



**ESTUDIO DE LAS ESTRUCTURAS FAMILIARES A TRAVÉS DE
LA NARRATIVA TRANSMEDIA:
*INNOVACIÓN DOCENTE***

TRABAJO FIN DE GRADO. EDUCACIÓN SOCIAL

AUTORA: VERÓNICA FERNÁNDEZ ORTEGA

TUTOR: EDUARDO FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
- UNIVERSIDAD DE VALLADOLID -**

Enero 2017



ÍNDICE DE CONTENIDOS

1	INTRODUCCIÓN.....	2
2	JUSTIFICACIÓN.....	4
3	OBJETIVOS.....	6
4	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
4.1	Innovación docente en Educación Superior.....	7
4.2	Estructuras familiares.....	10
4.3	Medios de comunicación social y Narrativa Transmedia.....	14
5	DISEÑO DEL ANÁLISIS TRANSMEDIA.....	16
6	ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA.....	19
7	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA.....	32
7.1	Introducción: Importancia de la innovación en la práctica docente.....	32
7.2	Proyecto de innovación socioeducativa: Expansión de la narrativa transmedia como herramienta de innovación socioeducativa.....	32
7.3	Estudio de las estructuras familiares a través de la narrativa transmedia: Juego de Tronos.....	33
7.3.1	Resumen.....	33
7.3.2	Introducción.....	34
7.3.3	Objetivos.....	35
7.3.4	Personas destinatarias.....	35
7.3.5	Metodología y desarrollo.....	35
7.3.5 (I)	Desarrollo de contenidos del proyecto.....	36
7.3.6	Organización y temporalización.....	54
7.3.7	Recursos utilizados.....	55
7.3.8	Evaluación.....	55
8	CONCLUSIONES.....	56
9	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58

1. INTRODUCCIÓN

La Educación Social en la actualidad conforma un papel fundamental en el desarrollo de pedagogías que introduzcan los medios de comunicación social en el ámbito socioeducativo, de tal manera que se generen agentes de conocimiento en la cultura *mass media*, que tanto impacto generan en todas las esferas de la sociedad hoy en día.

Esta labor ha de ser respaldada desde una perspectiva interdisciplinar, aunando aportaciones de diferentes ramas del conocimiento o materias en las que poder ejemplificar el papel que los medios de comunicación social adquieren en la explicación de diversas teorías y/o estudios sociológicos a nivel pedagógico.

En este contexto, el presente estudio aborda un análisis teórico de la narrativa transmedia de *Juego de Tronos* a través de un proyecto de innovación docente vinculado a otras materias del grado de Educación Social, como es la asignatura *Educación social en el ámbito familiar*.

El desarrollo del presente documento sigue unas líneas de actuación teóricas que se inician en la justificación de una serie de competencias de la Educación Social relacionadas con los procesos de innovación docente y los medios de comunicación en el ámbito socioeducativo.

Seguidamente se presenta una serie de objetivos concretos que parten del centro principal de análisis del proyecto, es decir, la innovación docente a través de la utilización de los medios de comunicación social en el ámbito de la educación superior universitaria.

Por otra parte El análisis de dicho estudio requiere de una fundamentación teórica estructurada en torno a tres vertientes fundamentales:

Por un lado, la innovación docente en educación superior vinculada a la Educación Social, ya que supone el centro base del proyecto diseñado en este documento.

Las estructuras familiares, por otro lado, configuran el marco de estudio sobre el que se genera el proyecto de innovación y, por tanto, constituyen la temática principal del mismo.

Finalmente, se expone el papel de los medios de comunicación y, en concreto, las narrativas transmediáticas (*Juego de Tronos*), como herramienta metodológica utilizada en la consecución del proyecto socioeducativo.

Seguidamente se presenta un análisis sobre los contenidos transmedia seleccionados, es decir, la narrativa transmedia en la ficción televisiva: *Juego de Tronos*, a través de la cual se expande nuevo contenido de interés mundial mediante multitud de plataformas, tal y como se ejemplifica en el presente documento mediante una propuesta de intervención socioeducativa en la que se plantea un proyecto de innovación en el ámbito universitario que aprovecha la temática principal de la serie de televisión (la familia) para generar nuevos contenidos metodológicos dentro de una asignatura que abarca las estructuras familiares en sociedad, a través de los medios de comunicación social (narrativa transmedia).

Finalmente, a modo de conclusión, se presentan las ideas y opiniones generadas a partir de la propuesta de intervención planteada, así como la relación existente entre

Educación Social, los medios de comunicación social y la importancia de utilizar dichos planteamientos en la educación superior.

2. JUSTIFICACIÓN

Los medios de comunicación social suponen un campo de trabajo y estudio fundamental en educación, puesto que posibilitan una representación social en relación a las diversas realidades y colectivos existentes a través de los efectos que los *mass media* generan en las conductas y actitudes sociales en la actualidad.

Por su parte, la innovación docente permite generar nuevas herramientas de enriquecimiento pedagógico en las áreas de conocimiento específicas en las que se centra su eje de actuación, adquiriendo la necesidad de integrar en el mismo foco de acción numerosas enseñanzas y materias que incrementen los logros o beneficios del proceso socioeducativo.

En este sentido, la Educación Social presenta una serie de competencias que posibilitan una correcta consecución de los cometidos profesionalizadores del alumnado en su fase previa al ámbito laboral.

Así pues, en todo proyecto socioeducativo se requiere la adquisición de una serie de competencias generales o fundamentales, basadas en un eficiente uso de las funciones de intervención, evaluación y reflexión. Sin embargo, el estudio que se presenta a continuación lleva consigo la necesidad de adquirir, principalmente, las siguientes competencias específicas:

- Competencias sociales y comunicativas
- Competencias organizativas
- Competencias de aprendizaje y desarrollo

Estas competencias centrales están vinculadas a la capacidad de las personas de trabajar en equipos multidisciplinares y colaborar de manera teórica, práctica y metodológica a través de distintas materias o campos de acción, lo cual es necesario a la hora de elaborar proyectos de innovación docente mediante la colaboración interdisciplinar o el conocimiento de la terminología de actuación de otros grupos profesionales o ámbitos socioeducativos, como es el caso de la propuesta de intervención que se presenta en el presente documento.

Por otro lado, la Educación 2.0, cada vez más aceptada en los centros socioeducativos actuales supone la necesidad de presentar una serie de competencias comunicativas donde se utilicen diversos sistemas de relaciones y novedosas plataformas donde las nuevas tecnologías de la información adquieren cada vez mayor protagonismo.

Las competencias organizativas, por su parte, se encuentran estrechamente vinculadas a aquellas de reflexión y actuación, a través de las cuales se permite conocer las metodologías de trabajo más adecuadas a la hora de planificar y llevar a cabo actividades de tipo socioeducativo, donde la administración, gestión y desarrollo de la labor del educador o educadora social se realice de manera eficiente.

Finalmente, las competencias de aprendizaje y desarrollo posibilitan al profesional renovarse a lo largo de su trayectoria en función de los avances y direcciones que tome la sociedad actual, como es el caso de los nuevos medios de comunicación social en los que se basa el presente documento, siendo imprescindible la formación continua y el

reciclaje profesional que posibiliten la creación de nuevos campos de actuación socioeducativa.

3. OBJETIVOS

Los objetivos que se plantea el presente estudio son los siguientes:

- Examinar el papel del educador o educadora social como agente socializador en proyectos de innovación docente universitaria.
- Analizar el papel de la narrativa transmedia como metodología para elaborar proyectos de innovación educativa.
- Estudiar las estructuras familiares presentes en la narrativa transmedia *Juego de Tronos*, incorporando dicha temática a la educación superior universitaria.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 Innovación docente en Educación Superior

La Educación constituye una realidad compleja y el sistema de enseñanza actual representa una amplitud de acciones y contenidos cada vez más cambiantes, lo cual dificulta la planificación de nuevas intervenciones educativas para conseguir unos resultados óptimos.

Por su parte, lo que el Sistema Educativo actual espera de la Educación Superior procedente de la Universidad son una serie de acciones que modelen a los individuos y los capaciten no sólo para adquirir conocimientos y recordarlos, sino para adquirir una actitud crítica para con el mundo, la sociedad o la cultura que los rodea. Además se pretende que los educandos obtengan pasión por aprender y expandir sus conocimientos al servicio de la sociedad.

Estas cuestiones ponen de manifiesto la necesidad de innovar la práctica docente, adecuándose a los nuevos parámetros sociales y culturales, renovando las veces que sea necesario los contenidos y las metodologías empleadas.

(Bautista Martínez, J. 2012)

Las reformas de los planes de estudios llevadas a cabo en el panorama educativo actual dan lugar a diversos cambios en la estructura y los contenidos impartidos en el aula, pero, ¿resultan suficientes estas acciones?

Para responder a esta cuestión, primero han de valorarse los significados y acepciones que conlleva el término innovar y trasladar las ideas obtenidas en cuanto a los cambios educativos. Además, resulta imperante conocer los modelos de sociedad a los que se dirigen las innovaciones pedagógicas, es decir, investigar acerca del tipo de individuo al que se dirige la metodología innovadora, sus aficiones, sus conocimientos y pretensiones de futuro. Sólo así se conseguirá generar cambio real del sistema verdaderamente capacitado para la innovación del sistema docente.

Innovar, como acepción genérica, viene a significar: “*alterar algo obteniendo novedades*” (RAE, 2016). Sin embargo, la innovación en términos educativos se relaciona con tres ideas principales:

- Creación de algo desconocido hasta el momento
- Asimilación del cambio como algo novedoso
- Percepción de nueva creación

(Zaltman, 1973)

Carbonell (2001) considera que la innovación educativa se fundamenta a partir de una serie de procesos intencionados y sistematizados “*que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelo y prácticas pedagógicas*”.

Siguiendo esta línea de pensamiento, Havelock y Huberman (1980) indican que la innovación educativa supone el estudio de estrategias o procesos de cambio, atendiendo éste al ámbito estructural, curricular, profesional y social.

En los últimos años, se han llevado a cabo diferentes tipos de proyectos de innovación en el ámbito de la educación formal, los cuales destacan por obtener un denominador común centrado en la sumisión del receptor y el grado de control ejercido por los agentes externos. (Margelef García, L. & Arenas Martija, A. 2006)

Atendiendo así a las personas destinatarias de la innovación educativa, puede decirse que tradicionalmente las prácticas transformadoras han estado distribuidas de manera desigual entre innovadores y receptores, lo cual limitará la obtención de resultados positivos considerablemente.

La práctica educativa, especialmente en Educación Superior, objeto de estudio del presente documento, ha de estar dirigida especialmente al alumnado, personalizando la acción docente a sus características propias.

Olson (1992) propone en este sentido un Modelo de Diálogo centrado en saber por qué se debe realizar el cambio. Así, la mejora de las prácticas educativas implicaría tanto valores como aspectos técnicos a través de una tarea de colaboración entre docentes, Sistema y receptores, para obtener una transformación real y positiva.

En otro orden de ideas, teniendo en cuenta que las características de la sociedad moderna se encuentran inmersas en una serie de constantes cambios y transformaciones, esto lleva a pensar que el Sistema Educativo ha de moverse en el mismo sentido y velocidad, anticipando reformas e inspirando acciones culturales innovadoras. (Margelef García, L. & Arenas Martija, A. 2006)

Así pues, dentro de esta consideración, adquieren especial importancia las nuevas tecnologías de la información, en auge y desarrollo pleno en la actualidad.

Ellis y Fouts (1993) han llevado a cabo diversos estudios sobre proyectos de innovación educativa, que han obtenido grandes éxitos expandiéndose en numerosos países del todo el mundo.

- Estilos de aprendizaje orientados a la capacitación y características del alumnado.
- Lenguaje Total, es decir, “una filosofía de enseñanza y aprendizaje que propone que todos los conceptos lingüísticos están estrechamente interconectados, cuya finalidad última radica en que cada alumno busque su crecimiento personal”. (Ellis y Fouts 1993)
- Aprendizaje cooperativo.
- Currículo Interdisciplinario, esto es, la colaboración entre personal docente de distintas ramas de conocimiento, que mejora el desarrollo de habilidades superiores del alumnado. Las unidades integradas dan lugar a una gran adquisición de resultados positivos en educación superior.
- Utilización de estos enfoques en todas las materias del currículo docente.

Por su parte, Elliott (1993. 2004) expone que los procesos de innovación educativa conciben dicha transformación como un proceso centrado en responder a una serie de necesidades concretas que parte del desarrollo de la tradición hacia nuevos modelos de pedagogía socioeducativa. Además, señala que las cuestiones y propuestas del ámbito docente se discuten y evalúan a través del diálogo abierto y responsable.

Otro de los factores fundamentales del correcto desarrollo de la innovación docente es fundamental centrar la atención en la profesión docente en el ámbito de la Universidad.

El desarrollo profesional del profesorado, implica que éste adquiera continuamente capacidades que le permitan realizar otro tipo de actividades formativas más allá de las prácticas en el aula, atendiendo a la vez al conjunto de profesionales que forman parte de los equipos docentes y eliminando la visión de los profesores como meros y aislados trabajadores del ámbito educativo. La Universidad está conformada por un conjunto de profesionales especializados en diversas ramas del conocimiento que han de apoyarse y enriquecer mutuamente su desarrollo docente mediante la multifuncionalidad educativa, es decir, la investigación realizada sobre materias externas al ámbito propio, para enriquecerlo y favorecer la mejora de resultados finales.

(Bautista Martínez, J. 2012)

En otro orden de ideas, es preciso señalar que si se habla de innovación docente como medio de adecuación de los contextos cambiantes entre sociedad y aprendizajes, las TICs y los medios de comunicación social adquieren un papel fundamental en el sistema educativo, instando a los profesionales de la docencia a prepararse y renovar sus estilos pedagógicos y las metodologías empleadas, acercando los conocimientos a las nuevas formas de comunicación existentes en la Era de la Información, fomentando la utilización de herramientas tecnológicas en diferentes áreas y disciplinas y, en definitiva, adquiriendo una serie de habilidades para la selección de materiales innovadores que se adecúen a las necesidades de los educandos. (Adell, J. 1997)

En palabras de Salinas (2008): *“Debemos sensibilizarnos respecto a estos nuevos retos y proporcionar alternativas en cuanto a modalidades de aprendizaje. De nada sirve sustituir los antiguos medios por nuevas tecnologías sin otro cambio en los sistemas de enseñanza”*, es decir, las Universidades han de analizar las necesidades metodológicas existentes a partir de las nuevas exigencias sociales, centradas en un tipo de comunicación multiplataforma donde la expansión de contenidos y la instantaneidad son los nuevos imperantes del modelo educativo actual.

Los proyectos de innovación docente en los sistemas de educación superior pretenden, pues, introducir una serie de cambios previamente planificados que incluyan el trabajo conjunto entre personas, instituciones y contextos para lograr un objetivo común.

Fullan y Stiegelbauer (1991) indican que los procesos de innovación educativa van más allá, implicando una serie de cambios relacionados con la incorporación de nuevos comportamientos, metodologías, concepciones e instrumentos que logren situar al alumnado en un ámbito educativo completamente diferente.

Estos cambios se basan en un aumento considerable del porcentaje de la práctica curricular en comparación con la teoría y las clases magistrales, utilizando técnicas como el solapamiento de asignaturas diferentes, la participación activa, la investigación, etc.

Por consiguiente, la innovación producirá cambios notables tanto en el contexto como en los sujetos de acción, los cuales resultan imprescindibles en el uso de los nuevos sistemas de comunicación imperantes.

(Salinas Ibáñez, J. 2008)

La Educación Social conforma una rama del conocimiento centrado en atender las necesidades e intereses de los diversos colectivos sociales, posibilitando la utilización conjunta de modelos pedagógicos dispares en cuanto a contenidos, pero útiles en su mezcolanza. Esto da lugar a nuevas formas de innovación educativa desde el ámbito de la Universidad que posibilitan realizar estudios basados en diversas plataformas o medios de comunicación actuales aunando saberes y competencias docentes.

En este contexto, la multifuncionalidad docente resulta una pieza clave del entramado innovador en la Educación Superior, puesto que se deben formar profesionales no solamente capacitados en las temáticas que imparten, sino que han de saber formar parte de equipos multidisciplinares cuyas temáticas se generen a partir del conocimiento de los educandos.

La Universidad, como Institución Educativa situada en los parámetros de la formación reglada superior, ofrece la posibilidad de acceder a un tipo de educación especializada en diferentes áreas del conocimiento, las cuales se consolidan a través de materias y asignaturas cuyos contenidos distan entre sí de temáticas similares pero, a su vez, resultan complementarias.

Por su parte, la rama de conocimiento académico de la Educación Social, constituye uno de los sectores educativos más enriquecidos debido a la gran variedad de profesionales y temas que conforman su trayectoria formativa, por lo que resulta importante utilizar esta multifuncionalidad para realizar proyectos de innovación docente que alienten a la mejora de las capacidades creativas, comunicativas y curriculares del alumnado y el profesorado.

4.2 Estructuras familiares

➤ Término, tipología y estructura familiar

La familia, entendida como grupo de personas unidas por nexos de consanguinidad, constituye las bases de la sociedad y del desarrollo de las personas desde su infancia, presentando a su vez una serie de estructuras dinámicas de relaciones entre sus miembros.

Sin embargo, diversos estudios realizados sobre las estructuras familiares han puesto de manifiesto que este término adquiere dimensiones mucho más profundas, cuyo origen, organización, educación y miembros merecen ser analizados profundamente.

Murdock (1949) define la familia como *“un grupo social caracterizado por la residencia común, la cooperación económica y la reproducción”*. No obstante, otros investigadores hacen especial mención a la familia como grupo que comparte y crea un hogar común; en este sentido, Aranzadi (2008) expone que vivimos en una sociedad en la que se parte de la familia conyugal monógama, es decir, aquella formada por un hombre y una mujer heterosexuales con hijos/as, como punto de referencia de las demás clasificaciones de familias de tipo doméstico (que comparten hogar común), las cuales utilizan como modelo a la familia elemental, “nuclear” o tradicional.

Linton (1936), por su parte, demuestra que la familia nuclear no representa un universal cultural, puesto que existen comunidades, como los Nayar de la India, en las que la familia nuclear adquiere un papel insignificante en la vida de las personas, a diferencia de lo que se considera en las sociedades occidentales.

La consideración de “tradicional” o familia “nuclear” a aquellas estructuras formadas por la biparentalidad como estado ideal, puede impedir que se experimente la diversidad como algo satisfactorio. Esta diversidad se lleva conformando desde hace algunas décadas en todo el mundo, especialmente en los países occidentales, debido a numerosos factores sociales como la incorporación de la mujer al mercado de trabajo, menor sanción social a las separaciones matrimoniales, creación de leyes que regulen la adopción o mejoren sus condiciones, normalización de la homosexualidad, etc., lo que da lugar a una amplia clasificación de estructuras familiares:

- Familia nuclear: Conformada por dos cónyuges (mujer y hombre) y sus hijos/as.
- Familia nuclear simple: Hombre y mujer unidos legalmente, sin hijos a su cargo.
- Familia en cohabitación: Pareja conformada por lazos afectivos, que comparten hogar común pero no presentan vínculo legal de matrimonio.
- Familia reconstituida: A esta tipología pertenecen tanto personas que, tras la pérdida de un cónyuge rehacen su vida con otro nuevo y los hijos de ambos, como uniones formadas por dos hermanos que conviven juntos, grupos de amigos que no mantienen vínculos de consanguinidad pero les une el afecto, etc.
- Familia con hijos adoptivos: Agrupación familiar que adopta legalmente uno o varios hijos/as (tengan o no hijos naturales).
- Familia monoparental: Núcleo familiar en el que sólo convive el padre o la madre (por separado) con un hijo menor de edad.
- Familia biparental: Unión de una pareja del mismo sexo.
- Hogar unipersonal: Núcleo familiar conformado por una sola persona.
- Familia extensa: Unión conformada por tres o más generaciones a la vez.
- Familia extensa amplia: A la familia extensa se le unen otros miembros, sean parientes o personas allegadas sin vínculos consanguíneos.
- Familia polinuclear: Está constituida por un miembro progenitor que debe atender económicamente, además del núcleo familiar, algún hogar monoparental anterior a su separación, así como a hijos nacidos fuera de la unión matrimonial.
- Familia translocal: Aquella en que uno o varios de sus miembros residen en otro lugar.

(Facultad de Educación de Palencia, 2016)

Además, como se indica anteriormente, la familia representa el principal eje de socialización de las personas desde sus primeros años de vida, conformando así el futuro desarrollo y personalidad de la sociedad. No obstante, *“también está marcada por conflictos y viene cambiando significativamente en las últimas décadas, con una flexibilización de estructuras y modelos, así como con mayor fragilidad de los vínculos afectivos e*

individualización de las trayectorias personales” (Facultad de Educación de Palencia, 2016)

La estructura grupal de la familia está formada por tres elementos principales: el estatus, o posición que ocupa cada individuo dentro del grupo de referencia; los roles o conductas que se esperan en función del estatus de cada persona; y las normas, aceptadas por el total del grupo, que regulan su funcionamiento a través del comportamiento de sus miembros, marcando límites de conducta.

Una de las funciones del campo profesional del educador o educadora social consiste en analizar los tipos de familias existentes, así como las relaciones que se dan entre sus miembros, la situación de la mujer en el núcleo familiar y el papel de la infancia y adolescencia, entre otras variantes analíticas.

La importancia del estudio de la familia por parte del ámbito de la Educación Social radica en la supervisión y conocimiento de sus características básicas, así como de la legislación vigente y las técnicas precisas para la resolución de problemáticas y conflictos que puedan surgir en su estructura interna, evitando en todo momento que produzcan situaciones de exclusión social.

➤ Las estructuras familiares de las últimas décadas

Desde la década de 1970 los modelos familiares están experimentando cambios significativos en todas las partes del mundo, así pues, en Europa han aumentado considerablemente las familias monoparentales y las tasas de divorcio, a la vez que han descendido los matrimonios de manera notable. (Amato, 2014 & US Census Bureau, 2012). Esta situación, junto con el hecho de que existe un gran número de parejas que no están casadas, dificulta la tarea estadística de comprobar el número de separaciones totales entre personas que no mantienen vínculo legal.

Además, en las últimas décadas se ha producido un aumento abrumador de familias reconstituidas en sociedades occidentales.

El surgimiento de “nuevas familias” o estructuras familiares que no existían en la sociedad hasta finales del S.XX y que se consideraban “no tradicionales” suponen un enorme cambio en el desarrollo de las sociedades de los últimos años, con respecto a las características familiares de los siglos pasados.

Algunas de estas agrupaciones novedosas surgen a partir de los movimientos de liberación de las mujeres y los derechos de las personas homosexuales en la década de los 70’, mientras que otras, como las familias formadas mediante técnicas de reproducción asistida, se constituyen a consecuencia de los avances científicos actuales.

(Golombok, S. 2016)

Si bien las nuevas familias difieren de las tradicionales en algunos aspectos estructurales y organizativos, no es inusual que se consideren a su vez de las familias no tradicionales, puesto que no resultan excluyentes entre sí.

Cabe destacar que la familia tradicional, formada por dos progenitores y sus hijos e hijas (si los hubiere), sigue considerándose en las sociedades actuales el entorno más propicio para llevar a cabo el desarrollo educativo y emocional de la infancia.

Esta afirmación resulta completamente errónea, puesto que el desarrollo psicosocial de las personas se conceptúa en relación al bienestar psicológico de los progenitores, la calidad de las relaciones filioparentales y las características psicológicas del niño o niña, sea cual sea su orientación sexual y el número de miembros que conformen el núcleo familiar. (Golombok, S. 2016)

Partiendo de estas premisas, existen estudios que afirman que una relación de insatisfacción entre los progenitores afectará escasamente al desarrollo del menor; sin embargo, cuando existen conflictos en el entorno del hogar, los niños y niñas aumentan su agresividad y su desobediencia. Esto no implica que aumenten los problemas psicológicos debidos a asistir a enfrentamientos entre los padres en el entorno del hogar, sino que la cuestión radica en cómo se produce tal confrontación.

Sea cual sea la estructura familiar de base, su formación o su tipología, lo que verdaderamente importa para generar vínculos de apego reales y un desarrollo óptimo de los menores en el hogar es la disponibilidad de los progenitores para con sus hijos o hijas, su sensibilidad y recepción ante dudas o problemáticas diversas (Cummings & Davies, 2010)

En este sentido, los estilos de socialización y las prácticas educativas en el seno familiar fundamentan el desarrollo posterior de los menores en el ámbito del hogar.

La teoría del apego en los primeros años de vida de los menores ofrecen conocimientos acerca de los procesos mediante los cuales los progenitores influyen en sus hijos, pero existen otros factores como el afecto o la capacidad para controlarlos, que resultan de vital importancia a la hora de conocer las metodologías adecuadas a la hora de establecer relaciones en la estructura familiar.

A partir de estas premisas, se constituyen cuatro estilos parentales de socialización en función del grado de control parental (Baumrind 1971):

- Estilo autoritario: La conducta de los progenitores se caracteriza por la utilización del control unilateral sobre sus hijos/as, basándose en normas rígidas que enfatizan el respeto a la autoridad, sin espacio a la réplica o las demandas por parte de los menores. Este estilo de crianza o socialización familiar suele conllevar a una personalidad conflictiva, irritable y desconfiada.
- Estilo permisivo: Los padres y las madres tienden a permitir que sean sus hijos los que regulen y supervisen sus propias conductas, evitando la imposición de normas y de castigos; y además suelen tolerar conductas y acciones indiscriminadamente, lo que hace que los menores tienden a padecer de dependencia, falta de regulación emocional e impulsividad.
- Estilo negligente o indiferente: Las personas que utilizan este estilo educativo, tienden a limitar el tiempo de inversión en las tareas parentales, centrándose en sus propios intereses, lo que genera problemas de conducta, baja autoestima, falta de empatía con los demás y problemas emocionales en los hijos e hijas.
- Estilo autorizativo: Es el estilo de socialización ideal, donde los padres y madres mantienen un carácter responsivo hacia las demandas de los hijos, pero a la vez esperan que éstos respondan a sus exigencias de igual manera. Las familias que utilizan este estilo de socialización orientan a los menores con restricciones

lógicas, respetando sus intereses y opiniones. Además, utilizan el cariño y la comprensión ante las problemáticas que puedan surgir, estimulando la autonomía y autoestima en todo momento. Como consecuencia, se desarrollan personalidades enérgicas, sociables, con alta autoestima y confianza, además de presentar gran capacidad de autocontrol.

(Maccoby & Martin 1983)

Estévez y Jiménez (2013) señalan que la socialización no responde a un universal único, sino que está estrechamente relacionada con el contexto sociocultural en que se integra la familia, por lo que el estudio de las estructuras familiares y sus estilos de crianza resulta fundamental a la hora de conocer las necesidades de una comunidad desde el punto de vista educativo.

(Facultad de Educación de Palencia, 2016)

4.3 Medios de comunicación social

Los avances del siglo XX han permitido introducir en la sociedad del conocimiento importantes innovaciones tecnológicas como las nuevas tecnologías de la información (TICs), Internet o los denominados “medios de comunicación de masas”, también denominado cultura *mass media*.

Todas las esferas de la vida cotidiana se han visto afectadas por estas transformaciones, desde la educación, hasta las relaciones interpersonales o las herramientas y medios a través de los cuales nos comunicamos.

A comienzos del siglo XXI, el surgimiento de la Web 2.0 (2004) permitió a los usuarios de los diferentes medios participar en la creación de contenidos, relacionarse con otras personas en foros y conversar mediante diferentes plataformas. Por primera vez, se permitía la interacción masiva de personas que realizaban intercambios de información global a lo largo y ancho de todo el planeta.

Los grandes avances tecnológicos ofrecen al usuario la oportunidad de crear su propio contenido y difundirlo.

Esta capacidad de transmisión de la información instantánea, efectiva y fácil de utilizar, ha supuesto una notable evolución de los tipos de consumidores culturales y comunicativos en los últimos años. Se pasó de contar con los medios tradicionales de comunicación como la televisión, el teléfono o la radio, al surgimiento de los ordenadores, Internet y multitud de plataformas (físicas o virtuales) mediante las que poder expandir más y más información.

Ya en 1972 McLuhan y Nevitt acuñaron el término “prosumidor”, referido al tipo de usuario que es a la vez productor y consumidor de información.

La avidez de información y de consumo cultural ha generado que el usuario medio no se conforme con visualizar cualquier contenido a través de una única plataforma o canal, ya sea un teléfono móvil, radio, libro, televisión, etc., sino que lo multi-media y lo transmedia comienzan a cobrar sentido.

En este sentido, el medio de la televisión, por ejemplo, ha tenido que adaptar sus modelos de producción a las nuevas exigencias del público, por lo que se han ampliado los canales de reproducción y con ello la participación de los consumidores/usuarios.

Esto da lugar a la narrativas transmedia (*transmedia storytelling*), es decir, “procesos en los que los elementos integrantes de una ficción se dispersan de forma sistemática a través de múltiples canales de distribución con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada” (Jenkins, 2003)

Otros investigadores del ámbito comunicativo coinciden en señalar ocho principios básicos que caracterizan a la narrativa transmedia:

- *El contenido es originado por uno o muy pocos visionarios.*
- *La transmedialidad debe ser prevista al principio de la vida de la franquicia.*
- *El contenido se distribuye a tres o más plataformas de medios.*
- *El contenido es único, aprovecha los puntos fuertes específicos de cada plataforma y no es reutilizado por otra.*
- *El contenido se basa en una visión única del mundo narrativo.*
- *Se hace un esfuerzo concertado para evitar fracturas y escisiones.*
- *Integración vertical que abarque a terceros.*
- *Incluir la participación de las audiencias: portales web, redes sociales y contenidos generados por los usuarios.*

(Dena, 2004)

Los medios de comunicación social posibilitan la expansión de conocimientos a través de multitud de plataformas que dan lugar a temáticas y valores diferenciados, entre ellos, la educación. En este sentido, cabe la posibilidad de realizar estudios centrados en las nuevas formas de expansión transmedia, utilizando esta temática como objetivo principal de estudio o bien como herramienta metodológica en proyectos educativos.

Las series de televisión actuales forman parte de verdaderos *universos transmedia* donde los usuarios se autodenominan coprotagonistas de la acción. Estos universos pueden formar parte del currículo educativo de Educación Social, centrando la mirada en el desarrollo del medio elegido y utilizándolo como metodología en diversos proyectos de innovación docente, lo cual posibilite la creación de nuevos argumentos que mejoren la experiencia del usuario –en este caso alumnado universitario- cuyo papel constituya un aumento del mundo narrativo.

5. DISEÑO DEL ANÁLISIS DE CONTENIDOS TRANSMEDIA

En el presente documento se muestran una serie de fases que orientarán el análisis de contenidos transmedia de la serie de ficción televisiva *Juego de Tronos*, objeto de estudio de este documento, para lo cual resulta imprescindible centrar la mirada en un esquema ordenado que explique y desarrolle cada uno de los apartados transmediáticos de manera eficiente.

La finalidad del proceso analítico que se indica a continuación, se centra en explicar la formación y estructura de las narrativas transmediáticas basadas en la ficción televisiva, a partir de cuyo análisis se posibilita la creación de nuevas narrativas y elementos participativos en red de tipo social, como es el caso del análisis de la familia en el ámbito socioeducativo, ejemplo que se explicará detalladamente en los posteriores apartados del proyecto.

5.1 Elección de la narrativa transmedia

Esta cuestión invita a señalar si el objeto de estudio elegido se trata, por un lado, de narrativa transmedia en la ficción (literatura, dibujos, muñecos, entorno audiovisual, etc.) o, por otro lado, se trata de narrativa transmedia más allá de la ficción, es decir: documental, ensayo o periodismo transmedia.

5.2 Características transmedia de la elección realizada previamente

A continuación, se ha de desglosar y analizar minuciosamente el cuerpo de la narrativa transmedia elegida en el apartado anterior, distinguiendo entre cada uno de los siguientes indicadores:

- Expansión vs. Profundidad:

Esto es, indicar si la narrativa se ha extendido de manera viral en las redes sociales con la finalidad de aumentar su capital económico o simbólico, o bien, si se ha conseguido difundir, mediante el público, para crear nuevas producciones que amplíen de forma notable la narrativa transmedia en cuestión.

- Continuidad vs. Multiplicidad:

Observar si existe seguimiento o continuidad de la historia original independientemente de las herramientas, medios y plataformas con los que se expresa inicialmente la narrativa y, por otro lado, indicar si han surgido nuevas experiencias narrativas aparentemente incoherentes con respecto al mundo narrativo original.

- Inmersión vs. Extraibilidad:

Esta característica pretende observar si la narrativa transmedia ha conseguido ahondar en el espectador/usuario haciendo que éste/a se sumerja en el relato mediante las herramientas y plataformas utilizadas.

Por otro lado, puede señalarse si pueden extraerse elementos del propio relato y dirigirlos al mundo real.

- Construcción de mundos:

Comprobar si el modelo narrativo que se propone obliga al consumidor a una suspensión de la incredulidad a lo largo de la historia.

- Serialidad:

Una de las características transmedia más importantes es la serialidad, es decir, comprobar si los fragmentos de la narración transmedia se sitúan abarcando varios (o muchos) medios a la vez con sus tramas.

- Subjetividad:

Observar si existe multiplicidad de personajes e historias en la narrativa, utilizando perspectivas, imágenes y voces dispares en sus tramas.

- Realización:

Indagar acerca de las acciones llevadas a cabo por los propios consumidores en el marco de la promoción y expansión de la narrativa original, mediante plataformas mediáticas.

5.3 Producción de la narrativa transmedia objeto del estudio

El proceso de creación de la narrativa lleva implícito el seguimiento de una serie de parámetros técnicos y profesionales que categorizan la consecución de una realización eficiente de las propias creaciones transmediáticas:

- Tipos de convergencias implicadas:

Empresarial, tecnológica, profesional o comunicativa. Estos tipos de convergencias pueden aparecer aislados o bien en conjunto dentro de la producción de la narrativa transmedia en cuestión, ofreciendo nuevas figuras profesionales.

- Actores implicados en la producción narrativa:

Se trata de señalar qué tipo de profesionales, empresas o usuarios han participado en el proceso de creación-producción de la narrativa objeto de estudio.

- Áreas del proceso productivo del proyecto transmedia:

Este apartado indica aquellos aspectos fundamentales que han hecho posible la creación de la producción, como es el propio tipo de narrativa a crear; la experiencia de uso, la cual puede ser tanto física como emotiva o cognitiva; las características de la audiencia a la que se dirige la narrativa; los medios o plataformas utilizadas para mejorar la experiencia transmediática; los modelos de financiación utilizados en la consecución del proyecto en cuestión; y el equipo de trabajadores o personal especializado en la creación de la narrativa.

- Estrategias de expansión/comprensión narrativas:

Éstas se clasifican en función de los siguientes parámetros:

- Adición, esto es: *spin-offs*, finales alternativos, secuelas/precuelas, etc.
- Omisión: avances o recapitulaciones.
- Transposiciones: secuencialización, sincronización.
- Permutaciones: *mashups*, falsos avances, recontextualizaciones, etc.

5.4 Análisis del comportamiento en el consumo cultural de la narrativa transmedia

El último de los apartados a seguir en el análisis de los elementos que conforman la narrativa transmedia, aborda aquellas dimensiones vinculadas al consumo cultural por parte de las audiencias y la actividad en la creación transmediática que éstas generan. Dentro de este modelo analítico se encuentran otros sub-apartados que indican algunos de los tipos de consumidor transmedia existentes en la actualidad, sus comportamientos o acciones más representativas, así como los contenidos generados por los usuarios y usuarias.

- Modelos participativos y roles de usuarios de consumo transmedia:

Existen varios modelos y roles de los consumidores transmedia: observativo (rol de lurker); discursivo (rol de tertuliano); creativo o divulgativo (rol de creador) o lúdico (rol de jugador).

- Culturas participativas generadas con/en la narrativa transmedia:

Esta cuestión aborda aquellos comportamientos o creaciones generadas por los consumidores, como por ejemplo las representaciones narrativo-textuales o hipermedia, los comportamientos de consumo transmedia en la vida cotidiana que las personas, o las creaciones generadas por los usuarios/as.

- Contenidos generados por los usuarios:

Finalmente, cabe destacar la tipología de contenidos creados por los consumidores: diferentes tipologías textuales (finales alternativos, parodias, memes, falsos avances, *mashups*, etc.), además de una gran variedad de plataformas originadas a partir de la narrativa original: Fanfiction, LiveJournal, Playfic, etc.

(Universidad de Valladolid, 2015)

6. ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA. *JUEGO DE TRONOS*

6.1 Novela Fantástica

Canción de hielo y fuego (RRMartin, G. 1996) es el título de la saga épica de fantasía medieval (todavía inconclusa en la actualidad) cuyo autor, George R.R.Martin (1948), da vida a partir del primero de sus tomos: *Juego de Tronos*.

Esta serie de novelas se completará con un total de siete escritos, ordenados cronológicamente de la siguiente manera:

Juego de tronos (1996)

Choque de reyes (1998)

Tormenta de espadas (2000)

Festín de cuervos (2005)

Danza de dragones (2011)

Vientos de invierno (en proceso de creación y publicación)

Un sueño de primavera (en proceso de creación y publicación)

(Web Espaciolibros)

Las traducciones al castellano se publican por primera vez en España en el año 2002, mientras que las dos últimas novelas de la saga siguen en proceso de creación actualmente.

Cabe destacar, a su vez, que la saga de fantasía heroica cuenta con tres novelas cortas anexas, que actúan como precuelas de la historia que se trata en *Canción de hielo y fuego*, o lo que es lo mismo, el “cómo empezó todo” de las tramas medievales que se narran en los libros.

(Web Wikipedia)

6.1.1 Resumen de contenidos

La historia de *Canción de hielo y fuego* (R.R. Martin, G. 1996) se centra en los conflictos por el poder del Trono de Hierro entre diferentes familias de los continentes de Poniente y Oriente en un mundo ficticio medieval.

La acción gira en torno a tres tramas argumentales diferentes y dependientes entre sí:

- Guerra dinástica por el control de Poniente entre una serie de familias nobles: Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Targaryen, Baratheon, Martell.
- Vivencias y guerra de una de las protagonistas, exiliada tras la muerte de su padre, dueño y señor del Trono de Hierro, que busca reclamar sus derechos de poder en los siete reinos.
- Amenaza de los salvajes y los caminantes blancos (seres oscuros y extraños que habitan al otro lado del muro) que buscan hacerse con el poder del mundo conocido.

(RR. Martin, G. 2002)

Los hechos inscritos en las novelas son contados en los libros por los personajes principales de cada una de las tramas indicadas anteriormente, en tercera persona, lo cual ofrece al lector o lectora una visión más profunda y subjetiva de la historia.

(Web Wikipedia)

6.2 Ficción televisiva. Serie *Juego de Tronos*

La serie televisiva *Juego de Tronos*, producida por el canal americano HBO, comienza a retransmitir su primera temporada en el año 2011 utilizando el soporte *online* de la plataforma oficial de HBO.

(Web HBO)

La ficción televisiva, realizada y dirigida por David Benioff y D.B. Weiss, sigue la trama narrativa de las novelas fantásticas de George RR. Martin.

La sexta y más reciente temporada ha sido estrenada a nivel mundial en Abril de 2016, y se ha visto alejada de la trama narrativa original, puesto que aún no se han publicado las dos últimas novelas de la saga literaria. Sin embargo, aunque algunos de los argumentos se han visto modificados y distanciados de los libros, su propio autor ha participado en la creación de gran parte de los guiones y producción de los capítulos.

En España la plataforma oficial de pago Canal+ es la encargada de emitir la producción televisiva, aunque es posible disfrutar de la serie a través de otras plataformas en la red, de manera no oficial (*Pordede, Gnula, Veoseriesonline*, etc.), descargando los capítulos para su posterior visionado, o bien consumiendo sus contenidos vía *online*.

Pero, ¿Qué es lo que convierte a *Juego de Tronos* en la gran narrativa transmediática que es en la actualidad?

Tal y como expone Henry Jenkins (2009), la narrativa transmedia se conforma mediante una serie de elementos que dan forma y construyen nuevos mundos (ficticios o realistas) a partir de una historia inicial, para lo cual es necesario un **canal** de comunicación (lenguaje, texto escrito, plataformas audiovisuales, etc.) que funcione con la denominada “**virialidad**”, es decir, la **expansión** de los contenidos originales para su consecución en diferentes plataformas creadas por los consumidores culturales.

En el caso de *Juego de Tronos*, además de contemplar todos estos elementos, existen otros como la **continuidad** o **serialidad** de contenidos que aparecen por temporadas en la ficción televisiva a partir de la trama original de las novelas de ficción.

Por otro lado, se presenta una **multiplicidad** de plataformas que plantean finales alternativos, making-off de las escenas, entrevistas y multitud de eventos abiertos al público gracias a las redes sociales, principalmente. Todo esto produce en el espectador una sensación de **inmersión** y profundidad que se complementa aún más mediante juegos de rol, eventos, foros, etc.

(Henryjenkins.org)

Además, la construcción de mundos en la historia de *Juego de Tronos* se evidencia en la complicada consecución de cada una de las tramas paralelas que se entrelazan en la

narrativa, lo que, unido a la creación de numerosas plataformas para deleite de los fans más acérrimos hace que la subjetividad, otro de los factores fundamentales de la narrativa transmedia, se vea reforzada junto con la realización de los consumidores a la hora de crear nuevos contenidos e historias que enriquecen aún más la escena original.

(Web Comunidad IEBS)

A continuación se presenta un análisis desarrollado de la narrativa transmedia en la ficción televisiva de *Juego de Tronos*, a partir de las bases metodológicas indicadas en el apartado anterior.

6.3 Elección de la narrativa transmedia

Juego de tronos, tal y como se indica a lo largo del documento, conforma una narrativa transmedia en la ficción televisiva, que parte de una vasta obra literaria para centrarse finalmente en el entorno audiovisual, lo cual permite a los consumidores confeccionar nuevas piezas argumentales que generan mayor información y expectación a la historia. Actualmente, los medios de comunicación social de masas se han centrado en realizar una gran campaña de viralización y expansión de contenidos con la finalidad de publicitar una y otra vez sus servicios al público mayoritario. Sin embargo, hoy en día no solo debe hablarse de las narrativas transmedia como método de venta o elemento publicitario-lucrativo, sino que son los propios fans los que, de manera voluntaria comienzan a crear universos paralelos de contenidos en numerosas plataformas virtuales o físicas para su propio entretenimiento y diversión, como es el caso de *Juego de Tronos*, la cual parte de una saga de novelas e incluso llega a modificar algunas de sus tramas más importantes en la serie, desglosando una gran cantidad de opiniones opuestas entre los seguidores más acérrimos de los libros y la serie de ficción.

En un primer momento, cuando se plantea la creación de la producción televisiva, se promueve la opción de crear distintas pruebas y dinámicas sociales pensadas para la participación directa de los fans de la serie, tanto en España como en Estados Unidos, por ejemplo, donde cada una de sus plataformas oficiales de difusión: Canal+ y HBO crearon espacios dedicados al visionado de tomas falsas, entrevistas, certámenes internacionales, juegos, etc., con la finalidad de captar al mayor número de consumidores. Pero es el movimiento “fandom” (Scolari, 2014) lo que permite que la narrativa transmedia cobre vida a tiempo real desde las plataformas oficiales, cedidas por las productoras de la serie, como desde otras muchas vías de salida cultural, las cuales se indicarán posteriormente.

6.4 Características de la narrativa transmedia seleccionada

- *Expansión vs. Profundidad*

Una de las características más importantes en el proceso de creación de la narrativa transmedia es la expansión de la elección creativa al público y los fans. En el caso de *Juego de Tronos*, esta cuestión cumple una labor imprescindible desde el inicio de la serie en las pantallas de televisión de todo el mundo.

En este sentido, la productora de la serie: HBO, buscó un tipo de promoción multiplataforma centrada en conservar a los fans más acérrimos de la saga de novelas *Canción de hielo y fuego* y atraer al mismo tiempo al público de la pequeña pantalla, para lo que se inició una campaña publicitaria de la serie en

Estados Unidos, basada en un tipo de márketing original que instara a todo tipo de público a seguir las historias que se narran en la ficción.

La compañía publicitaria Campfire fue la elegida para desarrollar una campaña centrada en Westeros, el reino de fantasía y lugar en el que se centran las historias de la saga, donde los consumidores (de las novelas y la serie televisiva) pudieran conocer dicho lugar a través de los cinco sentidos.

Una vez iniciada la primera temporada de la serie, cuando el público tuvo opción de observar y haber leído los hechos ficticios, cada semana se orientaba la actividad a un sentido diferente, creando un sentimiento de profundidad narrativa completamente evocadora y adictiva.

Para recrear los olores del reino, se introdujo en una caja una serie de esencias que enviaron a un grupo reducido de personajes influyentes: periodistas, bloggers y fans más conocidos, con la finalidad de que éstos expresaran al público general sus impresiones, creando así una sensación de expectación sensacionalista que atrajo a una gran parte de la población.

El sentido del oído fue recreado mediante una plataforma bisensorial, en la web oficial de HBO, donde se ambientaba la escena con la imagen de una de las posadas que aparecen en la obra del autor de las novelas con sonidos y conversaciones misteriosas.

En el caso de la vista, la metodología empleada fue similar, de manera que el espectador podía situarse, mediante imágenes virtuales, en lo alto de una muralla desde donde podía contemplarse la totalidad del reino como si de un centinela se tratase.

Para recrear el tacto se creó una aplicación para dispositivos móviles en la que el usuario podría observar una descripción de la climatología asociada a cada lugar del reino.

Finalmente, el sentido del gusto fue recreado de manera física y en las calles de Nueva York, donde un chef diseñó comida de Westeros que ofrecía en distintos puntos de la ciudad, con la finalidad de mover al mayor número de personas posible atraídas por la original iniciativa.

(Rodríguez Canfranc, P. 2012 Web Blogthinkbig)

En España se llevó a cabo un gran proyecto transmedia por parte de Canal+, plataforma oficial de contenidos de Juego de Tronos en nuestro país, con el fin de promocionar la cuarta temporada de la serie de televisión.

Liderado por Belén Santa-Olalla, figura creativa del equipo Transmedia Storyteller Ltd, el proyecto pretendía crear un juego a gran escala de tipo multijugador que se utilizaría tanto en la red como en la vida real, el cual se inició a partir del spot publicitario de Canal +: *Aparición*, en el que participaron hasta 300 fans de la mayor parte de la geografía española.

El juego transformó a España en un gran mapa formado por 19 reinos, en los que se realizaron eventos físicos, un juego de localización y la creación de una webserie de cinco episodios.

Las redes sociales constituyeron uno de los puntos clave de propagación de tales actividades y fue todo un éxito para el público.

Este acontecimiento se culminó con un gran evento de coronación del ganador de los 19 Reinos en Madrid, cuyas calles se encontraban ambientadas en Poniente.

(Web imeelz)

Tal y como se expone en los dos ejemplos anteriores de proyecto transmedia, ambos están dirigidos al público de masas como método efectivo de marketing televisivo, principalmente, aunque el caso de Juego de Tronos es uno de los mayores objetos transmedia en la actualidad y ha logrado ampliamente difundir, mediante el público, narraciones nuevas que amplíen la narrativa de base, mediante otro tipo de plataformas y proyectos que se mostrarán en apartados posteriores: subtítulos de capítulos, finales alternativos, ilustraciones, juegos de todo tipo, etc.

Por otro lado, tanto las páginas web de reproducción oficiales de la serie: HBO y Canal+, como las redes sociales: Facebook, Twitter, Instagram son, quizás, las vías de expansión de contenidos más utilizadas para hacer efectiva la masificación de la narrativa transmedia entre el público, con lo que se consigue llevar a cabo una tarea de expansión a través de diversas plataformas de difusión.

En otro orden de ideas, la interiorización de los contenidos que ofrecen las vías de difusión de Juego de Tronos (medio físico y audiovisual) permite que los usuarios utilicen ciertos aspectos de la narrativa original de manera que se sientan parte de la propia historia creando nuevos contenidos, con lo que se pone de manifiesto la perpetuación de la característica de *inmersión y extraibilidad*, al mismo tiempo que se mantiene la narrativa y se crean mundos alternativos en base al hilo argumental de la historia, con lo que se observa la presencia de otras características como la *construcción de mundos* y la *serialidad*.

- *Continuidad vs. Multiplicidad*

La saga literaria *Canción de hielo y fuego* constituye el punto de partida en la exitosa narrativa transmedia generada tanto por el propio autor de los libros como por los productores de la serie de televisión y las posteriores creaciones viralizadas mediante la actuación de los consumidores. Sin embargo, como ya se indicaba en apartados anteriores de este documento, la historia argumental de las novelas se ve desglosada en historias paralelas en la serie televisiva debido a que aún no están publicados los dos últimos tomos de la saga literaria. Por esta razón, y siguiendo las palabras del autor de las novelas en varias entrevistas a diferentes medios de comunicación, sucederán en la pequeña pantalla acontecimientos que cambiarán el curso de la historia inicial, aunque todos esos

cambios confluirán en un final con los mismos resultados que aparecerán en los libros.

De esta manera explica George RR Martin la situación: “Preocuparse por esto no va a cambiar nada. Todavía debo escribir la siguiente escena, la siguiente frase. Yo sólo voy a contar mi historia y ellos contarán la suya. No sé si adaptarán mis libros, ya veremos”. (RR Martin, G. 2015)

(Web Eltoptv.es)

El hecho de que una serie de televisión de tal magnitud y aceptación esté basada en una saga de novelas publicadas mucho tiempo antes, supone la creación de dos tipos de seguidores: fans de la obra en papel y fans de la serie de televisión que no han leído los libros previamente. Además existe un gran número de seguidores tanto de los libros como de la serie.

La problemática que atañe a esta cuestión se basa en que los seguidores de las novelas ya anticipaban los hechos que iban a poder seguir en la televisión, mientras que la situación actual, en la que se han producido grandes cambios argumentales a causa de que la saga literaria sigue incompleta, ha generado una nueva posición de igualdad de condiciones entre seguidores “confrontados”, ya que a partir del inicio de la sexta temporada nadie podía vaticinar lo que iba a acontecer con el paso de los capítulos audiovisuales.

Sin embargo, además de los cambios en la continuidad de contenidos entre novelas y serie de televisión, los fans y consumidores más asiduos han participado en creaciones narrativas de toda clase, en las que muchas veces se encuentran incoherencias o experiencias narrativas que nada tienen que ver con la historia original, aunque parten de la base de los temas de la serie y las novelas, como es el caso de estudios educativos empleados para crear clases en colegios e institutos sobre genética, parodias pornográficas a partir de personajes de la serie, etc.



Figura 1. Estudio sobre la genética con personajes de Juego de Tronos (Web Naukas)

- *Subjetividad*

Las novelas de George R.R. Martin utilizan un modelo de narración en tercera persona desde la perspectiva de cada personaje en torno al argumento principal. Cada uno de los capítulos escritos lleva por título el nombre de estos personajes, lo que ofrece la oportunidad al lector/a de sumergirse en la historia a través de las opiniones, pensamientos y sentimientos que mueven a los protagonistas a actuar de una determinada forma.

La serie de televisión, sin embargo, presenta un tipo de acción compleja en la que aparecen distintas tramas separadas donde los personajes interactúan de manera colectiva, perdiendo ese factor plenamente subjetivo que se ofrece en las novelas.

En este caso, el espectador pasa a ser un observador u observadora de los acontecimientos de manera objetiva, sin que se conozcan las intenciones de los personajes ni sus opiniones de manera clara.

- *Realización*

El trabajo conjunto entre las personas encargadas de producir la narrativa original y los consumidores de la misma, hace posible la consecución de la característica transmediática de la realización, lo que en Juego de Tronos supone uno de los indicadores más importantes de la narrativa transmedia por la gran cantidad de creaciones realizadas por los fans a partir del universo medieval del que trata la saga/serie.

El fenómeno fan juega un papel fundamental en la promoción de la narrativa mediante numerosas plataformas y contenido multimedia, tal y como se expone anteriormente con respecto al uso de las redes sociales por parte de los consumidores utilizadas para promocionar cada capítulo, opinar y debatir sobre las narraciones o compartir al público general nuevas creaciones realizadas por los usuarios.

6.5 Producción de la narrativa transmedia objeto del estudio

El diseño de la narrativa transmediática supone un complejo trabajo de producción en el que participa gran cantidad de profesionales especializados en la creación de formatos y plataformas adecuadas a los modelos de presentación y expansión.

Se deben tener en cuenta algunos factores que explican los tipos de convergencias implicadas en el diseño, así como los formatos y plataformas empleadas y las áreas del proceso productivo, lo que da lugar a la creación y puesta en escena de una serie de medios que dan forma a la narrativa en cuestión.

Las convergencias implicadas en la realización de la narrativa transmedia de Juego de Tronos se mueven en torno al ámbito empresarial, tecnológico y comunicativo, incluyendo un amplio abanico de tecnologías digitales y formatos que originan la serie de televisión, así como la expansión de la narrativa original a otras esferas, lo que precisa de la colaboración conjunta entre un amplio equipo multifuncional formado por actores especializados en diversas disciplinas técnicas, desde productores, directores y guionistas hasta equipo de producción de efectos especiales, técnicos audiovisuales, maquilladores y diseñadores, coreógrafos, etc., pasando por el escritor y creador de la saga literaria, punto desde donde se parte en la narrativa transmedia objeto de estudio.

Tal y como se expresa en los apartados anteriores del presente documento, Juego de Tronos pretende en un primer momento expandir sus producciones empresariales con fines económicos, mediante sugerentes campañas de marketing publicitario en todos los países a los que alcanza la ficción televisiva, como Estados Unidos o España, por ejemplo. Estas campañas han sido utilizadas para publicitar, a su vez, otras cuestiones como el turismo en las zonas donde se graba la serie (España ha sido uno de los lugares más beneficiados), lo que supone la puesta en escena de un tipo de convergencia empresarial imperante.

En este sentido, son muchas las empresas que participan en la creación del universo transmediático: HBO y Movistar Series como las plataformas de pago a través de las que puede consumirse la serie; distintas editoriales que han publicado las numerosas ediciones de la saga literaria (Gigamesh o Planeta de Agostini, entre otras); plataformas web y redes sociales destinadas a la descarga directa de capítulos (Pordede, Youtube, Gnula, etc.); canales y grupos de televisión privados (A3Media); o bien, tiendas físicas o virtuales donde poder adquirir merchandising oficial de la saga, entre otras muchas figuras implicadas.

Por otro lado, el proceso de creación de la narrativa se centra en una serie de áreas de producción que dan forma a cada uno de los elementos que conforman la narrativa:

El proyecto transmedia de Juego de Tronos (la serie) posee un *área narrativa* centrada en los textos plasmados en las novelas que cambian radicalmente en la serie, donde son utilizados guiones explosivos y sorprendentes, giros argumentales que aumentan la expectación en el observador y tramas basadas en las luchas de poder, violencia y un alto grado de connotaciones sexuales, lo cual busca la provocación y la incredulidad del espectador con elementos fantásticos como distintos tipos de magia y seres extraños como muertos vivientes o dragones.

Además, la narrativa se centra en un *área geográfica* ficticia denominada Westeros, un reino gigante que se ramifica en siete regiones que se disputan el poder a través de sus mandatarios.

Tanto en las novelas como en la serie de televisión, a medida que suceden nuevos acontecimientos en determinadas zonas, el mapa de Westeros se va ampliando, lo que se puede observar claramente en los títulos de crédito iniciales de la ficción televisiva, aspecto que ha sido ampliamente aplaudido y galardonado por la crítica y los fans, que han elaborado a posteriori mapas interactivos, libros explicativos y guías para explicar e indagar acerca de la geografía de los siete reinos.



Figura II. Títulos de crédito Juego de Tronos (Web Vayatele)

La importancia que se pone el área geográfica en la consecución de la narrativa ha supuesto, como se indica en el apartado anterior, un auge en otros sectores como el económico en las localizaciones que se han utilizado para reproducir este universo transmedia, lo que en el caso de España ha supuesto un aumento del turismo en dichas zonas y el resurgimiento de otros lugares que, hasta el momento, permanecían ocultos o clausurados para el público, como es el caso de las antiguas atarazanas de Sevilla, lugar en el que se rueda la séptima temporada de la serie de ficción.

(Web Cadena Ser)

Por otro lado, el ámbito geográfico en el que se basa la obra de Martin es utilizado como reclamo de interés histórico, puesto que, como se puede apreciar en diversos medios de comunicación, la trama de la ficción evoca claramente ciertos acontecimientos que tuvieron lugar realmente en la historia de nuestro mundo.

Algunos ejemplos pueden apreciarse en el conflicto Stark-Lannister y la Guerra de las dos rosas, que tuvo lugar entre 1455 y 1485 en el reino de Inglaterra (Se dice que George RR Martin basa las novelas en este territorio medieval), donde se enfrentaron los Lancaster (Lannister en la ficción) y la casa de York (Stark de la novela) por el trono, lo cual generó una guerra civil entre reinos que se puede ver representada en la narrativa ficticia.

Por otro lado, la guardia de la noche en las novelas puede estar basada en la orden de los caballeros templarios debido a la presencia de multitud de características similares entre ambas agrupaciones: Protección de lugares estratégicos del reino que comúnmente estaban muy alejados del centro neurálgico de las ciudades; grupo jerarquizado en el que sirvientes, mozos y guerreros se establecían de acuerdo a sus conocimientos en batalla; neutralidad política y buenos conocimientos de la construcción; voto de austeridad y castidad por parte de sus miembros, etc.

En definitiva, esta sucesión de elementos históricos que se ven plasmados en las novelas de Martin genera en los consumidores una visión mucho más adictiva de la narrativa porque permite que se identifiquen, a medida que se indaga en la ficción, elementos fácilmente reconocibles de la historia que otorgan un potente realismo a la trama de ficción planteada por el autor.

(Web Blogspot)

La totalidad de elementos utilizados por los creadores de la saga literaria y la serie de televisión conforman, principalmente, un *área de experiencia de uso* de tipo emotivo o cognitivo, puesto que la narrativa está diseñada en este caso para generar pensamientos, elucubraciones y una expansión de la narrativa por parte de los consumidores centrada en comentar capítulos, impresiones, sentimientos o puntos de vista propios y colectivos.

Otra de las áreas implicadas en el diseño de la narrativa transmedia de Juego de Tronos es la que se centra en el *personal implicado en el proceso de creación* de la misma, es decir, el equipo técnico y productor tanto de la saga literaria como de la serie de televisión, lo cual se comenta al inicio del presente apartado mediante las convergencias implicadas en la elaboración de la narrativa; y por otro lado, cabe destacar la importancia de los actores y actrices que caracterizan a los protagonistas de la ficción,

elegidos minuciosamente en un complejo proceso de casting que da como resultado la elección final de personas fuertes, jóvenes y cuidadas físicamente para el elenco de los personajes principales, lo cual provoca en la audiencia mayor impacto de seguimiento cargado de escenas de contenido erótico y sangriento mediante batallas bélicas de carácter épico y una gran cantidad de desnudos integrales por parte, sobre todo, del elenco femenino de la serie.

Por otro lado, Juego de Tronos se caracteriza por otorgar a las mujeres puestos de poder sin precedentes en la pequeña pantalla, con caracteres fuertes y valientes que generan en el espectador un sentimiento de empoderamiento femenino que tan pocas veces se le ha dado a este sector de la población.

Sin embargo, existe un análisis de fondo que permite entrever un falso feminismo imperante en esta narrativa transmedia, tal y como se expresa en numerosos medios de comunicación por parte de especialistas en estudios de género.

Existen algunos ejemplos que argumentan el falso feminismo instaurado en esta narrativa, como el caso de las violaciones sufridas por Danaerys, Sansa y Cersei, tres de las protagonistas con mayor relevancia en la obra, en escenas de elevada crudeza audiovisual que parecen dar a entender que para lograr el poder, hay que ganárselo.

Por otra parte, la prostitución, los asesinatos y la violencia de género en todas sus tipologías se encuentran plasmados en escena de manera habitual.

La problemática en cuestión se basa en que los productores hacen ver al público que existe un empoderamiento de las mujeres en escena obviando las agresiones que deben sufrir previamente para lograrlo, normalizando dichas situaciones, incluso.

(Web El País)

Pero además de la controvertida posición de las mujeres en la narrativa, existen otros motivos por los que se rige *el área de audiencias*, la cual está directamente relacionada con las temáticas que preparan los productores de la serie para captar mayor aceptación, como son algunos ejemplos nombrados anteriormente: localizaciones atrayentes y bonitas, personajes fuertes y giros argumentales aparentemente incoherentes, elementos fantásticos, además del aclamado uso del sexo y la violencia.

Además, el hecho de que HBO sea la productora de la narrativa hace que la serie adquiera prestigio, vinculándose a otras series de renombre como *Los Soprano*, *The Wire* o *El séquito*.

Finalmente, otro de los elementos utilizados para llamar la atención de los consumidores transmedia es la utilización de la moral de los espectadores para seguir cada historia, en una narrativa en la que ni los buenos son tan buenos, ni los malos son tan malos, y no siempre se alcanza el poder en ambas partes.

(Web Serializados)

Debido al uso de estrategias que generan escenas de lucha, traiciones, sexo, sangre, poder y política, puede pensarse que la narrativa transmedia se dirige a un público mayoritariamente masculino y en edad adulta, aunque la consecución de un falso feminismo empoderador de las mujeres en escena hace que también sean muchas las mujeres que se vean atraídas por esta narrativa.

Es decir, Juego de Tronos utiliza una doble vertiente de captación de fans, asegurándose que tanto hombres como mujeres se sientan identificados con los y las protagonistas de la ficción.

Centrando la mirada en otras cuestiones, como es el *área de medios empleados*, el diseño de la producción narrativa lleva consigo una serie de plataformas utilizadas para mejorar la experiencia transmedia, como se indica en apartados anteriores, siendo algunos de los más importantes las novelas, televisión, redes sociales, páginas web, blogs, foros, gráficos, juegos, reuniones físicas, etc.

Finalmente, el área de financiación del análisis consta de una serie de plataformas de pago como los canales de televisión oficiales a través de los cuales puede visualizarse la serie (HBO, Movistar Series), así como el coste editorial que suponen las novelas. Asimismo la serie puede verse íntegramente de manera gratuita a través de distintas web situadas en Internet.

En cuanto a las estrategias de expansión/comprensión de narrativa transmedia objeto de estudio, debido a que la serie de televisión continúa en emisión, en la actualidad se utilizan aquellas clasificadas por omisión (avances y recapitulaciones de cada capítulo o temporada), permutaciones como mashups o mezclas virales en plataformas web de distintas series o películas en una misma historia narrativa y falsos avances.



Figura III. Mashup Juego de Tronos – Star Wars (Web Alfabetajuega)

6.6 Análisis del consumo cultural en la narrativa transmedia

El carácter del consumo cultural en la narrativa transmedia de Juego de Tronos por parte de los consumidores es diverso y debe atenderse a una serie de parámetros que indagán sobre los distintos modelos y roles de los usuarios, su tipo de vinculación con la narrativa y las creaciones que expanden el universo transmedia.

Por un lado, a partir de la observación llevada a cabo en el consumo de la narrativa mediante las plataformas existentes (papel, web, televisión) existe un *modelo discursivo o argumentativo* en numerosos espacios virtuales como foros, grupos de discusión y blogs personales, donde el usuario entra a formar parte de roles como el *lurker* (persona que participa asiduamente en las lecturas pero se queda al margen de la creación de nuevo contenido, como mero observador) o el *tertuliano* (participa dando opiniones y generando nuevos puntos de vista, pero no crea nuevo contenido).

Por otro lado, en el universo transmedia de Juego de Tronos existe el *modelo creativo/divulgativo* donde, a través del rol del *creador*, se genera contenido que sí contribuye directamente a la expansión transmediática con trabajos de alto espectro creativo (fan art, fan fiction, etc.), con los que se facilita a otros usuarios a acceder, recoger ideas o añadir otras nuevas, ampliando y expandiendo aún más la característica transmediática en cuestión.

Quizás sea este el modelo que más auge presenta en este caso de estudio, ya que la ficción ha conseguido llegar a una cantidad enorme de fans con actitudes participativas.

El *modelo lúdico* también está presente mediante el rol del *jugador*, representando numerosas aplicaciones recreativas que ofrece tanto la web oficial de la cadena HBO como otras muchas creaciones de carácter particular, donde las personas pueden acceder a contenido multimedia y sentirse parte del universo de hielo y fuego.

Dentro del ámbito del modelo lúdico se debe diferenciar entre tipos de juego y de jugadores, puesto que no es lo mismo aquel que participa en un juego de preguntas y respuestas ya preparadas por una plataforma (rol lurker) que aquel que lo hace en un juego de tipo rol, donde el consumidor debe realizar diferentes tipos de pruebas o acciones por sí mismo (rol del jugador).

Un ejemplo clave para entender este último rol de jugador se extrae del Juego de rol de Canal + denominado “Grito de Guerra”, en el que cada jugador debía representar durante dos meses a una casa noble creada por él mismo para conseguir premios (*merchandising* de la serie, principalmente) a partir de la superación de diferentes pruebas que iban desde problemas mentales basados en información de Juego de Tronos, hasta encontrar fallos en el mapa “Conoce Poniente”, situado en la misma plataforma web como método explicativo de la geografía del universo de ficción.

Fueron más de 2.500 personas las que participaron activamente en cada una de las pruebas y contribuyeron a expandir la narrativa transmedia de manera lúdica.

(Web Scielo)

Una gran parte de los usuarios y usuarias de la narrativa de Juego de Tronos llevan a cabo un consumo cultural masivo en lo relativo a los libros y la serie de televisión, ya que se ha generado un fenómeno fan adictivo en el que todos los seguidores de la saga necesitan conocer más información para compartirla y generar nuevo contenido evitando spoilers, algo muy habitual en un tipo de narrativas tan exitosas.

Los medios utilizados para dicho cometido son, principalmente, plataformas web donde cada persona puede interactuar aportando comentarios o ideas que permitan a los demás adquirir información de utilidad, o bien crear nuevo contenido editable.

El contenido generado por los usuarios es una de las claves principales de la narrativa transmedia de Juego de Tronos, puesto que permite a los consumidores y consumidoras de la saga participar de manera activa en su expansión y enriquecimiento cultural.

Son muchos los ejemplos de creaciones personales publicadas a través de distintas plataformas para poder ser compartidas y utilizadas a su vez por otras personas, como aplicaciones para móviles, aplicaciones de segunda pantalla, juegos para redes sociales, eventos offline, mapas interactivos e incluso un idioma propio, el *dothraki*, creado por un lingüista para la serie, entre otros.



Figura IV: Contenido generado a partir de la narrativa original (Web Iebschool)

En nuestro país, el fenómeno fan es tan notable y eficiente, que se han generado dos fuentes de información completas que sirven como punto de encuentro y explicación de todos los contenidos encontrados tanto en las novelas como en la serie de televisión. Por un lado se ha creado una página web nombrada como *Los siete reinos*, donde el usuario (*lurker*) puede acceder a las últimas noticias, mapa de Westeros, información sobre las familias, capítulos y textos escritos por el propio autor de la saga, etc. Por otro lado, dentro de esta web, es posible acceder a una wiki informativa donde se expande aún más la información en torno a la religión, cultura, leyendas, historia, geografía o música (entre otras muchas curiosidades) que configuran el mundo fantástico de la saga.

(Web Lossietereinos y Wiki Hieloyfuego)

7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA

7.1 Introducción: Importancia de la innovación en la práctica docente

El Sistema Educativo Universitario actual, y el Grado en Educación Social en particular, centra su labor en “*la necesidad de formar profesionales para adaptarse a las nuevas demandas sociales y a las respuestas legales que han venido dando desde la administración central y autonómica con distintos tipos de población*” (Facultad de Educación de Palencia, 2016).

Partiendo de esta premisa, la Facultad de Educación de Palencia, centro en el que se enmarca el proyecto que se presenta en este documento, perteneciente a la Universidad de Valladolid, expone un plan de estudios oficial basado en una serie de materias especializadas en distintas ramas del conocimiento, tanto de formación básica como específica, que se complementan con un listado de asignaturas optativas de libre elección por parte del alumnado del último curso formativo.

Cabe destacar que el proyecto que se expone a continuación forma parte de éste último tipo de asignaturas optativas, nombrada formalmente como “Medios de comunicación social”, la cual pertenece al departamento de Sociología y Trabajo Social, y estará vinculado a otra de las asignaturas que conforman el Grado en Educación Social.

Sin embargo, partiendo de la propia experiencia como integrante del alumnado del centro y futura profesional de la Educación Social con posibilidades de ejercer en el ámbito de la educación reglada, se aprecian una serie de necesidades que justifican el proyecto de innovación educativa que se presenta como propuesta de intervención del trabajo de fin de grado.

Tales necesidades se centran en la importancia de generar nexos de unión entre asignaturas de temáticas diversas, es decir, fomentar la multifuncionalidad de materias en las aulas para enriquecer, complementar y mejorar la práctica educativa y fomentar la calidad de la formación del alumnado, permitiendo el apoyo entre materias y saberes de distinta índole.

Por otra parte, existe la necesidad de utilizar los medios de comunicación social como herramienta pedagógica en el ámbito educativo general, puesto que suponen una vía de expresión, interacción y conocimiento social en la actualidad, ligada a todo tipo de experiencias y creaciones sociales como son la expansión de contenidos mediante multitud de plataformas, utilización de las redes sociales como método de creación informativa, etc., lo que, además de permitir un aumento de vías del conocimiento, posibilita la participación directa de la sociedad.

Además, suponen una herramienta novedosa y escasamente utilizada en el ámbito de la Universidad, que puede permitir la captación de interés del alumnado, ya que los y las jóvenes pertenecen al sector de la población más familiarizado la *social media* en la actualidad.

7.2 Proyecto de innovación socioeducativa: Expansión de la narrativa transmedia como herramienta de innovación socioeducativa

Partiendo de las necesidades detectadas en el ámbito socioeducativo de la Universidad, a continuación se expone una propuesta de intervención basada en la innovación

docente, cuyo tema principal radica en la expansión de la narrativa transmedia como herramienta socioeducativa para abordar el estudio de las estructuras familiares.

Tal y como se indica en el apartado anterior del documento, la propuesta de intervención se enmarca dentro de dos asignaturas pertenecientes al Grado de Educación Social.

Por un lado, la asignatura optativa de *Medios de comunicación social*, inscrita dentro del plan de estudios de la Facultad de Educación de Palencia en el 7º cuatrimestre del Grado de Educación Social, es decir, en el 4º curso lectivo, donde se incluye la temática de las narrativas transmedia, que serán utilizadas como herramienta metodológica en el marco del proyecto de innovación que se expone en este documento de final de Grado.

La narrativa transmedia elegida, el universo de expansión *Juego de Tronos*, se vincula a la asignatura de formación específica *Educación Social en el ámbito familiar* (ambas asignaturas constan de 6 créditos académicos), perteneciente al tercer curso del plan de estudios del Grado, a través de la cual se elaborará un mapa interactivo desde donde se ofrezcan los materiales educativos correspondientes a dicha asignatura ante el alumnado, conformándose, de este modo, una nueva forma de expansión transmedia ligada al campo de la formación reglada superior.

(Facultad de Educación de Palencia, 2016)

La importancia de la selección de la narrativa transmedia *Juego de Tronos* como temática a tratar dentro del plan de estudios de la asignatura Educación Social en el ámbito familiar, surge del gran impacto social que la serie de ficción televisiva ha generado en nuestros días, la cual aborda diversas temáticas socio-políticas, partiendo de una serie de familias dispares que se disputan el poder del Reino. Esta cuestión puede resultar interesante en el uso de una metodología de expansión transmediática que aborde la teoría de las estructuras familiares en el ámbito de la Universidad, fomentando, como se lleva indicando en los apartados anteriores, la multifuncionalidad educativa y el uso de los medios de comunicación social en diferentes áreas del plan de estudios del Grado en Educación Social.

7.3 Estudio de las estructuras familiares a través de la narrativa transmedia: Juego de Tronos

7.3.1 Resumen

La propuesta de intervención que se expone en este apartado y que lleva por título: *Estudio de las estructuras familiares a través de la narrativa transmedia: Juego de Tronos*, tal y como se indica anteriormente, parte de una serie de carencias socioeducativas en el ámbito de la educación superior, entre las que destaca la falta de multifuncionalidad educativa que aúne diferentes materias en un mismo contexto pedagógico y la escasa utilización de los medios de comunicación social como herramienta metodológica en diversas áreas de conocimiento. Por estos motivos se plantea la necesidad de planificar, desde el Sistema Educativo, una serie de acciones o proyectos que traten de generar nuevas formas de conocimiento aprovechando los saberes y las herramientas de las materias existentes en el plan de estudios actual.

A continuación se presenta un ejemplo de proyecto multifuncional que vincula dos asignaturas aparentemente diferenciadas en cuanto a teoría y conocimientos que, sin embargo, pueden utilizarse en común para ofrecer una puesta en escena pedagógica diferente, innovadora y donde se utilicen los medios de comunicación social como metodología principal.

7.3.2 Introducción: Ámbito familiar y narrativa transmedia

Las asignaturas escogidas para la consecución del proyecto son Educación Social en el ámbito familiar y medios de comunicación social, que tendrá lugar en el desarrollo pedagógico utilizando el tema de narrativa transmedia como herramienta metodológica. La primera de ellas se centra en la intervención dentro del ámbito familiar por parte del educador o educadora social, lo cual *“cobra gran importancia al haberse producido, en los últimos años, grandes cambios en sus estructuras y dinámicas, marco legal de referencia, características de las relaciones entre sus miembros y procedimientos de resolución de conflictos y de prevención de exclusión social”*.

(Facultad de Educación de Palencia, 2016)

El papel del educador o educadora social como agente de socialización en determinados colectivos o grupos sociales, como es el caso del conocimiento del funcionamiento familiar y sus estructuras específicas, es fundamental a la hora de intervenir directamente con todo tipo de personas y llevar a cabo un seguimiento especializado de la sociedad, puesto que la familia supone uno de los principales referentes en la vida de las personas.

Por su parte, los medios de comunicación social permiten expandir todo tipo de conocimiento a través de multitud de plataformas que posibilitan su transmisión en sociedad, tratando infinidad de temáticas y valores. Además permite a la figura del educador o educadora social adquirir una serie de competencias imprescindibles para incrementar su capacidad crítica, las habilidades interpersonales o la utilización de las nuevas tecnologías de la información en cualquier ámbito de estudio y contexto profesional posibilitando, a su vez, una mejora de la gestión de la información.

(Facultad de Educación de Palencia, 2016)

Además, la narrativa transmedia, utilizada como herramienta metodológica del proyecto en cuestión, ofrece, a través de diferentes medios, la posibilidad de generar nuevos puntos de vista de una misma historia que enriquecen la experiencia del usuario –en este caso alumnado universitario- cuyo papel consiste en aumentar el “mundo narrativo”.

(Scolari, 2014)

La línea de actuación fundamental en el proyecto consiste en generar, desde el ámbito docente, una nueva expansión de la narrativa transmedia Juego de Tronos, utilizando un mapa interactivo que muestre, a través de fotografías, vídeos y texto la teoría de las estructuras familiares al alumnado, el cual podrá participar activamente en el proceso productivo añadiendo nuevos datos, informaciones o historias alternativas.

La unión de ambas asignaturas en un contexto de aprendizaje y enseñanza común posibilitará la adquisición de un compendio de competencias y saberes por parte del alumnado, permitiéndole una mejora de su profesionalidad futura mediante su formación actual.

7.3.3 Objetivos

Los objetivos que se indican están orientados a la formación teórico-práctica del alumnado destinatario del proyecto en cuestión.

- Adquirir aprendizajes teórico-prácticos sobre narrativa transmedia y estructuras familiares
- Potenciar nuevos conocimientos a través de los medios de comunicación en el ámbito socioeducativo
- Utilizar las TIC en los desarrollos del aprendizaje
- Fomentar la participación y la capacidad reflexiva del alumnado, generando interés en el consumo y creación de elementos culturales.

7.3.4 Personas destinatarias

Las personas a las que se dirige el proyecto conforman el alumnado de tercero del Grado en Educación Social, que cursan la asignatura *Educación Social en el ámbito familiar*.

La media de edad de sus integrantes se encuentra en torno a los 20 años, lo que corresponde con gran parte del grupo de consumidores de la narrativa transmedia de Juego de Tronos, los cuales pueden estar familiarizados con la saga literaria y la serie de televisión, o bien están en disposición de conocer los temas que en ella se tratan.

7.3.5 Metodología y desarrollo:

La metodología empleada en el proyecto docente es la narrativa transmedia, es decir, la creación, por parte del profesorado, de una nueva expansión transmedia de Juego de Tronos, consistente en impartir sesiones teórico-prácticas a través de una infografía de tipo visual y teórica, compuesta por una serie de ítems que se corresponderán con cada uno de los apartados teóricos del proyecto.

Cada una de las sesiones estarán dirigidas e impartidas por la educadora incidiendo en el modelo magistral y participativo, instando en todo momento al alumnado a la reflexión y a la creación final de contenidos propios, ya que supone una de las características fundamentales de las narrativas transmediáticas.

La teoría consta de tres temas generales a través de los cuales se desglosarán otros subtemas pertenecientes a la guía docente de la asignatura de *Educación Social en el ámbito familiar*.

A los tres temas teóricos principales se añadirá un cuarto relacionado con la práctica y la reflexión del alumnado participante.

Por otro lado, cabe destacar que la teoría utilizada para llevar a cabo el proyecto docente forma parte de los contenidos oficiales de la asignatura, siendo analizados en el contexto

de la ficción televisiva mediante un trabajo de reflexión, crítica y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en el aula.

TEMA 1: UNIVERSO TRANSMEDIA DE JUEGO DE TRONOS

- Sesión 1: Narrativa transmedia *Juego de Tronos*
- Sesión 2: Familias, tipología

TEMA 2: FAMILIA Y RELACIONES DE GÉNERO

- Sesión 3: Roles de género
- Sesión 4: Violencia de género en la ficción televisiva

TEMA 3: INFANCIA Y JUVENTUD

- Sesión 5: La familia como agente socializador en *Juego de Tronos*
- Sesión 6: Educación y prevención de la violencia desde la infancia

SESIÓN 4: PRÁCTICA

- Sesión 7: Debate y reflexión
- Sesión 8: Creación de contenidos por parte del alumnado

Cuadro V: Organización de contenidos teóricos del proyecto docente (Creación propia)

A continuación se presenta el desarrollo de los contenidos teóricos del proyecto:

7.3.5. (I) Desarrollo de contenidos del proyecto de innovación docente

TEMA 1: UNIVERSO TRANSMEDIA DE JUEGO DE TRONOS

Sesión 1. Narrativa transmedia de JDT

Juego de Tronos es una serie de televisión basada en la saga de novelas *Canción de hielo y fuego* (RR. Martin, G. 1996), centrada en los conflictos entre diferentes familias por el poder absoluto de los Siete Reinos, en un mundo medieval ficticio.

La trama argumental de la historia se basa en tres acontecimientos fundamentales:

- Guerra dinástica por el control de los Reinos entre una serie de familias nobles: Stark, Lannister, Greyjoy, Tyrell, Targaryen, Baratheon, Martell.
- Vivencias y guerra de una de las protagonistas, exiliada tras la muerte de su padre, dueño y señor del Trono de Hierro, que busca reclamar sus derechos de poder en los siete reinos.
- Amenaza de los salvajes y los caminantes blancos (seres oscuros y extraños que habitan al otro lado del muro) que buscan hacerse con el poder del mundo conocido.

Juego de Tronos es un vasto universo transmediático que cumple con las características narrativas que expone Jenkins (2009):

- Narrativa creada a partir de una serie de elementos que la construyen y generan nuevos mundos a partir de la historia inicial.
- Existe un canal de comunicación inicial (texto escrito, en el caso de las novelas).
- La narración transmedia funciona mediante la “viralidad” o expansión de los contenidos originales para su consecución en diferentes plataformas, por medio de los consumidores culturales (Papel activo de los usuarios/as).
- Continuidad o serialidad: En la serie Juego de Tronos los contenidos se van mostrando por temporadas, siguiendo una trama común perteneciente a las novelas fantásticas.
- Existencia de una multiplicidad de plataformas que plantean finales alternativos de distintas temporadas, making-off de escenas, entrevistas, eventos abiertos al público mediante las Redes Sociales, etc.
- Todas estas características generan en el consumidor/usuario una sensación de inmersión y profundidad que se incrementa aún más cuando éste decide participar en la historia a través de juegos de rol, eventos, foros de discusión, creación de contenidos nuevos, etc.

Por otra parte, el factor de la subjetividad es reforzado mediante la participación de los consumidores a la hora de crear nuevos contenidos e historias que enriquecen aún más la escena original.

Sesión 2. Familias, tipología (Casas y tipos de familia que conforman cada una de ellas)

La familia es una agrupación social que presenta tres elementos esenciales: estatus, roles y normas. Se desarrolla en todas las sociedades conocidas y cumple con una multiplicidad de funciones de carácter económico, educativo y afectivo. (Estévez y Jiménez 2013)

Por otra parte, resulta imprescindible señalar que una familia puede estar formada por personas que comparten lazos de consanguinidad y personas que no lo hacen, puesto que las estructuras familiares constituyen grupos sociales que se consideran afines entre sí, convivan dentro o fuera de un lugar común, y que comparten vínculos afectivos. (Universidad de Valladolid, 2016)

La ficción televisiva *Juego de Tronos* presenta una serie de familias de origen noble, las cuales se rigen según la teoría de linajes (Radcliffe-Brown A.R. 1986), es decir, el parentesco entendido como consanguinidad o sustancia biológica común, algo muy frecuente en la Edad Media, época histórica en la que se basa la narrativa. En esta época, las familias nucleares o tradicionales, formadas por dos progenitores (hombre y mujer) y su respectiva descendencia biológica (uno o más hijos), son las imperantes en sociedad.

La existencia de familias extensas también era un hecho común en la época, donde bajo el mismo techo convivían parientes lejanos, primos o sobrinos, huérfanos de otras familias y esclavos o sirvientes de la Casa en cuestión.

Juego de Tronos muestra un inicio de cada familia de tipo nuclear o tradicional; sin embargo, a medida que suceden diversos acontecimientos, como muertes, separaciones

o nuevas uniones, estos tipos de familia varían conformando otros diferentes dentro de cada Casa.

(Web Historiaybiografías)

A continuación se presentan las Casas formadas por las familias más relevantes de la narrativa, junto a los personajes principales y las uniones familiares que se han ido sucediendo durante el transcurso de la serie.

STARK

La Casa Stark se sitúa en el Norte de los continentes en la ficción, concretamente en Invernalía. En sus orígenes, conformaba un tipo de **familia nuclear o tradicional** (Dos cónyuges –mujer y hombre- y sus hijos), donde Eddard Stark y Catelyn Tully tienen el papel de progenitores de sus hijos: Sansa, Arya, Robb, Bran y Rickon.

Esta familia, a su vez, puede situarse dentro de la tipología de **familia con hijos adoptivos** (Familia con hijos naturales o sin ellos, que han adoptado a otra/s persona/s), puesto que Ned Stark decide criar a Jon Nieve como su hijo “bastardo” (en la época se nombraba de esta manera a los niños/as concebidos/as fuera del matrimonio).

En la narrativa, cada zona geográfica utiliza un apellido concreto para diferenciar a todas aquellas personas nacidas fuera del núcleo matrimonial y que, por tanto, carecen de derecho al trono. En la Región del Norte el apellido utilizado es “Nieve”, mientras que en Dorne es “Arena”, por ejemplo.

La familia Stark también integra bajo el mismo techo a un joven llamado Theon, primogénito de la Casa Greyjoy, el cual convive entre sus miembros como seguro estratégico de guerra. Esto es así porque en el pasado, la Casa Greyjoy se reveló contra la Casa Stark, y éstos últimos decidieron quedarse a Theon para evitar que los contrarios se volvieran a armar contra ellos.

Hubo un momento en la historia en que tanto Theon como los Stark sintieron afecto mutuo, e incluso lo consideraban de su familia en un inicio, por lo que en ese momento se dio un tipo de **familia ensamblada o reconstituida** (unión que se produce tras la separación, divorcio o muerte de un cónyuge, cuando el otro rehace su vida junto a una nueva pareja y los hijos de ambos, si los hubiere. Dentro de esta tipología se incluyen las familias formadas únicamente por hermanos o amistades, es decir, personas que se guardan afecto y conviven bajo las mismas normas y funciones que denominan la estructura familiar).

En otro momento de la narrativa, uno de los progenitores, Ned Stark, tiene que abandonar el núcleo familiar para ejercer como “Mano del Rey”, título que se le da a la mano derecha del monarca al frente de los siete reinos, a Desembarco del Rey (localización en la que se encuentra el trono de hierro, objetivo común que disputan las Casas presentadas en este documento), por lo que puede considerarse en este caso un tipo de **familia translocal** (Uno o varios miembros de la familia reside en otro lugar, mientras que el núcleo familiar permanece en la ubicación originaria).

Esta tipología familiar se repite en la familia Stark a medida que suceden los acontecimientos en la narrativa, puesto que los familiares que quedan vivos en la

historia (los hijos y hermanos entre sí) se encuentran situados en localizaciones diferentes, mientras que el núcleo central de su familia permanece en Invernalía, su hogar de origen y punto de encuentro común.

TARGARYEN

La Casa Targaryen tiene ascendencia noble y sus asentamientos eran la capital del reino (Desembarco del Rey, usurpada más tarde por la dinastía Baratheon-Lannister), la isla Rocadragón y el castillo de Refugio Estival.

En un primer momento, la familia Targaryen formaba un tipo de **estructura familiar tradicional**, donde un hombre y una mujer –cónyuges y hermanos entre sí- (Aerys Targaryen y Rhaella Targaryen), convivían en su lugar de residencia junto a sus hijos/as: Rhaegar, Shaena, Daeron, Aegon, Jaehaerys, Viserys y Daenerys. Esta última constituye una de las figuras más importantes de la narrativa de Juego de Tronos.

En la narrativa se indica que la Dinastía Targaryen solía reproducirse entre hermanos para perpetuar la sangre pura del dragón, lo cual indica que existen relaciones incestuosas que forman parte de la estructura familiar de esta Casa.

Por otro lado, Daenerys y Viserys quedan huérfanos tras sucesivas circunstancias históricas y, debido a su corta edad y falta de experiencia como justos sucesores al Trono de hierro, quedan a cargo de un tutor que los protege hasta su muerte. Durante este periodo de tiempo se constituye un tipo de **familia por tutela** (En caso de fallecimiento o desprotección de la figura paterna/materna, su papel es sustituido por un tutor/a que se hace cargo de los hijos menores hasta que éstos sean mayores de edad).

Cuando esta persona fallece, Viserys y Dany permanecen juntos en diferentes puntos de la geografía (su hogar fue usurpado por la Casa Baratheon), conformando así una **familia reconstruida o ensamblada**, tal y como se explica en el apartado anterior.

Seguidamente, Daenerys contrae matrimonio con Drogo, creando una **estructura nuclear simple** (familia tradicional compuesta por dos cónyuges que no tienen hijos en común), puesto que no tienen descendencia.

Cuando su pareja fallece, y tras sucesivas circunstancias y hechos históricos de gran relevancia en la narrativa, Daenerys comienza una relación afectiva con Daario Naharis, formando así un **modelo familiar en cohabitación**, ya que ambos comparten vínculos afectivos que no presentan acto legal de matrimonio.

A lo largo de toda la narración la protagonista de la Casa Targaryen convive en diferentes lugares con una gran cantidad de personas, muchas de ellas unidas con Daenerys mediante nexos de afectividad y consideración mutua de familia, así como sus parejas sentimentales, su protector, personal a su servicio o confidentes personales, etc. (**Familia Ensamblada o reconstituida**)

LANNISTER

La Casa Lannister es una de las más poderosas de todos los reinos, debido a su riqueza y posesiones. Su progenitor (Tywin Lannister), jefe militar y gran estratega, consiguió

generar lazos de unión mediante el matrimonio de su hija (Cersei Lannister) y la Casa Baratheon (Robert Baratheon fue Rey de los Siete Reinos).

Basándonos en los contenidos de la serie de televisión, en un primer momento la familia Lannister es de tipo **nuclear**, y está formada por Tywin Lannister y Joanna Lannister (primos en común) y sus hijos Jaime y Cersei. Además, su madre muere al dar a luz al tercer hijo: Tyrion.

Este hecho lleva a la familia a constituirse como **monoparental** (un único progenitor, en este caso el padre, convive bajo el hogar familiar con sus hijos), conviviendo bajo el mismo techo el padre, sus hijos y Robert Baratheon, esposo de Cersei y máxima autoridad de los Siete Reinos.

Cersei y Robert presentan en sociedad tres hijos que realmente son fruto de la unión de ésta con su hermano Jaime (aunque nunca lo confirman públicamente), con lo que conforman un tipo de **familia tradicional** nuevamente.

Tras la muerte de Robert, puesto que siguen viviendo en el mismo hogar (Desembarco del Rey) Tywin Lannister, sus hijos y sus nietos, seguirá constituyéndose una familia tradicional, ya que realmente Jaime y Cersei son los progenitores de sus tres hijos: Joffrey, Myrcella y Tommen.

A lo largo de la narrativa, en el ámbito de la familia Lannister se producen diferentes uniones con finalidades estratégicas, pero el núcleo tradicional de la familia permanece unido en todo momento en el marco de su hogar.

Sin embargo, en un momento concreto, Tyrion debe abandonar el núcleo familiar y se exilia, puesto que acaba con la vida de su padre y le culpan de haber matado a uno de sus sobrinos, con lo que se crearía un tipo de **familia translocal**.

Finalmente Cersei queda al frente del Trono de Hierro y, habiendo perdido a sus tres hijos, a su padre y viviendo fuera sus hermanos, conforma un **hogar unipersonal** en el que todo el poder recae sobre ella.

BARATHEON

La Casa Baratheon presenta también origen noble y su asentamiento se encuentra en Bastión de Tormentas.

Esta casa está conformada por tres hermanos y sus respectivas uniones familiares, los cuales libran entre ellos una guerra interna por el poder absoluto de los Siete Reinos.

En primer lugar se encuentran Robert y Cersei Lannister, cuya unión se indica en el apartado anterior.

Por otra parte se encuentra el Rey Stannis Baratheon, casado con Selyse Florent, cuya única hija se llama Shireen. (**Familia nuclear o tradicional**)

En un momento dado, Stannis asesina a su hija Shireen por la influencia que adquiere de la bruja Melisandre, la cual convence al Rey de cometer tal acto de parricidio para lograr el poder deseado.

Su mujer y madre de la menor, tras asistir al asesinato de su hija, se suicida.

Estos hechos hacen que Stannis conforme por si solo un tipo de **familia unipersonal** (este tipo de familia es la formada por una única persona, varón o mujer, ya sea joven, adulta o anciana –en este caso viuda-).

Finalmente se presenta el hermano menor, Renly Baratheon, quien contrae matrimonio con Margaery Tyrell. Este matrimonio no presenta descendencia debido a la homosexualidad de Renly, quien a su vez tiene una relación con el hermano de su mujer: Loras Tyrell. (**Familia nuclear simple**, ya que tienen una relación afectiva legal en su hogar en común pero no presentan hijos/as a su cargo).

TYRELL

La Casa Tyrell presenta su núcleo familiar tradicional en Altojardín, la cual está formada por un tipo de familia extensa: abuela (Olena Redwine), padre (Mace Tyrell), hijos (Willas, Loras, Margaery...), tíos (Paxter Redwine y Mina Tyrell), primos (Horas, Hobber, Desmera).

En la narrativa, los personajes que mayor relevancia adquieren de esta familia son Lady Olena, sus nietos Margaery y Loras, y su hijo Mace. Ambos tendrán un papel muy importante en Desembarco del Rey, lugar donde se generan uniones con otros miembros de la familia Lannister.

La narrativa de la serie de televisión presenta un tipo de **familia formada por abuelos acogedores** (tipo de familia en la que, debido a diversas circunstancias, los abuelos o abuelas son los encargados de educar y criar a sus nietos).

Aunque Mace Tyrell, padre de Margaery y Loras está presente en la historia, su único deseo es lograr el poder mediante la unión de su hija con diferentes pretendientes al Trono, por lo que la unión sentimental y familiar realmente recae sobre la abuela.

En la ficción, Margaery contrae un primer matrimonio con Renly Baratheon, con el que no posee descendencia debido a la homosexualidad de éste.

Tras la muerte de su primer marido, Margaery forma dos **núcleos familiares simples** con Joffrey y Tommen Lannister.

Finalmente, Margaery resulta viuda de sus tres matrimonios.

Los últimos acontecimientos de la narrativa presentan un tipo de **familia monomarental** formada por Olena Redwine y su hijo Mace Tyrell.

GREYJOY

La Casa Greyjoy de Pyke tiene su núcleo familiar en las Islas del Hierro, conformando una **familia tradicional o nuclear** en la que Balon Greyjoy y Alannys Harlaw, unidos en matrimonio, tienen cuatro hijos: Rodrik, Maron, Asha y Theon Greyjoy, de los cuales solo los dos últimos quedan vivos tras una serie de acontecimientos bélicos que sufre la familia.

Theon Greyjoy es el heredero de la Casa, mientras que permanece como pupilo de Ned Stark tal y como se indica anteriormente. En este sentido se crea un tipo de **familia translocal**, en el que uno de sus miembros debe irse a vivir fuera del núcleo familiar.

Mientras tanto, en las Islas del Hierro convive el progenitor Balon y su hija Asha Greyjoy (**Familia monoparental**), que más tarde será considerada la verdadera líder de la familia tras la muerte de su padre. Cuando esto sucede, Theon regresa y ambos hermanos se embarcan juntos en una nueva aventura (**Familia ensamblada**). En este último tipo de familias entran a formar parte las uniones de hermanos sin padres, en casos de orfandad, cuando viven juntos bajo la premisa del afecto y un fin común para la agrupación social.

ARRYN

En sus inicios, como todas las nombradas hasta el momento, la familia Arryn se constituye como **unión tradicional o nuclear**, siendo Jon Arryn y Lysa Tully los progenitores de un único hijo llamado Robert Arryn, heredero de Nido de Águilas, fortaleza y hogar de la familia.

Cuando muere su padre, Robert Arryn se convierte en Señor del Reino siendo un niño y permaneciendo bajo el cuidado de su madre (**Familia monomarental**, siendo el único progenitor la madre).

Debido a que tanto Lysa como su hijo presentan rasgos enfermizos y no son capaces de salvaguardar el Reino eficientemente, Tywin Lannister aprovecha la ocasión y envía a Petyr Baelish (Meñique) a Nido de Águilas para desposarse con Lysa. Pero finalmente opta por matarla, dejando a su hijo huérfano y criándolo como su pupilo, mientras que Meñique asume la posición de Protector del Reino gobernando junto al pequeño Robert.

Este tipo de familia se denomina **Familia por tutela**, es decir, aquella que surge en caso de fallecimiento o desprotección de la figura paterna/materna, cuyo papel es sustituido por un tutor/a que se hace cargo de los hijos menores hasta que éstos sean mayores de edad.

LA GUARDIA DE LA NOCHE

La Guardia de la Noche es un tipo de agrupación social conformada por bastardos, criminales, ladrones y personas de origen humilde, generalmente.

También forman parte de sus filas algunos oficiales y altos elegidos entre la clase alta, los cuales suelen tener puestos más poderosos e influyentes.

Muchas personas denominan a sus miembros “cuervos” o “Hermanos negros”, pues una de sus características es la vestimenta oscura y generalmente negra en su totalidad.

Una vez que se ingresa en la Guardia, siempre y cuando sea de manera libre, no puede ser abandonada después de realizarse su juramento, pues está penado con la muerte.

Esta agrupación puede considerarse un tipo de **unión familiar ensamblada**, en la que tienen cabida relaciones de amistad y fraternidad que cohabitan en un mismo espacio y deben cumplir unas funciones y normas comunes. Además existen roles y un estatus claro y diferenciado por todos los integrantes del grupo.

Jon Nieve, uno de los protagonistas de la narrativa de *Juego de Tronos*, forma parte de esta agrupación, ya que es considerado un bastardo por la familia Stark y decide proteger a su Reino desde el Muro.

OTRAS CARACTERÍSTICAS FAMILIARES QUE APARECEN EN LA NARRATIVA

➤ Incesto

Término relativo a la práctica de relaciones sexuales entre personas con parentesco de consanguinidad. Pueden considerarse prácticas incestuosas las existentes entre padres e hijos, hermanos y hermanas o primos y primas, entre otras.

Por otra parte, cabe destacar la diferencia entre incesto y endogamia.

El término incesto hace referencia a la unión o relación sexual entre padres e hijos o entre hermanos; mientras que se considera endogamia a aquellas relaciones existentes entre primos, tíos y sobrinos o parientes lejanos.

Juego de Tronos incorpora este tipo de prácticas en fragmentos concretos de su narrativa relativos a la realeza o nobleza, siendo la endogamia y el incesto herramientas comunes en la Edad Media para salvaguardar la homogeneidad o linaje de un grupo de personas.

- Caso Targaryen: La saga novelística incluye prácticas incestuosas entre hermanos de la familia Targaryen para perpetuar “La sangre del Dragón”, de la cual se dice que pertenecen todos los miembros de la Casa. La familia Targaryen presenta unos rasgos físicos (e incluso mágicos) característicos que la diferencian de las demás: cabello plateado, ojos de color violeta, capacidad de soportar el calor extremo.
- Caso Lannister: Tanto la narrativa literaria como la serie de televisión indican que Twin Lannister y Joanna Lannister se unieron en matrimonio siendo primos, cuyos hijos Cersei y Jaime mantendrán en la historia una relación incestuosa que tendrá como resultado el nacimiento de tres hijos propios: Joffrey, Myrcella y Tommen.

Sin embargo, si bien es cierto que en el caso de la familia Targaryen estas uniones se realizaban con normalidad, con el pretexto de conservar su linaje, en la familia Lannister se tolera la unión entre primos (endogamia) pero no entre hermanos (incesto), debido a que los hijos de Cersei y Jaime son considerados herederos al Trono de Hierro por parte de la Casa Baratheon (Casa Real vigente) y, si se supiera que llevan el apellido Lannister, perderían el legítimo poder deseado por la familia.

➤ Parricidio

Se denomina parricidio a la muerte/homicidio realizado sobre una persona en relación familiar ascendente o descendente, teniendo el homicida conocimiento de parentesco entre sí.

En *Juego de Tronos* se presentan algunos ejemplos a lo largo de la narrativa.

Uno de ellos es la muerte de Shireen a manos de su padre: Stannis Baratheon. La escena en cuestión, una de las más impactantes de la serie de ficción, tuvo gran repercusión sobre los espectadores, puesto que Stannis llegó a cometer semejante acción aconsejado por la bruja Melisandre, quien le prometió éxitos en la batalla a cambio de sacrificar a su hija pequeña.

Otro de los ejemplos que más impacto ha causado en la narrativa es la muerte de Twin Lannister a manos de su hijo Tyrion.

Esta escena, sin embargo, dota al homicida de un aura de venganza y heroicidad por las atrocidades morales que su padre le hizo pasar durante toda su vida a causa de las anomalías físicas que presentaba su hijo (en la serie: enanismo. En las novelas el personaje es simplemente “deforme”) y por considerarle causante de la muerte de su mujer durante el propio parto de Tyrion.

➤ Hijos ilegítimos o “bastardos”

Un hijo o hija ilegítimo/a es aquel que ha nacido fuera de la unión matrimonial o cuyo padre o madre es desconocido.

Generalmente, el calificativo “bastardo” adquiere una connotación despectiva, refiriéndose al estigma social que conlleva este tipo de filiación, en la que la propia persona que lleva el título de bastardo, atendiendo a las familias de origen noble, no pueden tener un apellido que los de poder ante el Reino.

Generalmente, cuando una persona noble tenía un hijo fuera del matrimonio, no se les ofrecía crianza ni educación alguna en el núcleo del hogar. Sin embargo, en *Juego de Tronos* aparecen algunas excepciones, como es el caso de Jon Nieve (supuestamente hijo ilegítimo de Ned Stark), el cual es criado junto a sus hermanos y hermanas en el Invernal, e incluso uno de ellos, Robb Stark, quiso legitimarlo proclamándole su heredero al reinado del Norte, aunque finalmente esto no sucedió.

TEMA 2: FAMILIA Y RELACIONES DE GÉNERO

Sesión 3: Roles de género

- Perspectiva de género en las estructuras familiares de la Edad Media: *Juego de Tronos*

Las familias tradicionales del medievo están caracterizadas por anteponer el poder del varón sobre las mujeres de la misma Casa. Éstos tenían el deber de proteger a todos los miembros de la familia económicamente, a cambio de su dependencia psico-afectiva.

Además, en el ámbito de la nobleza o realeza, los padres podían entregar a sus hijas jóvenes en matrimonio con los herederos al trono o reyes de otros lugares, siempre con fines económicos o estratégicos, a cambio de una dote que ofrece la familia de la mujer “casadera”.

En este sentido las mujeres jugaban un papel muy importante en la función de transmisión de poderes y patrimonio, puesto que en la nobleza se utilizaban alianzas familiares mediante estrategias matrimoniales. Estas estrategias utilizaban a las mujeres como protagonistas pasivas con finalidades económicas y territoriales.

(Álvarez, M.L.P. 2001)

Todas las mujeres que aparecen en la ficción televisiva *Juego de Tronos* son utilizadas por los varones de cada Casa con estas finalidades, aunque en algunas ocasiones se muestran reticencias por parte de protagonistas femeninas como Cersei, la cual, tras haber sido obligada a contraer matrimonio con el que fuera su marido durante un largo periodo de tiempo, el difunto Robert Baratheon, es obligada por su padre a casarse nuevamente con otro hombre, conocido y denunciado públicamente por su homosexualidad, a lo que ella se niega.

Por otro lado, al igual que sucedía en las familias nobles de la época medieval, en *Juego de Tronos* cada Casa es nombrada por el apellido de los varones (Stark por Ned, Lannister por Twin, etc.), obviando las raíces familiares de las mujeres.

Tal y como sucedía en la época que sirve de contexto en la narrativa de ficción, el hombre poseía los cargos destinados a las actividades de carácter público (economía del hogar, capacidad de decisión, participación en aspectos sociales, guerras, política, etc.), mientras que las mujeres debían permanecer dentro del ámbito privado (cuidado del hogar, crianza de los hijos/as, ámbito afectivo), salvo en escasas excepciones, como se indicará en el apartado siguiente.

- Papel de las mujeres protagonistas de *Juego de Tronos* en el ámbito familiar:

La narrativa de *Juego de Tronos* trata de mantenerse fiel a los modelos sociales de la época medieval en la que contextualiza su historia, siguiendo los característicos roles de género de mujeres y hombres citados anteriormente. Sin embargo, las mujeres presentadas en la trama siguen, en algunos casos, modelos de mujer valiente, atrevida y “empoderada”, haciendo ver al espectador que se trata de una narrativa feminista.

No obstante, el análisis de esta situación demuestra que la mayor parte de las mujeres de la saga se encuentran aún posicionadas bajo los estándares de la desigualdad de género.

A continuación se hace un análisis de las mujeres cuyos papeles toman gran relevancia en la narrativa transmedia de ficción, así como la evolución que experimentan:

- Daenerys Targaryen

Daenerys es una de las grandes protagonistas de la narrativa.

Inicialmente se presenta como una chica tímida, cuyo carácter queda reducido por la sombra de su hermano Viserys, quien creyéndose legítimo heredero de la Sangre del Dragón hace todo lo posible por recabar territorios mediante la unión de su hermana con grandes hombres de los reinos.

Humillada y vejada por su hermano en numerosas ocasiones y utilizada por él como objeto reproductor de futuros vástagos que fortalezcan su linaje, finalmente logra atraer la atención del Khal Drogo, con quien casan a la muchacha.

Tanto en la narración literaria como en la serie de televisión se muestra una escena de sumisión por parte de la mujer en el lecho de bodas, donde Daenerys

es utilizada como mero objeto sexual por su hombre, al que se le otorgan todos los derechos sobre su mujer.

En escenas posteriores se muestra a una Daenerys deseosa de aprender nuevas técnicas para complacer a su esposo, y sólo cuando lo logra, surge un amor “verdadero” y pasional entre ambos.

Finalmente, contando con el apoyo de sus tres dragones y la alianza con la familia Dothraki (a la que pertenece Drogo) logra hacerse con el poder de las tierras del Sur, liberando a los esclavos y enfrentándose a todos los obstáculos que se le interponen en el camino hacia la conquista de Poniente.

Danaerys logra así adquirir una serie de títulos que tradicionalmente eran impuestos a los varones de su época, grandes guerreros y Señores feudales: *Khaleesi de los Dothraki, Madre de Dragones, “La que no arde”, Reina de los Ándalos y los Primeros Hombres, Señora de los Siete Reinos y Protectora del Reino, Reina de Meereen, etc.*

Sin embargo, para llegar a conquistar el poder que tiene hasta el momento, tuvo que sufrir todo tipo de trato degradante y vejatorio por parte de los hombres que le acompañaron, al igual que el resto de las mujeres que se presentan a continuación.

Por otro lado, resulta necesario señalar que en todo momento Daenerys se acompaña de figuras masculinas que le aconsejan, le dictan y le conducen por el camino a seguir, como Sir Jorah Mormont, Ser Barristan Selmy, Varys, Tyrion Lannister y Daario Naharis (con quien tiene una relación pero decide declinar el amor que siente por él, para centrarse en su camino hacia el poder) entre otros.

- Sansa Stark

Desde la infancia, Sansa recibe una educación orientada a ser una dama del Reino, potenciando su feminidad y un interés centrado en la música, la danza o el bordado.

Creció imaginando una vida centrada en el amor romántico entre príncipes y princesas, donde algún día tendría hijos con algún hombre de la nobleza.

Ese momento llegó cuando Joffrey Baratheon (hijo mayor de los Lannister) logra el Trono de Hierro tras la muerte de su padre, puesto que él parecía interesado en comenzar una relación con la joven.

Sin embargo, a medida que transcurren los acontecimientos, éste hace matar al padre de Sansa injustamente, y después es retenida en Desembarco del Rey (núcleo familiar de los Lannister), donde la prometen en matrimonio con Joffrey y después la obligan a casarse con Tyrion.

El personaje de Sansa la presenta como una persona ingenua y sumisa, la cual es víctima de numerosas torturas físicas y psicológicas durante la mayor parte de la narrativa; tanto por parte de Joffrey (ordena que se desnude en la corte, le muestra la cabeza decapitada de su padre, la golpean como castigo de las acciones que llevan a cabo sus hermanos, etc.) como por parte de Ramsay Bolton, quien la toma como esposa y abusa de ella física, sexual y psicológicamente, en un acto de violencia de género brutal.

Tras conseguir librarse de su matrimonio con Ramsay, une sus fuerzas con Jon Nieve en Invernalía y, en ese momento, el espectador puede apreciar la madurez de una joven, su carácter y su determinación real.

A diferencia de sus hermanos varones, Sansa es utilizada como objeto de reproducción y estrategia territorial mediante sus uniones matrimoniales. Sus hermanos, sin embargo, lucharon hasta el final utilizando su fuerza física, su valentía y su inteligencia.

- Cersei Lannister

Cersei adquiere gran relevancia en el ámbito de la familia, puesto que su personaje se presenta como una mujer fuerte y decidida, pero también es capaz de soportar cualquier sufrimiento para alcanzar el poder, algo que tienen en común las tres mujeres analizadas en el presente documento.

Cersei es obligada a casarse con un hombre de mayor edad, que no muestra interés por la familia ni por ella misma, y el cual tiene relaciones con muchas otras mujeres del reino.

A su vez, tiene una relación oculta con su hermano Jaime, el cual es considerado por el “Pater Familias” (Twin Lannister) como el digno heredero, varonil, fuerte y valiente. Ambos tienen tres hijos en común, a los cuales educa y protege únicamente Cersei, a la que se le otorga el rol de cuidados, tal y como dicta la sociedad patriarcal sobre las mujeres.

Tanto su hermano como su padre obtienen el poder de decisión sobre el Reino, y toman partida en las cuestiones relacionadas con los territorios, las guerras y la economía.

Cersei, sin embargo, va adquiriendo poder en las sombras valiéndose de su inteligencia y su frialdad, dos de los rasgos con los que el autor la caracteriza tanto en las novelas como en la serie de televisión. Logra chantajear y amenazar a los mensajeros y personas de confianza de la corte que le proporcionan información de todo tipo, la cual utiliza como arma ante diversas adversidades que se le presentan en la historia.

Esta cuestión indica cómo, en un ámbito familiar que diferencia claramente los roles entre sexos, las mujeres de la historia tenían muchas más dificultades a la hora de alcanzar un estatus y una posición de poder dentro de su propia familia y en la sociedad.

A medida que este personaje adquiere poder, es castigada perdiendo aquello que más quiere en el mundo: sus hijos, lo cual es justificado en la narrativa mediante la maldad con la que se la describe.

En un momento dado, es violada por su hermano Jaime ante el velatorio del hijo que tienen ambos en común.

Las tres mujeres analizadas dentro del ámbito familiar y social presentan una serie de elementos en común que las diferencian de los hombres de su entorno:

- Sufren algún tipo de abuso sexual y maltrato físico o psicológico.

- Son acompañadas de personajes masculinos con poder superior que les aconsejan e indican el camino a seguir.
- Los integrantes masculinos de las familias son considerados verdaderos señores feudales o herederos al trono (por lo que ellas emplear mayor esfuerzo para conseguir escalar en el ámbito socio-político).
- La violencia es considerada como símbolo de igualdad entre sexos.
- El aumento de la independencia de las mujeres de la historia es a menudo acompañada por la muerte de sus maridos, hermanos, padres e hijos, dando la sensación al espectador de que los personajes femeninos de Juego de Tronos se han emancipado sólo cuando no hay un personaje masculino que entorpece su camino al poder.

Sesión 4: Violencia de género en el ámbito familiar

La violencia y el poder constituyen elementos equiparables en la narrativa de Juego de Tronos. Esta violencia es utilizada en mayor medida por los hombres de la ficción, quienes acostumbran a utilizar a la mujer como trofeo, objeto de venganza, control de algún dominio o satisfacción personal.

En el ámbito familiar del medievo, la mujer carecía de libertades más allá del ámbito privado y sus padres, maridos y hermanos varones tenían todo el derecho a ejercer cualquier control sobre ellas. Existen casos en los que éstos son medianamente tolerantes o igualitarios con las mujeres de la familia, permitiéndoles opinar sobre asuntos de carácter público, salir fuera de sus fortalezas solas, etc.

El sistema heteropatriarcal sigue estando vigente hoy en día presentándose en cualquier parte del Mundo de manera oculta o completamente notable. Sin embargo, el patriarcado de la Edad Media hacía una división determinante entre Roles de género y división sexual del trabajo en función del sexo al que se pertenecía en la época. Ésta cuestión se fundamenta en todas las culturas y épocas de la historia mediante los discursos de legitimación, es decir, una serie de teorías patriarcales que justifican la sumisión de la mujer al hombre y su posición de desigualdad mutua.

Los discursos de legitimación se basan en los estereotipos de género para instaurar una serie de normas que serán sancionadas o premiadas en función del comportamiento de la mujer con los hombres.

Es en este punto del sistema sexo-género donde la violencia de género en el ámbito familiar se lleva a cabo. Cuando una mujer/esposa no cumple con los roles que impone el discurso de legitimación vigente, el hombre decide ejercer su control para aclarar, mediante la fuerza, quién manda en su entorno familiar, sancionando a su pareja cada vez que decida salirse de las líneas marcadas por el patriarcado: salir del hogar sola, tener mayor información que el hombre, decidir sobre sus acciones sin que la hayan pedido su opinión, demostrar que se tiene mayor fuerza o inteligencia que un hombre, etc.

Cabe destacar que existen diversos tipos de violencia de género y que ésta se materializa en una serie de actuaciones de los hombres sobre las mujeres, por el hecho de ser mujeres.

(Universidad de Valladolid, 2015)

La narrativa de *Juego de Tronos* ejemplifica algunas de estas actuaciones que tienen lugar en el ámbito privado, es decir, aquellos que se llevan a cabo en el entorno familiar y que tienen que ver con las relaciones afectivas:

- Violencia física, sexual y psicológica:

Daenerys es víctima de violencia psicológica por parte de su hermano como muestra de dominio sobre ella. Puesto que ambos carecen de una figura paterna de referencia, Viserys ejerce todo el control masculino sobre la única mujer de la familia. Esta violencia se materializa en amenazas con violaciones, maltrato físico o incluso casamiento forzado con él mismo.

Sansa es otra de las mujeres de *Juego de Tronos* que sufre violencia psicológica por parte de Joffrey Lannister. Además de ordenar la decapitación de su padre, obliga después a la chica a observar su cabeza colocada a las puertas de la ciudad. En otro momento de la historia también la castiga asesinando a su lobo porque su hermana pequeña se enfrenta a él (muestra de dominio y sumisión arrebatándole una propiedad preciada por ella).

Daenerys, Sansa y Cersei, las tres mujeres analizadas en el apartado anterior, sufren al menos una agresión o abuso sexual con forma de violación en el entorno familiar.

Daenerys es obligada a mantener relaciones sexuales con Drogo tras su noche de bodas.

Sansa es violada en repetidas ocasiones por Ramsay Bolton, tras ser obligada a contraer matrimonio con él. En una de las escenas, que ha sido considerada como una de las de mayor crudeza de la narrativa, éste llega incluso a violarla por primera vez obligando a uno de sus sirvientes a presenciar el acto, para mayor humillación de la víctima.

Cersei, por su parte, es violada por su hermano Jaime ante la tumba del hijo que tienen en común.

Por otro lado, uno de los personajes más queridos por los fans de la serie, Tyrion Lannister, asesina a su amante (prostituta) cuando se entera de que ésta le ha estado engañando durante su relación.

- Violencia por matrimonios forzados: El matrimonio precoz sin consentimiento de la mujer es considerado una forma de violencia. Suelen ser acordados por las familias (padres) con fines económicos o estratégicos.

Daenerys, Sansa y Cersei también son obligadas a contraer matrimonios con hombres a los que ni siquiera conocen y a edades muy tempranas.

- Infanticidio femenino

La muerte o el asesinato constituyen el último nivel del ciclo de la violencia de género, y el infanticidio forma parte de esta consideración. En estos casos, los

hombres y concretamente los padres o parejas sentimentales de las mujeres las castigan arrebatándolas a sus hijos.

En algunas etapas de la historia el infanticidio femenino se ha llevado a cabo como ofrenda o rito religioso, como es el caso que se presenta en una escena de *Juego de Tronos*, donde Stannis Baratheon, atendiendo a los consejos de Melissandre, la “Mujer Roja” quema a su hija en la hoguera para obtener éxitos en la guerra y en el poder del Reino.

(Torres, S.Miguel, L. & Antón Fernández, E. 2006)

TEMA 3: INFANCIA Y JUVENTUD

Sesión 5: La familia como agente socializador en *Juego de Tronos*

La narrativa de *Juego de Tronos* presenta un vasto elenco de personajes cuyo presente es consecuencia de la historia vivida en su pasado.

En este sentido, las vivencias adquiridas en su infancia posibilitan el reconocimiento que ha ido adquiriendo cada familia con el transcurso del tiempo.

Para comprender estas cuestiones, resulta necesario centrar la mirada en el desarrollo psicosocial de las personas desde la infancia y en el tratamiento-prevención de la violencia que sufren desde los primeros años, para comprender qué tipo de personas pueden llegar a ser en el futuro.

Este argumento se evidencia en numerosas ocasiones tanto en las novelas como en la serie de televisión, mediante la narración de acontecimientos y vida de determinados personajes desde su infancia, atendiendo al contexto familiar que rodea a cada uno de ellos, agente socializador y grupo de referencia de cada individuo.

La función de socialización que ofrece el núcleo familiar posibilita la construcción de la identidad de cada persona, en un contexto social a través del cual comienzan a entender su entorno y las relaciones personales con los demás, generándose un sistema de valores y una identidad propia. Por esta razón resulta imprescindible utilizar un tipo de educación adecuada que garantice el correcto desarrollo de los nuevos miembros familiares en el futuro.

➤ Claves familiares:

Existen tres parámetros fundamentales para que las estructuras familiares funcionen de manera eficiente en el desarrollo de los niños y niñas:

Apego

Cohesión familiar

Estilo de socialización

➤ Estilos parentales de socialización en *Juego de Tronos*:

Los estilos de socialización constituyen las relaciones entre miembros de una misma familia, especialmente aquellas en las que se basan las relaciones de padres y madres con sus hijos/as.

➤ Roles de género. Educación desigual entre niños y niñas.

En las familias, los padres y madres se convierten en modelos de referencia a seguir por los menores. Sin embargo, los valores, comportamientos y actitudes transmitidos suelen estar basados en estereotipos provenientes del sistema patriarcal. Los roles que asumen los hijos e hijas, por tanto, suelen tomar formas desiguales con respecto al género que la sociedad impone a cada sexo.

En la Edad Media, las mujeres de las familias nobles tienen el deber de enseñar a sus hijas e hijos el papel que deberán desempeñar en el futuro, por lo que a los niños se les instruye en la fuerza y los valores guerreros, mientras que a las niñas se las enseña a leer, escribir y comportarse en el ámbito del hogar.

A continuación se muestran ejemplos de los estilos parentales de socialización existentes en Juego de Tronos.

Las familias Stark y Arryn se caracterizan por seguir un **estilo de socialización permisivo**, a través del cual los progenitores ejercen un escaso nivel de control sobre los menores, ofreciéndoles a su vez un alto grado de autonomía. Esta cuestión se visibiliza con mayor frecuencia en los niños, a los que se les da total libertad a la hora de jugar, comportarse o comunicarse con los demás.

Éstos suelen acompañar a sus padres a realizar cacerías, solucionar conflictos de todo tipo o negociaciones territoriales, para que sigan su trayectoria en el futuro.

Las hermanas Stark, por el contrario, se mueven en un entorno familiar centrado en el **estilo autoritario**, generalmente, puesto que deben permanecer en el entorno del hogar y carecen de libertades para jugar como lo hacen los varones, como es el caso de Arya, la pequeña de las dos hermanas, la cual prefiere luchar con espadas de juguete, disparar flechas o correr por las afueras del Castillo. Cuando no sigue la norma impuesta, recibe algún castigo o reprimenda moral.

Sansa, de mayor edad, toma como modelo de referencia a su madre, lo cual forma parte del proceso de socialización, y acepta sin ningún problema el rol que se le impone: futura esposa de algún señor feudal, responsable de su hogar y de las tareas de cuidados.

Twin Lannister también sigue un estilo de socialización autoritario con sus hijos: Jaime, Tyrion y Cersei, llevando a cabo conductas caracterizadas por el control del poder y utilización de normas rígidas, según las cuales, sus hijos han de formarse para servir al Reino en la Guardia Real o solucionando conflictos sociopolíticos de diversa intensidad. Cersei, por su parte, es obligada a contraer matrimonio y a criar a sus hijos tal y como su madre hizo con ella en el pasado.

Sin embargo, Tyrion es el único hermano que sufre la indiferencia de su padre desde el momento de su nacimiento, debido a su apariencia física y a que su madre falleció cuando le dio a luz. En este sentido, su Twin utiliza con él un **estilo indiferente o negligente**, centrándose en sus propios intereses y limitando su responsabilidad hacia él, lo que disminuye o elimina el apoyo y afecto que necesita un menor en el contexto familiar para su correcto desarrollo.

Por otro lado, las familias Greyjoy y Bolton utilizan este mismo estilo de socialización con sus respectivos hijos: Theon y Ramsay, el primero por ser ofrecido por su padre a la

Casa Stark como prenda, y el segundo por ser considerado hijo bastardo. Estas cuestiones tendrán consecuencias negativas en el futuro.

Cabe destacar que ninguna de las familias que aparecen en la narrativa utilizan un estilo de socialización autoritativo o democrático, el cual constituye el ideal de las relaciones familiares, donde el apoyo, respeto y comunicación conforman los componentes principales para el desarrollo psicosocial de los individuos.

Sesión 6: Educación y prevención de la violencia desde la infancia

Los estilos de socialización y educación imperantes en las familias de la narrativa Juego de Tronos llevan consigo una serie de consecuencias psicológicas y comportamentales en la infancia y juventud, las cuales se verán incrementadas con el paso del tiempo en la vida adulta, lo cual incide directamente en la prevención de la violencia desde edades tempranas. Por tanto, la familia como primer agente socializador de la vida de las personas, repercute directamente en la personalidad que tendrán los individuos en el futuro.

En la serie de ficción se presentan algunos ejemplos de infancias difíciles e incluso traumáticas debidas a la falta de apego, repulsión de padres a hijos, estilos de socialización negativos, traumas familiares vividos, contexto social de desarrollo, etc., lo que supone la aparición de personajes adultos violentos, sádicos, atormentados o antisociales.

A continuación se analizan algunos ejemplos:

- **Tyrion Lannister**

Tyrion carece de figura materna puesto que su madre murió en el parto, algo que su padre nunca perdonó y se lo recriminó con forma de desapego emocional durante toda su vida.

Este personaje ha sido rechazado doblemente debido a su físico diferente (enanismo), que le impide llevar a cabo acciones que conlleven fuerza física y, por tanto, guerreras.

El estilo de socialización negligente que recibe de su padre hizo que Tyrion se convierta en una persona inteligente y audaz, ya que tuvo que desarrollarse como persona por sí mismo, sin ayuda de su padre ni de sus hermanos.

Sin embargo, también adquiere refugio vital en el consumo de sustancias como el vino, sobre todo cuando debe enfrentarse a algún problema personal.

- **Cersei Lannister**

La hermana de Tyrion, Cersei Lannister, vivió un desarrollo inicial marcado por la educación desigual que se les daba a las mujeres de la época en que se narran los acontecimientos, sumándose a estas cuestiones un tipo de socialización autoritaria por parte de su padre.

A consecuencia de las relaciones que vivió en su infancia, Cersei ha desarrollado una personalidad altiva e insensible con el sufrimiento ajeno, pero la falta de

apego recibido le hizo crecer de manera protectora y desconfiada con las personas de su alrededor.

- Ramsay Bolton

Ramsay es hijo bastardo de Lord Roose Bolton, originariamente apellidado “Nieve” (como se denomina a los hijos ilegítimos procedentes de las tierras del norte) y posteriormente legitimado por su padre biológico, tomando su apellido.

Ramsay carece de figura materna de referencia, obteniendo la educación y socialización principal de su padre, el cual inicialmente adquirió un estilo de socialización negligente, limitando el apego y el tiempo que invierte en atender a su hijo, estableciendo, a su vez, pocos límites de conducta sobre el mismo.

Una vez legitimado por su familia, Ramsay creció en un entorno familiar tenso, más ligado a los estilos de socialización autoritarios.

Las consecuencias personales que acarrearán estas prácticas afectivas suponen un desarrollo de Ramsay que presenta problemas de conducta, falta de empatía y desórdenes emocionales que lo convierten en una persona perversa, sádica y violenta, que disfruta con el sufrimiento de las personas tanto física como psicológicamente.

- Theon Greyjoy

En apartados anteriores se indica que Theon es dejado por su padre en Invernia, núcleo familiar de la familia Stark, como prenda o seguro de guerra. Esta circunstancia hace que Theon crezca sin ninguna figura familiar de referencia y se sienta parte de ningún grupo determinado.

La carencia de apoyo y afecto que vive Theon en su infancia dará lugar al desarrollo de un personaje que trata de mostrar su valía y su aprobación de manera incesante, llegando a cometer asesinatos, asedios y torturas.

- Arya Stark

Arya recibió en su infancia un estilo de socialización autoritario, a diferencia de sus hermanos, puesto que la educación que a las mujeres se les da desde niñas en la Edad Media constituye diferencias notorias de comportamiento y actuación con respecto a sus hermanos varones.

Sus figuras paterna y materna le ofrecen apoyo y seguridad, pero enfatizan la obediencia de normas y el respeto a la autoridad.

Sin embargo, el desarrollo de la personalidad violenta de Arya viene dada por las circunstancias traumáticas que sufre en su entorno, presenciando en primera persona la decapitación de su padre y una serie de eventos de violencia y control sobre su territorio que la obligan a escapar sola, siendo aún una niña, fuera del Reino.

TEMA 4: INTERVENCIÓN PRÁCTICA

Sesión 7: Debate y reflexión

En esta sesión se destinará al debate y reflexión de los contenidos teóricos relacionados con la asignatura Educación Social en el ámbito familiar y Juego de Tronos.

Se incidirá en la participación del alumnado de manera activa.

Sesión 8: Creación de contenidos por parte del alumnado

Dado que una de las características principales de la narrativa transmedia es la aportación de contenidos por parte de los usuarios, en este caso se planteará al alumnado, de manera libre, la creación de algún tipo de expansión narrativa relacionada con los contenidos teóricos de la asignatura y la serie de ficción Juego de Tronos.

Estos contenidos serán presentados y analizados durante la última sesión propuesta en el proyecto de innovación docente.

- En el desarrollo de cada sesión se mostrarán fragmentos de la serie de ficción e imágenes fijas que sirvan de contextualización al alumnado que no esté familiarizado con la narrativa transmedia.

7.3.6 Organización y temporalización del proyecto:

La asignatura *Educación Social en el ámbito familiar* consta de 6 créditos académicos y dedica 60 horas en total, de las cuales, 24 son teórico-prácticas.

Por su parte, el proyecto docente que se presenta en este documento se llevará a cabo durante 4 semanas y ocupará un periodo de 12 horas distribuidas en 8 sesiones (2 por semana: Martes y Jueves) de 90 minutos cada una, por lo que finalmente constará de 2 ECTS.

Las sesiones se llevarán a cabo al finalizar el cuatrimestre, de manera que sirvan como repaso de los contenidos trabajados a lo largo del periodo educativo.

Semana 1.	UNIVERSO TRANSMEDIA DE JUEGO DE TRONOS	Martes Sesión 1: Narrativa transmedia Juego de Tronos
		Jueves Sesión 2: Familias implicadas. Tipología
	FAMILIA Y	Martes Sesión 3: Roles de género

Semana 2.	RELACIONES DE GÉNERO	Jueves Sesión 4: Violencia de género en la ficción televisiva
Semana 3.	INFANCIA Y JUVENTUD	Martes Sesión 5: La familia como agente socializador en <i>Juego de Tronos</i>
		Jueves Sesión 6: Educación y prevención de la violencia desde la infancia
Semana 4.	PRÁCTICA	Martes Sesión 7: Debate y reflexión
		Jueves Sesión 8: Creación de contenidos por parte del alumnado

Figura VI: Cuadro temporalización proyecto docente (Creación propia)

7.3.7 Herramientas/Recursos utilizados

El desarrollo de las sesiones se llevará a cabo mediante un mapa interactivo ambientado en el “universo de *Juego de Tronos*” creado a través de una plataforma virtual, en el que interactúen imágenes fijas y en movimiento, textos, dibujos, música, etc.

Esta plataforma conforma una nueva expansión de la narrativa de *Juego de Tronos* a través del ámbito docente.

Por otro lado, será preciso un espacio de actuación, que tendrá lugar en el aula donde se imparte la asignatura *Educación Social en el ámbito familiar*.

Asimismo se requerirá la utilización de una pantalla con proyector, un ordenador e Internet.

7.3.8 Evaluación

Se llevará a cabo un tipo de evaluación continua durante el desarrollo del periodo educativo, a través de entrevistas grupales, coloquios y/o debates sobre los contenidos tratados en cada sesión.

Finalmente se elaborará un formulario de autoevaluación destinado al alumnado para comprobar si la metodología y el grado de innovación del proyecto docente ha sido el adecuado o si, por el contrario, necesita modificaciones de mejora.

8. CONCLUSIONES

La innovación docente en el marco de la Educación Superior, supone una herramienta de cambio y transformación, ya no solo educativa, sino también social.

Innovar requiere un esfuerzo adicional de reflexión, análisis e investigación de todas aquellas necesidades que han de ser solventadas en los contextos sociales y educativos. En este sentido, los trabajos de fin de grado ofrecen al alumnado universitario unas buenas bases de iniciación investigadora, lo cual fomentará sus capacidades en el ámbito profesional próximo.

Los estudios de Educación Social, por su parte, preparan a las personas para reconocer su labor socioeducativa en el ámbito de la formación reglada y no reglada, cuyas acciones han de estar orientadas a solventar las necesidades, propuestas o preferencias de cualquier colectivo.

En cuanto a formación reglada, el educador o educadora social podrá ejercer determinadas funciones docentes partiendo de la educación obligatoria o inicial, hasta grados de educación superior.

El proyecto presentado en este documento se integra en el marco de la innovación docente universitaria, cuyo interés radica en la importancia de aunar conocimientos de varias asignaturas del Grado de Educación Social para ofrecer al alumnado saberes fundamentales sobre el estudio de las estructuras familiares, utilizando como herramienta metodológica los medios de comunicación social y en especial las narrativas transmedia, concretamente el universo mediático Juego de Tronos. Esta serie de ficción aborda una serie de acontecimientos narrativos, todos ellos centrados en la familia, por lo que la razón principal de elaboración de dicho proyecto parte del análisis de los contextos mediáticos y las preferencias culturales de la sociedad actual, en un trabajo de reciclaje educativo y búsqueda de conocimientos importantes que además obtengan la atención del alumnado universitario.

En definitiva, la Educación Social posibilita la creación de proyectos innovadores desde el ámbito de la Educación Superior que generen cambios en la metodología y temáticas empleadas, basando sus contenidos y pedagogía en la multifuncionalidad docente y el contexto social actual.

Además, tradicionalmente venimos asistiendo a un sistema educativo que sitúa al a los educandos como meros destinatarios de los proyectos de intervención. En este sentido, lo que se pretende conseguir con la innovación docente aplicada a este proyecto es la participación activa del alumnado, obteniendo la capacitación de creadores de contenidos, reflexiones y puesta en escena de los conocimientos adquiridos.

Por otra parte, centrando la atención en las competencias y funciones que ha de disponer el educador o educadora social para realizar su actividad educativa,

Una de las funciones o competencias que ha de disponer el educador o educadora social para llevar a cabo su actividad educativa, y quizás la más influyente en el contexto principal del proyecto en cuestión, es aquella que le permite transmitir, desarrollar y promocionar los medios culturales, para lo que se requiere realizar una tarea de formación y gestión de la participación cultural. La narrativa transmedia, en este sentido, constituye una herramienta fundamental del ámbito educativo que puede, a su

vez, adaptarse a cualquier contexto o circunstancia real, adaptándose a las características y preferencias de los educandos.

Asimismo, debido a su capacidad de expansión, fomenta la participación social pudiendo centrarse en la investigación de todo tipo de temáticas comunitarias, políticas, sociales, educativas, etc., a la vez que permite conocer el uso de las nuevas tecnologías y un extenso número de plataformas existentes.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. (1997). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa (Nº 7)
- Alvarez, M. L. P. (2001). *El papel de las mujeres en la familia: Los conflictos sociales*. Instituto de Estudios Riojanos
- Bautista Martínez, J. (2012). *Innovación en la universidad: prácticas, políticas y retóricas* (Vol. 35). Barcelona. Graó
- Carbonell, J. (2001). *La aventura de innovar. El cambio en la escuela*. Madrid: Morata
- Dena, C. (2004). Current state of cross media storytelling: Preliminary observatios for future desing. Amsterdam: European Information Society Techologies (IST)
- Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid: Móra
- Elliott, J. (2004). *The struggle to redline the relationship between knowledge and action in the academy: some refleclions on action research*. Educar. 34. 11-26
- Ellis, A & Fouts, J. (1993). *Research or educational innovations*. New Jersey: Eye on Education
- Facultad de Educación de Palencia. *Guía docente de la asignatura Educación Social en el ámbito familiar*. Palencia (Documento interno de la Universidad de Valladolid)
- Facultad de Educación de Palencia. *Guía docente de la asignatura Medios de comunicación social*. Palencia (Documento interno de la Universidad de Valladolid)
- Fullan, M. G. & Stiegelbauer, S. (1991). *El significado del cambio educativo*. Revista de Currículum y Formación del profesorado
- Golombok S. (2016). *Familias modernas. Padres e hijos en las nuevas formas de familia*. España: Siglo XXI
- Havelock, K. & Huberman, A. (1980). *Innovación y Problemas de la Educación*. Ginebra: UNESCO/OIE
- Margalef García, L & Arenas Martija, A. (2006). *¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular*. Chile: Perspectiva Educacional. Formación de profesores
- Olson, J. (1992). *Understanding Teaching Beyond Expertise*. Piladelphia: Million Keynes/ Open Uníversity Press
- RR. Martin, G. (2002). *Canción de hielo y fuego*. España
- Radcliffe-Brown, A. R. (1986). *Estructura y función en la sociedad primitiva*. Planeta-De Agostini

Salinas Ibañez, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Sevilla: Universidad internacional de Andalucía

Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de cultura digital*

Torres, S. Miguel, L., & Antón Fernández, E. (2006). *Lo que usted debe saber sobre: Violencia de Género*. León: Obra Social de Caja España

Universidad de Valladolid. *Educación social en el ámbito familiar*. Palencia (documento interno de la Universidad de Valladolid no publicado)

Universidad de Valladolid. *Género y educación en igualdad*. Palencia (documento interno de la Universidad de Valladolid no publicado)

Universidad de Valladolid. *Medios de comunicación social*. Palencia (documento interno de la Universidad de Valladolid no publicado)

Zaltman, G. & Duncan, R. (1973). *Innovations and Organizations*. New York: J. Wiley & Sons

<http://blogthinkbig.com/la-narrativa-transmedia-y-juego-de-tronos/> Recuperado el 2 de Noviembre de 2016

<http://imeelz.es/juego-de-tronos-un-caso-de-exito-transmedia/> Recuperado el 2 de Noviembre de 2016

<http://www.eltoptv.es/2015/08/george-rr-martin-afirma-que-juego-de-tronos-no-seguira-sus-libros/> Recuperado el 3 de Noviembre de 2016

<http://static.naukas.com/media/2013/02/01.-Genetica.png> Recuperado el 5 de Noviembre de 2016

<http://www.vayatele.com/ficcion-internacional/los-titulos-de-credito-de-juego-de-tronos> Recuperado el 10 de Noviembre de 2016

http://cadenaser.com/emisora/2016/10/24/radio_sevilla/1477291109_302213.html Recuperado el 10 de Noviembre de 2016

<http://karmacomic.blogspot.com.es/2011/01/referencias-historicas-en-juego-de.html> Recuperado el 15 de Noviembre de 2016

http://elpais.com/elpais/2016/04/18/tentaciones/1460976876_668436.html Recuperado el 20 de Noviembre de 2016

http://elpais.com/elpais/2016/04/18/tentaciones/1460976876_668436.html Recuperado el 25 de Noviembre de 2016

<http://www.serializados.com/dixit/10-motivos-por-los-que-todos-vemos-juego-de-tronos-hbo-serializados/> Recuperado el 25 de Noviembre de 2016

<http://www.alfabetajuega.com/noticia/13-curiosos-e-increibles-mashups-de-juego-de-tronos-n-44166-p-2> *Recuperado el 25 de Noviembre de 2016*

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188252X2014000100010&script=sci_arttext&tlng=pt *Recuperado el 26 de Noviembre de 2016*

<http://comunidad.iebschool.com/presstart/2014/12/03/game-of-thrones-un-entorno-transmedia/> *Recuperado el 26 de Noviembre de 2016*

https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_tronos 28 de *Recuperado el Noviembre de 2016*

[https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_tronos_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_tronos_(serie_de_televisi%C3%B3n))
Recuperado el 30 de Noviembre de 2016

<http://www.hbo.com/game-of-thrones/episodes/index.html> *Recuperado el 30 de Noviembre de 2016*

<http://espaciolibros.com/orden-de-los-libros-juego-de-tronos/> *Recuperado el 30 de Noviembre de 2016*

<http://comunidad.iebschool.com/gammot/2016/05/31/narrativa-transmedia-de-cada-dia-juego-de-tronos/> *Recuperado el 1 de Diciembre de 2016*

http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html *Recuperado el 1 de Diciembre de 2016*

<http://hieloyfuego.wikia.com/wiki/Portada> *Recuperado el 2 de Diciembre de 2016*

<http://lossietereinos.com/> *Recuperado el 2 de Diciembre de 2016*

<http://educacionpalencia.es/menu-futuros-estudiantes/menu-oferta-de-grados/grado-en-educacion-social/> *Recuperado el 3 de Diciembre de 2016*

<http://historiaybiografias.com/edadmedia9/> *Recuperado el 3 de Diciembre de 2016*