

La minificción en juego: un reto escolar. *Literatura y juegos de rol: una propuesta didáctica basada en el minicuento* (2008). Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Sandra Bianchi
Buenos Aires, Argentina

Escuela y literatura constituyen un núcleo de vital preocupación para los estudiosos de ambas disciplinas. Su estatuto de “enemigos íntimos” implica un desafío y una puesta a prueba constante para los proyectos de lectura y escritura que promueven equipos de investigación universitarios, gubernamentales o de organizaciones sociales independientes relacionadas con la cultura y el libro.

Escuela y literatura son un par contradictorio, se atraen tanto como se rechazan, son eternos polos en conflicto en busca de una forma ideal, posible, que ilumine las zonas de contacto y disuelva sus diferencias.

La escritora y ensayista argentina Graciela Montes, refiriéndose a la literatura para niños y jóvenes en América Latina, reflexiona en su libro *La frontera indómita* (1999):

[...] La literatura está hecha de palabras y eso la complica con otros asuntos. Está atravesada por la lectura y por la escritura que son otra cuestión, cuestión central de la escuela. He aquí, una de las fuentes del malentendido. Ambas se ocupan de las letras y sin embargo, digámoslo una vez más, *la literatura es sapo de otro pozo*. No es una especie natural de la escuela, aunque sea bueno y extraordinariamente bueno que la escuela le haga un sitio. En el fondo, la literatura es una extraña, una forastera, una rara, nativa de otros campos. Muchos desentendimientos derivan de no reconocer este hecho, tan sencillo en el fondo,

de la diferencia. A la escuela la sorprende y la sobresalta la literatura, no sabe bien dónde ponerla, qué hacer con ella; a veces parece que la llevara en brazos como un paquete engorroso, trastabillando con él, dejándolo caer por cualquier sitio.

Y cuando esto ocurre, esa vitalidad inherente a la ficción se evapora, desaparece su eficacia estética, pierde el encanto.

En este sentido, para evitar la consabida y rutinaria escolarización de la literatura, el Grupo Himini –Grupo de Investigación en Hipermedia, Minificción, Literatura y Lenguaje– ha elaborado una propuesta que vincula a estos términos cuasioximorónicos mediante un trabajo novedoso que potencia el uso pedagógico de la minificción y los juegos de rol.

Este grupo de investigación, especializado en la producción de *software* educativo y en la exploración de nuevas didácticas para el aprendizaje de la literatura, desarrolla sus actividades en la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia y es coordinado por Henry González Martínez, profesor investigador de esa universidad.

El Grupo Himini presenta en este nuevo libro, *Literatura y juegos de rol: una propuesta didáctica basada en el minicuento*, el resultado de una investigación probada con el trabajo de campo. La experiencia se realizó en el nivel de educación básica primaria (grados cuarto y quinto) en dos instituciones educativas del Distrito Capital, las

escuelas Alemania Solidaria y Tomás Carrasquilla, durante 2004 y parte de 2005. Los grupos de niños con los que trabajaron (8 y 14 años) pertenecían a los estratos 1 y 2 (sus familias tienen poca cercanía con las prácticas de lectura y escritura) y se los considera representativos de los estudiantes colombianos de este nivel, en instituciones oficiales y urbanas.

El libro se divide en cuatro capítulos –“El contexto investigativo”, “Fundamentos epistemológicos”, “La propuesta pedagógica”, “Conclusiones y recomendaciones”– en los que, más allá de contar, mostrar y compartir la experiencia realizada, se abren caminos para la reflexión y el debate y, sin duda, para estimular la pasión docente y relanzar esta iniciativa en otras realidades escolares.

Desde las páginas iniciales, dedicadas a describir y analizar el panorama de la educación colombiana, los autores se ocupan, entre otras variables, de detallar las prácticas de enseñanza, los planes de estudios y los contenidos curriculares y de poner en cuestión la dificultad ya anunciada: “¿qué enseñar en literatura? Y una pregunta aún más compleja: ¿es posible enseñar literatura?” (p. 24). Este tópico, evidentemente fundamental en todas las latitudes, se retoma en el capítulo siguiente y se desarrolla en el apartado: “Didáctica de la literatura” –el cual a la luz de las polémicas consideraciones de Serge Dubrosky– afirma que la literatura no se enseña, puesto que un curso sobre poesía, por ejemplo, no permite escribir poemas, mientras que una clase de matemática proporciona al alumno la capacidad para calcular. El planteamiento y las conclusiones pertinentes dan paso a la perspectiva en la que se funda esta propuesta, la didáctica dialógica, basada en la teoría de Mijail Bajtín –la dimensión polifónica del texto y la figura del docente-guía, interlocutor–, apoyada en las teorizaciones de Joseph Huizinga y George Gadamer sobre el valor del juego en la vida y, en este caso, aplicado a la enseñanza. El objetivo que destaca el Grupo Himini es:

Crear las condiciones para comprender y disfrutar la literatura, por medio del proceso dialógico de interacción. En el caso de la interacción escolar con la obra literaria, puede concebirse como un acontecimiento del diálogo estético y de saberes, que se escenifica en el aula de clase, espacio dialógico que convoca a múltiples voces: la del profesor, los estudiantes, los textos que están

dotados de un lenguaje vivo impregnado de resonancias vocales, –las voces de la cultura– que trascienden el aula y son cada día más diversas (p. 55).

El Grupo encuentra en el dialogismo la vía apropiada para reestablecer el depreciado diálogo –valga la redundancia– entre la escuela y la literatura.

Si bien el minicuento se ha instalado, y con creciente interés, en el campo cultural contemporáneo, sus posibilidades de exploración pedagógicas son incipientes, pues “pocas son las investigaciones y reflexiones docentes que se refieren a una didáctica del minicuento” (p. 59). El Grupo Himini recurre a diversos ambientes de aprendizaje, en aulas tradicionales e hipermediales, para trabajar con esta modalidad textual.

La minificción, aliada con los juegos de rol para la creación de textos narrativos, es el vehículo para experimentar y construir el proceso de aprendizaje literario: la imaginación, lo lúdico y el conocimiento serán parte de una actividad significativa en la que alumnos y docentes se constituyan en actores de este proceso.

La experiencia que se presenta se llama El secreto de Kadón, un juego de rol inspirado en las leyendas épicas propias del *fantasy*. El juego fue concebido para fomentar el aprendizaje literario durante un semestre.

El hechicero Kadón, ayudado por los feroces Tradoths (oponentes), ejerce el dominio gracias al saber universal del *Damnum*, libro sagrado, que le disputará el héroe (estudiante), dotado por el gran poder de la palabra y ayudado por el Hada Azul (docente) que le aconsejará cómo utilizar su imaginación creadora. El héroe enfrentará los obstáculos que amerita el género, que en este contexto son los diversos retos de comprensión y producción literaria.

El juego está diseñado por niveles y cada uno se desarrolla a modo de aventura. Es importante destacar la función del docente:

El maestro se constituye en un interlocutor dialógico que interviene en condiciones más exigente que las del estudiante para el éxito de la aventura estética. Al desempeñar el rol del guía espiritual o master, su función no solo se justifica en la dinámica propuesta por el juego sino en la sabia retroalimentación

en torno a la comprensión y producción de texto estético verbal que pueda brindar a los estudiantes (p. 75).

En cada reto, el estudiante pone en juego sus competencias y transita por diversas etapas: la familiarización con la teoría del minicuento (etapa de comprensión teórica), la producción guiada (comprensión textual) y la creación de un minicuento (producción autónoma).

El libro presenta el análisis de cada nivel en el que se describe el trabajo de lectura y escritura y el instructivo que los estudiantes debieron resolver.

A medida que los estudiantes avanzan, reciben nuevos retos -enunciados con un lenguaje al estilo épico- para mantener el interés por la aventura. Con las diversas actividades obtienen un puntaje, continúan con propuestas de trabajo grupal e individual, interactúan con sus pares y con el docente guía, quien brinda consejos para rescribir y reflexionar sobre sus equivocaciones y aciertos. De manera lúdica, se apropian de la forma literaria con la que trabajan, se sienten protagonistas y se afianzan en el juego de rol.

El primer nivel es El bosque de los enigmas: el Hada Azul pide al héroe que busque tres pergaminos, que son fichas que contienen la teoría, estructura y características del minicuento, enunciadas en forma amena, clara y amigable. También le indica qué reto debe solucionar, estos retos son los ejercicios de aplicación, enunciados en forma de enigma. Por ejemplo, “Enigma n.º 3: De la minificción/ su origen has de decir/ si en verdad quieres seguir” (p. 84).

La posada de los tahúres y La gruta de los pergaminos son niveles de aproximación al minicuento. Las fichas contienen una pequeña antología de breves, que los alumnos deben leer y elegir para responder nuevos retos. Por su trabajo de análisis y comprensión, reciben un puntaje que los va ubicando en diversos clanes según sus competencias (Fiordos Azules, Gnomos del Bosque, Duendes del Valle, Trolls del Agua, Trolls Lunares). También reciben una ficha de retroalimentación, no sólo para mejorar su trabajo, sino también con instancias de aliento y motivadoras.

Pasadas estas primeras etapas, los investigadores registran no sólo un adelanto en la comprensión lectora, sino también un enriquecimiento en la producción textual de los alumnos con sus aportes

personales, incipientes o más desarrollados, según el caso, a partir de la liberación y estímulo del juego con la imaginación creadora. Los textos se van complejizando y el alumno adquiere las competencias necesarias para ingresar en los mundos posibles de la literatura.

El cuarto y quinto nivel, El valle de la muerte y El valle de la fantasía, respectivamente, orientan la producción guiada de textos, a partir de otros minicuentos. La propuesta diseñada por el grupo de investigación combina varias operaciones. En cuanto al rol, el héroe-estudiante debe seguir las coordenadas que le indica el diario de un antiguo guerrero, por cuanto los retos activan el despliegue de nuevas competencias, pues deberá fortalecer el trabajo con la narración concentrando los significados en enunciados breves. A la vez que el alumno soluciona el instructivo debe ir trabajando en la construcción de su autonomía literaria con el sostén de los contenidos teóricos y procedimentales que regula el maestro.

La temática del corpus de los minitextos en el cuarto nivel consiste en historias de fantasmas o situaciones que provocan asombro y extrañamiento, para colaborar con la creación del clima motivacional. En el quinto, se trata de horóscopos, poemas, epígrafes, oraciones desordenadas y recursos similares. El objetivo de esta etapa se alcanza cuando los estudiantes adquieren las habilidades que les permiten acercarse a la estructura y la estética del género.

El sexto nivel, El monte de los laberintos, es el refuerzo en la producción guiada y los retos diseñados con estrategias lúdicas que invitan a jugar con el lenguaje. Los estudiantes enriquecen su léxico y el uso de la lengua con finalidad estética.

En el séptimo y último, El castillo del dragón, se ponen a prueba los conocimientos adquiridos para finalmente alcanzar la producción autónoma de minicuentos. No se aplican instructivos, pero les indican la creación de una historia enmarcada en las características trabajadas, se recuerdan los elementos funcionales del género y se aconseja sobre la finalidad y el destinatario del texto a crear. Sobre todo, se estimula en los alumnos la toma de conciencia del proceso creativo que van a experimentar, el protagonismo que tendrán en un acto comunicativo en el que su rol será el de autor.

Es interesante destacar que este libro ofrece al lector la antología de textos seleccionados, se

transcriben ejemplos de las producciones de los alumnos en las distintas fases, acompañados de las fichas reales de seguimiento, y en el cual se leen las observaciones, los puntajes obtenidos, la evolución de los alumnos y como colofón, un anexo con una tabla de seguimiento que propone una visión global del proyecto.

Las consideraciones finales que hace sobre su trabajo el Grupo Himini, respecto de los resultados positivos y los aspectos a mejorar en una futura implementación, se amplían con las reflexiones sobre otro foco problemático en la enseñanza de la literatura: la evaluación. En esta instancia pedagógica, el producto final debe ser valorado en consonancia con la adquisición de las herramientas discursivas, el desarrollo del goce estético y el juego.

El recurso fundamental que implementan es la ficha de retroalimentación, instrumento que, mediante diversa retórica (saludos, recomendaciones, exhortaciones), mantiene el tono épico del juego de rol y es percibido por el participante-estudiante como un canal que lo vincula con su guía-maestro, quien lo orientará en la aventura y en la producción escrita. Las partes en que se divide esa ficha, se concentran en movilizar la autoestima del alumno, hacer el seguimiento personal en cuanto a las competencias cognitivas y fortalecer la interacción grupal.

La experiencia pedagógica narrada y descrita en este libro abre una “nueva pestaña” en la programación de los referidos avatares entre escuela y literatura. Evitando los discursos que prescriben el deber ser, que ofrecen fórmulas que dejan al lector con interrogantes sobre cómo llevar a la práctica escolar las premisas que postulan, el equipo Himini

expone la praxis desarrollada con generosidad y despojado de metalenguaje oscuro. Junto con la enunciación de los aspectos teóricos y procedimentales, presenta el paso a paso del proceso y abre su caja de herramientas para que esta propuesta didáctica pueda replicarse.

La concepción de este proyecto instala al docente y al alumno en una saludable puesta en abismo. El trabajo con la ficción se realiza en capas superpuestas: con los contenidos (los minicuentos a leer y escribir), con los roles (el héroe y el hada otorgan a la jerarquía institucional un vínculo más cercano y empático), y con la dimensión imaginaria del mundo creado (el relato de El secreto de Kadón).

El juego, por su parte, organiza una narrativa, que con sus recurrencias y hallazgos se convierte en una práctica intensamente transformadora en el contexto escolar.

Otros aspectos significativos a la hora de renovar pactos entre la literatura y la escuela son la energía y el estímulo que se movilizan con el relato de esta experiencia, ese plus intangible y necesario para asumir la tarea de enseñar, que deriva de la creatividad de la propuesta.

De este modo el Grupo Himini –precursor en el diseño y transferencia del trabajo pedagógico con esta modalidad textual– repone al proceso de construcción del aprendizaje en torno a literatura, la naturaleza que nunca tendría que opacarse: el deseo de leer, el placer de la ficción, la seducción de la escritura.

La grieta para atravesar fronteras ha sido creada una vez más con El secreto de Kadón. El universo de la minificción invita, sólo falta animarse a jugar. Y a retar paradigmas.