

TRANSMEDIA LITERACY INTERNATIONAL CONFERENCE

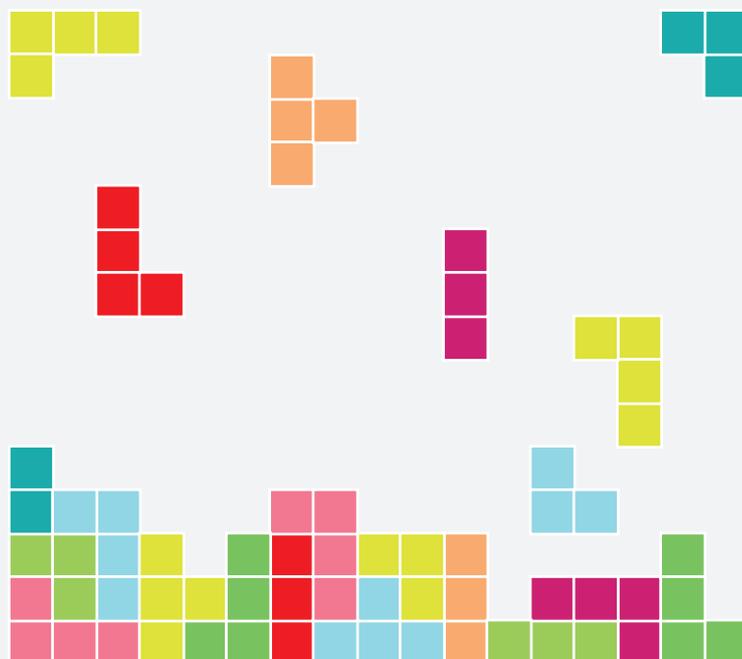
TEENAGERS, TRANSMEDIA SKILLS
AND INFORMAL LEARNING STRATEGIES
IN THE NEW MEDIA ECOLOGY

MARCH 22-24, 2018

Universitat Pompeu Fabra - Barcelona

transmedialiteracy.org

@trans_literacy



Ars Media

Tallers i activitats de formació gratuïtes *Talleres y actividades de formación gratuitas*

Dins del marc de la Transmedia Literacy Internacional Conference s'ofereixen el següents tallers i activitats de formació gratuïtes per a docents d'Educació Secundària impartits en català, espanyol i anglès.

En el marco de la Transmedia Literacy International Conference se ofrece los siguientes talleres y actividades de formación gratuitas para docentes de Educación Secundaria impartidos en catalán, español e inglés.

INSCRIPCIÓ / INSCRIPCIÓN

<https://transmedialiteracy.org/the-conference/general-registration>

TRANSMEDIA LITERACY INTERNATIONAL CONFERENCE



Els participants que assisteixin a un 80% de les hores de l'EDUxperience i tallers organitzats al llarg de la conferència, rebran un certificat oficial de formació permanent (15 hores) emès per la Universitat Pompeu Fabra – Barcelona.

Los participantes que asistan a un 80% de las horas de la EDUxperience y talleres organizados durante la conferencia recibirán un certificado oficial de formación permanente (15 horas) emitido por la Universitat Pompeu-Fabra – Barcelona.

EDUXPERIENCE

Data

Dijous 22/03/2018

Horari

Presentació: 9:30-10:00 hores

Acte: 10:00-13:00 hores

Lloc

Campus de la Comunicació -
Poblenou Universitat Pompeu
Fabra, C/Roc Boronat, 138,
Barcelona.
Sala per confirmar.

Duració

3 hores

Informació de l'evideniment

Xerrades dinàmiques amb joves i adults actius que aprenen i ensenyen amb els mitjans.



EN BUSCA DE LA COMPETENCIA CRÍTICA EN EL AULA. NARRATIVA TRANSMEDIA DE ORIGEN LITERARIO

Fecha

Jueves 22/03/2018

Horario

16:00-20:00 horas

Lugar

Campus de la Comunicació -
Poblenou Universitat Pompeu
Fabra, C/Roc Boronat, 138,
Barcelona.
Sala por confirmar.

Duración

4 horas

Instructora

Marcela Fritzier (Institut Cervantes, Tel Aviv, Israel)

Plaços

25

Información del taller

La narrativa transmedia de origen literario en la clase de lengua extranjera (LE), constituye una experiencia de aprendizaje significativo, en la que la convergencia de medios y recursos posibilita traspasar las fronteras del papel para transformar a los estudiantes-lectores-espectadores-oyentes de textos en narradores-escritores-jugadores de historias, construyendo espacios de interacción dinámicos y reales, en los que la creación de narraciones originales transmediáticas permite desarrollar las competencias comunicativas de la lengua meta en el ecosistema de comunicación que las tecnologías generan. En este taller se describirán y ejemplificarán los pasos de la citada experiencia, que surge de la noción de narrativa transmedia, propone el acercamiento a las distintas tipologías de textos mediante el abanico de artefactos narrativos disponibles para arribar a la elaboración de un relato colaborativo que se expandirá, a través de las redes sociales, en un mundo real, más allá del marco de la enseñanza de una lengua extranjera.

Objetivos de aprendizaje

- Reconocer y desarrollar habilidades en los estudiantes para promover los diferentes estilos de aprendizaje.
- Diseñar guías para explotar los textos literarios atendiendo las destrezas de aprendizaje.
- Propiciar en los estudiantes la competencia literaria y una visión intercultural y plurilingüística del mundo.
- Proveerse de herramientas y recursos para fortalecer la expresión escrita, en especial la coherencia-cohesión del discurso.
- Crear materiales para ampliar el conocimiento del estudiante de distintas variedades lingüísticas y tipologías de textos.
- Ampliar el conocimiento de los dispositivos multimodales para la transmisión de relatos transmediáticos.
- Implicar al estudiante en desarrollo de su competencia digital como fuente de aprendizaje.
- Fomentar el trabajo colaborativo, la responsabilidad compartida y la creación colectiva, tanto del docente como del estudiante.
- Favorecer la autoestima y la comunicación fluida entre los distintos agentes educativos.
- Diseñar unidades didácticas a partir de textos literarios que integre la competencia literaria y la pragmática cognitiva, atendiendo a la teoría de la relevancia, la metáfora como recurso y los textos escritos, visuales y audiovisuales.



BOOKTUBE PARA TODOS: ¿CÓMO POTENCIAR LA LECTURA CREATIVA A TRAVÉS DE LOS VIDEOBLOGS LITERARIOS?

Fecha

Jueves 22/03/2018

Horario

16:00-20:00 horas

Lugar

Campus de la Comunicació -
Poblenou Universitat Pompeu
Fabra, C/Roc Boronat, 138,
Barcelona.
Sala por confirmar.

Duración

4 horas

Instructor

José Miguel Tomasena (Universitat Pompeu Fabra - Barcelona)

Plazas

25

Información del taller

Este taller, destinado a profesores de lengua y literatura que trabajen con adolescentes y niños, pretende establecer un diálogo entre las competencias y habilidades transmedia que ya tienen los alumnos y las posibilidades que el fenómeno de los booktubers (youtubers que hablan de libros) ofrecen para el aprendizaje. El taller se estructurará alrededor de ejercicios en equipo para hacer diagnósticos, para identificar el potencial educativo de algunos videos o canales de youtube y para diseñar situaciones de aprendizaje adecuadas a los objetivos y los contextos específicos.

Objetivos de aprendizaje

- Socializar cuáles son los diferentes perfiles de consumo literario y mediático de los jóvenes con los que trabajamos, según sus edades y contextos económicos, sociales y culturales.
- Identificar los principales códigos culturales presentes en los canales de booktube (lenguajes, géneros audiovisuales, convenciones, prácticas) y considerar sus posibilidades educativas en contextos formales.
- Diseñar prototipos de proyectos educativos a partir de la creación de videoblogs literarios alrededor de cuatro ámbitos de competencia:
 - Lectura crítica*
 - Trabajo colaborativo*
 - Creación audiovisual*
 - Ética de la socialidad online*
- Participación crítica en medios digitales.
- Reflexionar sobre las competencias transmediales que están presentes en las prácticas sociocomunicativas de los booktubers y sobre las formas de potenciarlas dentro del aula.



DISEÑO COOPERATIVO DE DIDACTIC CARDS 1.0

Fecha

Jueves 22/03/2018

Horario

16:00-20:00 horas

Lugar

Campus de la Comunicació -
Poblenou Universitat Pompeu
Fabra, C/Roc Boronat, 138,
Barcelona.
Sala por confirmar.

Duración

4 horas

Instructora

Núria Hernández Sellés (Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle)

Plazas

25

Información del taller

En este taller los participantes diseñarán unas propuestas de Didactic Cards 1.0, integrando las competencias transmedia identificadas en el proyecto Transmedia Literacy con las del currículo de las asignaturas o programas que imparten. Seguiremos un proceso de diseño en base a las propuestas de Gilly Salmon (Proceso Carpe Diem) y Design Thinking para educadores. De este modo los participantes tomarán contacto con los principales resultados de investigación del proyecto Transmedia Literacy, aplicándolos a proyectos reales y generando materiales para sus propias asignaturas y destinados a ser compartidos con otros docentes. Además, el propio proceso de diseño les servirá como herramienta para aplicarlo en el diseño de otros retos educativos y el encuentro con otros colegas generará oportunidades para compartir y aprender los unos de los otros.

Objetivos de aprendizaje

- Crear una Didactic Card que contenga la descripción de la actividad y que se aplique algún cambio en las experiencias de los participantes en aula en el corto plazo.
- Extraer elementos de interés que acompañen en el diseño de procesos de aprendizaje, aprovechando las estrategias de aprendizaje informal que los alumnos están utilizando fuera de las aulas.



CIBERACTIVISMO, CULTURAS PARTICIPATIVAS Y PEDAGOGÍA FEMINISTA: CLAVES PARA UNA EDUCACIÓN TRANSMEDIÁTICA

Fecha

Jueves 22/03/2018

Horario

16:00-20:00 horas

Lugar

Campus de la Comunicació -
Poblenou Universitat Pompeu
Fabra, C/Roc Boronat, 138,
Barcelona.
Sala por confirmar.

Duración

4 horas

Instructora

Aquilina Gutiérrez (Universidad de Oviedo)

Plazas

25

Información del taller

En este taller se aborda de forma interrelacionada el ciberactivismo, la participación y la pedagogía feminista para desarrollar las claves de una educación transmediática que responda a los problemas claves que se está planteando el feminismo en estos momentos. Va destinado a personas feministas del ámbito de la educación, de la intervención sociocomunitaria, de la comunicación y del activismo y los movimientos sociales que buscan la justicia y la igualdad a escala global. La actividad arranca con algunas propuestas para cuestionarnos sobre como actúa el patriarcado en el universo transmedia que caracteriza la actual comunicación en red. Nos plantearemos que papel sociopolítico tiene el espacio transmediático para ver sus posibilidades como espacio de resistencia activista pero también analizarlo como un nuevo ámbito de dominación simbólica de las mujeres.

Objetivos de aprendizaje

- Introducir y familiarizarse con herramientas conceptuales y dispositivos teóricos que podamos utilizar para analizar críticamente la dominación simbólica que los medios ejercen sobre las mujeres.
- Desarrollar un análisis crítico de las representaciones audiovisuales que sobre las mujeres realizan los medios y sus formas de reproducción en los nuevos espacios transmedia.
- Aproximarse a algunas formas de activismo feminista en red que pueden inspirar la educación mediática en los nuevos espacios transmedia.
- Introducir contenidos y metodologías propias de la pedagogía feminista como instrumentos para repensar y transformar nuestras prácticas educomunicativas.



LOS SISTEMAS INTERTEXTUALES TRANSMEDIA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA AL INTERIOR DEL AULA DE CLASE

Fecha

viernes 23/03/2018

Horario

16:00-20:00 horas

Lugar

Campus de la Comunicació -
Poblenou Universitat Pompeu
Fabra, C/Roc Boronat, 138,
Barcelona.
Sala por confirmar.

Duración

4 horas

Instructor

Diego Fernando Montoya Bermúdez (Universidad EAFIT, Colombia)

Plazas

25

Información del taller

Los sistemas intertextuales entendidos estos como objetos complejos compuestos por una serie de textos que se relacionan entre sí a través de diferentes medios, se han convertido gracias a la cultura de convergencia en una fuente pedagógica fértil para la interrelación, no sólo de profesores y estudiantes al interior del aula de clase, sino también de diversas áreas del conocimiento. El taller “los sistemas intertextuales transmedia como estrategia pedagógica al interior del aula de clase” pretende sobre las bases conceptuales de la narrativa transmedia, realizar un ejercicio práctico de expansión transmedial a partir de un texto literario. El taller integrará a profesores de primaria y secundaria, quienes desde sus diversas disciplinas crearán un sistema transmedial propio para ser aplicado como estrategia pedagógica con sus estudiantes en contextos de aula, con el fin de propiciar, por un lado, aprendizajes dentro de las distintas áreas del conocimiento, y por el otro, competencias del siglo XXI.

Objetivos de aprendizaje

- Crear un sistema intertextual transmedia a partir de una obra seminal, que sirva como estrategia pedagógica aplicable al interior del aula de clase en diversas áreas del conocimiento.
- Aprender y discutir los conceptos base sobre narrativa transmedia y sistemas intertextuales transmedia.
- Integrar distintas áreas del conocimiento en torno a un ejercicio transmedia que involucra además competencias de comunicación, creación, colaboración, tecnológicas y de pensamiento crítico.



ZEUS DE JUGUETE. ESTRATEGIAS DE GAME DESIGN PARA CREAR UNIVERSOS NARRATIVOS TRANSMEDIA

Fecha

viernes 23/03/2018

Horario

16:00-20:00 horas

Lugar

Campus de la Comunicació -
Poblenou Universitat Pompeu
Fabra, C/Roc Boronat, 138,
Barcelona.
Sala por confirmar.

Duración

4 horas

Instructores

Durgan A. Nallar, Sofía B. Álamo, Valeria Drelichman, Facundo Colantonio (Universidad Maimónides, Argentina)

Plazas

25

Información del taller

A lo largo de este taller abordaremos la creación de un proyecto transmedia a partir de una estructura lúdica que motivará la exploración y expansión de un universo ficcional. De esta manera, se brindarán herramientas para el desarrollo de proyectos propios o en entornos educativos. Provocaremos en conjunto una explosión estelar que dará vida a nuevas historias, personajes y tramas. Los docentes podrán utilizar las herramientas y estrategias vistas en el taller para crear universos narrativos transmedia junto con sus alumnos, que de esta manera aprenderán a través de la interacción colectiva. Se sentirán protagonistas, no meros espectadores.

Objetivos de aprendizaje

- Que los asistentes puedan relacionar las estrategias del game design con la producción transmedia.
- Que los asistentes adquieran herramientas de game design para el desarrollo de proyectos transmedia a partir de la creación de un juego narrativo.
- Que los asistentes adquieran conocimientos, habilidades y competencias propios de los alfabetismos transmedia.



DISSENY DE CONTINGUTS EDUCATIUS ESPECÍFICS PER A SMARTPHONE BASATS EN ELS PRINCIPIS FORMATIUS DEL DISSENY GRÀFIC I LA PERCEPCIÓ

Data

divendres 23/03/2018

Horario

16:00-20:00 hores

Lloc

Campus de la Comunicació -
Poblenou Universitat Pompeu
Fabra, C/Roc Boronat, 138,
Barcelona.
Sala per confirmar.

Duració

4 hores

Instructor

Miquel Navarro (WARKS, Barcelona)

Plaços

25

Informació del taller

El taller posa el focus en l'optimització del aspecte dels continguts educatius i el seu disseny optimitzat per a ser visualitzats mitjançant dispositiu mòbil. A partir de diversos principis essencials del disseny establerts per la Gestalt i la Bauhaus a inicis del S.XX, més tard ampliat i consolidats per Bruno Munari es donaran les claus per a dissenyar píndoles de continguts teòrics en qualsevol àrea durant una sessió de generació de continguts i una última part de difusió i obtenció de feedback respecte als continguts dissenyats. L'objectiu principal és Optimitzar el procés de disseny i creació de continguts específics per a l'ensenyament-aprenentatge atenent a la diversitat tecnològica. El taller és totalment transversal i està dirigit a docents de qualsevol tipus de àrea. L'objectiu és treure el màxim partit en el disseny de creació de píndoles educatives a l'aprenentatge mòbil amb els mínims recursos mitjançant l'adquisició de principis del disseny. La proposta ha sigut dissenyada per a ser desenvolupada mitjançant la metodologia IWO -input, work, output- que preveu tres fases amb tres motors de treball: una fase d'input, una de treball i generació de materials, i una tercera de output i divulgació del treball generat.

Objectius d'aprenentatge

- Optimitzar el procés de disseny i creació de continguts específics per a l'ensenyament-aprenentatge atenent a la diversitat tecnològica.
- Buscar, obtenir, processar i comunicar informació, transformar-la en coneixement i aplicar-la en els processos d'ensenyament i aprenentatge.
- Potenciar processos educatius que facilitin l'aprenentatge, atenent el nivell i formació prèvia dels estudiants.



DIGITAL LITERACY AND GENDER VIOLENCE ON THE INTERNET

Date

Friday 23/03/2018

Time

16:00-20:00 pm

Location

Campus de la Comunicació -
Poblenou Universitat Pompeu
Fabra, C/Roc Boronat, 138,
Barcelona.
Room to be confirmed.

Duration

4 hours

Instructors

Inês Amaral, Patrícia Silveira (Universidade do Minho, Portugal)

Places

25

Workshop information

The behaviour of young people has been changed with the use (and social use) of Information and Communication Technologies (ICT). ICTs have allowed the creative and autonomous use of a set of new media that prove to be beneficial, but also bring obvious risks and dangers. In this sense, the development of ICT has contributed to the transfer of bullying and gender-based violence to the virtual world within the youth. This phenomenon is associated with intentional psychological violence, which involves negative behaviours such as lies, threats, insults, defamation, intimidation, rumours, provocation and social exclusion, among other attitudes. While a concept that often includes gender violence, cyberbullying is a type of violence that is practiced through the sending of emails, text messages, the dissemination of offensive photos and videos on social media, manipulation of images, insults in chat rooms or social networks. The workshop "Digital Literacy and Gender Violence on the Internet" is anchored in informal learning using statistical and conceptual information on digital risks, cyberbullying and gender-based violence on the Internet. "What happens on the Internet is only virtual?" is the challenge that will be addressed in the workshop based on the method of Paulo Freire that aims to develop the phases of codification, decoding and transforming action.

Learning objectives

- To highlight the problem of gender violence among young people on the Internet among the target population;
- Provide teachers with skills to teach digital rights and risks and how to act in cyberspace against this phenomenon;
- Explaining risk situations on the Internet and provide information about of rights and duties in the digital world;
- Integrate into the pedagogical approach of teachers the theme of gender violence on the Internet, creating strategies and information materials to be disseminated to their students in order to disseminate a multiplier message.



CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE TRANSMEDIA: CLAVES Y DINÁMICAS DE GENERACIÓN DE PERSONAJES PARA LOS FORMATOS TRANSMEDIA

Fecha

sábado 24/03/2018

Horario

10:00-14:00 horas

Lugar

Campus de la Comunicació -
Poblenou Universitat Pompeu
Fabra, C/Roc Boronat, 138,
Barcelona.
Sala por confirmar.

Duración

4 horas

Instructores

Ana Sedeño, Concha Mateos (Universidad de Málaga/ Universidad Rey Juan, Spain)

Plazas

25

Información del taller

Un personaje transmedia es un héroe ficcional cuyas aventuras son explicadas a través de diferentes plataformas, cada una de las cuales da detalles de la vida de ese personaje. El taller se destina a formadores, creadores y estudiosos que tengan interés por el proceso de construcción de personajes transmedia, para emprender proyectos creativos, procesos de intervención sociocultural sobre la identidad, estudios de obras ya existentes o experiencias de animación cultural mediante relatos transmedia. Todos ellos deben conocer algunas fórmulas para enfrentarse como guionistas, realizadores o gestores a la nueva realidad que suponen nuevos formatos como las webseries, por lo que un monográfico sobre estos temas es necesario y útil. Se abordarán los factores de definición del personaje: características físicas, que deben ser claramente reconocibles y caracteres psíquicos y morales. Su ética y su forma de actuar, que precisan ser reconocibles y plenamente únicas. Prestaremos especial atención a los factores que han hecho famosos a algunos personajes transmedia basando su reconocimiento en algún personaje clásico y operando mediante adaptación o actualización.

Objetivos de aprendizaje

- Facilitar el reconocimiento de estrategias de creación de personajes transmedia.
- Generar una dinámica de trabajo creativo que pueda servir de punto de partida para proyectos educativos transmedia en el campo de la construcción de la identidad (escolar, interculturalidad, traumas sociales...)
- Desarrollar un esquema de análisis para estudios sobre construcción del personaje transmedia.



JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA

Fecha

sábado 24/03/2018

Horario

10:00-14:00 horas

Lugar

Campus de la Comunicació -
Poblenou Universitat Pompeu
Fabra, C/Roc Boronat, 138,
Barcelona.
Sala por confirmar.

Duración

4 horas

Instructora

Nohemí Lugo (Instituto Tecnológico de Monterrey, Mexico)

Plazas

25

Información del taller

En este taller los participantes se familiarizarán con diferentes adaptaciones de juegos de realidad alternativa con objetivos educativos y culturales, y crearán el diseño general de un juego de realidad alternativa para promover la alfabetización lúdica y transmedia.

Objetivos de aprendizaje

- Entender cómo un ARG puede ser útil para propósitos educativos, en general, o para crear contenidos educativos transmedia o lúdicos, en general.
- Aprender cómo crear un ARG.

PER MÉS INFORMACIÓ / PARA MÁS INFORMACIÓN

<https://transmedialiteracy.org/the-conference/>