

**Narrativa de los videojuegos y creaciones textuales.**

**Gina Paola Gómez Char**

**Asesor**

**Gerson Yair Calle Álvarez**

**Licenciado Español y Literatura**

**Magister en Educación**

**Trabajo de grado para optar al título de  
Licenciada en Educación Básica con énfasis en Humanidades Lengua  
Castellana**

**Universidad de Antioquia**

**Facultad de Educación**

**Lengua Castellana y Literatura**

**Medellín**

**2014**

## **Resumen**

Siendo un hecho la instalación permanente de la tecnología en la vida del sujeto, resulta un tanto absurdo instar por ir en contra de lo ya establecido y adoptado. Es en este punto cuando el reto de asumir una postura positiva ante la fuerte y casi en su totalidad, inmerecida crítica, toma importancia.

El surgimiento del tema videojuego, remontado a la década de 1940, y su fuerte permanencia en la actualidad no puede ni debe estar al margen del proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela. Esta propuesta va dirigida entonces, a encontrar un punto de relación y equilibrio entre las prácticas cotidianas sociales que realizan los y las estudiantes, como el uso de los videojuegos, y las efectuadas en el aula de clase.

Un rastreo del uso de videojuegos por medio de encuestas y propuestas didácticas a 30 estudiantes del grado cuarto de primaria, fue el primer acercamiento investigativo de este proyecto, teniendo como resultado una gran afición, interés y conocimiento del tema.

A partir de esto, con una metodología aplicada a explorar el mundo de los videojuegos en los computadores de la institución educativa durante las horas de clase, y posterior, las creaciones textuales en donde los y las estudiantes, como en el videojuego, cumplieron el rol de protagonistas, haciendo uso de la creatividad e imaginación, se obtuvo una manera diferente a las habituales, de contar historias, de crear personajes y hacerlos tangibles; contando con una masiva participación y atracción.

Con esto, se destaca la importancia y necesidad de adoptar en la escuela todo aquello que motive a los y las estudiantes, dándole un giro y encontrando un punto afable dentro del proceso educativo.

## **Introducción**

Poniendo en evidencia el uso del videojuego, el auge del que ha gozado desde sus inicios y la cada vez mayor audiencia que tiene sin importar edad, género y

clase social, es motivo de investigación su importancia y efectos que pueden ser útiles en el “espectador” a partir de su narrativa.

Una narrativa interactiva, ambiciosa, caracterizada por la llamativa participación del usuario en el proceso de la construcción narrativa. Se habla entonces de un modelo narrativo llamado desafiante a los presupuestos sobre los que se ha establecido la teoría narrativa, que deja de ser útil a la hora de dar cuenta de lo que ocurre en torno a la industria de las ficciones interactivas y el mercado de los hipertextos. Es así, como la forma de narrar de los videojuegos, la cual permite los contenidos abiertos, que en gran medida quedan a elección del usuario con estructuras no predeterminadas y haciendo de este el protagonista principal, se contrapone a la narrativa tradicional, en donde las historias están cerradas, son de estructura estable y están organizadas por un narrador. Se acepta entonces un relato con la participación de un autor-usuario que decide asumir el control, de contenidos abiertos, estructuras variables, significados múltiples y un lector convertido en personaje normalmente protagonista de la construcción de una historia.

Partiendo de la base de cómo está constituida esta narrativa interactiva que nos brinda el videojuego y sin dejar a un lado la condición de que las nuevas tecnologías invaden, modifican la forma de brindar información y se apropian de los mecanismos con los que el espectador aprehende, se tiene como principal objetivo adoptar esa forma narrativa de capturar la atención de una manera masiva con la que el usuario se identifica y obtiene para sí mismo aprendizajes significativos, para llevar a cabo una metodología similar en la que el mismo usuario pueda aplicar el estilo que le brinda este medio en la construcción de su propia narrativa textual, en donde sean claves su participación y protagonismo, la construcción del mensaje, la creatividad y el debate a favor o en contra de lo ya establecido, tomando propias posturas y alcanzando la capacidad crítica ante diversas situaciones. Esto, partiendo de la premisa que Nelson Zágalo<sup>1</sup> manifiesta acerca de las nuevas alfabetizaciones, las cuales deberían desarrollar la capacidad de mejora del conocimiento y el

---

<sup>1</sup> Dr. Nelson Zágalo. Profesor en el Centro de Estudios de Comunicación y Sociedad en la Universidad de Minho (Braga-Portugal)

esfuerzo por lograr una comprensión más eficaz del mundo; para su consecución, son artífices la capacidad de presentar un código que defina la forma en la que los sujetos van a comunicarse, a crear y leer el mensaje.

Analizando dicha estructura narrativa del videojuego, se consigue proponer y crear una forma de escritura de historias en la que tenga un papel importante la interactividad, una mayor participación del usuario que a la vez será el autor y la simultaneidad en la materialización de personajes, secuencias y acontecimientos.

Para lograr que el usuario, jugador y a la vez protagonista de un videojuego, haga uso de su narrativa interactiva llevando a cabo el proceso de construcción y producciones textuales de una manera que llame su atención, que lo invite a proponer y crear otras formas de escritura diferentes a las habituales, se acude a estrategias metodológicas con las cuales se demuestra que a través del proceso que exige un videojuego para la consecución de un objetivo específico, se logra obtener un mejor desarrollo creativo y constructivo en la narrativa textual.

Identificando el uso de los videojuegos como una constante en los y las estudiantes, durante sus momentos libres, por fuera del entorno escolar, y como una transformación de las prácticas sociales que puedan entrar en sincronía con las prácticas escolares, nace la propuesta de extraer las características de la narrativa de los videojuegos para potencializar las creaciones textuales en los y las estudiantes.

Es así, como a partir de la pregunta por la incidencia de las narrativas de los videojuegos en la construcción textual dentro del área de Lengua Castellana, se proyectó como un objetivo claro dentro del estudio, identificar los elementos de las narrativas de los videojuegos que permiten y contribuyen al desarrollo y fortalecimiento de las habilidades escriturales.

A continuación, los fundamentos teóricos de soportan y sustentan esta anhelante propuesta.

## **Marco teórico.**

Una alfabetización de los videojuegos dividida en dos dimensiones; una cultural que se enfoca en la educación y la crítica, y una segunda enfocada en el diseño y la programación, es lo que expone Nelson Zágalo (Comunicar, 35, XVIII, 2010) con miras a un objetivo que busca desarrollar la capacidad de mejora del conocimiento y una comprensión más eficaz del mundo.

“El principal objetivo de las nuevas alfabetizaciones debería ser desarrollar esa capacidad de mejora del conocimiento, el esfuerzo por lograr una comprensión más eficaz del mundo. Para conseguirlo, en primer lugar tenemos que ser capaces de presentar un código que defina la forma en la que los sujetos van a comunicarse, crear y leer el mensaje”. (Nelson Zágalo, Comunicar, 35, XVIII, 2010)

A partir de esas dos dimensiones planteadas en la alfabetización de los videojuegos, comienza a tejerse la idea de cómo con la narrativa de los mismos puede convertirse en una herramienta que permita ampliar habilidades en áreas como la escritura, para imaginar y construir textos.

La primera dimensión, llamada cultural, que hace énfasis en los enfoques críticos y educacionales, examina el impacto social que tienen los medios interactivos y videojuegos, teniendo en cuenta dos posturas; la que apoya el hecho de que los medios interactivos como los videojuegos son perjudiciales para quien los usa, y la que los considera beneficiosos. De igual manera, esta dimensión plantea la existencia de “los videojuegos serios” que apuestan a reinventar el aprendizaje en las escuelas, con contenidos diseñados para el aprendizaje de áreas específicas.

Al insertar esta dimensión cultural en el grupo específico con el que se llevó a cabo este proyecto de investigación, demarca un fuerte impacto el uso de videojuegos como entretenimiento y una fuerte creencia que separa la educación con estas narrativas interactivas inmersas en los juegos que constituyen, en ese contexto, las prácticas ajenas al entorno escolar.

La segunda dimensión, se ajusta al diseño y la programación, enmarcando la creatividad. En esta, se perfila al diseñador del videojuego como el verdadero Narrativas

autor, y al jugador no como un receptor, sino como un participante que conduce y crea una historia a partir del juego.

“Los videojuegos se valen de la fuerza y la intensidad de los mecanismos de narración y logran el resultado de la combinación eficaz de acciones: contar, mostrar y hacer. El receptor deja de ser un mero receptor para convertirse en participante. La historia y sus mensajes de aprendizaje sólo evolucionan si hay participación; se aprende a través de la experimentación y el recuerdo de esas experiencias, a través de la percepción corporal en lugar de únicamente a partir del aprendizaje mental”. (Nelson Zagalo, *Comunicar*, 35, XVIII, 2010)

Dentro de esta narrativa que logran los videojuegos; contar, mostrar y hacer, se edifica la propuesta de llevar estas características al plano de las construcciones textuales, intentando conseguir una nueva manera de narrar historias con herramientas que proporcionan los videojuegos al usuario participante, que pueden pasar desapercibidas, más aún, cuando se entienden los juegos como simple diversión sin estar catalogados dentro de los llamados juegos de enseñanza.

Dando prioridad a la interactividad, característica de la narrativa de los videojuegos, entendida como una forma de comunicación, en la que el emisor y receptor pueden ser figuras intercambiables, se da entrada a la teoría de José Luis Orihuela<sup>2</sup> (*Narraciones interactivas, el futuro no lineal de los relatos en la era digital*) que apoyará la propuesta de enfatizar en el protagonismo del autor-jugador, en el momento de llevar a cabo construcciones textuales.

En la teoría de Orihuela, la interactividad es un nuevo modelo narrativo caracterizado por la creciente participación del usuario en el proceso de construcción de las historias, lo cual representa un desafío ante la posibilidad de dar al usuario un grado de protagonismo y a la vez mantener la coherencia en la narración.

Es lo que se pretende con la secuencia didáctica planteada, una mejor y mayor participación de los y las estudiantes en el momento de construir textos narrativos; donde puedan sentir variedad de posibilidades al crear, donde no

---

<sup>2</sup> Dr. En Comunicación Pública de la Universidad de Navarra, Pamplona (España).

hayan contenidos cerrados, que puedan crear personajes con identidades y tramas que sean producto de sus imaginaciones, con estructuras no lineales, que al igual que otras narraciones que les resultan familiares durante las prácticas sociales, gocen de multiplicidad en contenidos y secuencias.

## **Metodología**

La investigación acción pedagógica (IAP), se orienta más a la transformación de prácticas sociales que a la generación o descubrimiento de conocimientos nuevos. Con este enfoque se cimienta esta propuesta investigativa; ya que propone el fortalecimiento de las producciones textuales a partir de prácticas sociales que efectúan los y las estudiantes como es el uso de los videojuegos siendo una herramienta para ellos de entretenimiento en los contextos por fuera del entorno educativo.

Kurt Lewin, el precursor de este método investigativo, propone tres fases en los modelos de investigación acción. Una primera fase establece el diagnóstico como punto de partida; el cuál será implementado en la práctica social que se estudiará. En este caso, el diagnóstico se dirigió a encontrar en las prácticas sociales, el uso de nuevas tecnologías, especialmente el de videojuegos; que respondiera a inquietudes sobre la implementación de los mismos durante el tiempo libre. A través de encuestas se estableció un diagnóstico inicial que daría paso a la formulación de la pregunta investigativa.

La segunda fase del modelo de investigación es la reconstrucción de la práctica, la propuesta de una práctica más efectiva. Durante la elaboración del proyecto investigativo, se hace necesaria la reelaboración de la misma a partir de lo que va aconteciendo durante el proceso, teniendo otros soportes como teorías y conceptos pedagógicos que ayuden a justificar y dar soporte a la propuesta.

Y la fase final, da cuenta de la materialización de todo el proceso investigativo, desde sus inicios, analizando, triangulando resultados y proporcionando

conclusiones que den cuenta de la importancia y beneficio obtenido con la investigación. En este punto, al culminar el proceso de investigación, se estudiaron los resultados obtenidos durante todo el proceso, contando con un buen material que da cuenta de la importancia que tiene la investigación de prácticas sociales, llevándolas y asociándolas con el contexto escolar.

Este proyecto investigativo, sustentado con el método investigación acción pedagógica, fue realizado en un grupo de 30 estudiantes, (15 niñas y 15 niños) pertenecientes al grado 4.2 de primaria en la Institución Educativa Cristóbal Colón de la ciudad de Medellín. Sus edades oscilan entre los 8 y 11 años. En el grupo predomina el estrato socioeconómico 2. Crecen en un medio con altos niveles de violencia, ya que en sus barrios existen las llamadas fronteras invisibles, el sicariato y la delincuencia; esta situación afecta su asistencia a las clases, su estado anímico, las actividades que normalmente realizan en su tiempo libre (deportes como el fútbol) ya que no pueden salir de sus viviendas, además de otros factores psicológicos y de comportamiento.

Una consecución de fases guiadas por la IAP, demarcaron el proceso de investigación y llevaron a la realización de las planeaciones sujetas a las mallas curriculares establecidas en el grado cuarto de primaria.

## **Iniciación**

### **1. Técnicas de recolección de información:**

Como un punto de partida, se estableció la caracterización del centro de práctica, lo cual, fue de gran importancia para comprender el marco de la Institución y la población estudiantil, con lo que más adelante se implementaría una propuesta didáctica para la consecución del proyecto.

Las técnicas de recolección de datos implementadas fueron:

**1.1** Entrevista con la Coordinadora académica, quien puso de manifiesto las características principales de la Institución, desde la planta física, recursos tecnológicos con los que cuentan y comunidad estudiantil.

**1.2** Reconocimiento PEI Institucional desde los principales componentes administrativos, pedagógicos y curriculares. Misión, Visión y Filosofía de la Institución.

**1.3** Entrevista con la maestra cooperadora en donde se propuso el plan a trabajar a partir de las mallas curriculares del Área de Lengua Castellana en el grado 4° de primaria. Se establecieron horarios de intervención y funciones específicas; además de la presentación completa del proyecto.

**1.4** Encuesta a los estudiantes sobre los usos de herramientas multimedia. Esta encuesta fue elaborada por el grupo de práctica en la línea Narrativas.

### **Taller # 1 sobre Mass Media**

1. ¿Para qué sirven los *mass media*?
2. En su institución educativa ¿cuál es el *mass media* más utilizado?
3. ¿Cuál creen que es el *mass media* con mayor acceso para cada uno de sus barrios?
4. ¿En qué *mass media* se sienten con mayor posibilidad para interactuar? ¿Por qué?
5. ¿Cuál es el *mass media* que les gustaría utilizar habitualmente para entrenarse?
6. ¿Cuál es el *mass media* que les gustaría utilizar habitualmente para informarte?
7. ¿Cuál es el *mass media* que les gustaría utilizar habitualmente para comunicarse?
8. ¿A Cuál *mass media* le creen más la información que brinda?
9. Con respecto a los *mass media* ¿cuál les aporta más para el área de Lengua Castellana?
10. ¿creen que es necesario hablar de los *mass media* en clases?  
(Sí - No) ¿Por qué?

**1.5** Para dar inicio a la propuesta didáctica, un acercamiento a los medios de comunicación a partir de la creatividad y el conocimiento previo sobre los mismos, se llevó a cabo la construcción de medios tecnológicos con materiales reciclables; pretendiendo un acercamiento al medio a partir de la creación directa y de las perspectiva que tienen los y las estudiantes frente al objeto a crear.

Una actividad de libre opción en la que cada estudiante eligió el medio de comunicación que más llamaba su atención o en algunos casos, lo que para ellos resultó ser más fácil de elaborar.

Algunas muestras:



Durante esta etapa de iniciación en el proyecto investigativo, teniendo un diálogo constante con los y las estudiantes, analizando y triangulando resultados de encuestas, se hizo muy notorio el favoritismo hacia los computadores como medio de comunicación, herramienta de consultas y diversión. Una diversión enmarcada por el gusto a los video-juegos. Con esta información, la idea que desde los inicios del proyecto en la línea de narrativas televisivas rondaba la realización de una propuesta diferente pero que a su vez complementara los proyectos de todo el equipo investigativo, cobró fuerza, concertándose como un nuevo proyecto sustentado a partir de otro tipo de narrativas; la de los videojuegos.

**1.6** Se implementó una segunda recolección de datos, que dio cuenta del uso y preferencia por algunos videojuegos.

### **Encuesta de recolección de datos**

✓ **Nombre completo:**

✓ **Género:**

Femenino \_\_\_ Masculino \_\_\_

✓ **Nombre de la institución en la que estudias:**

- ✓ ¿Qué aparatos tecnológicos tienes en tu casa?
- ✓ Si tienes computador en tu casa, ¿con quién lo usas?
- ✓ ¿Usas más el computador en tu casa o en el colegio?
- ✓ ¿Para qué usas el computador?
- ✓ ¿Qué es lo que más te gusta hacer en el computador?
- ✓ ¿Tus padres te permiten jugar en el computador? ¿Por qué?
- ✓ ¿Cuáles son los videojuegos que te gusta jugar en el computador?
- ✓ ¿Por qué te gustan esos juegos?
- ✓ ¿Qué crees que aprendes de un videojuego?
- ✓ ¿Te gustaría jugar videojuegos en las horas de tecnología del colegio? ¿Por qué?
- ✓ Haz un dibujo en el que representes el videojuego que más te gusta y una narración en la que cuentes de qué se trata el juego.

Constatando por medio de la encuesta, el masivo uso de videojuegos, se propuso una estrategia que pudiera unificar la manera como narra un videojuego y las prácticas escriturales que los y las estudiantes del grado 4° de primaria deberían desarrollar y fortalecer según la malla curricular respectiva. La unión de estas dos formas narrativas en las que los y las estudiantes se encontraban inmersos, en una de ellas, la narrativa de los videojuegos, por iniciativa propia y fuera del plantel educativo, y la otra, el aprendizaje sobre cómo narrar por medio de la escritura un cuento, esta, dentro del aula de clase y con explicaciones previas de una maestra acompañante, fue la consolidación de este proyecto.

### **Propuesta didáctica**

Enfocada a unir elementos que proporciona la narrativa de los videojuegos con elementos indispensables en la construcción de textos escritos, en este caso, el cuento.

1. Elaboración de personajes con material reciclable.

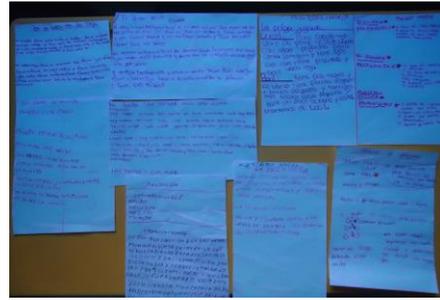
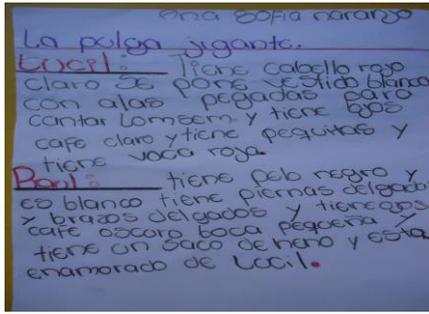
Los personajes, elementos fundamentales en estas dos narrativas fueron la primera creación. Con material reciclable, los y las estudiantes elaboraron personajes en forma de títeres con el fin de interpretar roles de personas dentro de la sociedad, adaptando obras teatrales que imitaban situaciones de la vida cotidiana. Esto, partiendo de la teoría de Nelson Zágalo, dentro del enfoque de diseño, que demarca al “diseñador como verdadero autor”.

Al crear personajes con características físicas y luego darles vida ubicándolos en un rol determinado durante la dramatización, los y las estudiantes fueron los principales protagonistas de la historia, elaboraron y manejaron sus propios personajes; de la misma manera que un videojuego posibilita escoger personajes y conducirlos en un “mundo”, y las creaciones textuales facilitan la imaginación y creatividad sobre los mismos.

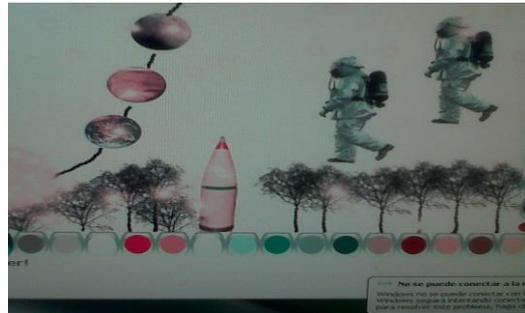


**1.2** Imaginación llevada a la escritura. Creaciones textuales de personajes, precisando rasgos físicos y características emocionales. En esta parte, la construcción de personajes fue llevada a la escritura; las invenciones se vieron plasmadas en textos, las cuales también estuvieron rodeadas de creatividad y entusiasmo por parte de los y las estudiantes.

Esta práctica escritural fue realizada en varios pasos a seguir; en un primer momento imaginaron y escribieron los rasgos físicos y psicológicos de los personajes que formarían parte de una historia. Una segunda parte, fue la narración de la trama, la misma que deseaban para cada personaje; al final, incluyeron dichos personajes dentro del relato, de los mundos imaginados y descritos. De esta manera se construyeron textos invadidos por múltiples personajes e historias paralelas dentro de un mismo relato.



**1.3 Materialización de la escritura.** En esta sesión, las elaboraciones anteriores, narraciones escritas, fueron ilustradas en programas de computadores que les fueron útiles para plasmar características físicas y emocionales de los personajes, paisajes y toda la historia imaginada.



## Resultados

Adoptar características propias de la narrativa de los videojuegos como una herramienta para desarrollar y potenciar las habilidades de escritura en los y las estudiantes, resultó ser un mecanismo atrayente, con efectos positivos en la obtención de los objetivos propuestos.

Desde el inicio del proyecto investigativo, se iban obteniendo resultados que demarcaron el tránsito de la secuencia a seguir.

- Desde la ejecución de las encuestas, se determinaron debilidades en cuanto a escritura y la indiferencia ante la misma por parte de los y las estudiantes.

- Al implementar la propuesta didáctica, las creaciones manuales y representaciones teatrales fueron recibidas con entusiasmo.
- La escritura realizada por partes se desarrolló de una manera lenta y con especial cuidado a detalles. Fue una elaboración minuciosa de un texto narrativo.
- Las historias escritas sustituyeron la linealidad por la multiplicidad; diversidad de personajes y de tramas en una sola historia que podían conectarse entre sí con absoluta coherencia.
- La masiva participación, apropiación de los temas y entusiasmo durante la propuesta didáctica, es un punto a resaltar.

## **Conclusion**

Elaborar textos escritos circundados por otros componentes no escriturales como la elaboración de personajes con materiales reciclables, la materialización de la escritura en un medio como el computador, convirtiéndose los y las estudiantes en autores, creadores, diseñadores y abriendo un espacio de interactividad con cada elaboración, que les permitió acercarse y sentir sus propias fabricaciones y transformaciones, significó para ellos una manera diferente y nueva de escribir; inmersos en un proceso de varias sesiones enmarcadas por producciones forjadas por y para ellos mismos, que les aportó habilidades para imaginar y escribir narraciones diferentes a las ya conocidas.

En el momento de concluir este proceso de investigación, y siendo el primer acercamiento a la escuela con una propuesta innovadora que posibilitó la potenciación de habilidades en cuanto a la escritura, fortalezo la idea de cada práctica social que merezca la atención de los y las estudiantes por fuera de los contextos escolares, deberá ser motivo de estudio y análisis por parte del

docente para de esta manera, encontrar un punto afable que permita la sincronía de la escuela con la sociedad.

Lo que pasa por fuera del entorno escolar, no debe ser aislado de la misma, y más si goza de un auge y poderío en la alfabetización del educando; por el contrario, la escuela debe traer las actividades sociales, estudiarlas y acondicionarlas de manera que favorezcan los procesos enseñanza aprendizaje.

## **Bibliografía**

- Restrepo Gómez, Bernardo. *La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico*. Educación y Educadores, núm. 7, 2004, pp. 45-55, Universidad de La Sabana, Colombia.
- Zágalo, Nelson. *Alfabetización creativa en los videojuegos: comunicación interactiva y alfabetización cinematográfica*. Aceptado: 28-05-10 / Publicado: 01-10-10
- Orihuela, José L. *Narraciones interactivas, el futuro no lineal de los relatos en la era digital*.