma. (A solución é: "A orixe da infección é un virus letal. Investiga as consecuencias").

4. Unha vez que coñezades o enigma teredes que facer o que vos manda a mensaxe do disco cifrado en forma de **crónica xornalística**, pero o formato terá que ser **audiovisual,** deberá estar feita nalgunha aplicación móbil e teredes que publicala nalgunha **rede social,** blog, web, canal youtube…

4. Unha vez que coñezades o enigma teredes que facer o que vos manda a mensaxe do disco cifrado en forma de **crónica xornalística**, pero o formato terá que ser **audiovisual,** deberá estar feita nalgunha aplicación móbil e teredes que publicala nalgunha **rede social,** blog, web, canal youtube…

5. Cando teñades a crónica feita deberedes coller a mensaxe de cores e descifrala coas lentes. Nesta mensaxe mandaravos facer unha última tarefa. (A solución é: No tablón atoparedes dúas tarxetas, son personaxes da vosa próxima creación).

6. Chegamos ao final, agora como bos e boas xornalistas deberedes redactar un **artigo de opinión** tendo en conta as características propias deste tipo de escritos. Para iso deberedes empregar as tarxetas ás que chegastes a través da mensaxe de cores pois terán que aparecer eses personaxes relacionados coa investigación que levastes a cabo durante todo o traballo. Podedes presentar o artigo cun **vídeo de TikTok**. Para a portada usade a URL que aparece na aula virtual.

7. Lembrade que tedes que subir todas as tarefas ao voso blog.

# Como lle damos forma?

- Pídeselles que suban todo ao blog /web creado por eles.
- Imos necesitar máis dunha sesión, podemos dividilas por xéneros xornalísticos.
- É preciso ver na aula previamente os xéneros xornalísticos.
- Exemplo de retos: https://profelite1.blogspot.com/

# Obxectivos / Criterios de avaliación

- Que sexan capaces de crear textos en diversas plataformas multimedia.
- Que sexan capaces de crear unha narrativa transmedia.
- Que empleen diferentes formatos narrativos/xornalísticos.
- Que melloren a súa competencia discursiva oral e escrita de forma creativa.

# Contidos

- Creación de textos narrativos /dialogados/ descritivos/ expositivos/ xornalísticos.
- Podemos adaptar a actividade aos diferentes contidos do currículo: xéneros literarios, tipoloxía textual, xéneros xornalísticos…
- Podemos adaptar a actividade aos distintos niveis en función dos contidos e da súa complexidade.

# Algúns recursos

- www.ifaketextmessage.com (conversa falsa de WhatsApp).
- www.ivoox.com (podcast).
- www.festisite.com (xerador de documentos falsos).
- www.qrfy.com (creación de QR).
- www.videvo.net (vídeos libres de dereitos de autor).
- www.pixabay.com (efectos de sons libres de dereitos de autor).
- www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp (xerador de xornais).

**“Se queren ensinar a pensar, deben antes ensinar a inventar.”**

**Gianni Rodari**