

LapiZArr@

Suplemento de Educación

Jara Calles Hidalgo, Borja Cano Vidal, Javier García Rodríguez, Álvaro Llosa Sanz, José Manuel Lucía Megías, Javier Merchán Sánchez-Jara, Vicente Luis Mora, José Antonio Paniagua García, Marta Pascua Canelo, Sheila Pastor Martín, Vega Sánchez Aparicio, Manuel Santana Hernández y Alex Saum-Pascual son los miembros del proyecto de investigación universitario «Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI», dirigidos por Daniel Escandell desde la Universidad de Salamanca.



Parte de los integrantes del equipo de investigación de la USAL del proyecto de «Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI». | Cedita

B. Blanco García

«Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI» es el proyecto llevado a cabo por la USAL junto a las universidades de Oviedo, Complutense de Madrid y Málaga, además de Dalarna University, Universidad de Oslo y Universidad de California. El equipo, formado por el grupo de investigación de Tecnología y Poder en el Pensamiento y las Letras, está dirigido por el profesor Daniel Escandell como investigador principal.

El objetivo principal del proyecto es «explorar los contextos que generan la expulsión de autores, obras y 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», resumen Escandell. En ese sentido, el equipo ha estudiado formas literarias contemporáneas, como las escrituras digitales, junto a los aspectos sociocríticos de múltiples autores, los contenidos y las temáticas de sus obras.

Uno de los resultados principales de este estudio se centra en la

La tecnología y lenguaje de los videojuegos se abren camino como herramienta educativa

Un equipo de investigación de la USAL estudia los márgenes de la literatura actual

El equipo de este proyecto universitario está liderado por Daniel Escandell

propuesta del videojuego como recurso pedagógico, que se recoge en un libro, publicado por el Ministerio de Educación y distribuido de manera abierta en su web.

Dos grandes bloques componen esta publicación. Por un lado, se ofrecen cinco estudios que recogen investigaciones sobre los videojuegos «como elementos educativos desde enfoques interdisciplinares, como la educación artística, la ética, la perspectiva de género y los estudios literarios», se enumera. En un segundo bloque se aglutinan cinco propuestas didácticas —ya desarrolladas al calor de la Lomloe— empleando videojuegos reales, «pero seleccionados, pensando en los contextos de las aulas, tanto por sus contenidos como por sus requisitos técnicos». De esta manera, se ofrece un estudio rigu-

roso sobre el videojuego «como medio de pleno derecho en el ámbito educativo preuniversitario, seguido de dossieres didácticos que los docentes de Primaria y Secundaria puedan trasladar a las aulas», invitan.

Para el equipo, «colaborar con el Ministerio de Educación y Formación Profesional es una oportunidad magnífica para seguir trabajando en abrir los horizontes de la educación», valora, al tiempo que considera que los videojuegos son un medio «lleno de posibilidades» y que nadie debería «seguir anclado en prejuicios». Este medio «cuenta todo tipo de historias y se expresa 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», comparan.

Las otras dos vías que se han investigado desde este proyecto se centran en dos nuevas publicaciones. Una de ellas está dedicada al escritor hondureño Augusto Monterroso, con estudios sobre el autor, testimonios y semblanzas por parte de prestigiosos literatos y una colección de microcuentos de autores de diferentes generaciones.

La tercera pata del proyecto de investigación se centra en otro libro, titulado «Escrituras hispánicas desde el exocanon», centrado en una serie de estudios sobre esa literatura que ha escapado o ha sido expulsada de los centros de poder de la cultura dominante por diferentes razones.

En definitiva, un completo estudio con varias ramificaciones y el nexo común del lenguaje actual, su evolución y su aplicación.