

Nuevos formatos y nuevas pantallas aplicados al aula. Educomunicación y narrativa audiovisual

Inmaculada Gordillo - Universidade de Sevilla

Valeriano Durán Manso - Universidade de Sevilla

1. Introducción

La narración es una forma de aproximación al mundo con fuertes posibilidades en la pedagogía del aula. El relato conlleva unas particularidades múltiples, que comienzan por los vínculos con el tiempo de ocio y terminan por las conexiones con lo emotivo y lo imaginativo, pasando por las perspectivas de identificación, la capacidad de ilustración o argumentación y la facultad para aleccionar/moralizar.

Por otro lado, no es extraño que en las últimas décadas, con el gran avance tecnológico y la eclosión de las nuevas pantallas, la preocupación por establecer relaciones entre las tecnologías de la comunicación y la educación se haya hecho prioritaria. La proliferación de publicaciones de toda índole así lo demuestra.

En este trabajo queremos hacer un repaso a partir de algunas de las posibilidades más atractivas de los relatos audiovisuales: como la capacidad de acompañar las explicaciones del profesor con relatos audiovisuales tradicionales (cine, series, cortometrajes, anuncios publicitarios) o la introducción de fórmulas más novedosas dentro del aula (redes sociales, videojuegos y otros relatos interactivos). Sin embargo, esta reflexión se cruza con la importancia de los elementos que emparejan los discursos vehiculados a través de las viejas y nuevas tecnologías con la narratividad.

Perder de vista las capacidades del relato en este tipo de experiencias educativas es arriesgado y azaroso pues pueden escaparse mensajes contraproducentes (o al menos incoherentes) y además, se pierden oportunidades de reflexión en la transmisión de valores positivos. Desde estas consideraciones, este trabajo pretende poner en valor la importancia y la pertinencia de la educomunicación en la narrativa audiovisual al tratarse de un área fundamental en el desarrollo del relato y su presencia en la convergencia de pantallas.

2. Objeto de estudio, objetivos y metodología

Nuestro objeto de estudio se centra entonces en una triangulación donde se cruzan los intereses de las Nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación (los nuevos formatos y las nuevas pantallas) con el ámbito de la Teoría Narrativa y el de la Educación. Las tres disciplinas están muy desarrolladas, pero en la mayor parte de los estudios funcionan de forma dual: las tecnologías de la comunicación y la educación (el ámbito de la Educomunicación o de los Literacy Studies) se dan la mano con abundantes y brillantes resultados a todos los niveles. Y por otro lado, la Narrativa Audiovisual posee unas líneas de investigación importantes donde se aúnan el estudio de los relatos con el campo de los avances tecnológicos que posibilitan la creación de nuevos géneros y nuevos formatos narrativos.

Los principales objetivos de este trabajo son:

- La concienciación de educadores sobre la importancia de las enseñanzas que pueden transmitir los relatos a través de las tecnologías de la comunicación.
- La búsqueda de estrategias que permitan aprendizajes significativos y estables por parte del alumnado de niveles educativos de primaria y bachillerato.
- La indagación de elementos de motivación para aplicar al aprendizaje del alumno dentro del aula.

- La elaboración de una serie de propuestas de acción dentro del aula para su aplicación en primaria y/o bachillerato.

La metodología de trabajo pasa por la revisión de conceptos relacionados con el aprendizaje (desde la Educación a la Psicología cognitiva) y la Narrativa Audiovisual y cruzarlos con las posibilidades que brindan las Nuevas tecnologías a partir de los usos preferentes de niños y adolescentes.

3. Nuevas tecnologías y Educación

La sociedad actual está marcada por una compleja diversidad de pantallas que presenta múltiples posibilidades en el ámbito de la Comunicación y que, además, posee una gran riqueza en el de la Educación. Desde hace varias décadas, las instituciones educativas han empleado las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) mediante fórmulas tradicionales como la fotografía, el cine, las series de televisión, los anuncios publicitarios, o las diapositivas. A principios del siglo XXI estas pantallas empezaron a convivir con otras que actualmente imperan en la sociedad y que han modificado por completo el mundo de la Comunicación y, en extensión, el de la Educación, debido al poder de Internet. Se trata de ordenadores, pizarras electrónicas, tabletas, teléfonos móviles, redes sociales, blogs, y videojuegos, entre otros, que se antojan indispensables en el día a día de profesores y alumnos. Este modelo comunicativo 2.0, iniciado aproximadamente en 2003, conlleva en buena parte la desaparición de la barrera entre el profesor y el alumno pues ambos interactúan de forma activa en los procesos comunicativo y educativo, y, en definitiva, en el aprendizaje (APARICI, CAMPUZANO, FERRÉS y GARCÍA MATILLA, 2010).

La incorporación de las nuevas tecnologías en la clase conlleva un proceso de alfabetización digital que supone todo un reto en la educación formal. Si bien muchos colegios, centros de Educación Secundaria y, sobre todo, Universidades tienen entre sus muros elementos tecnológicos de primer orden, su existencia no deja de ser una mera presencia si los usuarios no conocen su potencial. Mientras que los estudiantes son nativos digitales, los

docentes necesitan adaptarse casi de forma continua y, por ello, la educación mediática resulta fundamental para que ambos puedan entenderse, también, a nivel 2.0. Así:

Debe entenderse y aplicarse como una forma de alfabetización integral en diferentes lenguajes y tecnologías y debe ser un proceso de formación constante a lo largo de toda la vida. Esta educación mediática debe comprometer no sólo a los docentes, padres y alumnos sino también a la ciudadanía en su conjunto (APARICI, CAMPUZANO, FERRÉS y GARCÍA MATILLA, 2010, p. 47).

La versatilidad de los nuevos medios trasciende el escenario educativo tradicional y, en este contexto, adquiere una especial importancia la Educomunicación –término aceptado por la Unesco en 1979-, pues “los procesos de comunicación son componentes pedagógicos del aprendizaje” (MARTÍNEZ-SALANOVA, 2011). Sus principales objetivos son educar en el ámbito de los medios y sus lenguajes para la emisión de mensajes, y fomentar su recepción crítica y reflexiva, pero también da una especial importancia a saber utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, sobre todo en un mundo tan globalizado e interconectado como el de hoy.

Aunque los formatos tecnológicos tradicionales procedentes de las industrias culturales y los nuevos se complementan, éstos poseen un mayor potencial por su carácter innovador e interactivo, pues son utilizados como medios de comunicación, canales de difusión y medios de enseñanza. En este sentido, las nuevas pantallas contienen una variable vinculada con las tecnologías y otra con las plataformas –la primera se refiere al *hardware* y la segunda al *software*-, y ésta última constata que “las nuevas pantallas son espacios donde poder narrar audiovisual con conciencia de su circulación y decodificación” (MUROLO, 2012, p. 4). A este respecto, la narrativa transmedia se erige como una fórmula interesante tanto para el docente como para el alumnado porque “permite incorporar a las prácticas escolares nuevas configuraciones de los medios que los estudiantes están acostumbrados a utilizar en su vida cotidiana” (RODRÍGUEZ ILLERA, 2013, p. 123). Así, se

establece en el contexto escolar un puente con la esfera personal del estudiante que despierta su interés por el aprendizaje y, en consecuencia, activa su implicación. Los personajes, los espacios, el argumento, la acción y la búsqueda motivan a los jóvenes, como sucede también con los videojuegos, pues estas pantallas favorecen la interactividad, el intercambio de roles entre emisor y receptor, la inmediatez, la reflexión y la participación colectiva, la multiplicidad de lenguajes, y la interculturalidad. El ordenador portátil y los teléfonos móviles son los que presentan un mayor equilibrio entre los medios tradicionales y los nuevos, y su presencia dentro del aula con fines pedagógicos, además de comunicativos, resulta muy adecuada por el protagonismo que tienen en la realidad de los adolescentes. Así, a diferencia de la pantalla de cine o de televisión analógica:

Leer correo, usar mensajería instantánea, descargar información, escuchar música son actividades que pueden estar “abiertas” en el mismo dispositivo en el cual vemos un video, de allí que la atención pueda ir y venir del video intermitentemente (MUROLO, 2012, p. 5).

La transmisión de los contenidos en el aula no puede resultar ajena al uso de las nuevas tecnologías. El mundo analógico ha dado paso en muy poco tiempo a una revolución digital, y aunque ambos son compatibles dentro de la clase, la Web 2.0 debe erigirse como una importante aliada de la Educación por la potencialidad de recursos que presenta. Además, como espacio crucial de formación, “la escuela no puede mantenerse estática ni al margen de los cambios sociales. Es por eso que no se puede concebir la educación fuera de la sociedad y al margen de los medios de comunicación” (MOYA MARTÍNEZ, 2009, p. 2). Por ello, la educación del presente debe ir de la mano de las nuevas pantallas para poner en valor unos contenidos necesarios, pero a veces poco atractivos, a un alumnado que, por lo general, se muestra pasivo con respecto a lo académico.

4. El relato en la Educación

Los cuentos, las parábolas, las fábulas, los mitos y otras modalidades de la narrativa han estado muy ligados a funciones didácticas, educativas y aleccionadoras a lo largo del devenir del ser humano en la historia. La religión, el origen del mundo, las explicaciones de fenómenos naturales, los valores o contravalores y las normas de convivencia durante muchos años se explicaron a través de relatos de diversa índole, de contenidos realistas o fantásticos, con claras moralejas o enseñanzas metafóricas subliminales. El avance de la alfabetización y de la ciencia fue relegando los relatos al tiempo de ocio, separándolos de todo contenido educativo que no estuviera relacionado con la Literatura o cualquiera de las variedades de la Narrativa.

Los niños van a la escuela como una obligación, donde estudian contenidos de las diversas asignaturas, dependiendo del plan educativo vigente, y en su tiempo libre consumen incesantemente relatos. Cuentos, películas y series, animadas o de imagen real, vídeos musicales, videojuegos... entran en el universo del niño en el momento en el que pueden elegir qué hacer con su tiempo. Obligación frente a libertad de elección; aburrimiento frente a diversión; trabajo frente a ocio. Está claro que el territorio de los relatos es infinitamente más favorable y atractivo que el de las enseñanzas del colegio. Ya tampoco cuenta el hecho diferenciador de los amigos –que tradicionalmente se aseguraban en el territorio común de las aulas y de los patios de recreo de las instalaciones educativas-, pues con los avances tecnológicos de la comunicación, las redes sociales o los juegos interactivos el niño encuentra a los amigos incluso en la soledad de su espacio doméstico.

Por otro lado, la desmotivación en las aulas, el fracaso escolar (uno de cada cuatro alumnos abandona los estudios en España antes de finalizar la educación secundaria, según el último informe PISA), el nivel cultural cada vez más bajo, el desinterés por la lectura y por los conocimientos abstractos preocupa cada vez más a pedagogos, educadores, padres, políticos y legisladores (que no paran de intentar continuos cambios en el diseño curricular educativo español).

Por tanto es fácil deducir que una de las posibles soluciones es acercar al aula lo que de verdad interesa a los alumnos en la actualidad: el relato. Hacer

de la narración un aliado en la educación y aprovechar su evolución, gracias a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, para modernizar la forma de organizar/contar contenidos, en lugar de cambiar simplemente el diseño curricular del modelo de los libros de texto con mensajes para memorizar.

Si el relato oral o el literario pierden adeptos en favor del relato audiovisual, multimedia, transmedia, interactivo y lúdico, deberemos usar películas, cortometrajes, vídeos de *YouTube*, tutoriales, redes sociales y videojuegos para motivar a los alumnos.

5. Las estrategias de la Narratividad

La Semántica Narrativa se ocupa de los contenidos de los relatos. Es fácil acudir a esta perspectiva para aprovechar las temáticas del cine, la televisión y el vídeo en el apoyo de materias relacionadas con muchas de las disciplinas de primaria y secundaria: películas o series históricas, documentales de la naturaleza, *biopics* de grandes científicos o filósofos, cine de otras culturas... Por ello, en muchas ocasiones, al pensar en relatos audiovisuales y educación, el profesor se limita a utilizar este material de apoyo. Pensamos que es un buen material didáctico pero, a todas luces insuficiente.

Además de los contenidos, la Narrativa asociada a las Nuevas tecnologías permite una interactividad a la que el alumno nativo digital está muy familiarizado. Por ello, el videojuego educativo, el uso de redes sociales, las nuevas pantallas de tablets, móviles u ordenadores portátiles pueden ser fuertes aliados para transmitir contenidos narrativos.

La necesidad de contar o escuchar historias, cuentos, relatos y leyendas ha sido una constante en la historia de la humanidad. Los seres humanos de todos los tiempos han mostrado un incesante interés por la invención, transmisión y recepción de relatos y la manera de hacerlo evoluciona y se transforma al mismo tiempo que el propio ser humano y su manera de vivir: de forma pictórica y oral en un principio y más tarde, de forma escrita, sonora y

visual a través del medio teatral, gráfico, fotográfico, cinematográfico, radiofónico, televisivo, cibernético y multimedia. El desarrollo de las historias provoca diversos efectos: por un lado habrá que hablar de fascinación por los elementos que ligan las narraciones con las funciones propias del espectáculo, como la gratificación sensorial, mental y psíquica (FERRÉS, 1995, p. 49). La primera proviene del bombardeo de estímulos sensoriales sumados a la aparición constante de personajes seductores, escenarios fascinantes y objetos atractivos. Por otro lado, la gratificación mental está fuertemente relacionada con el poder de fabulación y la capacidad fantástica del ser humano. Éste necesita mitos, cuentos y sueños para vivir, al igual que necesita alimentos. Y, por último, la gratificación psíquica, que proviene de la liberación catártica que provocan los procesos de identificación y proyección, al permitir al espectador elaborar sus conflictos internos e integrarse emocionalmente en el espectáculo. Estos fenómenos están muy próximos, así mismo, a la capacidad narrativa de cualquier discurso pero, de forma especialmente clara, con el discurso audiovisual. El aprendizaje a partir de estos recursos se hace mucho más eficaz, como bien ha demostrado la psicología cognitiva.

Según establece Francisco García:

La narración es una forma de establecer parámetros para conocer el mundo social. Las relaciones entre los seres humanos, no son sino complejos sistemas narrativos de interacción entre diversos sujetos puestos en acción en un escenario espaciotemporal (...) La consecuencia pedagógica inmediata es que la narración se presenta como un modelo excepcional para el conocimiento del hombre y del propio autoconocimiento (GARCÍA GARCÍA, 2012, p. 1).

Las posibilidades de cualquier relato son entonces perfectas para la configuración de contenidos de aprendizaje de forma narrativa, estableciendo así formas de contar diferentes a la de los libros de texto tradicionales, que simplemente recopilan y acumulan datos en una mera relación de sucesividad:

La narrativa es muy rica en reestructurar lo real e inventar formas posibles para la construcción social. Son formas activas y dinámicas. Lo real

bebe de lo imaginario, la ficción se anticipa a lo factual. La narración ejerce una suerte de rejilla para hacer manifiesto y cognoscible el acontecer humano” (GARCÍA GARCÍA, 2012, p. 1).

Por otro lado, existen fenómenos ligados a la Narratividad que contribuyen al aprendizaje significativo: la progresión y el interés por el desenlace del relato contribuyen a la fijación en la memoria del espectador de los contenidos del mismo; la Identificación Secundaria (o identificación del espectador con alguno de los personajes del relato) es un aliado importante de cara a la transmisión /imitación en la educación en valores y el rechazo de contravalores; la creatividad del relato hipermedia contribuye a trabajar con conceptos en grupo; la interactividad del videojuego narrativo permite que los alumnos no sean sujetos pasivos que siguen las explicaciones de una clase magistral, sino que contribuyen al desarrollo de las enseñanzas de una forma activa y lúdica, etc.

Por tanto, podría decirse que los mismos contenidos de los libros de texto, aliándose con la configuración narrativa y las nuevas tecnologías, ofrecerían un panorama mucho más atractivo y eficaz en la educación.

6. Propuestas de acción en el aula

La educación mediática, las aplicaciones informáticas, el aula virtual, los blogs, la brecha digital, la cibercultura, la educomunicación, la narrativa multimedia, la realidad virtual, la revolución digital mediática, lo transmedia, o la Web 2.0 son conceptos que en muy pocos años se han instalado en la vida cotidiana. La sociedad los ha incorporado a su argot habitual porque determinan tanto su vida personal como la profesional, y, debido a su impacto y dimensión están presentes en los espacios educativos. La canalización de su potencial en el aula supone una apuesta por nuevas fórmulas pedagógicas que pretenden fomentar la iniciativa del estudiante, su participación y su interacción en el proceso de aprendizaje:

La educación y la comunicación sí deben aspirar a más, la primera a ser algo más que enseñanza, didáctica o instrucción, la comunicación a ser algo más que utilización de los recursos mediáticos, la información o el espectáculo. Ambas a promover la participación ciudadana, la expresión libre y el derecho a la comunicación responsable” (MARTÍNEZ-SALANOVA, 2011).

La Web 2.0 está tan presente en el día a día de los alumnos como los elementos de la narrativa, y su unión en el aula puede tener efectos muy positivos en la forma de difundir los contenidos, construirlos y asimilarlos. De esta manera, el binomio tecnológico-narrativo tiene en la Educación un ámbito más que adecuado para innovar en el tradicional desarrollo de las clases y conseguir la participación de un alumnado que en la mayoría de los casos se muestra poco interesado por la teoría y totalmente entregado a las nuevas pantallas. La incorporación tecnológica es posible en las asignaturas de cualquier nivel educativo o área de conocimiento, aunque tradicionalmente ha tenido una mayor presencia en la Educación Secundaria y en la Universidad, en concreto, en las carreras de Humanidades y de Ciencias Sociales.

Toda materia, sin excepción, es susceptible de ser planificada y organizada de manera interesante para el alumnado, amparándonos en el deseo de transmitir el conocimiento científico, a través de una tecnología multimedia que viene de la mano de la revolución digital, en la que nos encontramos inmersos” (PAYÀ y ÁLVAREZ, 2015, p. 51).

En este estudio se abordan unas propuestas dirigidas a los estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O), Bachillerato, y Universidad que tienen en soportes tan distintos como las películas, los teléfonos móviles, las páginas *web*, las redes sociales, y los videojuegos a sus protagonistas.

- Películas de ficción y documentales:

El cine constituye la propuesta más clásica porque está presente en la pedagogía del docente desde hace varias décadas, incluso en Educación Infantil o Primaria. Sin embargo, puede presentar una nueva dimensión en lo

que respecta a la creación de un vídeo por parte de los alumnos que recree los aspectos, escenas o personajes que más le hayan impactado de una película analizada en clase, o, incluso, sobre los contenidos de la propia asignatura. En esta iniciativa grupal los propios estudiantes adaptarán o crearán el guion, serán los actores, realizarán la grabación con la cámara de su teléfono móvil y lo subirán al perfil de la red social que previamente haya abierto el profesor, por ejemplo *Facebook*. De esta manera, los adolescentes y jóvenes pasan de ser espectadores a creadores, de analistas a protagonistas, y de receptores a emisores.

- Teléfono móvil:

Si en el caso anterior el teléfono móvil servía para la grabación de un vídeo, ahora se propone el diseño de un guion radiofónico similar al del radioteatro tradicional. Esta actividad puede realizarse con la grabadora de los citados dispositivos y sería muy interesante su aplicación en las asignaturas vinculadas con la historia porque cada miembro del grupo puede interpretar mediante la voz a un personaje histórico del hecho, o hechos, que hayan elegido reconstruir. Esta iniciativa requiere del estudio de los contenidos para el posterior desarrollo del guion, de la grabación, y del montaje de las voces para construir el relato. Asimismo, podría subirse a la red social de la clase, o, incluso, representarse en el aula; una modalidad que al ser en directo prescindiría de la parte de edición y resultaría más fácil a los alumnos.

- Página web:

La creación de una página web suele resultar del interés de los alumnos, sobre todo de aquellos a los que les gusta la escritura y tienen un blog. A diferencia de las anteriores, el objetivo de esta propuesta es que funcione como una plataforma para la difusión de los contenidos de una asignatura determinada. Así, profesores y alumnos pueden consultar, revisar o completar las diversas entradas de la web, que, además, sería una herramienta esencial para la interacción y el aprendizaje. A este respecto, destaca la plataforma www.patrimonioeducativo.es, un espacio virtual creado por investigadores de varias universidades españolas que contiene diversos enlaces a temas, archivos, noticias y tareas vinculadas a la Historia de la

Educación y que utiliza también las redes sociales para su difusión (PAYÀ, 2012; y PAYÀ y ÁLVAREZ, 2012). Se trata de una iniciativa que apuesta por las nuevas tecnologías para fomentar el estudio de la citada asignatura de una forma totalmente didáctica y próxima tanto a los docentes como a los estudiantes.

- Redes sociales:

Aunque en la mayoría de los casos suelen utilizarse de forma individualizada, las redes sociales como *Facebook*, *Twitter* o, incluso *YouTube*, son muy interesantes para difundir contenidos académicos, como hemos visto anteriormente. En este sentido, resultan más adecuadas para lanzarlos que para crearlos por la propia naturaleza de las mismas. Las redes sociales son accesibles, cercanas, atractivas, y actuales para los alumnos, quienes pueden trabajar en ellas con el profesor de una forma totalmente horizontal. Por ello, resultan adecuadas para subir vídeos, guiones, o archivos de audio realizados por los alumnos sobre las asignaturas.

- Videjuegos:

Planificar y organizar una propuesta narrativa con videjuegos requiere de la preparación del docente y del alumno porque tiene una cierta complejidad. Sin embargo, muchos jóvenes están familiarizados con el diseño y la estructura de los mismos, y esto agiliza la creación del producto final. El videjuego permite la total interacción entre los profesores y los alumnos, quienes se sienten muy motivados al poder introducir en el ámbito educativo elementos que sólo existían en su espacio de ocio. Este medio presenta muchas posibilidades narrativas y permite varios mundos posibles, y, por ello, resulta muy potente a nivel educativo. Sería muy interesante el diseño de una asignatura a través de un videjuego en el que aparecieran los diversos personajes, temas y etapas que la componen como si fuera una ruta con obstáculos y con estímulos que los llevara hasta la meta. Con los videjuegos se incorpora el juego en el aula y esto tiene un efecto muy positivo en el proceso de aprendizaje porque el alumno aprende jugando.

Estas propuestas pretenden poner de manifiesto las posibilidades didácticas que tiene la narrativa unida a las nuevas tecnologías en el ámbito

educativo. En todas ellas tiene un importante papel la interacción entre el profesor y los alumnos, la participación activa de ambos, y el uso combinado de distintos soportes digitales en la elaboración de los productos audiovisuales, bajo el denominador común de la innovación, la motivación y el aprendizaje. Sin duda, el principal interés de estas actividades, que aún no se han experimentado, reside en la unión entre nuevas pantallas y narrativa, que tiene un gran atractivo en el alumnado más joven.

7. Conclusiones

La sociedad actual se encuentra totalmente determinada por la hegemonía de las nuevas tecnologías, que afectan al ámbito privado y profesional de los ciudadanos y a sus relaciones personales. Esto tiene una especial repercusión en los jóvenes y adolescentes quienes, en buena parte, canalizan el potencial que presentan mediante fórmulas de ocio. El impacto de estas tecnologías en la Comunicación es indiscutible y su papel en la Educación resulta fundamental para poder aprovechar mejor todo su potencial, sobre todo dentro del aula.

Las nuevas tecnologías agilizan los procesos informativos, pero no son la solución si no promueven la comunicación. Para la educocomunicación es vital aprender a leer, tanto textos como imágenes, y los ordenadores y sus programas se convierten en instrumentos para lograrlo con mayor calidad” (MARTÍNEZ-SALANOVA, 2011).

Los relatos están tan presentes en la vida diaria como las tecnologías de la Web 2.0 y, sin embargo, no suelen actuar de forma conjunta. Bajo el paraguas de la Educación, ambos deben unirse y aplicarse en las asignaturas para poder captar la atención del alumnado y fomentar así su interés, motivación y participación frente a los contenidos teóricos. Sin duda, esto supone un esfuerzo en lo que respecta a la innovación docente que apuesta por una pedagogía más horizontal, versátil e interactiva entre el profesor y sus alumnos. En esta apuesta por la incorporación en el espacio educativo de tecnologías tan recientes e impactantes como la telefonía móvil, las páginas

web, las redes sociales o los videojuegos, entre otras, resulta imprescindible aprovechar la condición de nativos digitales de los más jóvenes. De esta manera, se sentirán receptivos y animados ante el uso de sus habituales herramientas de comunicación y de recreo en un ámbito donde nunca las habían empleado y que habitualmente asocian con la monotonía.

En este sentido, las propuestas didácticas planteadas combinan la narrativa y la tecnología con los contenidos teóricos para hacerlos más atractivos y amenos. Así se consigue que los alumnos se sientan motivados, participen en clase y, lo que resulta más interesante, que utilicen su imaginación y creatividad para enfrentarse a una asignatura y a la evaluación de la misma. En definitiva, este proceso de aprendizaje será más rico y beneficioso que el tradicional debido al grado de implicación del alumnado y, además, tendrá el docente una importante repercusión tanto profesional como emocional. Aunque las propuestas más tradicionales como las películas, fotografías o los anuncios deben seguir presentes en el aula como apoyo a las explicaciones del docente, en este momento la incorporación de las nuevas pantallas y los nuevos formatos resultan imprescindibles para la construcción y reconstrucción de los contenidos teóricos. En este propósito la narrativa tiene un potencial que debe ser utilizado por los soportes tecnológicos para la configuración del aula actual.

Referencias bibliográficas

APARICI, R., CAMPUZANO, A., FERRÉS, J., y G^a MATILLA, A. **La educación mediática en la escuela 2.0.** 2010. Disponible en <http://www.airecomun.com/sites/all/files/materiales/educacion_mediatca_e20_julio20010.pdf> Acceso en: 14 feb. 2016.

EGUIJA, J. L. **El videojuego como recurso para el aprendizaje estratégico en las aulas: el caso de Personatges en Joc. Estudio de la situación social que se produce al introducir videojuegos en el aula.** Barcelona: Universitat de Vich. Tesis doctoral. 2012. Disponible en <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/124835/tesdoc_a2012_eguia_jose_luis_videojuego.pdf.txt?sequence=5> Acceso en: 9 feb. 2016

ETXEBERRIA, F. (Coord). **La Educación en Telépolis.** San Sebastián: Editorial Ibaeta, 1999.

ETXEBERRIA, F. "Videojuegos y educación". Disponible en <http://campus.usual.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm> Acceso en: 9 feb. 2016.

FERRÉS, J. **Televisión y educación**, Barcelona: Paidós, 1995

GARCÍA GARCÍA, F. "La narrativa hipermedia aplicada a la educación", Revista Red Digital N° 3. Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa (CNIIE), 2012. Disponible en <http://reddigital.cnice.mecd.es/3/firmas/firmas_francisco_ind.html> Acceso en: 7 feb. 2016.

MARTÍNEZ-SALANOVA, E. "Educomunicación", Revista Comunicar, 2011. Disponible en <<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0016educomunicacion.htm>> Acceso en: 15 feb. 2016.

MUROLO, N. L. "Nuevas pantallas: un desarrollo conceptual", Revista Razón y palabra, 80, 2012. Disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/V80/24_Murolo_V80.pdf> Acceso en: 14 feb. 2016.

MOYA MARTÍNEZ, A. M. "Las Nuevas Tecnologías en la Educación", Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas, 24, 2009. Disponible en <http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_24/ANTONIA_M_MOYA_1.pdf> Acceso en: 15 feb. 2016.

PAYÀ, A. y ÁLVAREZ, P. "Història de l'educació 2.0 i Història de l'e-educació. Les TIC i les xarxes socials al servei de la docència historicoeducativa". Educació i Història. Revista d'Història de l'educació, 26, 2015. Disponible en <<http://revistes.iec.cat/index.php/EduH/article/view/139146/137816>> Acceso en: 15 feb. 2016.

PAYÀ, A. "Historia de la Educación 2.0: Las TIC al servicio de la docencia y el aprendizaje en la Educación Superior", en HERNÁNDEZ, J. M. (Coord.). **Formación de élites y Educación Superior en Iberoamérica (SS. XVI-XXI)**, Vol. II. Salamanca: Hergar Ediciones Antema, 2012. Disponible en <<http://www.helmanticapaidéia.com/cihela2012/cihela2012/CIHELA%202012%20-%20Tomo%202.pdf>> Acceso en: 15 feb. 2016.

PAYÀ, A. y ÁLVAREZ, P. "Pensar la Educación desde las TIC y la recuperación del patrimonio educativo", en Fontal, O. (Coord.). **Mirando a Europa: estado de la cuestión y perspectivas de futuro**, pp. 546-554. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Instituto del Patrimonio Cultural de España. Observatorio de Educación Patrimonial en España, 2012. Disponible en <<http://ipce.mcu.es/pdfs/CEPLinea5.pdf>> Acceso en: 15 feb. 2015.

RODRÍGUEZ ILLERA, J. L. (Comp.). **Aprendizaje y educación en la sociedad digital**, Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013. Disponible en <http://www.ub.edu/seas/wp-content/uploads/2013/11/ApyEd-en-la-sociedad-digital_completo.pdf> Acceso en: 14 feb. 2016.