

**EXPERIENCIAS**

**ÉPICA Y JUEGOS DE MESA: AVANZAR CASILLEROS EN EL AULA DE LITERATURA**

**VALERIA GALIANA<sup>1</sup>**

**RESUMEN**

Este relato describe una experiencia de trabajo en la clase de Literatura de un 4º año de la Escuela Secundaria N° 12 de la ciudad de Bahía Blanca, que incluyó la lectura de una obra, la visualización de una película y la producción creativa de juegos de mesa. Todo enmarcado dentro de la cosmovisión épica, una de las tres cosmovisiones en las que se organiza la materia de acuerdo con el Diseño Curricular de la provincia de Buenos Aires.

**PALABRAS CLAVE**

**COSMOVISIÓN ÉPICA – REY ARTURO – JUEGOS DE MESA**

Todos los profes tenemos contenidos preferidos. Ya sea porque algunos nos son más afines o se acercan a nuestro gusto literario, o porque tenemos secuencias armadas con gran cantidad de actividades o propuestas interesantes, o porque simplemente funcionan: sabemos que los chicos se enganchan.

La cosmovisión épica nunca fue para mí de ese tipo de contenidos. Hace varios años que doy Literatura en 4º año y nunca me sentí del todo a gusto con lo que proponía u obtenía en esa parte de la materia. Algunos años trabajé con *Martín Fierro*. Si bien el resultado era placentero y este clásico terminaba funcionando, solamente se conseguía después de un trabajo arduo de acercamiento, contextualización y puesta en diálogo con otros textos. Otro año intenté ir por el lado de las heroínas, pero quizás fallé en la forma de presentar el tema

---

<sup>1</sup> Profesora de Lengua y Literatura y Especialista en Educación y TIC. Docente en escuelas secundarias de la ciudad de Bahía Blanca.

o en la elección de los textos adecuados, tal vez caí en lugares comunes o no hice un diagnóstico apropiado del grupo, ya que la reivindicación del papel de la mujer como protagonista heroica no los interpeló como esperaba.

El trabajo en el aula tiene esas cosas, uno propone, pero son los chicos y chicas quienes hacen propio un texto o no.

### **El juego: un pretexto para leer y aprender**

*Rey Arturo* apareció como posibilidad en pandemia. Teniendo en cuenta el trabajo virtual, había mucho material audiovisual para complementar la versión escolar<sup>2</sup> que les propuse leer, así que fui por ahí. Y la épica medieval hizo lo suyo, los atrajo y se prendieron. En las clases virtuales sincrónicas que realizábamos cada quince días, hablábamos de la lectura, de las pelis que conocían, les compartía fragmentos o trailers y así fue como, a pesar de los pocos que se conectaban por clase, a las cámaras apagadas o a la desazón de la distancia, se nos hizo fácil reconstruir la historia y acompañar al héroe en sus peripecias.

Con esa prueba piloto, en 2022 decidí volver a los caballeros, las espadas y la magia. Y la experiencia fue aún mejor.

El Diseño Curricular para 4to año de la escuela secundaria de la provincia de Buenos Aires prescribe la organización de la materia en tres cosmovisiones: la cosmovisión mítica y fabulosa, la cosmovisión épica y la cosmovisión trágica. En este documento se destaca que “la enseñanza de la literatura, especialmente en la Escuela Secundaria, tiene que posibilitar a los alumnos conocer las maneras de pensar la realidad y de dar forma a la experiencia; esas maneras se encuentran expresadas, ‘atesoradas’ en las obras literarias” (DGCyE, 2010). Al conocer esas visiones de la realidad, el estudiantado puede repensarlas y ponerlas en diálogo con otros formatos, otros géneros, otras expresiones artísticas, otras épocas y con los saberes que ya poseen como miembros de la cultura.

La cosmovisión mítica fue el puntapié para lograrlo: luego de leer historias con un héroe mítico protagonista pasamos a relatos con héroes de otras épocas y nos encontramos con esa posibilidad que otorgan las cosmovisiones: analizar esa forma de ver el mundo y

---

<sup>2</sup> Schuff, N. (2017), *A capa y espada*, Buenos Aires, La estación.

repensar, en este caso, ciertas categorías arquetípicas o tradicionalmente constitutivas de la épica: la construcción del héroe, del tiempo, del espacio, de la voz narrativa, entre otras.

Iniciamos la cosmovisión casi sin nombrarla, como un pasaje. Retomando la historia de Teseo, su lucha contra el minotauro, la salida del laberinto pasando por su papel redentor en “La casa de Asterión” de Borges. Reconociendo los pasos de la aventura del héroe de Campbell (1959) en su viaje y también en el de otros héroes como Odiseo y Eneas. Y luego llegamos a los cantares de gesta.

Una clase antes de leer la obra, hablamos del personaje del Rey Arturo y todos conocían algo: a Merlín, la historia de la espada en la piedra, los Caballeros de la mesa redonda. Principalmente por películas que habían visto en la infancia. El curso estaba compuesto por 16 estudiantes, dos se habían incorporado dos semanas antes, provenientes de Colombia. Habían llegado a la ciudad contratados por un club de fútbol y en esta clase se animaron a participar y contar lo que ellos recordaban haber visto y se dieron cuenta de que coincidían en recuerdos con el resto del grupo y fue una gran oportunidad para integrarse y conocerse.

La clase siguiente comenzamos la lectura de la obra, una versión breve que siguieron sin dificultad. Trabajamos el texto a través de actividades de comprensión lectora. La siguiente propuesta fue mirar la película *El rey Arturo: la leyenda de la espada* (2017). Si bien su versión coincide en pocos aspectos con la que nosotros habíamos leído, el contenido mágico de la épica medieval está desarrollado con espectacularidad y resultó atrapante para los chicos y chicas. Realizamos un trabajo intertextual entre la obra y la película, resaltando siempre que la versión cinematográfica es un lenguaje artístico diferente y no necesariamente tiene que ser una réplica de la obra literaria, sino que puede dialogar desde otros aspectos.

Y después de estas semanas de análisis del texto literario, llegamos a la propuesta final: diseñar un juego de mesa basado en el camino del héroe del Rey Arturo.

En grupos debían confeccionar un tablero con un punto de partida y de llegada, las fichas, el dado y cualquier otro elemento que el juego requiriera. También era necesario elaborar las instrucciones de juego con las referencias a los avances o retrocesos que el jugador

puede encontrar en el tablero, ya que era condición que aparecieran casillas especiales con pruebas, obstáculos o premios.

Así fue como en la primera semana realizaron el boceto del juego. Tres grupos, tres tableros totalmente diferentes y con ideas muy originales. Uno de ellos, era el típico juego en el que hay que avanzar casilleros (al estilo juego de la oca) pero con la particularidad de que los últimos 10 casilleros se elevaban sobre la base del tablero en torno a una piedra que construyeron en papel maché y en cuya cima se encontraba la espada que otorgaría la victoria.

Otro de los grupos ideó un tablero circular (simulando la mesa redonda). Cada jugador debía recorrer ese tablero hasta retornar a su lugar e intentar arribar al centro de la mesa (al estilo del ludo), donde se obtendría la victoria, no sin antes atravesar por diferentes obstáculos y pruebas. Cada base desde donde salían los jugadores simbolizaba a uno de los personajes de la historia, por eso idearon una insignia que representaba a cada uno de ellos.

Por último, el tercer juego era un tablero con piedras realizadas en papel, distribuidas en una base rectangular, desordenadas pero numeradas para poder trazar un camino a medida que el dado te permitía avanzar para llegar al último casillero: la torre de un castillo, que se elevaba sobre la superficie y que en su interior contenía la prueba final para ganar el juego.

Más allá de la originalidad de los tableros, lo destacable es que en todos se presentaba un aspecto de la historia que cada grupo consideró relevante. Y en las instrucciones de los juegos, en las referencias a las pruebas y obstáculos con los que se encuentran los competidores, demostraron el conocimiento de la obra, tanto para idear esas referencias como para responderlas.

Por supuesto que una vez finalizado todo el trabajo, dedicamos una clase exclusivamente a jugar. Fue muy divertido, muy entusiasmados explicaban las reglas de sus juegos y el resto ponía a prueba sus conocimientos con los acertijos o desafíos que cruzaban en el camino. Obviamente, si eras del bando de Arturo encontrarte con Merlín, con el santo grial o con el anillo de la invisibilidad, siempre era un alivio. Por el contrario, si caías en el casillero donde Morgana te esperaba, estabas en problemas, al igual que si te encontrabas en la encrucijada de aceptar o no la ayuda de Lancelot.

Una vez visto el resultado, me pareció que era una pena que los juegos quedaran solo adentro del aula. Y como en poco tiempo se desarrollaría la muestra anual de la escuela, donde la institución abre las puertas a toda la comunidad para mostrar lo que se hace y lo que pasa en la escuela, junto con el equipo directivo, que fue invitado a jugar, decidimos que era una buena oportunidad para mostrar las producciones. Así que, para el día de la muestra, preparamos mesas con los juegos distribuidos para que cualquiera que, durante esa jornada quisiera jugar y desafiar sus conocimientos sobre la leyenda del rey Arturo, pudiera hacerlo, aprender y divertirse.

### **Lo inesperado se convierte en experiencia**

A medida que sumo experiencias a mi recorrido docente, compruebo una y otra vez que lo imprevisible es condición en el aula de literatura. Como decía al principio de este relato, como profesora tengo prácticas o temas que me generan cierta confianza, sé que casi siempre funcionan, pero en realidad, son los y las estudiantes quienes toman esas propuestas, esas lecturas y se las apropian o no. La literatura moviliza otros saberes que se conjugan con los consumos culturales que los y las adolescentes ponen en juego a la hora del hacer en el aula (Cuesta y López Corral, 2020). No es simplemente escuchar una lectura, la hacen dialogar con las lecturas que traen, con la música que escuchan, con las series que ven, con los contenidos digitales que consumen, con los juegos con los que se desafían. Y muchas veces, eso se da con la práctica menos esperada. Cuando eso sucede, se comparte como experiencia, porque llegamos al casillero donde sacamos la espada de la piedra.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, México, Fondo de cultura.

Cuesta, C., y M. López Corral (2020). Sobre la enseñanza de la literatura y los consumos culturales de los y las jóvenes en la escuela secundaria. *Dar a Leer. Revista De Educación Literaria*, 1–11. Recuperado a partir de <https://revele.uncoma.edu.ar/index.php/daraleer/article/view/2876>

Dirección General de Cultura y Educación. (2010). *Diseño curricular para la educación secundaria ciclo superior ES4: Literatura*, Buenos Aires.

Ritchie, G. (2017). *Rey Arturo: La Leyenda de Excalibur [Película]*. Warner Bros.