

Transmedia Historytelling: Narrar la historia en el siglo XXI

Introducción y Contexto

- ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

El estudiantado de la asignatura *History of Spain* del grado de periodismo debían hacer un proyecto transmedia en grupos centrado en un tema histórico, en el que desarrollasen una web a modo de artículo (producto cero), dos expansiones virtuales (podcast -egohistoria- y canal de twitter -recomendaciones de productos culturales) y dos físico-virtuales (exposición virtual -imágenes físicas- y tour histórico en Google maps)

- ¿Por qué es importante este proyecto?

Los aspectos más importantes es el trabajo en la alfabetización multimedia y el desarrollo de un relato histórico adaptado a narrativas más cercanas al lenguaje periodístico. Finalmente, al ser un trabajo realizado en inglés, los grupos podían demostrar su capacidad de expresarse adecuadamente en este idioma.

Desarrollo del Proyecto

- ¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?

Describe brevemente los pasos que se han seguido o las etapas que han tenido lugar en la ejecución del proyecto.

1. Fase Primera

Elección de un tema histórico por grupos. Estos temas, así como la bibliografía, eran ofertados por la docente. Explicación docente del desarrollo del proyecto, así como la inclusión de ChatGPT para buscar información.

2. Fase Segunda

Desarrollo del proyecto siguiendo un calendario cuatrimestral, incluyendo sesiones prácticas dedicadas a este proyecto. Una de las sesiones dedicadas a usar ChatGPT para buscar información

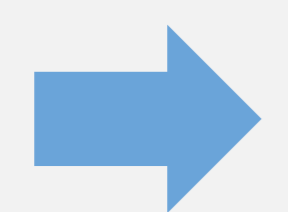
3. Fase Tercera

Exposición de los resultados obtenidos frente al grupo de iguales y evaluación por pares entre los miembros del grupo

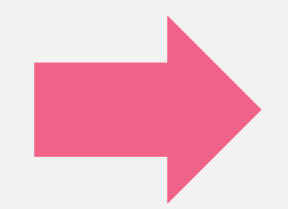
Resultados



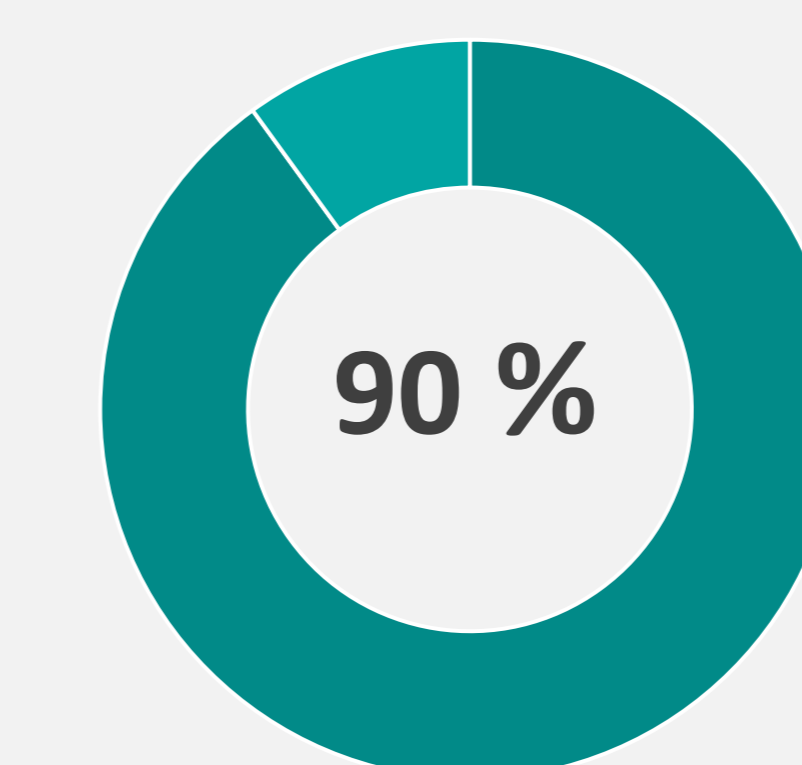
- + 90 % ha optado por la evaluación continua



- +90% ha obtenido en la evaluación docente una puntuación superior a 1,5 puntos sobre 2.



- + 90 % ha superado la evaluación continua



Evaluación continua

Más del 90 % ha superado la evaluación continua con éxito

Aplicación



¿Cómo otros docentes pueden aplicar esta experiencia? ¿Cómo otros compañeros/as pueden mejorar su práctica docente atendiendo a los resultados de este proyecto? Este método puede aplicarse a cualquier disciplina humanística para trabajar contenidos curriculares y transversales. Además, se otorga al alumnado el protagonismo y se fomenta el aprender haciendo.

Si necesitas adjuntar información adicional enlázala [aquí](#)

Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.

1 COMPROMISO PROFESIONAL

1.1 Comunicación organizacional

1.2 **Colaboración profesional**

1.3 Práctica reflexiva

1.4 **Formación digital**

2 RECURSOS DIGITALES

2.1 Seleccionar

2.2 **Crear y modificar**

2.3 **Gestionar, proteger, compartir**

3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

3.1 Enseñanza

3.2 **Guía**

3.3 **Aprendizaje colaborativo**

3.4 **Aprendizaje auto-dirigido**

4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

4.1 **Estrategias de evaluación**

4.2 Analizar evidencia

4.3 **Retroalimentación y planificación**

5 EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES

5.1 Accesibilidad e inclusión

5.2 Diferenciación y personalización

5.3 **Participación activa**

6 FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

6.1 Información

6.2 **Comunicación**

6.3 **Creación**

6.4 Uso responsable

6.5 Solución de problemas

7 EDUCACIÓN ABIERTA

7.1 **Licencias abiertas en recursos educativos**

7.2 **Prácticas educativas abiertas**

7.3 **Publicación en revistas científicas abiertas**

Indica a continuación:

Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos

X Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos

X Línea 3: Nuevas formas de evaluar

X Línea 4: Nuevas metodologías educativas

Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)

Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)

Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



Sí X No - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión