

Investigadores de la USAL validan los videojuegos como recurso pedagógico en el ámbito educativo preuniversitario

El Ministerio de Educación y Formación Profesional visibiliza en un libro de distribución gratuita el trabajo del grupo de investigación "TePPeL", dirigido por el profesor del Departamento de Literatura Española e Hispanoamericana Daniel Escandell Montiel

El estudio de la Universidad de Salamanca ofrece propuestas didácticas concretas para las aulas de Primaria y ESO de acuerdo a la LOMLOE con videojuegos reales acompañados de dossieres didácticos para el docente

28/02/2023 Comunicación Universidad de Salamanca



A pesar de la controversia social que suele acompañar a su uso, la mayoría de autores coinciden en que los videojuegos, aplicados de forma correcta, pueden constituir un elemento incentivador del aprendizaje en los jóvenes con infinitas posibilidades en el ámbito de la enseñanza.

En este contexto, el Grupo de Investigación Reconocido de la Universidad de Salamanca "Tecnología y poder en el pensamiento y las letras" (TePPeL), dirigido por el profesor del Departamento de Literatura Española e Hispanoamericana Daniel Escandell Montiel, publicó recientemente el libro "El videojuego como recurso pedagógico" en el que se revisa ampliamente su utilidad y beneficios educativos en las aulas preuniversitarias.

El volumen, publicado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional y distribuido gratuitamente en formato abierto a través de su web, ofrece un "estudio riguroso sobre el videojuego como medio de pleno derecho en el ámbito educativo preuniversitario, acompañado de dossieres didácticos que los docentes de Primaria y Secundaria puedan trasladar a las aulas", explica Escandell a Comunicación USAL.

La obra está estructurada en dos grandes bloques y brinda, en una primera parte, cinco estudios que "recogen investigaciones sobre los videojuegos como elementos educativos desde enfoques interdisciplinares, como la educación artística (plástica y musical), la ética, la perspectiva de género y los estudios literarios". El segundo bloque ofrece cinco propuestas didácticas concretas, "concebidas ya para la LOMLOE y empleando videojuegos reales, seleccionados pensando en el contexto de las aulas tanto por sus contenidos como por sus requisitos técnicos", subraya el profesor.

La coordinación del libro, cuya totalidad de capítulos está firmada por miembros del Estudio salmantino y está orientado a las aulas de Primaria y Secundaria en el marco de la LOMLOE -además de a investigadores en nuevos medios y educación- corre a cargo, también, de Javier Merchán Sánchez-Jara, responsable del GIR de la USAL "DIDEROT. Didácticas digitales de la expresión musical y las artes performativas", coautor del volumen.

Videojuegos en la educación, rompiendo prejuicios

Escandell Montiel destaca que el estudio, segunda colaboración del grupo con el Ministerio de Educación y Formación Profesional tras el exitoso proyecto de podcast de acompañamiento docente de ESO y Bachillerato "Otra Onda", ha supuesto una "oportunidad magnífica" para seguir trabajando en abrir los horizontes de la educación y terminar definiendo a los videojuegos como, "un medio lleno de posibilidades que crece muy rápidamente". Hoy en día el panorama es amplísimo y "nadie debería seguir anclado en prejuicios de hace décadas".

De hecho, "como medio, cuentan todo tipo de historias y se expresan en todo tipo de ejecuciones artísticas y lúdicas. Podemos hacer con ellos tantas cosas como con la música, el cine, el cómic o la literatura, si no más", incide. Investigar en ello e ir más allá para ofrecer propuestas a los docentes que puedan encontrar ya su hueco en las aulas con el marco de la LOMLOE "ha sido enriquecedor para nosotros y confiamos en que lo sea también para profesores y alumnos", concluye.

Proyecto "Exocanónicos" y GIR TePPeL

La publicación es fruto de los últimos resultados obtenidos por el GIR en el marco de su proyecto "Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI", financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación para el periodo 2020-2023 y que ya ha dado origen a otras múltiples acciones como congresos, seminarios, simposios, materiales didácticos y colaboraciones internacionales en Europa y América. Además de relevantes publicaciones académicas en otros ámbitos de estudio además del de los videojuegos.

De hecho, entre los intereses principales del GIR está el estudio de la relación entre las tecnologías, las humanidades y la sociedad como pilares de las relaciones de poder (y sus fricciones) en el mundo contemporáneo. Cabe destacar que, en las diferentes acciones de investigación emprendidas, participan otras universidades españolas como la de Oviedo, Complutense de Madrid y Málaga y las extranjeras Dalarna University (Suecia) y la Universidad de California Berkeley (EE.UU.).

Asimismo, el objetivo principal del proyecto "Exocanónicos" es explorar los contextos que generan la expulsión de autores, obras y/o corrientes estéticas de los centros de poder que se asocian con la constitución de los cánones de referencia, principalmente dentro de la escritura en lengua española del siglo XXI.

Esto ha llevado al GIR de la USAL a estudiar formas literarias contemporáneas como las escrituras digitales, aspectos sociocríticos de múltiples autores y los contenidos y temáticas de sus obras, entre otros aspectos, dando origen a otras relevantes publicaciones académicas como los libros "Augusto Monterroso, centenario (y otras ficciones)", que aborda la obra del autor hondureño y su impacto hasta la literatura actual, y "Escrituras hispánicas desde el exocanon", que persigue abrir nuevos frentes y marcos teóricos con los que abordar el análisis del complejo panorama actual de la literatura.



Miembros de los GIR TePPeL y DIDEROT coautores de la publicación y Daniel Escandell Montiel, investigador principal

Augusto Monterroso en el centenario de su nacimiento

Coordinado por Francisca Noguero Jiménez, Daniel Escandell y Sheila Pastor, combina el estudio literario más actual con el homenaje y la creación literaria centrados en la figura del escritor hondureño en el reciente centenario de su nacimiento, además de constituir un hito de referencia en relación con estado actual de los estudios literarios sobre su obra, en particular, y sobre la minificción en términos generales.

De interés tanto para académicos como para el público general y los escritores de la esfera de la minificción, está editado por Reichenberger, prestigiosa editorial alemana reconocida mundialmente en el ámbito del hispanismo y la editorial nº10 (Q1 2022) en el índice SPI (editoriales extranjeras), área de Lingüística, Literatura y Filología.

Está estructurado en tres bloques, la sección de estudios sobre Monterroso y su obra incluye los trabajos de once americanistas de primer nivel procedentes de universidades tan prestigiosas como Stanford University (EE.UU.), KU Leuven (Bélgica), Università Cattolica del Sacro Cuore (Italia) o UACM (México), además del prólogo de la reputada catedrática de la USAL Francisca Noguero.

El bloque central recoge testimonios y semblanzas de Monterroso por prestigiosos escritores como, el poeta Marco Antonio Campos, la novelista y académica Margo Glantz y la traductora y poeta Bárbara Jacobs (los tres desde México), el autor hondureño Víctor Ramos y el narrador español Hipólito Navarro.

La sección creativa ha recogido una treintena de microcuentos firmados por autores de múltiples generaciones y países como tributo a Augusto Monterroso. Entre los nombres destacados, por países, figuran Irene Reyes, Julia Otxoa y Ginés S. Cutillas (España); Luísa Valenzuela, Andrés Neuman y Ana María Shua (Argentina); Guillermo Bustamante, Nana Rodríguez y Allx Trujillo (Colombia); Pia Barros, Lilian Elphick y Diego Muñoz (Chile); Diana Grijalva, Marcel Fernández y Laura Elisa Vizcaino (México); Fernando Iwasaki, y Félix Terrones (Perú), o Gabriel Jiménez Emán (Venezuela).



Sheila Pastor junto a la coordinadora del estudio sobre Augusto Monterroso, Francisca Noguero Jiménez

Escrituras hispánicas desde el exocanon

Publicado en los últimos meses de 2022 y presentado en el último congreso del proyecto, se trata de un volumen estrictamente académico que ofrece una serie de estudios sobre la literatura exocanónica, es decir, aquella que ha escapado o ha sido expulsada de los centros de poder de la cultura dominante por diferentes razones.

La obra está editada en la colección "Nuevos Hispanismos" de la prestigiosa editorial Iberoamericana-Vervuert, reconocida mundialmente en el ámbito del hispanismo y caracterizada por acoger algunos de los estudios más novedosos y trascendentes de la investigación sobre la literatura en español.

Asimismo, se concibe como un acto de reivindicación de una selección de autores y obras (necesariamente corta, pero representativa) de las corrientes creativas más actuales de la literatura en lengua española y construye un corpus heterogéneo de obras que trasciende la literatura tradicionalista para abordar también textos digitales, exploraciones textuales o incluso exposiciones.

Cuenta con una serie de capítulos producidos íntegramente por miembros del proyecto de investigación cubriendo cuestiones como la ludonarrativa, el altermodernidad, el transbarroquismo o la after-theory a través de figuras como Pedro Casariego, Mónica Ojeda, María Sonia Cristoff y Daniela Bojórquez, entre otros.

Referencias:

"El videojuego como recurso pedagógico" está desarrollado por los investigadores Daniel Escandell Montiel, Miriam Borham Puyal y Manuel Santana Hernández del GIR TePPeL; y Javier Merchán Sánchez-Jara, Beatriz Escribano Belmar y Sara González Gutiérrez del GIR DIDEROT.

El proyecto "Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI", financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación para el periodo 2020-2023 con el identificador PID2019-104957GA-I00. Web: <https://exocanon.usal.es>

El equipo del proyecto está integrado por (en orden alfabético; se indica la universidad cuando no son miembros de la USAL): Jara Calles Hidalgo (Dalarna University), Borja Cano Vidal, Javier García Rodríguez (Universidad de Oviedo), Álvaro Llosa Sanz (Universidad de Oslo), José Manuel Lucía Megías (Universidad Complutense de Madrid), Javier Merchán Sánchez-Jara, Vicente Luis Mora (Universidad de Málaga), José Antonio Paniagua García, Marta Pascua Canelo, Sheila Pastor Martín, Vega Sánchez Aparicio, Manuel Santana Hernández y Alex Saum-Pascual (Universidad de California, Berkeley).

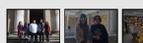
MÁS INFORMACIÓN:

Persona de contacto	Daniel Escandell Montiel, investigador principal del GIR TePPeL y profesor del Departamento de Literatura Española e Hispanoamericana de la Universidad de Salamanca
Email	danielescandell@usal.es

COMPARTIR EN:



IMÁGENES RELACIONADAS



TAGS:

Universidad de Salamanca |
videojuegos | Educación |
recurso pedagógico |
ámbito educativo preuniversitario |
GIR TePPeL | GIR DIDEROT |
Proyecto Exocanónicos |
Ministerio de Educación y Formación Profesional |
Primaria | Secundaria

SÍGUENOS EN LAS REDES SOCIALES:

Tweets de @usal



BUSCADOR

Por palabras clave:

Desde:



Hasta:



BUSCAR

LAS NOTICIAS MÁS LEIDAS:

- La Universidad de Salamanca entrega las distinciones al personal...
- La "mejor hematóloga" del mundo pronuncia la lección magistral e...
- Las investigadoras de Castilla y León muestran en la Universidad...
- La USAL refuerza su plantilla completando la oferta de empleo pa...
- Más de 300 alumnos latinoamericanos y europeos participan en los...