

Del cuento al videojuego: explorando el género narrativo

Escuela: Escuela Técnica N° 21 "Fragata Libertad" D.E 10

Autora: Prof. Paula Daniela Franco

Año: 1° año

Breve descripción

En la escuela secundaria de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires es importante que los/as alumnos/as desarrollen y consideren nociones de la escritura y del propio género narrativo para sus propias producciones escritas, así como también que conozcan las características propias del cuento. Es por ello que se trabaja con el cuento fantástico como uno de los géneros de la literatura. Este está caracterizado por la narración de una historia donde ocurren hechos inexplicables pero en un ambiente cotidiano. Estos hechos son los que generan un efecto sorpresa en el lector y los que no permiten discernir entre lo posible y lo imposible, entre el sueño y la vigilia, entre la imaginación o la realidad. Es decir, que los cuentos fantásticos son aquellos que poseen acontecimientos que no pueden ser explicados de forma racional y así también surge la vacilación de los/as protagonistas en las narraciones. Se trabaja sobre la posición del narrador como quien relata la historia utilizando distintos recursos, sobre el ambiente donde ocurre el relato, los sucesos fantásticos, etc.

Esta propuesta está diseñada específicamente para la clase de Lengua y Literatura de primer año en una Escuela Técnica de CABA, en un momento clave de la cursada. Es importante destacar que la integración de nuevas formas de generar conocimiento se lleva a cabo a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en el aula. Estas herramientas permiten que los/as estudiantes realicen diversas acciones mediadas por herramientas culturales presentes en su entorno. Considerando que muchos de los alumnos son "nativos digitales" y tienen familiaridad con dispositivos tecnológicos como celulares, redes sociales y videojuegos, resulta pertinente aprovechar esta familiaridad para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, como docentes, es crucial promover un aprendizaje activo y

reflexivo, que no solo involucre la adquisición de conocimientos, sino también el cuestionamiento y la comprensión crítica de los consumos culturales. La propuesta pedagógica busca combinar las características distintivas de la escritura de cuentos fantásticos con la integración de estos elementos en un contexto digital, a través de la transposición del relato hacia un videojuego educativo (*Minecraft Education Edition*). Este enfoque busca no solo desarrollar las habilidades literarias de los/as estudiantes, sino también fomentar su pensamiento crítico y su capacidad para interactuar de manera creativa con las tecnologías digitales.

Situación inicial

Teniendo en cuenta que el género narrativo forma parte de los contenidos específicos de primer año, surge la idea de trabajar con cuentos fantásticos y traspasarlos al videojuego *Minecraft Education Edition* como una forma de incluir las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje del aula. Este es una plataforma basada en juegos que inspira el aprendizaje creativo e inclusivo a través de la propuesta lúdica. De esa forma, se busca combinar distintos tipos de lenguajes en relatos narrativos de índole fantástica.

El lenguaje es, en este proceso, medio y condición de dicha reflexión que, en su despliegue, hace uso de metáforas, símiles, anécdotas, entre otros procedimientos propios de la narración. La posibilidad de pensarse, de construir narrativas sobre sus acciones en base a los cuentos fantásticos contribuye al desarrollo de la confianza en sus capacidades y de la autonomía para abordar las situaciones problemáticas propias de estos procesos.

En ese sentido, se plantea, en primera instancia, apropiarse de la definición, características y elementos propios del género narrativo y profundizar en cuentos fantásticos. A través de la creación de relatos de producción propia, se busca que los/as estudiantes logren trabajar con diferentes lenguajes, por un lado, a través de la parte escrita y por otro, con la creación a través de un juego de construcción. En otras palabras, se busca que los/as estudiantes logren apropiarse de diferentes recursos narrativos a la hora de contar historias.

Tres datos o hechos efectos positivos de la experiencia

- 1- Desarrollo del trabajo en grupo y estimulación de la imaginación para la creación de cuentos fantásticos.
- 2- Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con enfoque lúdico y narrativo.

3 - Apropriación de contenidos y comprensión del género narrativo, sus elementos y las características del cuento fantástico.

Objetivos

- Que los/as alumnos/as lean y comprendan relatos narrativos considerando su contexto de producción, la dimensión intertextual y algunas marcas de su inscripción a una estética determinada.
- Que los/as alumnos/as expresen oralmente conocimientos, ideas y opiniones, exponiendo de manera organizada y congruente en relación con el tema y la audiencia.
- Que los/as alumnos/as reconozcan el cuento como una práctica del lenguaje artístico y puedan elaborar uno según lo visto en clase.

Contenidos

- Producir historias y/o relatos utilizando el lenguaje de los nuevos medios mediante diversos recursos digitales y formatos y con distintos fines (por ejemplo, videos, imágenes, cortos, etc).
- Leer y escribir sobre un tema propuesto, a través de imágenes, textos y simulaciones, tanto de modo lineal como multilineal, reconociendo y comparando los diferentes recursos narrativos de los distintos sistemas de representación (por ejemplo, videojuegos).
- Valoración de la lectura y de la escritura como experiencias estéticas que habilitan descubrimientos y nuevas relaciones con el mundo, con los otros y consigo mismos.
- Utilizar los recursos informáticos/TIC como soporte para la enseñanza e integrar la cultura digital desde la innovación pedagógica.
- Aprender y jugar en entornos digitales.

Destinatarios

Esta propuesta está dirigida a estudiantes de primer ciclo de la escuela secundaria media, aunque se puede adaptar a otras edades. En este caso, se trabajó con alumnos/as de 13 y 14 años en un primer año de una escuela técnica de gestión pública de CABA.

Secuencia didáctica

Según el Diseño NES, la propuesta de escribir distintas clases de textos ofrece a los estudiantes la oportunidad de experimentar con diferentes posibilidades del lenguaje: crear nuevas realidades, reelaborar información obtenida para aprender e informar a otros sobre lo aprendido, interactuar socialmente.

Estas actividades están planteadas en términos de participación tanto grupal como también con un acompañamiento permanente de la docente. Se busca generar un ámbito donde los/as alumnos/as tengan la posibilidad de elegir qué contar y que puedan hacerlo combinando los diferentes subgéneros de la narrativa: cuentos y videojuegos.

La propuesta pretende al mismo tiempo exponer el contenido de manera teórica y que también puedan generar producciones propias de distinto tipo (en este caso, a través del uso del videojuego *Minecraft Education Edition*) Es por ello que es importante que puedan pensar, imaginar, construir su propia historia, ficcional o fantástica que ayuda a que los/as alumnos/as adquieran un medio de expresión. La secuencia didáctica consta de 5 actividades pensadas a desarrollarse de forma integrada y consecutiva.

- Actividad 1

En la primera clase, como punto de partida, se hace una presentación del género narrativo como parte del género literario, sus características, elementos (personajes, tiempo, espacio, conflicto, lenguaje, etc), partes y distintos subgéneros (cuento, novela, videojuegos, cómic, fábulas, mitos y leyendas, etc). Haciendo foco en el cuento, se hace una breve síntesis de lo que se va a trabajar en los próximos encuentros. Se plantean al grupo preguntas disparadoras para que la mayor cantidad de alumnos/as puedan interactuar. Ejemplos de las preguntas: ¿Cómo definirían un cuento? ¿Qué características tienen los cuentos? ¿Cuál es su cuento favorito? ¿Se acuerdan de otros cuentos?

A partir de la puesta en común, se desarrolla la definición de cuento fantástico y sus características.

- Actividad 2

Se inicia el encuentro haciendo un repaso de lo trabajado la clase pasada y se procede a dividir el pizarrón en dos mitades: por un lado cuento fantástico y del otro cuento realista.

Se utiliza una dinámica de juego interactivo con tarjetones indicando características de cada cuento. A medida que las van leyendo en voz alta, los/as alumnos/as tienen que indicar de qué lado del pizarrón van.

Los tarjetones del cuento fantástico dirán:

- La participación del lector: es necesario un lector cómplice, que acepte los hechos y suspenda momentáneamente su incredulidad.
- Relato dispone de elementos sobrenaturales
- “El almohadón de plumas” de Horacio Quiroga.

- No tienen una explicación clara o inmediata: el tiempo, el espacio, el presente o el futuro
- Se los clasifica en extraño (el hecho sobrenatural es explicado a partir de las leyes racionales, naturales o científicas), fantástico (el acento está puesto en el conflicto que se crea entre hechos reales o que se consideran normales, y hechos que se consideran anormales o irreales) y maravilloso (se aceptan nuevas leyes de la naturaleza que pueden explicarlo).

Los tarjetones del cuento realista tendrán escrito:

- Presentación de la realidad.
- Puede o no ser verdad.
- Ambientes reconocibles por el lector.
- Se pueden explicar los hechos que suceden y entender claramente.
- Predominan elementos de la vida cotidiana.

Luego del repaso preguntaremos si hay alguna duda para poder continuar con la clase

Se profundiza sobre el cuento y se trabaja principalmente sobre cuentos realistas y fantásticos. Al final se lee *“El almohadón de plumas”* de Horacio Quiroga y *“Carta a una señorita en París”* de Julio Cortázar a modo de ejemplo de cuentos fantásticos.

- Actividad 3

Después de realizar un repaso profundo sobre el cuento fantástico, se propone que los/as estudiantes se dividan en grupos de cuatro integrantes cada uno y lleven a cabo la siguiente actividad. Se les solicita que continúen la historia proporcionada, desarrollando una narración que cumpla con los requisitos para ser considerada un cuento fantástico. Se sugiere que utilicen las siguientes preguntas como guía durante la creación del mundo y los elementos fantásticos: ¿Qué características debe tener el relato para ser considerado un cuento fantástico? ¿Cómo se desarrolla la trama y qué elementos fantásticos se incorporan?

Como punto de partida, se les presenta la siguiente oración como disparador:

“Gregorio se despertó temprano para ir al colegio. Cuando abrió el armario no podía creer lo que vio...”

Una vez que los grupos hayan completado la creación de sus cuentos fantásticos, se procederá a realizar una corrección de los primeros borradores. Durante esta etapa, se revisarán aspectos como la coherencia narrativa, la originalidad de los elementos fantásticos incorporados, la estructura del relato y la calidad de la escritura en general. Además, se brindará retroalimentación específica para cada grupo con el objetivo de promover la mejora continua y el desarrollo de habilidades de escritura creativa.

- Actividad 4

Después de finalizar la etapa de creación del cuento fantástico, se solicita a los estudiantes que transfieran el mundo imaginario que han creado a la plataforma del videojuego *Minecraft Education Edition* (ya conocido por los/as alumnos).

Para llevar a cabo esta tarea, trabajarán con las computadoras del atelier digital de la escuela y contarán con el apoyo y la orientación del facilitador digital de la institución educativa (FPD). Este experto en tecnología educativa brinda asesoramiento técnico y pedagógico para facilitar la integración de los elementos narrativos y fantásticos desarrollados por los/as estudiantes en el entorno virtual de *Minecraft Education Edition*. Esta actividad no solo permite a los/as alumnos/as experimentar con la aplicación práctica de sus ideas literarias en un medio interactivo y visualmente estimulante, sino que también promueve el desarrollo de habilidades relacionadas con la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

- Actividad 5 y cierre

En la actividad final y de cierre, los/as estudiantes realizan presentaciones grupales en las que exponen los relatos que han creado tanto de forma escrita como en la plataforma virtual de *Minecraft Education Edition*. Durante estas presentaciones, cada grupo compartirá los aspectos más destacados de su historia, los personajes, los eventos fantásticos y los desafíos que enfrentaron durante el proceso de creación. Además, tendrán la oportunidad de mostrar y explorar el mundo que han construido en *Minecraft Education Edition*, destacando los elementos visuales y las interacciones que han incorporado.

Para asegurar la difusión y compartir estas creaciones con el resto de la comunidad educativa, los productos finales (es decir, la transposición de los cuentos al juego) y se suben al canal de YouTube de la escuela.

Esta iniciativa permite socializar las creaciones literarias y virtuales de los/as estudiantes con un público más amplio, fomentando el orgullo y la valoración del trabajo realizado, así como también promoviendo la inspiración y el intercambio de ideas entre los miembros de la comunidad educativa. Al finalizar estas presentaciones, se realiza una breve reflexión colectiva sobre la experiencia vivida, destacando los aprendizajes obtenidos y las habilidades desarrolladas a lo largo de la secuencia didáctica.

Un ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=MDbqYIkGBIq>

Otros actores

Se trabajó en conjunto con el Facilitar Tecnológico de la Escuela (Román Augusto Piñero - InTeC) quien brindó asesoramiento a los/as alumnos/as con la creación del usuario educativo para poder acceder al videojuego y además colaboró y capacitó al grupo con el uso correcto de las computadoras propias del atelier digital de la escuela. De esta forma se combinó el área de Lengua y Literatura con el de Educación Digital.

Evaluación

El instrumento de evaluación para esta secuencia didáctica se basa en un trabajo realizado en clase, de manera grupal, que se desarrolla bajo la dinámica del juego. A través de este ejercicio, los/as alumnos/as demostraron su nivel de apropiación de los contenidos trabajados durante la secuencia, especialmente en relación con el cuento fantástico y el género narrativo. Los criterios de evaluación considerados se centran en la comprensión e identificación de los conceptos abordados en el área de Lengua y Literatura, así como en la capacidad para poner en práctica e integrar estos conceptos de manera efectiva.

La evaluación se llevó a cabo de manera continua, tomando como base el trabajo colaborativo en clase, la presentación del material y la integración de los contenidos con el uso de las TIC. Se valoró especialmente la creatividad y la producción grupal propia, ya que estas habilidades son fundamentales para el desarrollo de la expresión literaria y la aplicación de los conocimientos adquiridos. Además, se consideró la capacidad de los/as estudiantes para aplicar los conceptos aprendidos en nuevas situaciones, así como su habilidad para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y mejorar continuamente sus habilidades comunicativas y narrativas. De esta manera, la evaluación no solo se centró en la adquisición de conocimientos, sino también en el desarrollo de habilidades críticas y creativas que son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes en el ámbito de la lengua y la literatura.