

# POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DEL TEATRO COMO CIBERESPACIO: COMO EN *FUENTEOVEJUNA*, 'TODOS A UNA'

*Simón Saupedro Pascual*  
Universidad de La Rioja

**Resumen:** La relación entre el hecho teatral, entendido como virtualidad esencial, y sus posibilidades creativas en el ciberespacio propician que el alumnado participe de su propio aprendizaje de forma activa. De ese modo, la comprensión en la Educación Literaria, fundamentada en la interpretación, se lograría efectiva y significativamente en la intervención desde los postulados pedagógicos de la educomunicación y el conectivismo.

**Palabras clave:** teatro, ciberespacio, educomunicación, conectivismo, Fuenteovejuna.

**Abstract:** The relationship between the theatrical fact, understood as essential virtuality, and its creative possibilities in the cyberspace propitiate that the students participate in their own learning in an active way. In this way, comprehension in Literary Education, based on interpretation, would be achieved effectively and significantly in the intervention from the pedagogical postulates of educommunication and connectivism.



**Keywords:** theater, cyberspace, educommunication, connectivism, Fuenteovejuna.

## INTRODUCCIÓN

La complejidad de la sociedad actual del conocimiento, determinada por su flexibilidad y carácter proteico, supone un reto para la didáctica y su metodología. Sintetizando el análisis de Bauman en *Los retos de la educación en la modernidad líquida*, la cuestión es qué educación precisamos cuando el conocimiento se condiciona al manejo de una información

incesante y, en relación con el saber, los componentes de la comunicación (emisor, receptor, referente) se diluyen<sup>1</sup>.

Desde la exigencia de responder óptimamente a los retos educativos de nuestra 'modernidad líquida', el nuevo paradigma invita a una enseñanza centrada en habilidades para descubrir y experimentar colaborativa y significativamente; es decir, los contenidos constructivistas conceptuales, procedimentales y actitudinales deben integrarse en una actitud crítica y reflexiva durante el proceso de aprendizaje<sup>2</sup>. De ese modo, una comunicación horizontal y una motivación endógena soslaya definitivamente el monopolio magistral hacia la participación y cooperación<sup>3</sup>; así, el constructivismo se imbrica con los postulados educomunicativos y, sobre todo, conectivistas. Ambas propuestas presentan en la actualidad prolíficas zonas de contacto ya que, con el uso internet, la superación de roles convencionales nos permiten ser productores interactuantes, verdaderos 'emirec'<sup>4</sup>. La constante interacción en la inmersión del ciberespacio permite una relación donde emisor y receptor se confunden en el entorno virtual. Lo fundamental es que no se trata solo de una cuestión tecnológica sino, sobre todo, de una dimensión metodológica y pedagógica.

162

Esa virtualidad forma parte de la propia naturaleza cognitiva del ser humano, pues de ella participa desde que imagina o sueña y, además, se relaciona con la literariedad,

---

1 Un marco de análisis de la necesidad de un cambio epistemológico lo ofrece el sociólogo polaco Z. Bauman en *Los retos de la educación en la modernidad líquida* (2007).

2 El Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI asienta una educación a lo largo de la vida basada en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser.

3 Desde la querencia de los propios estudiantes, recientes estudios dan cuenta de cómo la participación es la principal sugerencia. En relación con la didáctica de la literatura, así quedó reflejado en una encuesta a casi trescientos alumnos italianos; ver Ballester Boca y Spaliviero, 2019, pp. 97-112.

4 Acrónimo de 'emisor' y 'receptor', responde a la perspectiva educomunicativa que esbozara Jean Cloutier ya en el año 1973.

lo que determina que una obra se considere literaria. Veamos, primero, cómo la literatura, concretamente el hecho teatral, participa esencialmente del ciberespacio.

## TEATRO COMO VIRTUALIDAD PRESENTE

La esencia de lo literario cristaliza perfectamente en la afirmación de Antonio Muñoz Molina «la literatura es una ventana, un espejo»<sup>5</sup>, que no implica sino la existencia de una pantalla cognitiva, una pared translúcida que alimenta nuestra socialización e imaginación. A ese vínculo inmanente ya respondía el *Theatrum mundi*, tópico literario para explicar que la existencia misma se configura como teatro; de hecho, si aceptamos el teatro como simulacro (Artaud), la expresión ‘teatro virtual’ resulta un pleonasma. La esencia del teatro es la apariencia, que en el teatro es esencial; es decir, donde hay apariencia hay teatro, bisagra entre la virtualidad y la realidad.

La diferencia entre los espacios virtuales del sueño, el teatro y el ciberespacio radica en que el primero es fruto de la actividad inconsciente, el teatro surge de la técnica dramática y, en el caso del ciberespacio, interviene la actividad tecnológica.

163

El teatro, aun sin precisarla esencialmente, siempre se ha servido de la tecnología: la bombilla sustituye a las candilejas y se van incorporando focos, radio, grabaciones, imágenes... En el lenguaje escénico han irrumpido los medios tecnológicos multiplicando el concepto de pantalla, afectando incluso al proceso de creación. Así sucede en obras donde el protagonismo del conflicto es el propio internet, como disfraz cibernético de los juegos de identidad.<sup>6</sup>

---

5 Muñoz Molina, 1994, p. 73.

6 Valgan como ejemplos contemporáneos *Segunda vida* de Aitana Galán, *Grooming* de Paco Becerra, *Contra el viento del norte*, *Naufregar en internet*, de Jesús Campos, *Tras la puerta* de Diana I. Luque, *Amor líquido*, de José Luis Alonso de Santos... ver, por ejemplo, García Garzón, 2013, pp. 339-344 y 2013, pp. 372-387.

La afirmación cervantina de que para hacer teatro basta una manta vieja<sup>7</sup>, así como la concepción del ‘espacio vacío’ (Peter Brook) como esencia del teatro ha cedido por efecto de la irrupción tecnológica, de modo que actualmente entendemos la experiencia teatral, en oposición al cine y televisión, como presencia real; es decir, el teatro es presente. Del mismo modo, pantalla mediante, el ciberespacio es compartido por emisores y receptores y, además de presente, también puede ser real o falso, es apariencia.

En realidad, lo verdaderamente afectado es el espacio, pues el ciberespacio además de un decorado móvil es un ‘lugar no-lugar’, un espacio configurado fundamentalmente de tiempo, el presente<sup>8</sup>. El ciberespacio, como el teatro, permite el juego simbólico ‘como si fuesen reales’; en consecuencia, Amestoy ya señaló que si el teatro quiere subsistir debe aprovechar las oportunidades que ofrece Internet, pues «en breve nada impedirá que una propuesta teatral pueda ser realizada desde diferentes espacios emisores y recibida por los espectadores en sus propias casas»<sup>9</sup>.

164

Superando el debate heideggeriano sobre si la humanidad se pierde a sí misma al ‘servir’ a la tecnología, el teatro en tanto cronotopo virtual posibilita que el espectador incorpore procesos de hipertextualidad ya que «desde sus marcos co-textuales; una obra teatral despliega un sinnúmero de opciones, de posibilidades de navegación en el receptor»<sup>10</sup>.

En consonancia con los principios educomunicativos, que relacionaremos más adelante, antes que el soporte o

7 En el prólogo al lector de sus *Entremeses* recuerda Cervantes que “el adorno del teatro era una manta vieja, tirada con dos cordeles de una parte a otra, que hacía lo que llaman vestuario, detrás de la cual estaban los músicos, cantando sin guitarra algún romance antiguo” (*Entremeses*, p. 92).

8 Para la concepción del ciberespacio como un ‘no-lugar’, ver Augé, 2010, p. 174.

9 Amestoy, 2000, p. 11.

10 Báez Ayala, 2013, p. 448.

medio, lo importante radica en su funcionalidad «de abrir a los educandos canales de comunicación a través de los cuales socializar los productos de su aprendizaje. Esto es, crear la *caja de resonancia* que transforme al educando en comunicador y le permita descubrir y celebrar, al comunicarla, la proyección social de su propia palabra»<sup>11</sup>.

En ese sentido, el hecho teatral nos permite la convergencia o confluencia de medios y el teatro virtual resulta una perfecta ‘caja de resonancia’ para la creación de un ‘remix profundo’; es decir, innovar técnicas para representar el mundo, para que las personas se conecten y colaboren. Así llegamos al uso coordinado de contar historias a través de múltiples plataformas (*transmedia storytelling*)<sup>12</sup>, donde cada canal hace su propia contribución, ofrece a los usuarios una nueva perspectiva convirtiendo el conjunto más didáctico al favorecer la participación conectiva<sup>13</sup>. De ese modo, participar en el proceso fusionando el conjunto de aspectos teatrales (dramaturgia, escenografía, vestuario...) y los mecanismos de creación dramática minimizaría la desventaja principal de las tecnologías virtuales, o virtualizadoras, aquellas referidas a la memoria o, pedagógicamente, al anclaje<sup>14</sup>. La realidad es que ya no se lee, ni se comprende, como antes; por ello, señala Levratto que «mientras los educadores bucean los alumnos surfean» y recupera como marco interpretativo los versos de Lope de Vega en *Fuenteovejuna*:

165

Porque la confusión, con el exceso,  
los intentos resuelve en vana espuma;

---

11 Kaplún, AÑO, p. 212. La cursiva es nuestra.

12 Este concepto, establecido por Jenkins en 2003, se define como un cruce o combinación de historias, relatos, diálogos a través de diferentes medios o plataformas.

13 La creación de valor y significado transmedia en una cultura en red ha sido abordada por Jenkins, Ford y Green (2015).

14 «La tecnología proporciona una asombrosa capacidad de ver, pero no de volver a ver, de hacer memoria de lo que se ve; de ahí esa percepción caleidoscópica del mundo». (Rodríguez de las Heras, Antonio, 2004, p. 149).

porque la confusión, con el exceso,  
y aquel que de leer tiene más uso,  
de ver letreros sólo está confuso<sup>15</sup>

En consonancia, para nuestra propuesta de convertir la vida digital del alumnado en motivo de lectura, análisis, conversación, interacción..., usemos como ejemplo la propia obra de Lope a partir de los principios educos comunicativos y conectivistas.

## EDUCOMUNICACIÓN<sup>16</sup>

La Educomunicación concibe el ciberespacio como una comunidad que nos brinda la oportunidad de aprender a partir de la acción dialógica. Los entornos virtuales facilitan la participación colaborativa hacia la construcción activa y social del conocimiento<sup>17</sup>. La actitud del usuario en el ciberespacio implica una ética colaborativa que alimenta una 'cultura de la participación'<sup>18</sup>. La clave

166

15 En estos versos (904-908), Leonelo 'cree' (*siento*) que la imprenta ha aumentado el número de los ignorantes, porque los libros ya no se limitan a ser breves compendios (*por no se reducir a breve suma*) y su lección queda en nada (*vana espuma*); incluso el más acostumbrado a leer (*que de leer tiene más uso*) queda anonadado por los títulos (*letreros*) de las obras impresas.

El análisis de Valeria Levratto sobre cómo se despliegan las habilidades escritas en internet, se localiza en <https://ined21.com/leer-y-escribir-en-la-web>

16 La pretensión educos comunicativa de aunar las dimensiones teóricas y prácticas de la educación y comunicación encuentra distintas etiquetas según se trate del ámbito iberoamericano (pedagogía de la comunicación, comunicación educativa...) o del anglosajón (*media literacy* o *media education*); ver Barbas Coslado, 2012, p. 158.

17 El concepto de participación se ha propuesto como una necesidad para afrontar los nuevos retos educativos derivados de la modernidad líquida (Bauman); por su parte, Jenkins (2008) señala la necesidad de una cultura participativa para enfrentarse a tales desafíos.

18 Esa cultura viene definida porque «no tiene barreras para la expresión ciudadana, que apoya la creatividad y la puesta en común de creaciones propias y colectivas. Los individuos creen en la importancia que tienen sus contribuciones y sienten una conexión entre lo que dicen los demás y sus propias aportaciones» (Aparici y ●suna, 2013, p. 138).

posibilitadora de la participación, que no deja de ser un medio, es establecer una comunicación horizontal asociada a la interactividad. El marco sociológico donde inscribir esa participación es la convergencia digital, fuente de cambios estructurales que afectan al propio modo de comunicarse.

A partir de sus posibilidades creativas y transformadoras que ofrecen las nuevas tecnologías, la Educomunicación focaliza en las posibilidades colaborativas y participativas el reto de «integrar los medios de comunicación en los procesos educativos para reflexionar sobre ellos, sus lenguajes, sus maneras de informar sobre el mundo y sus poderosas armas para recrearlo y ‘construirlo’»<sup>19</sup>.

Las potencialidades pedagógicas afloran cuando, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los medios tecnológicos se conciben como mediación o intermediación para problematizar situaciones y «para estimular la discusión, el diálogo, la reflexión y la participación»<sup>20</sup>.

167

Las nuevas producciones participativas reinterpretan cualquier aspecto de la sociedad y se diluye la idea de audiencia en un sentido funcionalista. En el nuevo paradigma digital participativo, mediante una ‘cultura de la remezcla’ (*remix culture*), la misma naturaleza de la interacción sirve de vía para facilitar el empoderamiento y alejarnos del receptor tradicional. Una inteligencia cooperativa se genera mediante una hipermediación (*hypermediacy*) o proceso de intercambio en un entorno con varios sujetos, medios y lenguajes interconectados reticularmente<sup>21</sup>. Pedagógicamente

---

19 Aguaded Gómez, 2005, p. 27.

20 Kaplún, 1998, p. 53.

21 Pierre Lévy (2004) desarrolla el concepto en el plano de la participación social, concibiéndose como algo más que la suma de individualidades; por su parte, Scolari (2008) presenta las hipermediaciones como marco de una comunicación digital interactiva y, del mismo autor (2013), cómo todos los medios tienen importancia en la narrativa transmedia.

te, son necesarias estrategias que entablen un proceso de conexión: así llegamos al conectivismo.

## CONECTIVISMO

La influencia de las tecnologías digitales en la educación ha generado teorías del aprendizaje como el conectivismo de George Siemens.<sup>22</sup> El conectivismo pretende superar las limitaciones del conductismo, del cognitivismo y del constructivismo, teorías del aprendizaje, anteriores a la era digital, que se ocupan del proceso de aprendizaje, no del valor de lo aprendido. Ahora, la clave es saber discriminar información y potenciar las conexiones entre áreas, ideas y conceptos. En esa pretensión holística y globalizadora en un mundo interconectado, a los contenidos constructivistas (conceptuales, procedimentales y actitudinales) se añaden el saber buscar y saber transformar el conocimiento en las propuestas conectivistas.

168

El conocimiento personal se compone de una red que se retroalimenta creando nuevo aprendizaje para los usuarios. El conocimiento en red alimenta a todos los miembros del grupo, que a su vez retroalimentan a la red, produciendo conocimiento y aprendizaje.

La pretensión no resulta sino una inteligencia conectiva, que no colectiva o estrictamente cooperativa. En un proceso de aprendizaje verdaderamente horizontal, el alumnao realiza sus propias conexiones en un proceso de conocimiento continuo; a su vez, los docentes enseñan a buscar y transformar (filosofía *maker*). Desde una pedagogía de la interactividad, se destaca un modelo *feed-feed* que avance

---

22 Este teórico de la enseñanza en la sociedad digital señala las limitaciones del conductismo, cognitivismo y constructivismo para abordar un conocimiento que ya no es adquirido de manera lineal. El conectivismo es la integración de principios explorados por la teoría del caos, redes, complejidad y auto-organización, ver 'Bibliografía'.

más allá de la retroalimentación (*feed-back*) que espera el docente estrictamente constructivista<sup>23</sup>.

Además de optimizar la inevitable hibridación entre lo analógico y digital<sup>24</sup>, se trata de incidir en la competencia en aprender a aprender (CPAA). Ese horizonte de transformación requiere educar en una ‘visión sistémica’<sup>25</sup>; esa finalidad supone una invitación al hipertexto, donde el lector a construye siendo consciente del proceso. El propio itinerario en red se presenta durante el proceso de lectura en el ciberespacio, «donde las páginas web son árboles o mapas que se forman según conveniencia del usuario»<sup>26</sup>.

Si algo caracteriza a los géneros literarios en Internet es la fusión de códigos no verbales en el marco de una cultura audiovisual donde la convergencia fomenta la creatividad y creación artística conectando comunidades de lectores, y así surgen nuevas formas literarias en Internet. Las redes se presentan como espacios de convergencia donde nos movemos en un paisaje mediático como ‘nómadas’<sup>27</sup>. En ese sentido, estudios recientes han demostrado cómo, en el marco de la competencia para el tratamiento de la información y competencia digital, evidencian la posibilidad de

169

---

23 Ver Aparici y Silva, 1988; y Antón y Levratto, 2013.

24 Para un estudio, desde las humanidades digitales, sobre cómo las posibilidades tecnológicas afectan al lenguaje, ver Martínez Ezquerro, 2019, pp. 299-314.

25 Entendida como «aquel conjunto de habilidades que articuladamente permiten al sujeto darse cuenta o tomar conciencia del estado del arte del medio» (Mella Garay, 2003, p. 111).

26 Recientes estudios han comprobado cómo el receptor se convierte en co-creador de la obra mediante una interacción, concretamente a partir de la saga ‘Canción de Hielo y Fuego’ desde la página web *Los Siete Reinos*. Para experiencias relacionadas con formas participativas en la cultura digital, ver García-Roca, A., 2016, pp. 42-51.

27 Jenkins califica nuestra sociedad líquida como ‘nomadismo cultural’, 2010, p. 55.

optimizar el empleo de las TIC en contextos literarios<sup>28</sup>.

## PROPUESTA PEDAGÓGICA DESDE LO TEATRAL

170 Como el usuario resulta puede participar como actor-espectador-creador-lector, en la práctica pedagógica se trata de generar un 'cibertexto' optimizando las posibilidades de la interfaz para contar un mundo narrativo desde distintas plataformas y medios participativos<sup>29</sup>. Esa hibridación de medios comentada a lo largo del trabajo se ajusta a los retos de una sociedad centrada en una 'cultura de la participación' en consonancia con la educación mediática desde un paradigma colaborativo como principio de interacción e intervención. En relación con el hecho teatral y la pedagogía conectiva en nuestra sociedad líquida, nuestro fundamento radica en lograr un producto final generado participativamente, de conseguir una pieza teatral interactiva, donde «la posibilidad de modificar la forma en el momento en que se crea se pone a disposición de todos los participantes, ya sea el artista, ya sean los espectadores. Se trata de apropiarse y personalizar el mensaje recibido, implicando al participante en la constitución del proceso comunicativo artístico. En el caso del teatro interactivo, es la interacción misma la que da nacimiento a la obra»<sup>30</sup>.

Como vemos, una pedagogía comunicativa centrada en lo dramático permite ajustarse a una 'Educación mediática': emplear múltiples lenguajes para crear y leer de

---

28 Ver, por ejemplo, Martínez Ezquerro (2016, pp. 1-10) donde, con el propósito de 'alfabetizar digitalmente', se indican unas pautas para la selección de webs de calidad a partir de los criterios de autoría o institución, bibliografía, contenido, actualización, accesibilidad, corrección idiomática, hipertextos, organización y diseño, interactividad y, por último, política de uso; asimismo, ofrece recursos de lengua y literatura en la red así como bibliotecas digitales.

29 El neologismo 'cibertexto', derivado de la obra de Norbert Wiener *La Cibernética* responde a cualquier sistema que contenga un bucle de retroalimentación de la información.

30 Abuín, AÑO, p. 38.

forma crítica, interactuar con otras personas de forma real y/o virtual, participar en las comunicaciones a través de diferentes medios y conectarse en cualquier momento con diferentes grupos y comunidades.

En ese sentido, debemos tener presentes lo teatral como técnica de intervención socioeducativa pero, principalmente, la relación entre teatro y ciberespacio que distingue:

- 1) Hiperdrama: se desarrolla en el mundo real y el público escoge cómo ver la obra según unas escenas planteadas y se relaciona con actores reales.
- 2) Teatro digital: se desarrolla entre el mundo real y el ciberespacio. El público escoge cómo ver la obra, se relaciona con actores reales mediante interfaces y escenarios reales. Puede escoger la historia y cambiarla entre varias opciones.
- 3) Ciberdrama: se desarrolla en el ciberespacio: el público escoge cómo ver la obra, se relaciona mediante una interfaz con actores virtuales y puede crear las escenas.

171

En ese marco, perfectamente presentar multiliteracidad mediante imágenes, pintura, música, literatura, cine, expresión corporal, gráficos... y los ejercicios pueden ser adaptados en función de lo que requieran las necesidades de su alumnado. Se trata de una propuesta flexible, donde lo fundamental es llegar a una participación real, donde el alumnado se empodere de la actividad.

‘Todos a una’ desde *Fuenteovejuna*

Se propone un itinerario para fomentar la lectura a partir de los principios de multiliteracidad y multimodalidad. Como marco para la construcción de las actividades, disponemos de recursos tecnológicos que posibilitan murales o carteles para fomentar una participación

colaborativa destacan aplicaciones como *Trello*, *Padlet* y, más creativa para el alumnado, *Glogster*.

Aspectos que podemos tener presentes para fusionar la multiliterariedad y multimodalidad:

\* Para la BIOGRAFÍA del autor Félix Lope de Vega (1562-1635) lógicamente disponemos de muchas posibilidades, si bien puede resultar efectivo, por ejemplo, compararla con la de Miguel de Cervantes mediante un documental<sup>31</sup>.

\* MÚSICA<sup>32</sup>

\* REFRÁN “Fuente Ovejuna lo hizo” mediante la edición digital de *Proverbios contenidos en el diccionario de Sebastián de Covarrubias, Tesoro de la lengua castellana*, edición de Sabrina De Simone.

\* EMBLEMA y la transposición del refrán en emblema mediante la búsqueda avanzada en <https://www.bidiso.es/EmblematicaHispanica/>: de *Emblemas morales* de Sebastián de Covarrubias, en el apartado ‘Glosa’<sup>33</sup> buscamos dentro de las ‘palabras clave’ el término *Fuenteovejuna*. Como se observa, en cada momento de nuestro itinerario profundizaríamos según los intereses del alumnado y la adaptación curricular; por ejemplo, en el caso del emblema bien podríamos marcarnos objetivos como conocer los elementos compositivos del género emblemático, aplicar herramientas digitales para la búsqueda de emblemas o interpretar

172

---

31 <https://www.youtube.com/watch?v=ParlaeX92Gk>

32 <http://www.bibliotecadefuenteovejuna.com/fuente-ovejuna/literatura/musica-de-fuente-ovejuna/>

33 Así llegamos al emblema 97 del Libro III, cuyo epigrama lee: “Grande es la confusión de un juez cristiano\cuando en un caso atroz FUENTEOVEJUNA,\con atrevida y vengativa mano,\sin Dios, sin rey, sin ley, toda se aúna\de hecho, a un hecho bárbaro inhumano,\sin que se halle claridad ninguna,\cuál sea el culpado, cuál el inocente,\en la comunidad de tanta gente.”

la capacidad descriptiva de las empresas en su relación con el teatro y teoría política barroca<sup>34</sup>.

\* CONTEXTO HISTÓRICO. Por ejemplo, a partir de la búsqueda en la edición digital el *Tesoro de la lengua castellana o española* de Sebastián de Covarrubias. En cuanto al contexto histórico, debe relacionarse necesariamente con la aparición en la obra de los Reyes Católicos y el reconocimiento en las Cortes de Valladolid de 1442 del derecho a la insurrección de las villas que fueron cedidas por el rey a un noble.

En este punto, puede resultar interesante la creación de una NOTICIA<sup>35</sup> que traslade a la actualidad el suceso a partir de las motivaciones del grupo, posibilitando tanto el empleo de recursos tecnológicos como la participación en roles. Incluso la noticia podría ubicarse en la Fuenteovejuna del siglo XXI, participando en la búsqueda del pueblo, recopilando fotografías para una posterior creación o montaje, el visionado de un fragmento de la película grabada en el propio pueblo...<sup>36</sup> Asimismo, acercándonos ya al texto, podemos trabajar como espacio el corral de comedias relacionándolo con la comedia de Lope que nos ocupa<sup>37</sup>.

173

Durante la lectura de la obra el alumnado podrá,

---

34 Para las posibilidades pedagógicas del emblema, ver Sampedro Pascual, 2017.

35 Disponemos de aplicaciones para que el alumnado cree sus propias noticias; por ejemplo, Calameo, Creatavist, Free Newspaper photo...

36 Fuenteovejuna en Fuenteovejuna: [www.youtube.com/watch?v=9IUCI2vCqJc](http://www.youtube.com/watch?v=9IUCI2vCqJc)

Fragmentos en [www.youtube.com/watch?v=ydzjYWodjQ](http://www.youtube.com/watch?v=ydzjYWodjQ); [www.youtube.com/watch?v=9IUCI2vCqJc](http://www.youtube.com/watch?v=9IUCI2vCqJc)

37 Por ejemplo, para la ciudad de Almagro, disponemos de <http://www.ciudadalmagro.com/noticias/32/Nuevas-imagenes-Corral-de-Comedias-en-3D-Google-View>

Video documental sobre los corrales de comedias en el Siglo de Oro: <http://www.youtube.com/watch?v=1VvHdFC4DiQ>; o podemos analizar los corrales de comedias mediante un fragmento de la película Lope en <http://www.youtube.com/watch?v=ZtQ9bNwFw>

por ejemplo con *Genially* crear recursos interactivos, presentaciones, infografías, juegos, mapas, cuestionarios... Asimismo, puede crear con *Tiki-Toki* crear líneas de tiempo interactivas.

Evidentemente, el docente debe participar del proceso y mediante *Educaplay* generar actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas... Además, disponemos en *Youtube* de vídeos con los fragmentos más representativos de la obra; por ejemplo cuando Laurencia ha sido violada por el comendadores y llega al consejo de los hombres para reclamar justicia en monólogo<sup>38</sup>. Visionado el vídeo, tanto podremos trabajar la forma estrófica y situar el monólogo en la obra.

174

Más allá de cómo trabajar el contenido de la obra y sus dos tramas principales, nuestro interés en indicar aquellas propuestas donde participación se optimicen desde recursos motivadores para el alumnado. Una base participativa devendría del análisis del antagonista (el comendador Fernán Gómez de Guzmán) o del personaje coral (el pueblo de Fuenteovejuna); de ese modo, un acercamiento a los distintos roles o actantes desde el formalismo de Propp les acercaría a los fundamentos dramáticos para la construcción de una trama. Así estarían preparados para la creación colaborativa, ya sea para realizar un *stop motion*, una entrevista a un personaje, una actualización del tema, un posterior montaje, un cómic (*Pixton*), historias animadas (*Draw my life*), un *Tiktok*, un Podcast, una conversación ficticia por WhatsApp, una cuenta en Instagram, un hilo en red social Twitter... las posibilidades son infinitas cuando disponen de las herramientas para crear su propio itinerario y generar un cibertexto en continuo movimiento.

---

38 <https://www.youtube.com/watch?v=1dh18QrwX5I>

BIBLIOGRAFÍA

- AGUADED GÓMEZ, José Ignacio, "Estrategias de edu-comunicación en la sociedad audiovisual", en *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, 2005, 24, pp. 25-34.
- ANTÓN CUADRADO, R. y Levratto, V, "Construcción de la educación mediática por comunidades de aprendizaje horizontales", en *Historia y Comunicación Social*, 2013, vol. 18, pp. 231-241.
- APARICI, Roberto y Silva, Marco, "Pedagogía de la interactividad", en *Comunicar*, 1988, <https://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/38/05-PRE-12698.pdf> (consultado el 26/04/2021)
- APARICI, Roberto y Osuna, Sara, "La cultura de la participación", en *Revista Mediterránea de Comunicación*, vol. 4, n 2, 2013, pp. 137-148.
- AMESTOY, Ignacio, "Teatro, tiempo y ciberespacio", en *Drama. Revista de la Asociación de Autores de Teatro*, Madrid, 2000, pp. 9-11.
- AUGÉ, Marc, "Retour sur les 'non-lieux'", *Communications*, 87, 2010, pp. 171-178.
- BÁEZ AYALA, Susana, "Hipertextualidad y recepción: rizomas teatrales de José Moreno Arenas", en *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*, Romera Castillo (ed.), Madrid, Verbum, 2013, pp. 448-462.
- BALLESTER ROCA, Josep y Spaliviero, Camila, "Educación lingüística y literaria en perspectiva intercultural. Un modelo de competencia comunicativa intercultural", en *Repensando la didáctica de la lengua y la literatura. Paradigmas y líneas emergentes de investigación*, Mari Campos Fernández-Figares y María del Carmen Quiles Cabrera (eds.), Madrid, Visor, 2019, pp. 97-112.
- BARBAS COSLADO, Ángel, "Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos de un mundo interconectado", en *Foro de Educación*, 2012, 14, pp. 157-175.
- BARRIGA GALEANO, Estíbaliz, "De los itinerarios y rutas de lectura a las cartografías literarias como recursos uni-

- versitarios”, en *Repensando la didáctica de la lengua y la literatura: paradigmas y líneas emergentes de investigación*, María del Mar Campos Fernández-Figares y María del Carmen Quiles Cabrera (coords.), Madrid, Visor, 2019, pp. 269-284.
- BAUMAN, ZYGMUNT, *Los retos de la educación en la modernidad líquida*, Barcelona, Gedisa, 2007.
- CERVANTES, Miguel de, *Entremeses*, de la edición de Nicholas Spadaccini, Madrid, Cátedra, 1997.
- GARCÍA GARZÓN, Juan Ignacio, “Internet como elemento dramático (*Grooming*, *Tras la puerta* y otros espectáculos), en *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*, Romera Castillo (ed.), Madrid, Verbum, 2013, pp. 339-344.
- MUÑOZ MOLINA, Antonio y García Montero, Luis, *¿Por qué no es útil la literatura?*, Madrid, Hiperión, 1994.
- GARCÍA-ROCA, A., “Prácticas lectoras en espacios de afinidad: formas participativas en la cultura digital”, en *Ocnos*, 2016, 15 (1), pp. 42-51.
- 176 GARCÍA RODRÍGUEZ, Coral, “Teatro e internet: diagnóstico terminal de una sociedad líquida (A. de Santos, J. Campos, A. Lidell, D. de Paco y J. Escabias”, en *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*, Romera Castillo (ed.), Madrid, Verbum, 2013, pp. 372-387.
- JENKINS, Henry, *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2008.
- JENKINS, *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*, Madrid, Espasa, 2010.
- JENKINS, H., Ford, S. y Green, J., *Cultura transmedia. La creación de valor y significado de una cultura en red*, Barcelona, Gedisa, 2015.
- KAPLÚN, Mario, *Una pedagogía de la comunicación*, ediciones de la Torre, Madrid, 1998.
- MANOVICH, L., *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005.

- MARTÍNEZ EZQUERRO, Aurora, “Las TIC en lengua castellana y literatura: criterios de calidad y recursos didácticos”, *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 2016, 34, pp. 1-10.
- MARTÍNEZ EZQUERRO, Aurora, “Sobre el lenguaje literario y su ámbito semántico extensional en entornos digitales”, en *Las humanidades en el mundo digital / El mundo digital en las humanidades*, Valencia, Tirant Humanidades, 2019, pp. 299-314.
- MELLA GARAY, Elia, “La educación en la Sociedad del Conocimiento y del riesgo”, en *Revista Enfoques Educativos*, 5 (1), 2003, pp. 107-114.
- RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, Antonio, “Nuevas tecnologías y saber humanístico”, en *Literatura y cibercultura*, Madrid, Arco Libros, 2004.
- SAMPEDRO PASCUAL, Simón (2017). «Didactismo y teatro: iconografía en movimiento en el Siglo de Oro». SENSIGLORO. Sentido(s) de la Literatura del Siglo de Oro. Monografía 11. Disponible en: <<http://sensigloro.weebly.com/>>.
- SCOLARI, Carlos, *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Barcelona, Gedisa, 2008.
- SCOLARI, C, *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Barcelona, Deusto, 2013.
- SIEMENS, George, “Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital”, desde [www.fce.ues.edu.sv/uploads/pdf/siemens-2004-conectivismo.pdf](http://www.fce.ues.edu.sv/uploads/pdf/siemens-2004-conectivismo.pdf) (consultado el 11/04/2021)