

Dra. Isabel-María GÓMEZ-TRIGUEROS

Universidad de Alicante. España. isabel.gomez@ua.es

Dr. José ROVIRA-COLLADO

Universidad de Alicante. España. jrovira.collado@ua.es

Dra. Mónica RUIZ-BAÑULS

Universidad de Alicante. España. monica.ruiz@ua.es

Literatura e Historia a través de un universo transmedia: posibilidades didácticas de El Ministerio del Tiempo

Literature and History through a transmedia universe: didactic possibilities of the Ministry of Time

Fechas | Recepción: 09/11/2017 - Revisión: 18/12/2017 - Publicación final: 01/01/2018

Resumen

Como profesores del Grado de Educación somos conscientes de que la alfabetización *transmedia* forma parte de nuestra *labor docente orientada a la formación de futuros profesionales que desempeñarán su labor en un contexto comunicativo mediático*. El propósito de esta comunicación es presentar una herramienta específica para el *transmedia* en el medio docente que se inserta dentro de un Proyecto de la Universidad de Alicante: "Propuestas *transmedia* y *gamificación* aplicadas al EEES: nuevas metodología activa para implementar las competencias en Ciencias Sociales y en Literatura". Consideramos las TIC como un espacio decisivo para la difusión de la docencia a través de herramientas virtuales, desarrollando propuestas didácticas en las que se implemente a través de los *transmedia* y la *gamificación* la adquisición de nuevos contenidos en dichas áreas de conocimiento. Por ello, presentamos una experiencia educativa en la que nuestros estudiantes del Máster en Profesorado de Educación Secundaria, como futuros profesionales docentes, sean capaces de incorporar en sus clases proyectos de innovación docente con intervenciones en el aula que se sustentan en los beneficios de los universos *transmedia*.

Palabras clave

Literatura; Historia; Didáctica; Transmedia; Ministerio del Tiempo

Abstract

As teachers of the Degree in Education, we are aware that transmedia literacy is part of our teaching work aimed at training of future professionals who will carry out their work in a media communicative context. The purpose of this communication is to present a specific tool for transmedia in the teaching environment that is inserted within a Project of the University of Alicante: "Transmedia and gamification proposals applied to the EEES: new active methodologies to implement the competences in Social Sciences and in Literature. We consider ICT as a decisive space for the dissemination of teaching through virtual tools, developing didactic proposals in which the acquisition of new contents in these areas of knowledge is implemented through transmedia and gamification. Therefore, we present an educational experience in which our students of the Master's Degree in Secondary Education, as future teaching professionals, are able to incorporate teaching innovation projects into their classes with classroom interventions based on the benefits of the universes Transmedia.

Keywords

Literature-History-Didactics-Transmedia-Ministry of Time

1. Introducción

*Pintada, no vacía:
pintada está mi casa
del color de las grandes
pasiones y desgracias...*

Así comienza el tráiler extendido de la tercera temporada de *El Ministerio del Tiempo*(1). Irene, el personaje de Cayetana Guillen Cuervo, recita los primeros versos de la *Canción Última* de Miguel Hernández anunciando algunos momentos centrales de la nueva temporada y confirma el compromiso de la serie por tratar temas centrales de la historia y la literatura españolas. Si consideramos al tráiler como una extensión dentro de la narrativa audiovisual, en este caso podríamos asimilarlo al concepto de *booktrailer* como estribillo transmedia (Rovira-Collado, 2016), ya que presenta elementos literarios que nos pueden acercar a la poesía y además, al ser el tráiler de toda una temporada, podemos visitarlo entre capítulo y capítulo para intuir nuevas tramas en la serie.

Esta intención de repasar la historia y la literatura en español a través de las aventuras de la patrulla temporal se plasma ya en las primeras escenas del tercer capítulo de la temporada. El entierro de Julián (Rodolfo Sancho), fallecido en la batalla de Teruel (1937-1938) para salvar la vida del joven poeta oriolano inaugura la tercera temporada, y posiblemente última, de la ficción televisiva producida en el estado español más premiada en los últimos años. Pero estas breves alusiones históricas y literarias nos ofrecen muchas más posibilidades. Son la base de, seguramente, la mayor Narrativa Transmedia (NT) de producción española creada hasta la actualidad. Porque *El Ministerio del Tiempo* es mucho más que una serie de televisión. Además de un completo diseño de producción de la franquicia, que incluye extensiones como webseries, juegos o videojuegos y novelas y cómics, nos encontramos con una excelente recepción del público "ministérico", que genera constantes extensiones artísticas que nada tienen que envidiar a las grandes franquicias norteamericanas.

Pero, sobre todo, estas extensiones han entrado en las aulas de nuestro país para enriquecer las clases, de historia y literatura principalmente, y demostrar que las NT son una herramienta didáctica imprescindible y que es necesario aprender con ellas e investigar sobre sus posibilidades. En este trabajo haremos un repaso de estas posibilidades centrándonos en las posibilidades de los transmedia en la formación de nuestro alumnado del Master en Educación Secundaria.

2. Marco teórico

Dentro de un marco de investigaciones centradas en las Narrativas Transmedia (NT) no sería necesario repasar todos los referentes que marcan nuestro marco de estudio. De Jenkins (2008) a Scolari (2013), pasando por Rodríguez (2014) podemos encontrar un número creciente de publicaciones que destacan su importancia en la producción artística del siglo XXI. Industria creativa o diseño comercial, las NT se aplican ya casi a cualquier producto de nuestra época. Sin embargo, sí que queremos anotar que esta explosión de investigaciones no se ha producido todavía en el ámbito educativo. Aunque sí que encontramos múltiples experiencias de actuación, la recepción por parte de la investigación educativa ha sido todavía superficial.

Para resumir las características de las NT podemos identificar los elementos de la serie como NT a través los principios básicos citados por Raúl Rodríguez (2014, 20) del *Transmedia Manifest* de 201 (2):

1) "Los múltiples medios y plataformas en que se disemina el universo narrativo;" La serie nace de televisión, pero esta misma se ve también a través de Internet, la web oficial de RTVE y ahora también en Netflix. En Internet encontramos expansiones oficiales como la webserie y además se ha lanzado un libro, un cómic y un juego de mesa.

2) "La necesidad de que cada uno de ellos haga con dicho universo lo que sabe hacer mejor sin caer en redundancias, sino expandiéndolo y profundizándolo al mismo tiempo". Estas extensiones amplían la NT del Ministerio. Además, aparecen elementos innovadores como aplicaciones de realidad virtual que sirven para profundizar en la historia. Hay extensiones no oficiales, como la labor de documentación que está realizando la biblioteca nacional (BNE) a través de su cuenta de Twitter(3) que ya se consideran usos de referencia (Carrillo Pozas, 2016). Los seguidores convierten cada estreno de capítulo en Trending Topic (#TT) de Twitter.

3) "El balance calculado entre relatos que se sostengan por sí mismos en un solo medio, es decir, que no resulten incomprensibles para un público ocasional, y relatos que sean fragmentos de un todo más comprensivo capaz de arrastrar a un público transmedial, más implicado," La serie sigue ejerciendo de nave nodriza transmedia, mientras que los *ministericos* experimentan con todas las posibilidades de las NT.

4) "La necesidad, por ello, de un control creativo centralizado, a veces incluso unipersonal," El éxito de esta estrategia transmedia se atribuye indiscutiblemente a Javier Olivares(4), *showrunner* de la serie, creador junto a su hermano Pablo y presencia constante en las redes sociales.

5) La inevitable dispersión del universo a partir de relatos no canónicos, producto de la creatividad irrestricta del usuario... Desde la aparición de Fanfictions a las quedadas de seguidores, encontramos muchas extensiones no canónicas. Pero sobre todo destacaremos sus aplicaciones didácticas para enseñar historia y literatura.

El propio Carlos Scolari, referente indiscutible en el análisis de las NT en español, le ha dedicado a la serie dos entradas específicas en su blog (Scolari 2015a y 2015b) destacándola como un gran proyecto audiovisual de la actual década:

¿Por qué El Ministerio es considerado uno de los fenómenos culturales más destacados de la segunda década del siglo XXI? La mayoría de los papers y ensayos publicados en los últimos años -como *TeleCervantes. La nueva ficción televisiva española* de Jordi Carrión- parecen coincidir en una serie de elementos, desde la gran intertextualidad que caracteriza a todos los componentes de este mundo narrativo hasta los guiños permanentes a la cultura mediática de sus consumidores, pasando por la excelente realización audiovisual o la impecable interpretación de los actores (Scolari, 2015a).

Respecto al "Universo Expandido", las extensiones todavía no han generado un corpus de historias suficiente para escapar del control creativo y de la presencia de los protagonistas principales. De la misma manera, no existe una "Autonomía" real de los contenidos ya que todo gira en torno a la serie. Sin embargo, toda la historia del propio Ministerio, con múltiples equipos desde el siglo XV nos permiten crear un universo expandido inmenso. Además, la posibilidad de viajar al futuro, mencionada en la tercera temporada amplía ese horizonte de expectativas donde el espectador-lector se puede convertir en cualquier momento en creador. La "Experiencia del usuario" continúa siendo limitada, pero su apoyo en redes sociales es indiscutible. Mención aparte merece el #TT "Tiempo de chupitos" creado por los usuarios el 30 de mayo de 2016 al finalizar la segunda temporada donde se creaban múltiples capítulos imaginarios y cada espectador imaginaba el suyo. "Expansión" y "Profundidad" son dos conceptos clave en nuestra percepción de la serie como NT. Las posibilidades de recuperar contenidos históricos en nuestro día a día es tan importante como su desarrollo didáctico para saber más sobre esos episodios, televisivos e/o históricos, desde múltiples perspectivas. En una serie de viajes del tiempo es imposible mantener una "Continuidad" real. Las paradojas forman parte del espíritu de la serie, ya que son la misión principal de los protagonistas. Por lo tanto, sería posible desarrollar la "Multiplicidad" en múltiples universos alternativos. El caso de Lola Mendieta en la tercera temporada es un claro ejemplo.

Asimismo, en esta serie "Inmersión" y "Extrabilidad" son totalmente complementarios. La última temporada nos ofrece episodios con elementos clave, como independencias o refugiados a lo largo de nuestra historia que perfectamente se pueden extraer al momento actual de la emisión de la serie. El carácter histórico, incluso nacional, de la propia serie impide una "construcción de mundos" ampliada, por eso, la adaptación a otros países para por contar otras historias fuera de este ministerio como *Timeless* (USA) o el *Ministério do Tempo* (Portugal). Las paradojas temporales, al más puro estilo de *Regreso al futuro*(5), como el último capítulo de la segunda temporada *Cambio de Tiempo* (T2, C21), sí que se puede considerar como una "construcción de mundos", habitual en todas las obras sobre viajes en el tiempo. Por último, el control de Javier Olivares permite que todos los productos oficiales de la NT respeten la "Serialidad".

Dentro de nuestro marco teórico también es imprescindible enmarcar esta NT dentro del amplísimo campo de los viajes en el tiempo, al que ya le hemos dedicado varias investigaciones precedentes. El propio Olivares se ha encargado de reconocer los referentes directos como *Las puertas de Anubis* de Tim Powers (1983) o textos clásicos más allá del clásico de Wells (1895). El *Anacronópete* de Enrique Gaspar(6) es anterior (1887), así como la historia de "Ashaverus" el protagonista de *Un soldado español de veinte siglos*(7) de José Gómez Arceche, cuya historia aparece directamente narrada en la tercera temporada de la serie televisiva.

Desde el *Terminator*(1984) de James Cameron hasta la serie británica *Doctor Who* (1963-actualidad), la creación audiovisual respecto a viajes en el tiempo es inabarcable, aunque podamos encontrar constantes referencias y homenajes en la serie. Para acercarnos a los principios de los viajes en el tiempo, recomendamos la monografía de James Gleick (2017) que enumera perfectamente las cuestiones

principales a tener en cuenta a la hora de analizar una narración con viajes temporales. La nueva etapa del Doctor Who, recuperada por la BBC en 2005, así como su spin-off *Torchwood* (2006–2011) son hipotextos directos del *Ministerio del Tiempo* y parte de su éxito posiblemente sea debido a estas series, que son también un riquísimo universo transmedia que ya ha sido analizado desde los inicios de las teorías transmedia (Perryman, 2008).

Pero más allá de las extensiones transmedia de la serie, consideramos que el principal éxito ha sido su recepción inmediata desde el ámbito educativo para llevarlo a las aulas de historia y literatura. Esta ha sido nuestra perspectiva en anteriores investigaciones (Rovira-Collado, Llorens García y Fernández Tarí, 2016; y Ruiz Bañuls y Gómez Trigueros, 2017) y el enfoque de este trabajo, donde pasamos a describir una experiencia transmedia en el aula de secundaria a través de *El Ministerio del Tiempo*.

3. Experiencia educativa a través de los transmedia

3.1. Objetivos

El objetivo esencial de la experiencia educativa planteada es la de familiarizar a nuestro alumnado de master (especialidad Literatura y Ciencias Sociales: asignaturas "Lengua y Literatura Españolas en el currículo de Secundaria" e "Iniciación a la innovación e investigación educativa en las Ciencias Sociales), como futuros docentes de secundaria, con los proyectos de innovación educativos que combinen TICS y nuevas metodologías. Presentamos y analizamos con nuestros/as estudiantes un proyecto de innovación aprobado por la Conselleria d'Educació de la Comunidad Valenciana para el presente curso escolar en un instituto de nuestra provincia titulado "Proyecto interdisciplinar con Tics en el aula de segundo ciclo de ESO a través de nuevas metodologías activas basadas en el ABP y en la gamificación" (DOCV núm. 7838/27/07/2016). Unos materiales reales que les permiten reflexionar como futuros docentes de secundaria en torno a la utilización de nuevas metodologías activas basadas en la interdisciplinariedad y los transmedia a partir de dicha experiencia educativa concreta: valoración en torno a la implantación real de un proyecto de innovación en un centro público a partir de la serie televisiva *El Ministerio del Tiempo* y análisis pedagógico en torno las ventajas e inconvenientes en sus procesos de enseñanza-aprendizaje de la utilización de tales herramientas.

De igual modo, nos planteamos con esta experiencia educativa que nuestro alumnado de master reflexionara en torno a la importancia de favorecer e impulsar la adquisición de la competencia "Aprender a aprender" de los estudiantes de secundaria a partir de una propuesta que incentivará la investigación y análisis de distintas fuentes de información, tecnológicas, libro de texto, documentos de la biblioteca del centro, etc. mediante la resolución de problemas o Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Cabe recordar que este tipo de metodología didáctica se encuadra entre las directrices y postulados que indica la normativa curricular y que se materializa en propuestas a través de proyectos entendidos como "una valiosa y necesaria herramienta que canalice la creatividad, la fantasía y la inventiva a la eficaz resolución de problemas" (BOE, núm.3: 245/03/01/2015).

Un último objetivo que contemplamos fue el de valorar positivamente la implementación de metodologías interdisciplinarias, activas y participativas de los estudiantes de secundaria para la adquisición de una dimensión global de los contenidos y habilidades propias de segundo ciclo de la ESO. Que nuestro alumnado fue capaz de tener capacidad crítica para reflexionar en torno al fomento del desarrollo de propuestas didácticas aglutinadoras y sumativas, aunando esfuerzos desde disciplinas distintas como es el caso de la historia, la literatura, la plástica o la música.

3.2. Metodología

La metodología implementada ha sido mixta (cuantitativa y cualitativa), activa, participativa y cooperativa. Como herramienta de análisis se ha utilizado el cuestionario escala Likert así como la intervención de aula en la que se ha familiarizado al alumnado de máster con los proyectos de innovación docente a través de la explicación-valoración de un proyecto de innovación aprobado por la Conselleria d'Educació de la Comunidad Valenciana en un centro de secundaria. Con la intención de hacer reflexionar al futuro docente de este nivel educativo sobre la importancia de incorporar las tecnologías de la comunicación y de la información en su proceso de enseñanza y sobre la importancia de la innovación en su labor educativa, decidimos empezar la construcción metodológica por la praxis; es decir, analizar y valorar un proyecto de innovación docente en un centro de secundaria obligatoria que incorpora nuevas metodologías con su alumnado y valorar su repercusión entre los estudiantes de estas edades que han sido llamados "nativos digitales" (Bennet, S., Maton, K. & Kervin, L., 2008).

Los participantes que han colaborado en este estudio se enmarcan en dos niveles educativos. Por un lado los 80 estudiantes del Master Universitario en Profesorado de Educación Secundaria de la Universidad de Alicante (35 en la modalidad Literatura y 45 en la de Ciencias Sociales). Y por otro lado, los 38 alumnos/as de cuarto curso de Educación Secundaria de la Sección del IES San Vicente en Agost, durante el segundo trimestre lectivo del curso 2016-2017. Divididos en dos grupos, uno de ellos con 20 alumnos y el otro constituido por 18. La docencia en literatura y ciencias sociales en cada grupo ha sido impartida por las profesoras Mónica Ruiz Bañuls e Isabel María Gómez Trigueros respectivamente, miembros además de la Red y docentes en la Facultad de Educación de la Universidad de Alicante. Asimismo, han colaborado las profesoras Pilar Trigueros y Carolina Torregrosa, docentes de lengua y literatura inglesa del centro de secundaria obligatoria ya citado y el profesor José Carlos Rovira Collado, que imparte la asignatura "Investigación, innovación y uso de tic en la enseñanza de lengua y literatura" (código 12059) en el Master Universitario en Profesorado de Educación Secundaria de la Universidad de Alicante.

La originalidad del proyecto de innovación docente aprobado por Conselleria en la Sección de Agost para este curso 2016/7 radica en el trabajo para alumnado de 4º de la ESO con una propuesta de juego a partir de la serie de TVE1 El Ministerio del Tiempo. Se trata de una intervención de aula que se sustenta en los beneficios de la gamificación que permiten pasar de la mera conectividad a Internet al compromiso de los estudiantes, logrando que el alumnado participe de manera dinámica y proactiva en el desarrollo de su propia enseñanza y aprendizaje de los contenidos y objetivos del currículo. La estrategia que se pretende implementar tiene como eje coordinador el siglo XIX.

A partir de esta concreción cronológica, se muestran diferentes situaciones problemáticas o "misiones" (ABP) que el alumnado debe resolver (competencia matemática, cultural y artística, tecnológica, etc.) a partir de la búsqueda de información (competencia aprender a aprender) a través de las tablets como herramientas de trabajo (competencia digital). Como fuentes de documentación se han utilizado los recursos escritos de la biblioteca del centro, los libros de texto, el dossier diseñado por el profesorado (competencia lingüística) así como en Internet (competencia digital). Asimismo, pueden obtener "comodines" que les ayudarán a lo largo del proceso.

El trabajo se ha desarrollado de forma grupal, potenciando la cooperación y coordinación entre los participantes (aprendizaje entre iguales). Cada equipo, formado por 4 ó 5 estudiantes de 4º de ESO, ha asumido uno de los personajes históricos que el profesorado les ha presentado al comienzo de la actividad. Todos los miembros han definido las características, reales e inventadas, de dicho personaje (competencia emprendimiento e iniciativa personal). El equipo que consiga la resolución de la situación o problema presentado obtiene recompensas denominadas "insignias" que, según las reglas del juego, permiten al alumnado mejorar su nota final, obtener ayuda en determinadas actividades, posibilidad de entregar un trabajo fuera de la fecha marcada, etc. tratarse de una estructura de juego, antes de comenzar la intervención en el aula se explica cada una de las normas para resolver cualquier duda que pueda plantearse.

La ejecución del proyecto tuvo dos fases de realización. La primera de ellas implicó la informatización del aula de Historia, Lengua y Literatura, Plástica e Inglés donde el alumnado de 4º de ESO desarrolló su proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Se descargó del programa gratuito Google EarthTM y los contenidos didácticos de la unidad elaborada en las tablets de los grupos de trabajo que se crearon. Durante esta primera etapa se realizaron una serie de actividades cuya finalidad fue familiarizar al alumnado en la adquisición en una serie de destrezas y conocimientos previos en la utilización de Google EarthTM así como de las normas básicas de la metodología y proceso de E-A que íbamos a desarrollar en clase (estructura de juego de rol con la teatralización del proceso histórico analizado y de los personajes que participaron en la actividad). Se concedió en esta fase una especial importancia a los intereses del alumnado así como sus motivaciones personales considerados prerrequisitos para acceder a las TIC y a cualquier otra propuesta didáctica de este tipo.

En una segunda fase se desarrollaron de las nociones conceptuales relacionadas con la Guerra de la Independencia española y el contexto histórico-artístico y cultural del siglo XIX español desde cada una de las áreas didácticas participantes. Se prestó especial atención a aquellos objetivos, contenidos y competencias curriculares que debía adquirir el alumnado de 4º curso de ESO. Asimismo, se puso en marcha la nueva metodología activa, interdisciplinar y con TIC a través de la utilización de las tablets en grupos cooperativos como medio de apoyo para reforzar los contenidos y destrezas que se debían adquirir en las áreas mencionadas así como para la adquisición de nuevos conocimientos interrelacionados de modo que conformen una visión real y lo más próxima posible al contexto histórico y cultural del siglo XIX. Se implementó, en las distintas sesiones de las disciplinas participantes, el ABP, para hallar la respuesta y superar las pruebas que conforman la propuesta didáctica planteada.

Intentando adaptar un tema tan complejo como la Guerra de la Independencia Española al nivel educativo señalado, optamos por dividir los contenidos de las áreas implicadas en cinco misiones con la intención de implementar en cada una de ellas los contenidos de las diferentes áreas. El funcionamiento, basado en un juego de rol, adaptado a las características y los objetivos de la intervención, parte de una presentación de los acontecimientos históricos que contextualizan cada misión; una propuesta-actividad a resolver basada en la metodología de ABP que implique todas las materias señaladas; una serie de pistas que ayuden a los estudiantes en la resolución del problema y una evaluación individual y grupal de los resultados obtenidos.

Es decir, se ha pretendido elaborar un material que permitiera a los estudiantes de edades comprendidas entre los 15 y los 16 años, desarrollar un conjunto de habilidades y destrezas necesarias para leer de forma competente los textos literarios significativos de ese periodo cultural, interpretar los hechos histórico-geográficos derivados del acontecimiento de la Guerra de la Independencia española, comprender las creaciones plásticas y musicales del siglo XIX así como trabajar la competencia lingüística en castellano, valenciano e inglés.

3.3. Resultados

Los instrumentos de evaluación de la estrategia didáctica en el aula se concretaron en la resolución de cada una de las cuestiones que se plantearon a lo largo del proyecto. De este modo, se valoró, de forma positiva la adquisición de los conocimientos curriculares plasmados en las distintas programaciones didácticas de las áreas participantes en la intervención. De manera concreta, en las dos áreas con mayor implicación (Ciencias Sociales y Literatura) se valoró respectivamente que el alumnado fuera capaz de:

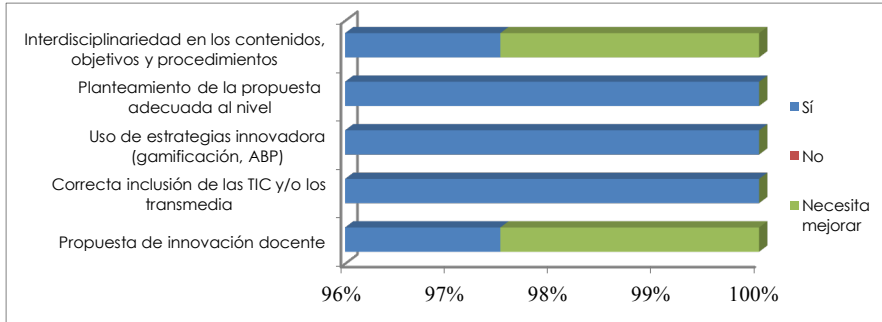
a) Saber situar cronológicamente los distintos acontecimientos históricos del siglo XIX, de manera concreta la Guerra de la Independencia española. Conocer las causas y consecuencias de dichos hechos históricos así como su situación geográfica en mapas virtuales elaborados con Google Earth™. Reconocimiento de los distintos personajes históricos que intervienen en los procesos históricos del siglo XIX así como de los presentados en la propuesta didáctica.

b) Ser capaz de reconocer los diferentes autores literarios del siglo XIX en España. Conocer y analizar los textos literarios del siglo XIX, contextualizando su desarrollo en ese período cronológico. Valorar la importancia de la literatura en el ámbito cultural del siglo XIX.

La mayoría del alumnado de cuarto curso de la Sección de Agost conocía la serie de El Ministerio del Tiempo y habían visualizado alguno de los capítulos donde se enmarcaba el proyecto analizado. Asimismo, un número elevado de estudiantes conocía y manejaba las reglas de los juegos de rol, afirmando que en algún momento se habían acercado a este tipo de entretenimiento lúdico, si bien es cierto que manifestaron que este acercamiento había sido motivado siempre por cuestiones de ocio y diversión (pero nunca vinculado a un proceso de aprendizaje reglado). Un pequeño inconveniente que se nos presentó fue el desconocimiento por parte del alumnado de esta edad del programa informático Google Earth™ una TIC que incorporamos a determinadas misiones de nuestro proyecto como una herramienta digital esencial y a la que tuvimos que dedicar varias sesiones explicativa en la primera fase del desarrollo del proyecto.

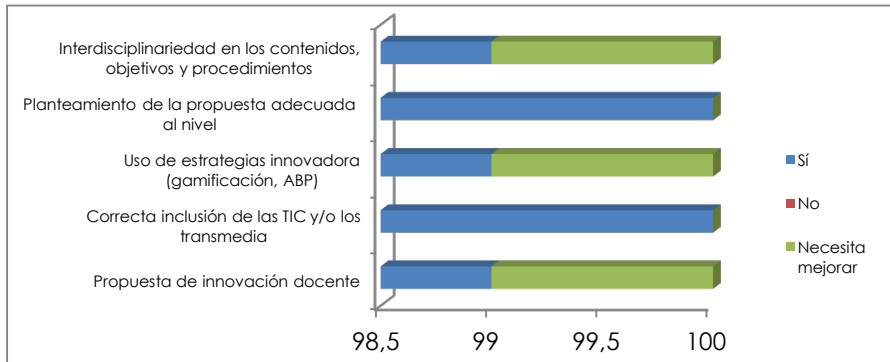
En el primer grupo de veinte alumnos/as, todos fueron capaces de desarrollar con éxito todas las misiones planteadas a lo largo del juego, entregando a tiempo y de modo adecuado las tareas exigidas. Tres no mostraron un correcto entendimiento de las reglas de los juegos de rol, carencia que se resolvió al plantear casi todas las misiones de forma grupal. Únicamente un alumno no fue capaz de entregar aquellas tareas exigidas, fundamentalmente por su absentismo. En la realización del examen escrito correspondiente a este tema del currículo (en las asignaturas de "Lengua y Literatura Castellanas" e "Historia") dieciocho alumnos consiguieron superarlo, seis de ellos con calificaciones excelentes.

Figura 1. Valoración sobre las herramientas implementadas en la intervención Grupo 1



En el segundo grupo de dieciocho alumnos/as los resultados también fueron muy positivos y alentadores. Del conjunto total, quince cumplieron plenamente los objetivos propuestos en las actividades planteadas y tres lo hicieron de un modo incompleto. Asimismo, las calificaciones obtenidas en las pruebas escritas de los contenidos vinculados al curso planteado fueron igualmente satisfactorios, consiguiendo superarlo diecisiete de ellos.

Figura 2. Valoración sobre las herramientas implementadas en la intervención Grupo 2



3.4. Conclusión y resultados

Los resultados obtenidos conducen a pensar que la utilización de nuevos materiales para la enseñanza de la educación en Ciencias Sociales y Literatura, vinculados al empleo de TIC y al concepto de interdisciplinariedad ya comentado, es muy positivo en líneas generales. El empleo de los transmedia y de la gamificación ayuda al alumnado de estos niveles a planificar su esfuerzo, a aumentar la motivación, a reforzar sus conocimientos y a interaccionar de forma más directa con el docente. El empleo de esta herramienta nos ha permitido que el alumnado de enseñanza obligatoria haya asimilado de forma lúdica todos los contenidos vinculados al siglo XIX, a través del autoaprendizaje y la creatividad con unas actividades vinculadas a las nuevas tecnologías que han resultado motivadoras para ellos/as desde el principio.

Formar al alumnado del Máster Universitaria en Profesorado de Educación Secundaria en el uso de la gamificación y los transmedia lo consideramos esencial dentro de su formación docente. Han sido conscientes de que el uso de estas nuevas metodologías supone un importante cambio tanto en las tareas que el alumnado ha de resolver como en los planteamientos metodológicos más innovadores. Del mismo modo, han asimilado que este tipo de intervenciones de aula potencian la adquisición de aquellos conocimientos que permiten una plena y consciente preparación para la participación activa de los estudiantes en las prácticas sociales, conlleva una modificación en el rol del docente que deja de ser el centro del proceso de E-A para convertirse en el hilo conductor y coordinador de tal proceso. El alumnado pasa así a ser el elemento activo de dicho proceso formativo, constructor de su propio aprendizaje. El profesorado debe ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución

de problemas, la aplicación de los conocimientos aprendidos y la promoción de la actividad de los estudiantes.

De igual modo, nuestro alumnado de master, como futuros docentes de secundaria, se ha concienciado de los beneficios que encierran estas nuevas metodologías de fácil acceso y ejecución a través de los proyectos de innovación docente que ofrece como herramienta didáctica el actual sistema educativo. Los hemos formado en el proceso de solicitud de los mismos a la Conselleria d'Educació y en la ejecución de estos como herramientas esenciales en su labor docente futura. Si queremos adaptar adecuadamente nuestros métodos a la nueva forma de enseñar y aprender debemos ser conscientes de que estas nuevas metodologías resultarán vitales para su trabajo como futuros docentes de secundaria ya que les permitirá implementar numerosas actividades de enseñanza-aprendizaje en el aula por medio de diferentes opciones multimedia.

4. Referencias bibliográficas

- [1] Bennet, S.; Maton, K. & Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British journal of educational technology*, 39(5), 775-786. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00793.x>
- [2] Carrillo Pozas A. (2016). Twitter y televisión: "El Ministerio del Tiempo". En Conferencia Programa Ciencia en Redes 2016. AECC, Madrid, España. Disponible en <https://goo.gl/2t7xss>
- [3] Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte de la Comunidad Valenciana (27/07/2016). Resolución de 22 de julio de 2016, del director general de Política Educativa, por la que se convocan subvenciones y asignaciones económicas para proyectos de investigación e innovación educativa en centros docentes sostenidos con fondos públicos de la Comunitat Valenciana. Disponible en <https://goo.gl/KyH9ss>
- [4] Dogan, M. (1994). Disgregación de las Ciencias Sociales y recomposición de las especialidades. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, 1(139), 37-53.
- [5] Imbernón, F. (1996). *En busca del discurso perdido*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- [6] Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- [7] Jenkins, H. (2009). The revenge of origami Unicorn. Principles of Transmedia Storytelling [Blog]. Disponible en <https://goo.gl/bsBPe6>
- [8] Lorente-Guzmán, D.; Cutanda García, E.; Fernández Diego, M. et al. (2009). Utilización de las herramientas tecnológicas colaborativas en el sector de la formación. El caso de los centros públicos de enseñanza secundaria. *Economía Industrial*, 374, 142-147.
- [9] Martínez Lirola, M. (2007). El nuevo papel del profesor universitario en el proceso de convergencia europea y su relación con la interacción, la tutoría y el aprendizaje autónomo. *Porta Lingarum*, 7, 31-43. Disponible en <https://goo.gl/TfN22e>
- [10] Nunes, E. D. (2002). Interdisciplinariedad: conjugar saberes. *Saúde em Debate*, 26, 249-258. Disponible en <https://goo.gl/KStCxW>
- [11] Perryman N. (2008). Doctor Who and the Convergence of Media. A Case Study in 'Transmedia Storytelling' Convergence. *The International Journal of Research into New Media Technologies*, 1(4), 21-39. <https://doi.org/10.1177/1354856507084417>
- [12] Rodríguez Ferrándiz R. (2014). El relato por otros medios: ¿un giro transmediático? *Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 19-37. https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43901
- [13] Roig-Vila, R. (2008). De la investigación al conocimiento: reflexiones en torno a la innovación para la mejora del conocimiento educativo actual. En R. Roig Vila (Ed.), *Investigación e innovación en el conocimiento educativo actual* (pp. 7-14). Alcoy: Marfil.
- [14] Rovira-Collado, J. (2016). El booktrailer y el booktuber como estribillos transmedia de sagas fantásticas. En E. Encabo (Ed.), *Distopías y transmedia. Ensayos sobre Ficción Fantástica* (pp. 59-74). Universidad de León: Marcial Pons.
- [15] Ruiz Bañuls, M. y Gómez Trigueros, I. M. (2017) Herramientas innovadoras para futuros docentes de enseñanza Secundaria: El Ministerio del Tiempo como herramienta metodológica interdisciplinar. En R.

Roig-Vila (Ed.), *Redes colaborativas en torno a la docencia universitaria* (pp. 737.749). Alicante: Universidad-ICE.

[16] Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

[17] Scolari, C. (25/03/2015a). Regreso a Ministerio del tiempo (I) [Blog]. Hipermediaciones. Disponible en <https://goo.gl/H4hhix>

[18] Scolari, C. (15/04/2015b). Regreso a Ministerio del tiempo (II) [Blog]. Hipermediaciones. Disponible en <https://goo.gl/jeDPhT>



Revista MEDITERRÁNEA de Comunicación
MEDITERRANEAN Journal of Communication