

**EXPERIENCIAS****SER DOCENTE DE LITERATURA HOY: ENTRE VIDEOJUEGOS, HISTORIETAS Y LIBROS.**SABRINA MORANO<sup>1</sup>**RESUMEN**

Algunos interrogantes desencadenan este relato: ¿Qué y cómo dar a leer? ¿, ¿Cómo hacer para que los textos literarios tengan oportunidad en la lucha con los videojuegos y los nuevos lenguajes que los alumnos frecuentan? La respuesta, a mi parecer, es simple: reconciliar a la literatura con los nuevos modos de leer narrativa –en donde palabra e imagen se conjugan en nuevo universo semiótico, junto con, en muchos casos, música, arquitectura, entre otras. Con esta idea, es que puedo contar mi experiencia áulica

**PALABRAS CLAVE**

ENSEÑAR-LEER-LITERATURA-VIDEOJUEGOS

A propósito del nombre de esta revista, *Dar a leer*, surge el gran interrogante que tenemos los docentes de Literatura hoy: qué y cómo dar a leer. Cuando ingresamos en aulas donde nuestros estudiantes vuelven del recreo jugando videojuegos en sus dispositivos móviles, ofrecerles libros, esos objetos aparentemente estáticos y poco interactivos, puede resultar en una batalla perdida ¿Cómo hacer para que los textos literarios tengan oportunidad en esta lucha? La respuesta, a mi parecer, es simple: reconciliar a la literatura con los nuevos modos de leer narrativas en donde palabra e imagen se conjugan en un nuevo universo semiótico, junto con, en muchos casos, otros lenguajes como el de la música, la arquitectura, entre otras. Si bien el debate del ingreso de las artes audiovisuales al aula deviene arcaico, todavía es poco común encontrar relatos de prácticas que aborden las intertextualidades con los lenguajes multimediales de los videojuegos. Por este motivo, me

---

<sup>1</sup> Sabrina Morano es Profesora de Lengua y Literatura y cursa la Maestría en Educación Literaria que se dicta en el CURZA-UNCO. Se desempeña como docente en el IFDC de Río Colorado y en la ESRN N°140 de Ingeniero Huergo. Su tema de investigación es “Los videojuegos en relación con la Didáctica de la Literatura”.



propongo comentar una de las experiencias que he tenido al respecto como docente de Lengua y Literatura en la Escuela Media, con el propósito no de brindar una receta o de clausurar la discusión, sino más bien de iniciar la reflexión.

### **Presione cualquier letra para comenzar: Fábulas, historietas y videojuegos**

Una de las experiencias que he tenido en segundo año de la ESRN surgió a partir del abordaje del género policial en la materia Lengua y literatura. Luego de realizar un diagnóstico del grupo, hallé que la mayoría de mis estudiantes frecuentaban los pasillos de la escuela jugando al famoso videojuego *Free Fire*. A partir de esto, reformulé el corpus con el que me había propuesto trabajar ese año y pensé en abordar el género policial a partir de las intertextualidades entre diferentes textos narrativos: la literatura, la historieta y el videojuego. Para hacerlo, seleccioné como temática las diferencias y similitudes entre los relatos clásicos y los actuales, centrándome en el eje de anual: el tópico del bien y el mal y la construcción de personajes narrativos no maniqueos. Así, seleccioné una serie de microrrelatos y cuentos que, en muchos casos, reelaboraban relatos clásicos como el cuento “*Caperucita Roja*” de Perrault, junto con el primer arco argumental de la historieta *Fábulas: Leyendas en el exilio* de Bill Willingham.

Luego de leer diversos microrrelatos y revisar cuestiones relacionadas a la teoría –sobre todo acerca de la diferencia entre el policial clásico y el negro–, el trabajo se centró en la lectura y análisis de la mencionada historieta policial. En ésta Bigby, el lobo de Caperucita y de los tres chanchitos, debe investigar la desaparición de Rosa Roja (Caperucita) en Villa Fábula, escondite de las fábulas –personajes de cuentos clásicos como Blancanieves, Bella, Jack y las habichuelas mágicas, entre otros– exiliadas en la ciudad de Nueva York. Después de la lectura colectiva de varias páginas, los estudiantes fueron aprendiendo herramientas de lectura que les permitían relacionar la palabra y la imagen, además de reflexionar sobre el género policial y sobre algunas temáticas que aborda la historieta (estereotipos de género, la experiencia del exilio tras una dictadura, entre otras).

Ahora les tocaba a los alumnos ser Bigby: a partir de allí, los invité a jugar un videojuego disponible para móviles que está basado en la mencionada historieta, *The Wolf Among Us* (El lobo dentro de nosotros). Este videojuego es una aventura gráfica de la empresa



Telltale, muy similar a las novelas de “Elige tu propia aventura”, en donde el jugador en la piel de Bigby, toma decisiones bajo la presión de una situación y las mismas tienen consecuencias narrativas con respecto a la dirección de la historia y la relación entre los personajes.

En este momento comenzaron a surgir una serie de imprevistos relacionados con la tecnología. La propuesta para el aula era de jugar entre dos, ya que no todos los estudiantes tenían espacio suficiente para descargar la aplicación en sus celulares y la mayoría no contaba con netbooks para usar una aplicación de PC. Además, otra de las dificultades surgió cuando la mayoría no había descargado la aplicación en sus casas para la clase solicitada, por lo cual tuve que prestar mi tablet y compartirles punto wifi móvil para que pudieran descargarla, ya que el wifi de la escuela en la mayoría de las ocasiones no funcionaba.

Una vez sorteadas las dificultades técnicas, comenzamos formulando hipótesis a partir del título del videojuego, que los estudiantes anotaron en sus carpetas. Luego, les dimos a cada pareja la consigna de jugar y registrar, alternadamente, lo que iba ocurriendo en el videojuego a partir de las decisiones que fueron tomando, en vista de compartirlas y, posteriormente, reelaborar las hipótesis iniciales y reflexionar acerca de la tensión entre el bien y el mal que experimenta el protagonista.

El jugar generó bastante entusiasmo en la mayoría de los alumnos ya que lograron mantener la inmersión que se genera con la presión del tiempo para resolver el caso y tomar decisiones, con la aparición de peleas y vínculos positivos, por ejemplo, con otros personajes, con la etapa investigativa de la búsqueda de pistas. Durante esta etapa la mayor parte de los estudiantes se interesó y manifestaron el deseo de continuar la lectura del cómic más allá de donde leeríamos en la escuela y, dado que el videojuego solo ofrecía unos capítulos de manera gratuita en el celular, manifestaron la queja de querer continuarlo también, por lo que les pasé el videojuego para la PC.

En este sentido, considero que los estudiantes lograron resignificar la lectura de la historieta y de los textos anteriormente leídos mediante la experiencia como protagonistas de su propia historia policial. Así, no sólo jugaron a ser un detective, sino que también experimentaron las consecuencias narrativas –desde el punto de vista de ellos de “perder” o



“ganar”– y sobre todo morales que vivencia el protagonista cuando decide realizar una acción aparentemente buena que lo lleva a consecuencias malas, o viceversa. En este sentido, en los intercambios colectivos surgió la reflexión acerca de que los personajes, al igual que las personas del mundo real, no son totalmente buenas o malas –como generalmente muestran los cuentos de hadas clásicos o muchas de las películas de la industria de Hollywood que consumimos–, sino que siempre tienen un poco de ambos, un “lobo” que duerme dentro. Esto también fomentó la creatividad en la escritura ficcional de relatos en el aula, ya que los alumnos se animaron a incorporar en sus textos experiencias en el videojuego y en otros que ellos habían jugado anteriormente.

### ***Game over: ¿Conclusiones finales?***

Si bien el relato de práctica que comenté anteriormente muestra que el incorporar una experiencia de videojuegos en el aula para ese grupo resultó una muy buena experiencia educativa, creo que no resulta para nada sencillo el hacerlo en nuestro sistema educativo actual. Por este motivo, incurro en que mi relato más que resolver la pregunta que planteé al comienzo, más bien plantea el interrogante de cómo dar a leer narrativas multimediales de manera intertextual con la literatura en nuestras circunstancias actuales. Así, aunque nuestros estudiantes demandan que reformemos nuestras prácticas educativas relacionadas con la lectura literaria en el aula, considero que el sistema educativo actual no sólo no lo favorece, sino que agrega más dificultades a esta ardua tarea. De este modo, incorporar una experiencia en la que cada uno de los alumnos pueda experimentar individualmente un videojuego dentro de la escuela, resulta una lucha a contracorriente en donde el docente debe sortear diversos obstáculos administrativos, de falta de capacitación y, sobre todo, de la carencia de recursos materiales para poder realizar una práctica de este tipo.

Por último, sostengo que, como docentes de Literatura hoy, podemos mantener otro tipo de prácticas en las aulas que apunten a recuperar el papel del juego en la Escuela Media y la relación del mismo con la narrativa, como: recomendar videojuegos, establecer relaciones con los que consumen ellos, incorporar juegos de rol de mesa –al estilo *La llamada de Cthulhu*–, entre otras. Para hacerlo, debemos mantenernos permeables a estas nuevas narrativas multimediales de modo que nuestros estudiantes puedan aprender a resignificar



las inaprensibles experiencias que nos da el leer textos literarios, trasladando esta la complejidad narrativa y semiótica a otros discursos culturales que ellos ya conocen.