



Videojuegos independientes en la enseñanza de teoría literaria. Percepciones docentes y potencial educativo

Independent video games in the teaching of literary theory. Teachers' perceptions and educational potential

 David García-Marín; david.garciam@urjc.es
Universidad Rey Juan Carlos (España)

 Elena Llera-Sánchez; ellera5@alumno.uned.es
Universidad Nacional de Educación a Distancia - UNED (España)

Resumen

El objetivo de este trabajo consiste en realizar una primera aproximación al análisis de los videojuegos de carácter independiente a fin de explorar sus posibilidades educativas en la enseñanza de la lengua y la teoría literaria en Secundaria, así como conocer las percepciones del profesorado sobre su aplicación en el aula. La investigación contó con dos fases. La primera consistió en la realización de 19 entrevistas cualitativas estructuradas y semiestructuradas a docentes de centros públicos y concertados de Madrid y Castilla-La Mancha. La segunda integró un análisis de contenido de un total de 44 videojuegos independientes para evaluar su potencial educativo y el nivel adecuado para su utilización en Secundaria. Los recursos literarios y estilísticos, la articulación, la oralidad y la expresividad son los principales aspectos de la teoría literaria que, de acuerdo con los sujetos entrevistados, se pueden trabajar con este instrumento. A pesar de sus ventajas (menor coste, mayor complejidad narrativa, duración adaptable al aula y disponibilidad en cualquier plataforma), los docentes manifiestan un elevado desconocimiento de los videojuegos independientes. Servirse de estas composiciones permitiría desarrollar de manera inferencial algunas competencias clave establecidas en el currículo, concretamente las relacionadas con lo literario, lo artístico y lo lingüístico.

Palabras clave: videojuegos independientes, gamificación, literatura, Educación Secundaria

Abstract

This paper provides a first approach to the analysis of independent video games in order to explore their educational possibilities in the teaching of language and literary theory in Secondary School, as well as to discover the teachers' perceptions about their application in the classroom. The research consisted of two phases. Firstly, a total of 19 structured and semi-structured qualitative interviews with teachers from public and private schools in the Community of Madrid and Castilla-La Mancha were conducted. The second one integrated a content analysis of 44 independent video games in order to evaluate their educational potential and the appropriate level for their use in Secondary School. Literary and stylistic resources, articulation, orality and expressiveness are the main aspects of literary theory that, according to the subjects interviewed, can be trained by using this tool. Despite its advantages (lower cost, greater narrative complexity, duration adaptable to the classroom and availability on any platform), teachers are not familiar with independent video games. In accordance with our analysis, the use of these productions for educational purposes in language and literary theory class would allow to develop in an inferential way some key competences, specifically those related to the literary, artistic and linguistic aspects.

Keywords: independent video games, gamification, literature, Secondary School



1. INTRODUCCIÓN Y MARCO TEÓRICO

Los primeros videojuegos surgen a principios de la década de los años cincuenta. Aunque en sus inicios se jugaban en máquinas recreativas específicas, no tardaron en introducirse en los hogares. Ya en 1983, podemos hablar del segundo estadio de su historia con las consolas domésticas como *Famicom*, progresivamente perfeccionadas en los años 90 mientras se trabajaba en la creación de videojuegos para ordenadores, consiguiendo así su entrada definitiva en las vidas de infinidad de usuarios de todas las edades.

Dentro del vasto campo del videojuego y su terminología, podemos distinguir los videojuegos AAA o “triple-A” (Keogh, 2015) y videojuegos *indie* o independientes. Los primeros son desarrollos con grandes valores de producción y altos costes publicitarios gestados en una cadena de producción, mientras que los títulos de corte independiente cuentan con presupuestos muy ajustados, suelen ser el trabajo de un grupo reducido de personas que tienen capacidad de materializar su idea hasta el final (León y Delgado, 2019) y se han convertido en la resistencia contra el videojuego como industria. Estos videojuegos independientes se definen en torno a las variables de la independencia financiera, la libertad creativa y la autogestión de la publicación. Es unánime su consideración por su naturaleza simbólica, que emana, precisamente, de su independencia: son juegos plurales, creativos y multiformes, “baluarte de las ideas que hacen avanzar a los videojuegos” (León y Delgado, 2019, p. 31).

En el año 2005, el cofundador de *Valve*, Gabe Newell, introdujo los videojuegos independientes al apostar por la obra experimental *Rag Doll Kung Fu* (Grayson, 2018). Por su parte, *Microsoft* comenzó en la distribución digital gracias a la consola *Xbox360*, que ofrecía juegos en la tienda virtual no disponibles de manera física, camino que siguieron *PlayStation 3* o *Nintendo Wii* (León y Valladares, 2019), lo que permitió a las grandes compañías capitalizar muchos títulos *indie*.

Son muchas las subcategorías que conforman el campo del videojuego independiente, afines a las existentes dentro del ámbito comercial. Por ejemplo, en cuanto a la jugabilidad, podemos encontrar dos tipos: (1) de habilidad-acción y (2) de estrategia-cognitivos. Para el presente trabajo, nos centraremos en la segunda subcategoría —de estrategia— puesto que “priorizan la reflexión por encima de la manipulación” (Crawford, 1984, p. 33), lo que resulta esencial para su aplicación como herramienta educativa.

1.1. Potencial educativo de los videojuegos

La confluencia entre videojuegos y pedagogía cuenta con una amplia trayectoria. En educación formal, los *serious games* (Abt, 1970), o juegos diseñados exclusivamente con fines didácticos, se sitúan a medio camino entre software educativo y videojuego comercial (Carrubba, 2019) y, paradójicamente, son percibidos por el alumnado como menos atractivos y motivadores (Revuelta, 2004).

El potencial de los videojuegos, habitualmente desaprovechado como método de aprendizaje (Ramos y Botella, 2016), ha sido ampliamente explorado por Gee (2004), quien demostró que jugar a los videojuegos de manera crítica supone aprender a experimentar el mundo de una forma novedosa, obtener el potencial de unirse y colaborar con un grupo de afinidad y

aprender a pensar sobre los ámbitos semióticos donde se configuran las relaciones sociales. Este autor, referente en el estudio de la aplicación del videojuego en las aulas, afirma que estas producciones presentan útiles principios de aprendizaje: construyen dinámicas de ensayo-error, aminoran las consecuencias del fallo, permiten a los jugadores personalizar el juego para adaptarlo a sus estilos de aprendizaje, ofrecen un conjunto de problemas y animan a pensar de modo holístico y establecer relaciones más allá de los eventos, las habilidades y los hechos aislados. En definitiva, constituyen un vehículo para lograr aprendizajes significativos y contextualizados que hacen hincapié en la práctica, potencian la colaboración, la adquisición de competencias digitales y el autoaprendizaje (Aparici et al., 2018).

Otros autores vinculan el uso de videojuegos con el impulso de la motivación hacia el aprendizaje: “Jugar es una actividad que fomenta la motivación intrínseca, donde existe equilibrio entre habilidades y retos y se fomenta una experiencia positiva” (Teixes, 2014, p. 28). En esta línea que conecta el uso de estos instrumentos con el desarrollo de la motivación se encuadran los trabajos de, entre otros, Area y González (2015) y Grande (2018).

En otro orden, los videojuegos activan el aprendizaje individualizado, ya que las estrategias y las dinámicas se adaptan a los gustos de los alumnos (Acosta y Bernal, 2019). En el contexto educativo, se han mostrado eficaces para potenciar los niveles de atención, concentración y creatividad (Méndez y Lacasa, 2015; Méndez y Del Moral, 2015). También se ha observado su eficacia en la mejora de la socialización del alumnado (Zhao y Linaza, 2015), en la inclusión sociolaboral (Rojo y Dudu, 2017) y como herramienta de integración (Rubio y Cabañes, 2011; Rojo y Dudu, 2017).

Hasta la fecha, los trabajos centrados en el impacto de videojuegos concretos en la educación han puesto su foco en títulos comerciales. Es el caso de las investigaciones de Parada et al. (2018) con el videojuego *El Profesor Layton y la Villa Misteriosa*, cuyo objetivo se centró en comprobar el aumento de los niveles de atención en el alumnado, con resultados satisfactorios. En la misma línea, Quesada y Tejedor (2016) observaron que la utilización del videojuego *World of Warcraft* mejora la creatividad e impulsa el trabajo en equipo. Las investigaciones de Risberg (2015) con *Minecraft* arrojaron resultados positivos en cuanto al trabajo multidisciplinar en Educación Primaria, mientras que De Sousa y Rasmussen (2019) mostraron el potencial de *The Walking Dead* para el impulso de valores éticos.

Sin embargo, la utilización de videojuegos independientes en el campo educativo apenas ha sido explorada. Por ello, la presente investigación intenta resolver esta ausencia de miradas hacia este tipo de producciones, cuyo uso con fines didácticos resulta relevante por diferentes motivos.

En primer lugar, el precio de los títulos permite que alumnos y docentes con todo tipo de situaciones puedan acceder a ellos de manera relativamente sencilla. En un rango entre 0 y 15 euros, encontramos propuestas interesantes que se pueden utilizar en más de una ocasión, haciendo que la inversión necesaria para implementar el proyecto sea mínima.

En segundo lugar, aunque la calidad y cuidado narrativos pueden ser de igual magnitud en los títulos masivos y en los independientes, estos últimos suelen utilizar juegos del lenguaje de mayor complejidad o tener más libertad para plantear maneras no canónicas de narrar, aspecto interesante en el contexto de la enseñanza de teoría literaria en Educación Secundaria.

El tercer elemento clave es su duración, pues posibilita su inserción en la programación de aula de manera adecuada y coherente en el tiempo que se puede dedicar a una unidad didáctica. Un videojuego con una duración entre 30 minutos y 5 horas es susceptible de ser incluido en una programación de manera sólida y real.

Otro aspecto a tener en cuenta es su disponibilidad, ya que el hecho de que se puedan jugar en todas las plataformas permite democratizar la propuesta e incluirla en un aula escolar, ya que de otra manera quedarían como títulos solo asumibles para el alumnado con recursos suficientes como para tener una videoconsola propia.

La última de las razones se articula en torno a los objetivos que persiguen. Es cierto que algunos juegos masivos tienen una clara voluntad artística, pero su interés mayoritario es comercial. En el caso de los videojuegos *indie*, su principal valor y seña de identidad es la creación de obras valiosas y artísticas más allá del dinero (aunque también sea un elemento importante), por lo que permiten ser disfrutadas, valoradas y utilizadas como medio de expresión en el mundo digital.

Este trabajo pretende ofrecer una primera aproximación exploratoria y descriptiva a estas producciones independientes que pueda facilitar su utilización en la enseñanza de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en los diferentes cursos de Educación Secundaria. El estudio de su aplicación a la enseñanza de Lengua Castellana y Literatura se justifica en el objetivo básico de esta materia, que se encarga de mostrar la codificación y decodificación de la lengua y los sistemas semióticos de la literatura. Dado que las obras literarias y los videojuegos comparten elementos narrativos, el uso de estos instrumentos lúdicos en la clase de teoría literaria constituye el marco donde nuestro análisis se integra. En este contexto, la complejidad narrativa y los elementos estéticos y artísticos de los videojuegos independientes los convierten en un instrumento estratégico para la enseñanza y reflexión de la literatura.

2. OBJETIVOS Y MÉTODO

El trabajo contempla un doble objetivo:

1. Conocer las percepciones que el profesorado de Educación Secundaria especializado en Lengua Castellana y Literatura tiene de los videojuegos en general y los videojuegos independientes en particular como instrumentos para la enseñanza de teoría literaria.
2. Analizar el potencial pedagógico en materia de teoría literaria de una muestra significativa de videojuegos independientes a partir del estudio de sus características narrativas.

Para alcanzar tales fines, se diseñó una investigación en dos fases. La primera fase consistió en la realización de un total de 19 entrevistas cualitativas estructuradas y semiestructuradas. Las entrevistas estructuradas (n=16) se realizaron a docentes de Secundaria pertenecientes a los departamentos de Lengua Castellana y Literatura de dos centros públicos de la Comunidad de Madrid y Castilla-La Mancha y un centro concertado (Comunidad de Madrid). Se dividieron en tres bloques relativos a (1) la naturaleza del videojuego y su importancia narrativa, (2) su posible uso vehicular en el aula de Lengua y Literatura y (3) el grado de conocimiento que tienen

estos docentes sobre los videojuegos independientes. El guion completo de esta entrevista está disponible en: <https://cutt.ly/pKlc03G>.

Las tres entrevistas restantes tuvieron un carácter más abierto, de tipo semiestructurado, con guion de conducción a informantes clave seleccionados bajo los siguientes criterios: (1) que fuesen docentes con experiencia real en las aulas y (2) que fueran expertos en innovación docente, implementación de recursos digitales o investigadores en materia de Lengua y/o Literatura. Dados los requisitos de acceso a la función docente en Secundaria y Bachillerato a nivel estatal (a saber, Licenciatura o Grado en Filología Hispánica o grados afines y Máster habilitante para la función docente), se han tenido en cuenta los tres perfiles especializados que se pueden dar a partir de dicha base: formador de profesorado, desempeño de funciones directivas anexas e impartición de clases en niveles superiores universitarios. Es por ello que se eligieron los siguientes sujetos a entrevistar: (1) Ernesto Lucero Sánchez, doctor en Literatura Hispánica, (2) José Manuel Gallardo Parga, director de centro educativo en proceso de digitalización y poeta galardonado con diversos premios literarios, y (3) Alba Quiñones Esteruelas, formadora de docentes en el Centro de Formación al Profesorado de Castilla-La Mancha y actriz en el Centro de Interpretación de Cristina Rota. El guion utilizado en estas entrevistas semiestructuradas se encuentra disponible en: <https://cutt.ly/jKlVqgd>.

La segunda fase del trabajo consistió en el análisis de contenido de una selección de videojuegos independientes a fin de evaluar su potencial educativo y el nivel adecuado para su aplicación en el ciclo de Educación Secundaria. De forma preliminar, se seleccionó un total de 44 videojuegos, a los que se les aplicó una primera evaluación de acuerdo con los siguientes criterios:

1. Calidad narrativa. Se eligieron aquellos títulos donde los elementos narrativos tenían una gran relevancia.
2. Calidad en el formato. Que fueran atractivos desde el punto de vista musical, gráfico y/o lúdico.
3. Variedad. Que contengan diferentes tipos de organización de la historia.
4. Duración. Que tengan menos de diez horas de juego en total para poder incluirlos en la programación de aula.
5. Valoración. Que tengan una elevada valoración dentro de la comunidad de usuarios *Steam*, de referencia en el sector a nivel internacional.
6. Idioma. Traducidos o con subtítulos en castellano.
7. Adecuación. Se omiten aquellos no aptos para menores por incluir escenas de sexo, drogas o violencia.
8. Precio. No superior a los 15 euros para poder ser incluidos en los presupuestos de los centros sin grandes dificultades.

Tras aplicar estos criterios de inclusión, se descartaron 22 de los 44 videojuegos inicialmente elegidos. Los videojuegos excluidos y las motivaciones de su no inclusión en la muestra están disponibles en <https://cutt.ly/AKkdrrc>.

Para el análisis de los 22 videojuegos finalmente incorporados a la muestra, se aplicó una ficha de registro de información (Figura 1) con las siguientes variables: (1) estructura narrativa, (2) estructura del hipertexto, (3) tipo de argumento, (4) tipo de narración, (5) narrador, (6) personajes, (7) espacio(s), (8) tiempo, (9) subgénero literario y (10) nivel adecuado. Además, se incluyeron otras variables de identificación (no incorporadas a la Figura 1 por su menor relevancia para los objetivos de la investigación): (11) año de publicación, (12) desarrollador, (13) editor, (14) valoración / premios y (15) enlace de descarga.

Para la descripción del tipo de argumento, se utilizó la taxonomía de Pérez (2010): (1) lineal-ramificado, (2) arbóreo, (3) de red simple y (4) de red densa. Los posibles puntos de vista se redujeron a la primera o tercera persona. Para analizar la estructura del hipertexto, se recurrió al instrumento de Orihuela y Santos (1999): (1) lineal, (2) arborescente, (3) abierta y (4) cerrada. Para la variable “subgénero literario”, se siguió la taxonomía de géneros narrativos de Huerta y Berrio (1992) y el criterio simplificador de las editoriales de libro de Lengua Castellana y Literatura en Educación Secundaria Obligatoria (McGraw Hill, Santillana, Anaya, Edelvives, Edebé y Casals).

Los datos obtenidos en ambas fases fueron articulados mediante complementación dado que se aproximan a un mismo objeto de estudio desde ópticas diferentes sin que ninguna de estas miradas prevalezca sobre la otra (Callejo y Viedma, 2005).

Figura 1

Ficha de registro de información

Variables	Categorías			
ESTRUCTURA NARRATIVA	Planteamiento		Nudo	Desenlace
	<u>Descripción:</u>		<u>Descripción:</u>	<u>Descripción:</u>
ESTRUCTURA DEL HIPERTEXTO	Lineal	Arborescente	Abierta	Cerrada
TIPO DE ARGUMENTO	Lineal-ramificado	Arbóreo	De red simple	De red densa
TIPO DE NARRACIÓN	Emergente	Evocada	Dictada	Embebida
NARRADOR	Externo		Interno	Múltiple
PERSONAJES	Principales	Secundarios	Planos/tipo	Redondos
	<u>Descripción:</u>	<u>Descripción:</u>	<u>Descripción:</u>	<u>Descripción:</u>
ESPACIO (S)	Internos		Externos	
	<u>Descripción:</u>		<u>Descripción:</u>	
TIEMPO	Interno		Externo	
	<u>Descripción:</u>		<u>Descripción:</u>	
SUBGÉNERO LITERARIO	Cuento		Mito	Leyenda
	Popular	Literario		Novela
NIVEL ADECUADO	1º y 2º ESO (Elementos y subgéneros narrativos)		3º ESO (Viaje del héroe y/o estructuras no lineales)	4º ESO (Literatura Universal y/o estructuras complejas)

3. RESULTADOS

3.1. Percepciones docentes

Como fue expresado en el punto anterior, el trabajo tuvo una fase inicial de aproximación al objeto de estudio consistente en la realización de 19 entrevistas cualitativas a informantes clave. Las cuatro dimensiones del objeto de estudio que guiaron estas entrevistas fueron: (1) las semejanzas y divergencias entre los videojuegos y los relatos tradicionales que se usan en la enseñanza de la literatura, (2) elementos de la teoría literaria que se pueden trabajar con los videojuegos, (3) el grado de conocimiento de los docentes con respecto a los videojuegos independientes, y (4) las ventajas del videojuego independiente en su aplicación a la clase de teoría literaria.

Con respecto a la primera dimensión, los docentes aceptan la presencia de una historia de forma mayoritaria en los videojuegos porque estas producciones presentan un argumento como hilo conductor. Algunos docentes referencian elementos de la teoría de la narración presentes en ellos. Respecto a las diferencias entre videojuego e historia canónica, destacan como aspectos esenciales (1) la interactividad, (2) la inmediatez y (3) la presencia de elementos audiovisuales:

“Personalmente, no me gustan los videojuegos, pero todos ellos tienen una trama, unas secuencias... lo propio de una narración” (Entrevista 9).

“Los personajes son elementos de la narración, aparecen en los videojuegos más sencillos. Por tanto, a través de ellos podemos identificar historias. En algunos hay un planteamiento que introduce el juego, también hay elementos narrativos” (Entrevista 10).

“Diferencias: interacción e inmediatez de respuesta por parte del receptor de la historia” (Entrevista 5).

“Los elementos narrativos básicos están presentes, incluida la interactividad, limitada en los libros, pero la gran diferencia está en la imagen en movimiento y el sonido” (Entrevista 2).

Los recursos literarios y estilísticos y la articulación, la oralidad y la expresividad son los principales aspectos de la teoría literaria que, de acuerdo con los sujetos entrevistados, se pueden trabajar con los videojuegos:

“Siempre hay una base teórica como la estilística que hay que estudiar, aunque a la hora de poner ejemplos que ayuden a aprender sirven también los videojuegos que, en muchos casos, son muy aceptados” (Entrevista 15).

“Todos los que requieren el acto de lectura y la palabra: paciencia, anticipación, detenimiento, reflexión, placer estético, y cuestiones menores como el dominio de un vocabulario amplio y específico o el reconocimiento de la diversidad de marcadores discursivos, entre otros” (Entrevista 2).

“La articulación verbal de reflexiones, emociones, etc., en interacción con el medio”
(Entrevista 6).

Para conocer la concepción que tienen los docentes de Lengua Castellana y Literatura de lo que es un videojuego narrativo, se les invitó a enumerar algunos títulos que podrían encajar con esa categoría. *Halo, COD, Zelda, Final Fantasy, The Witcher, The Walking Dead, Harry Potter, Frankenstein, Lost Land, Call of Duty* y *Grand Theft Auto* fueron algunos de los ejemplos más frecuentes. Por los títulos mencionados, cabe inferir que su conocimiento se reduce a videojuegos de grandes franquicias que ciertamente destacan por el cuidado narrativo de sus formas en casi todos los casos, por lo que el conocimiento de los docentes sobre títulos de videojuego resulta básico y un tanto desfasado. Asimismo, ningún docente tenía conocimiento de la división entre videojuegos *indie* y AAA, por lo que es muy probable que nunca se hayan acercado al sector independiente, de fácil acceso para quienes juegan de manera asidua. De acuerdo con sus respuestas, las razones que explican este hecho son: (1) la falta de interés y (2) la ausencia de información.

Respecto a una posible enseñanza con estos instrumentos como eje vertebral, se observa un cierto equilibrio entre el posicionamiento positivo y negativo. Aquellos que manifiestan una visión abierta hacia los videojuegos, y en concreto, como instrumento educativo en Lengua Castellana y Literatura, señalan que estos instrumentos constituyen un recurso más que podría ser aprovechado y aluden a la necesidad de despertar interés en los alumnos, así como abrirse a nuevas ideas y métodos didácticos y mejorar la digitalización en el ámbito de la educación. Asimismo, advierten de la necesidad de conocer en profundidad el videojuego concreto a aplicar. El posicionamiento negativo se fundamenta en el desconocimiento y la falta de pericia con la herramienta y, sobre todo, en la importancia de enseñar literatura con textos canónicos. Se alude también a su escasa pertinencia, así como la falta de tiempo para preparar las estrategias formativas necesarias.

Dos conclusiones generales podemos extraer de los resultados derivados de las entrevistas. Por un lado, los docentes de Lengua Castellana y Literatura entrevistados no están familiarizados con el sector del videojuego independiente. Por consiguiente, manifiestan un elevado desconocimiento sobre los aspectos de la teoría literaria a trabajar con estas herramientas. Este hecho constituye una de las razones para no utilizar estos recursos en el aula. Con el fin de paliar esta falta de información sobre las potencialidades del videojuego independiente en la enseñanza de teoría literaria, se expone en el siguiente apartado un análisis de títulos a tener en cuenta para cada curso dentro del ciclo de Secundaria.

3.2. Análisis de títulos

Dadas las limitaciones de espacio del trabajo, este apartado recoge una síntesis del estudio de los videojuegos que forman parte de la muestra seleccionada, organizados en diferentes niveles. Las fichas con los datos completos del análisis se encuentran disponibles en: <https://cutt.ly/GNcguCd>. La Figura 2 recoge un resumen de las características fundamentales de los títulos analizados.

Figura 2

Resumen de las características fundamentales de los títulos analizados

TÍTULO	AÑO	DESARROLLADOR/ EDITOR	NIVEL	INTERÉS	DURACIÓN
<i>Machinarium</i>	2009	Amanita Desing/ Amanita Desing	1º	Elementos narrativos y reconstrucción temporal	5-10 horas
<i>Dear Esther</i>	2012	The Chinese Room/ Curve Digital	3º ESO	Escenario como elemento literario y narración construida en primera persona	2-3 horas
<i>The Unfinished Swan</i>	2012	Giant Sparrow/ Annapurna Interactive	1º ESO	Elementos narrativos	2-4 horas
<i>Journey</i>	2012	ThatGameCompany/ Annapurna Interactive	3º ESO	Narración construida mediante la música y la interacción con el entorno	2-5 horas
<i>Type:Rider</i>	2013	ExNihilo/ARTE France	4º ESO	Historia de la escritura	2-4 horas
<i>The Stanley Parable</i>	2013	Galactic Cafe / Galactic Cafe	4º ESO	Estructura ramificada, metaliteratura y complejidad de la historia	30 minutos – 2 horas
<i>Valiant Hearts: The Great War</i>	2014	Ubisoft Montpellier/ Ubisoft	4º ESO	Contexto histórico e importancia de elementos paratextuales	6-8 horas
<i>Child of Light</i>	2014	Ubisoft Montreal/ Ubisoft	3º ESO	Reconstruir y analizar el viaje del héroe	10-15 horas
<i>Planet of the Eyes</i>	2015	Cococucumber/ Cococucumber	1º ESO	Reconstrucción a partir de fragmentos	1-2 horas
<i>Silence</i>	2016	Daedalic Entertainment/ Daedalic Entertainment	1º ESO	Elementos narrativos	5-7 horas
<i>Seasons After Fall</i>	2016	Swing Submarine/ Focus Home Interactive	1º ESO	Elementos narrativos	5-7 horas
<i>What Remains of Edith Finch</i>	2017	Giant Sparrow/ Annapurna Interactive	4º ESO	Trama arborescente e intertextualidad	2-4 horas
<i>Old Man's Journey</i>	2017	Broken Rules/ Broken Rules	3º ESO	Viaje del héroe y figura del antihéroe	2-4 horas
<i>The First Tree</i>	2017	David Wehle/ David Wehle	1º ESO	Elementos narrativos	2-3 horas
<i>Figment</i>	2017	Bedtime Digital Games/ Bedtime Digital Games	3º ESO	Reconstruir y analizar el viaje del (anti)héroe	6-8 horas
<i>Last Day of June</i>	2017	Ovosonico/ 505 Games	3º ESO	Narrativa ramificada y estructura compleja	3-5 horas
<i>Gris</i>	2018	Nomada Studio/ Devolver Digital	4º ESO	Temática compleja y narración mediante elementos cromáticos y sonoros	4-8 horas
<i>Flipping Death</i>	2018	Zoink Games/ Zoink Games	3º ESO	Reconstruir y analizar el viaje del héroe	5-7 horas
<i>Forgotton Anne</i>	2018	ThroughLinesGames/ Square Enix	3º ESO	Reconstruir y analizar el viaje del héroe, argumento no lineal.	7-14 horas
<i>The Wanderer: Frankenstein's Creature</i>	2019	La Belle Games/ ARTE France	4º ESO	Intertextualidad con Romanticismo y narrador en primera persona no canónico.	2-4 horas
<i>Spirit of the North</i>	2020	Infuse Studio/ Merge Games	4º ESO	Estructura narrativa compleja e intertextualidad con mitología nórdica	5-8 horas
<i>The Last Campfire</i>	2021	Hello Games/ Hello Games	1º ESO	Elementos narrativos	7-10 horas

3.2.1. Primer nivel: 1º y 2º de Secundaria

En el primer nivel, correspondiente a 1º y 2º de ESO, se agrupan un total de 7 propuestas enfocadas en el aprendizaje de los contenidos propios de estos cursos: elementos narrativos básicos (espacio, tiempo, narrador, personajes y subtipos) y principales subgéneros narrativos (cuento, novela, leyenda y mito).

En primer lugar, destacamos el videojuego *Machinarium* (Amanita Designs, 2009), articulado en torno a una historia de rescate de tinte clásico que se reconstruye mediante historietas que remiten al pasado y trabajan, por tanto, la analepsis, de gran interés para estudiar el tratamiento que se hace del tiempo en una narración. *The Unfinished Swan* (Giant Sparrow, 2012), por su parte, elabora una propuesta innovadora donde en un mundo blanco el jugador debe lanzar manchas de pintura para configurar ante sus ojos una nueva realidad siguiendo la estructura de cuento clásico con especial hincapié en el desarrollo de la trama lineal de forma pausada. En *Planet of the Eyes* (Cococucumber, 2015), el jugador se introduce en la piel de un robot atrapado en un misterioso planeta, quien reconstruye su historia gracias al testimonio de su creador recogido en las cintas que encuentra, permitiendo así la elaboración de la trama de forma paulatina.

Figura 3

Fotograma del videojuego *The last campfire*



Por otro lado, *Seasons after fall* (Swing Submarine, 2016) sigue la estela de los cuentos de hadas, construyendo su narrativa mediante la voz de un narrador externo que ayuda a encontrar a los espíritus del bosque de forma sencilla y atractiva. *The first tree* (David Welhe, 2017) es una historia de tinte fabulístico donde el jugador encarna a una zorra del bosque que intenta encontrar a su familia perdida y, de forma paralela, en el mundo real, a un hijo que busca reencontrarse con su padre, lo que permite tener una doble lectura realidad-ficción para disertar tanto del tópico de la vida como camino, "*peregrinatio vitae*", y a la vez reconstruir la historia gracias a distorsiones temporales como la analepsis o la prolepsis.

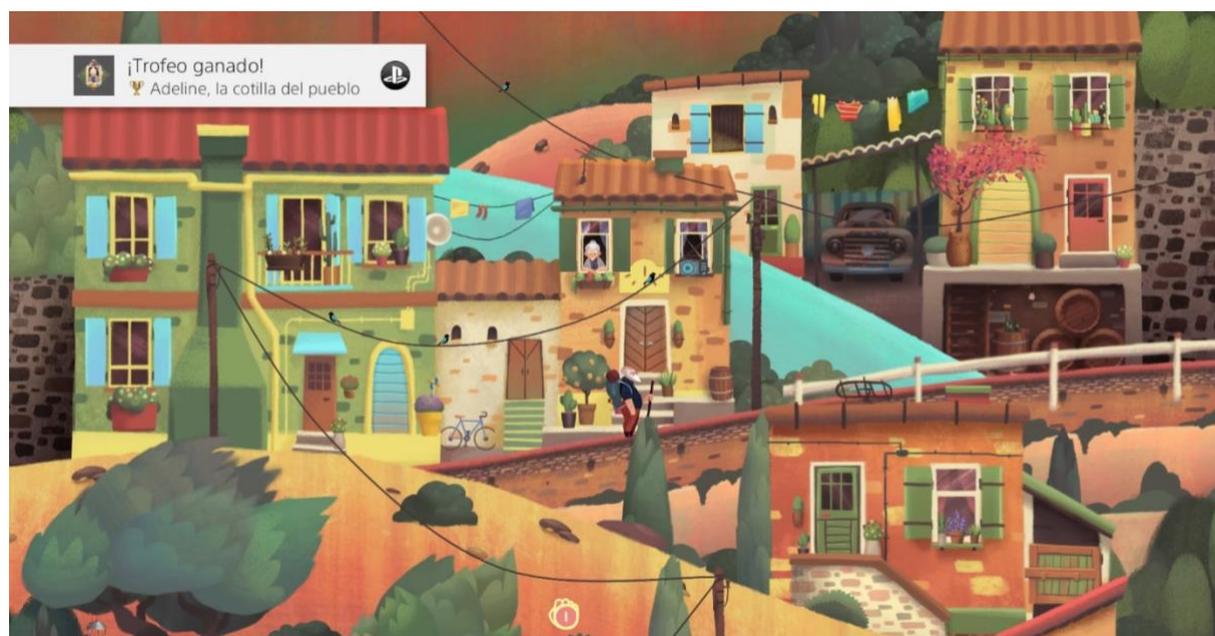
Finalmente, se propone *The last campfire* (Hello Games, 2021) (Figura 3), consistente en un juego de puzzles donde el personaje principal deberá encontrar almas perdidas para avanzar en su camino. Lo realmente interesante son las historias de esas almas que bien se dejarán ayudar o bien solo buscarán consuelo. El videojuego se estructura a partir de la acción de un narrador externo que se sirve de paratextos como mapas o canciones para completar la idea del viaje del protagonista.

3.2.2. Segundo nivel: 3º de Secundaria

El segundo grupo está conformado por 8 videojuegos recomendados para 3º de ESO. El contenido básico de este nivel se centra en la idea del viaje del héroe o monomito de Joseph Campbell (1949), relacionado con los contenidos literarios curriculares de la épica medieval y con la profundización en aspectos narrativos apropiados para esta etapa madurativa como pueden ser las estructuras no lineales ramificadas o arbóreas o la importancia de espacios, tiempos o narradores no canónicos.

Figura 4

Fotograma del videojuego *Old Man's Journey*



La primera propuesta es *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012), un simulador a pie en primera persona que explica la historia del lugar a medida que conocemos el espacio, desvelando la trama de forma progresiva y entendiendo la importancia del escenario como detonante narrativo. El escenario resulta fundamental también en *Journey* (ThatGame Company, 2012), donde toda la interacción se realiza en base a la música y a los cambiantes lugares por los que el jugador transita. Siguiendo el formato RPG o juego de rol caracterizado por combates estratégicos engarzados con elementos de los cuentos de hadas, encontramos *Child of light* (Ubisoft Montreal, 2014), título protagonizado por Aurora, una princesa que debe derrotar a la Reina Negra en un universo donde se dialoga en formato versal y donde será una princesa la que inicie su propio camino de la heroína.

Su propia aventura vivirá también el protagonista de *Old Man's Journey* (Broken Rules, 2017) (Figura 4) al recordar su vida a la vez que avanza en un camino físico y espiritual, de gran interés para trabajar la intertextualidad entre dos planos temporales y la voz de héroes no canónicos, tales como los personajes de avanzada edad. En el mismo sentido, *Figment* (Bedtime Digital Games, 2017) trabaja la figura del antihéroe, interesante para acercarla al aula como contraste con el mundo heroico en base a sus rasgos físicos y psicológicos. Asimismo, resulta relevante la propuesta de *Flipping Death* (Zoink Games, 2018) donde la muerte del personaje principal, lejos de ser el final, es el principio de su aventura en tercera persona donde el jugador debe ayudar en el mundo de los muertos para su resurrección en un camino del héroe inverso con tintes humorísticos.

Finalmente, en *Forgotton Anne* (ThroughLine Games, 2018) la estructura arbórea en función de las decisiones del jugador le traslada a un mundo semiabierto en el que el usuario encarna a la protagonista, quien debe decidir entre la disidencia o el gobierno con mano firme en una suerte de limbo al que van los objetos olvidados en el mundo real. Esta propuesta resulta especialmente significativa por la calidad de los diálogos de los personajes secundarios y la confluencia de las diferentes variedades socioculturales o diastráticas, las diversas formas de usar una lengua según el nivel de instrucción del hablante y de su consideración del idioma.

3.2.3. Tercer nivel: 4º de Secundaria

Se propone un total de 7 títulos para el tercer nivel, relativo a 4º de ESO. Son producciones de mayor complejidad relacionadas bien con obras de literatura universal o con la historia universal del siglo XX (que se estudia en el mismo nivel en la asignatura de Geografía e Historia). Unas estructuras narrativas más sofisticadas y la presencia de narradores no prototípicos caracterizan estas propuestas.

La primera de ellas, *Type:Ryder* (ExNihilo/ARTEFrance, 2013), permite conocer la historia de la escritura desde su génesis hasta el mundo conectado de la Red a través de un elemento tipográfico que transita por los distintos formatos, desde los incunables hasta la misma Web. De mayor complejidad es la propuesta de *The Stanley Parable* (Galatic Café, 2013) donde, a partir de la rutina anodina de un oficinista, se le coloca al usuario ante la tesitura de rebelarse contra el narrador y conseguir diferentes resultados según el nivel de sublevación, al más puro estilo *unamuniano*.

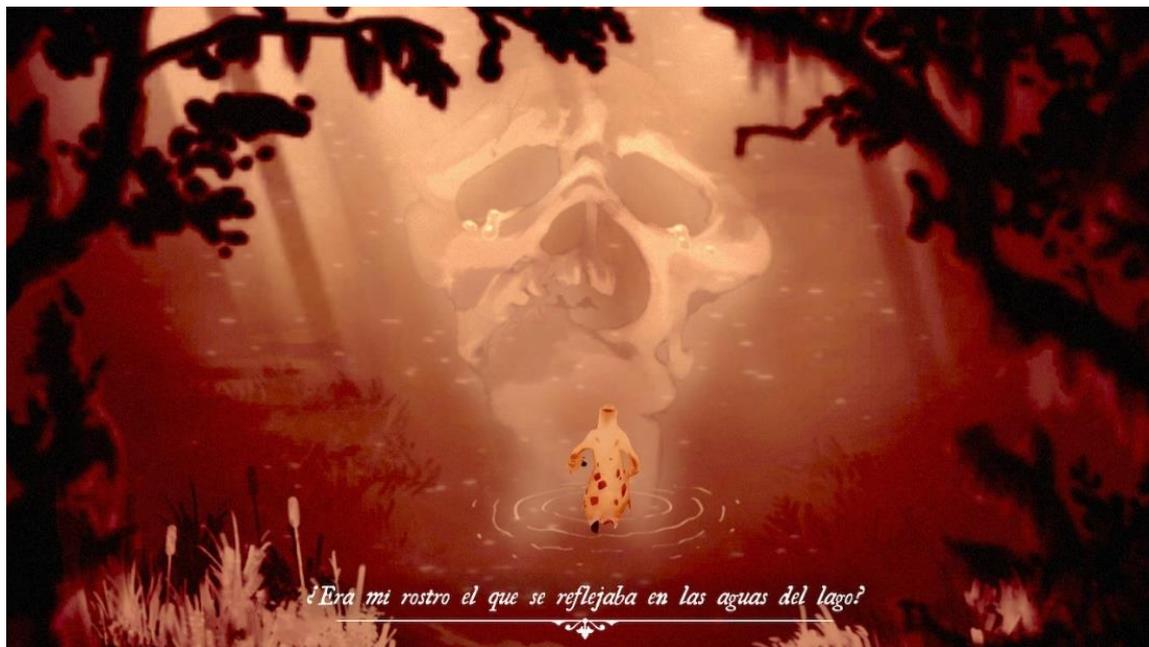
Bajo una perspectiva historicista se sitúa *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft Montpellier, 2014). Este título permite conocer las vivencias de los soldados europeos que participaron en la Primera Guerra Mundial a través de la voz de tres de ellos mediante paratextos y testimonios reales. Por su parte, *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) realiza un homenaje a la literatura donde, mediante un narrador autodiegético, el jugador puede reconstruir la historia de la familia Finch con una estructura arborescente y cerrada, al estilo de Gabriel García Márquez en *Cien años de soledad* (1982).

Gris (Nomada Studio, 2018) otorga un papel protagonista a los colores, reflejo de los diferentes estadios de la depresión en la que está sumida la protagonista. Ante la ausencia de diálogo, estos colores configuran la narración y guían la aventura. *The Wanderer: Frankenstein's Creature* (La Belle Games, 2019) (Figura 5) supone la resurrección del (eterno) mito de Mary Shelley desde el punto de vista de la criatura, a quien el jugador controla en primera persona y

que puede elegir de manera relativamente libre entre la venganza o la compasión en un entorno oscuro, triste y decadente

Figura 5

Fotograma del videojuego *The Wanderer: Frankenstein's Creature*



Por último, el intimista *Spirit of the North* (Infuse Studio, 2020) propone un itinerario narrativo a través de las interacciones con el escenario y con los recuerdos de otras culturas para reconstruir un relato no canónico mediante elementos visuales y sonoros con una ambientación que permite acercarnos al mundo de la mitología nórdica.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Este trabajo se suma a la discusión sobre las percepciones de la comunidad educativa con respecto al uso de los videojuegos como instrumento educativo. En general, la literatura científica muestra una visión favorable hacia la introducción de estas producciones en las aulas desde el alumnado y el profesorado (Martínez, 2019), así como desde la perspectiva de los estudiantes de Ciencias de la Educación (Aznar-Díaz et al., 2017). Sin embargo, resulta menos celebradora la consideración de los padres, quienes presentan una actitud significativamente menos optimista con respecto al uso de este instrumento (Sáez-López et al., 2015). En este ámbito, nuestro estudio pone de manifiesto la existencia de dos líneas de pensamiento de los docentes sobre el uso del videojuego en Lengua Castellana y Literatura. Aquellos que manifiestan una visión positiva defienden este instrumento como un recurso que podría ser aprovechado con el fin de activar el interés y la motivación del alumnado. El posicionamiento negativo se fundamenta en el desconocimiento, la falta de experiencia con la herramienta y, sobre todo, la importancia de enseñar literatura con textos tradicionales. Estas reticencias contrastan con los resultados de diversos estudios aplicados a otras asignaturas, que han confirmado el impacto positivo de la introducción del videojuego. Albarracín et al. (2017) y Capell et al. (2017) analizaron sus posibilidades docentes en la clase de Matemáticas. Su

potencial didáctico en la enseñanza de las Ciencias Sociales fue explorado por Rodríguez y Gutiérrez (2016) y por Delgado (2018). Los beneficios en la asignatura de Educación Física fueron demostrados por Gómez-Gonzalvo et al. (2018), mientras que los trabajos de Santiago (2018) observaron su impacto positivo en Educación Plástica y Visual. Por su parte, García y Raposo (2013) mostraron la existencia de videojuegos apropiados para la asignatura de Música, tales como *Wii Music*.

En esta investigación, aplicada al campo de la teoría literaria, los docentes entrevistados defienden la existencia de elementos de la teoría literaria —los recursos estilísticos, la articulación, la oralidad y la expresividad— que podrían ser trabajados con este instrumento en la etapa de Secundaria. Trabajos previos centrados en esta materia (aunque en ciclos inferiores) demostraron los efectos positivos de los videojuegos en la activación del proceso de lectura en alumnos de Primaria (Núñez-Pacheco et al., 2019). En el mismo sentido, Serna y Rovira (2016) mostraron que los videojuegos que se configuran como adaptaciones de novelas pueden favorecer el hábito lector al enriquecer los contenidos de estas obras literarias.

Nuestro trabajo evidencia que los docentes de Lengua Castellana y Literatura no están familiarizados con el sector del videojuego independiente. Por ello, resulta interesante esta primera aproximación al mundo del videojuego *indie* a partir del estudio de algunos títulos de referencia que pueden ser utilizados con fines educativos dado el sencillo manejo y la calidad artística de las producciones agrupadas bajo esta nomenclatura. Servirse de estas composiciones permitiría desarrollar de manera inferencial algunas competencias clave establecidas en el currículo, concretamente las relacionadas con lo literario, lo artístico y lo lingüístico, cristalizadas en la competencia en expresiones artísticas y culturales y la competencia lingüística. Algunos de los videojuegos analizados hacen que el alumnado no solo interprete y juegue con los elementos, sino que deba leer de manera directa intervenciones o elementos narrativos relevantes para la historia, mejorando así la competencia literaria y abriendo la puerta a otra manera de acercarse a la lectura. Otros títulos permiten entender el valor del arte y la importancia que tiene como lenguaje, así como provocar un diálogo sobre la subversión de una técnica artística determinada o el impacto que tiene una historia en función del modo en el que se elija narrar. A la vez, el análisis de los videojuegos a partir de sus elementos literarios y audiovisuales puede enriquecer a estudiantes y profesorado al hacer converger dos disciplinas —y, de manera análoga, dos materias curriculares— habitualmente separadas.

5. REFERENCIAS

Abt, C. C. (1987). *Serious games*. The Viking Press.

Acosta, C. y Bernal, M. (2019). Aplicación de los videojuegos en el ámbito educativo. *Revista vínculos*, 16 (1), 104-109. <https://doi.org/10.14483/2322939X.15465>

Albarracín, L., Hernández-Sabaté, A., y Gorgorió, N. (2017). Los videojuegos como objeto de investigación incipiente en Educación Matemática. *Modelling in Science Education and Learning*, 10 (1), 53-72. <http://dx.doi.org/10.4995/mse1.2017.6081>

- Area, M. y González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3 Noviembre), 15-38. <https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Aznar-Díaz, I., Raso-Sánchez, F., Hinojo-Lucena, M.A. y Romero-Díaz de la Guardia, J.J. (2017). Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *Educar*, 53(1), 11-28. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.840>
- Berrio, A. y Huerta, J. (1992). *Los géneros literarios: sistema e historia*. Cátedra.
- Callejo, M.J. y Viedma, A. (2005). *Proyectos y estrategias de investigación social: la perspectiva de la intervención*. McGraw-Hill.
- Capell, N., Tejada, J. y Bosco, A. (2017). Los videojuegos como medio de aprendizaje: un estudio de caso en matemáticas en Educación Primaria. *Píxel-bit. Revista de medios y educación*, (51), 133-150. <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i51.09>
- Carrubba, L. (2019). *Los juegos posibles. La creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas*. (Tesis Doctoral, Universitat de Barcelona). TDX. <http://hdl.handle.net/10803/667499>
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. McGraw-Hill.
- De Sousa, F., & Rasmussen, I. (2019). Productive Disciplinary Engagement and Videogames: A Teacher's Educational Design to Engage Students with Ethical Theories in Citizenship Education. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 14 (3-4), 99-116. <https://www.idunn.no/doi/10.18261/issn.1891-943x-2019-03-04-02>
- Díaz, N. (2018). *Los videojuegos como medio de aprendizaje, análisis de entornos gamificados* (Tesis Doctoral, UNED) E-spacio. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/tesisuned:Educacion-Ndiaz>
- Díaz-Delgado, N., Aparici, R., y García-Marín, D. (2018). Gamificación en espacios educativos. En: Aparici, R. y García-Marín, D. (Eds.), *Comunicar y educar en el mundo que viene* (pp. 129-147). Gedisa.
- García, M. F., y Raposo, M. (2013). Trabajando con videojuegos en el aula: Una experiencia con Wii Music. *Tendencias pedagógicas*, (22), 45-58. <http://bit.ly/3tYpbq2>
- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe.
- Gómez-Gonzalvo, F., Molina, P. y Devís-Devís, J. (2018). Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física. *Retos*, 34, 305-310. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.63440>
- Grande de Prado, M. (2018). Beneficios educativos y videojuegos: revisión de la literatura española. *Education in the knowledge society: EKS* (19), 15-35. <https://doi.org/10.14201/eks20181933751>

- Grayson, N. (2022). *The First Non-Valve Game On Steam Began With A Bad Kung Fu Movie*. Kotaku. <https://www.kotaku.com.au/2018/06/the-first-non-valve-game-on-steam-began-with-a-bad-kung-fu-movie>
- Keogh, B. (2015). Between Triple-A, indie, casual, and DIY. En Oakley, K., & O'Connor, J. (Eds.), *The Routledge Companion to the Cultural Industries* (p.152-162). Routledge.
- León, J., Delgado, M. (2019). *Revolución indie. La subversión cultural del videojuego*. Héroes de papel.
- Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana* 2019, 56(2). <https://doi.org/10.7764/PEL.56.2.2019.3>
- Méndez, L., y Lacasa, P. (2015). Los videojuegos, herramientas para el cambio. Un estudio desde la teoría de la actividad. *Electronic journal of research in educational psychology*, 13(2), 271-300. <https://doi.org/10.14204/ejrep.36.14099>
- Méndez, L. y Del Moral, M.E. (2015). Investigación e Innovación Educativa con Videojuegos. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 13(2), 211-218. <https://doi.org/10.14204/ejrep.36.15079>
- Núñez-Pacheco, R., Castillo-Torres, D., y Navarrete-Cardero, L. (2019). Videojuegos y literatura: Estudio de tres casos de intertextos hispanoamericanos. *Arte, individuo y sociedad*, 31 (3), 527-542. <https://doi.org/10.5209/aris.60884>
- Orihuela, J.L. y Santos, M.L. (1999). *Introducción al diseño digital: concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva*. Anaya Multimedia.
- Parada, Á., Raposo, M., y Martínez, M. E. (2018). ¿Mejorar la atención con videojuegos?: un estudio de caso. *Revista española de orientación y psicopedagogía*, 29 (3) 94-109. <https://doi.org/10.5944/reop.vol.29.num.3.2018.23323>
- Pérez, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (Tesis doctoral, Universidad Pompeu Fabra). E-Repository. <http://hdl.handle.net/10803/7273>
- Quesada, A. y Tejedor, S. (2016). Aplicaciones educativas de los videojuegos: el caso de World of Warcraft. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 48, 187-196. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2016.i48.12>
- Ramos Ahijado, S., y Botella Nicolás, A. M. (2016). La integración del videojuego educativo con el folklore. Una propuesta de aplicación en Educación Primaria. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 19(3), 115-121. <https://doi.org/10.6018/reifop.19.3.267281>
- Revuelta, F. I. (2004). El poder educativo de los juegos online y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. *Theoria*, 13(1), 97-102. <http://bit.ly/2Nlpz0E>

- Risberg, C. (2015). More than just a video game: Tips for using Minecraft to personalize the curriculum and promote creativity, collaboration, and problem solving. *Illinois Association for Gifted Children Journal*, 1, 44–48.
- Rodríguez, M., y Gutiérrez, D. (2016). Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos. *Revista iberoamericana de educación*. 72(2), 181-200. <https://doi.org/10.35362/rie722107>
- Rojo, T., y Dudu, S. (2017). Los “serious games” como instrumento cultural de empoderamiento y aprendizaje socio-laboral inclusivo. *Revista Fuentes*, 19(2), 95–109. <http://dx.doi.org/10.12795/revistafuentes.2017.19.2.07>
- Sáez-López, J.M., Miller, J., Vázquez-Cano, E. y Domínguez-Garrido, M.C. (2015). Exploring Application, Attitudes and Integration of Video Games: MinecraftEdu in Middle School. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 114-128. <https://www.jstor.org/stable/10.2307/jeductechsoci.18.3.114>
- Santiago, C. (2018). Espacio natural y videojuegos: una propuesta interdisciplinar desde geografía y educación plástica, visual y audiovisual en secundaria. *Arte y Movimiento*, (19). 41-50. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/artymov/article/view/4112>
- Serna, R., y Rovira, J. (2016). Aportaciones de los videojuegos a la Educación Literaria. XIV *Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria: investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*, 772-785. <http://hdl.handle.net/10045/59355>
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. UOC Business School.
- Wolf, M. J., Perron, B. (2003). *The video game theory reader*. Routledge.
- Zhao, Z., y Linaza, J. L. (2015). La importancia de los videojuegos en el aprendizaje y el desarrollo de niños de temprana edad. *Electronic journal of research in educational psychology*, 13(2), 301-318. <https://doi.org/10.14204/ejrep.36.14108>

Para citar este artículo:

García-Marín, D., y Llera-Sánchez, E. (2022). Videojuegos independientes en la enseñanza de teoría literaria. Percepciones docentes y potencial educativo. *EduTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (82), 149-166. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.82.2581>