
Crònica de la sessió (18/02/2021)

“Jugar la ficció. El
vídeojoc com a
forma de cultura en
l’educació literària
de la infància i la
joventut”

Lucas Ramada Prieto



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació
Centre de Recursos Pedagògics Específics
de Suport a la Innovació i la Recerca Educativa

cesire*

Connecta't a la Recerca

APROPEM LA RECERCA EDUCATIVA A LES AULES



Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació
Centre de Recursos Pedagògics Específics
de Suport a la Innovació i la Recerca Educativa

cesire*

Assistents

Hi assisteix professorat d'educació infantil, primària i secundària.

Nombre d'assistents: 39 persones

Dinàmica de la sessió

Es presenta el ponent i va fent la seva presentació a través d'un powerpoint. Demana que les persones assistents intervinguin en el moment que vulguin fer-li una pregunta, puntualització, aclariment, aportació, etc.

Continguts de la sessió i desenvolupament de la sessió.

La sessió s'inicia amb la presentació del ponent per part de la Montserrat Peláez del CESIRE.

El ponent es presenta compartint amb tothom els tres grans pilars de la seva formació i per què li apassiona el món de l'ensenyament, la literatura i els videojocs:

- a) El primer pilar ha estat la seva mare, docent d'educació infantil i, actualment de primària, i que avui és la directora de l'[escola Fray Pablo de Colindres](#) on ell va estudiar.
- b) El segon el seu amor per la literatura i els estudis literaris i la filologia.

- c) El tercer la seva admiració per la professora [Teresa Colomer](#) a la qual coneixia a través de les lectures d'educació literària que feia la seva mare. Va venir a Barcelona per conèixer-la i fer el màster d'investigació didàctica de la UAB.

Per a ell és prioritària la mirada d'aula, la connexió amb la realitat de la comunitat educativa i partir de l'aula per poder fer recerca i fer-ne una retroalimentació.

També porta molt de temps dedicant-se a la investigació i ha fet el doctorat en didàctica de la llengua i la literatura; investiga sobre mediació literària amb infants i joves; té molt clar que és la vida escolar; les seves investigacions van de les aules a la investigació, de la biblioteca a la investigació, etc. Destaca la importància de la mediació en l'aprenentatge i de no perdre de vista la vida d'aula.

En aquesta xerrada parlarà de què és la ficció digital infantil i juvenil i per què importa.

Què és un bon lector?

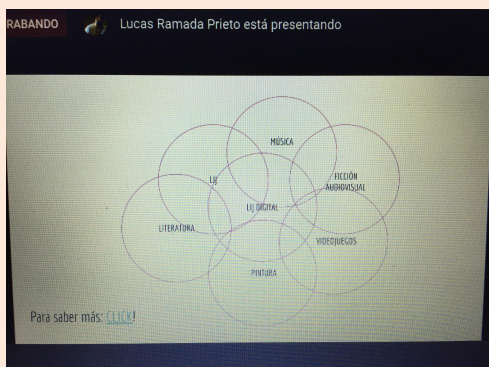
Sovint es té una visió romàntica de què vol dir ser un bon lector o lectora i s'associa amb una imatge d'algú llegint davant la xemeneia, assegut en un sofà, etc. Actualment el lector també apareix com el robot protagonista la pel·lícula Curtcircuit, [Johnny 5](#), que només és capaç de descodificar un text, de llegir un munt de papers ràpidament i passa d'una lectura a una altra.

El ponent cita a Martina Fittipaldi, al final de la seva tesi doctoral [Què han de saber los niños sobre literatura](#) parla de les diferents dimensions de la competència lectoliterària.

També destaca les aportacions en aquest camp de Teresa Colomer ja que recull les dimensions d'aquesta competència o línies de progrés.

El concepte de literatura que proposa presenta la literatura com un espai personal, en què el lector sent que les obres que llegeix formen part de la seva vida. I el conjunt de competències, habilitats, que defineixen el lector és molt variada. Tan necessari és saber interpretar una novel·la, com compartir una lectura amb altres persones, és a dir, participar del fet socialitzador que implica compartir aquests textos, saber on és la biblioteca del barri, ser conscient o conèixer com funciona el circuit comercial (no totes les editorials són iguals), etc.

Fa un recorregut per les definicions de literatura partint d'Aristòtil que la defineix com la imitació d'allò possible a través de la paraula, seguint amb els trobadors i destacant la representació del jo líric i el paper de la música fins arribar als nostres temps i el rap. Destaca que la literatura no és només la paraula sinó moltes altres coses.



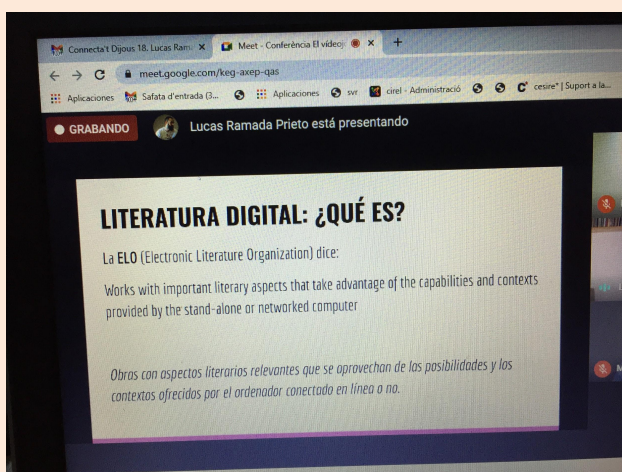
La literatura digital

Introdueix a partir d'aquí el concepte de literatura electrònica, amb un exemple de ciberpoesia o poesia digital. Mostra Dakota, creació artística que mostra una successió de paraules en què es construeix poesia amb un moviment temporal i acompanyat amb música i que vol provocar en el receptor un efecte molt concret: vivenciar el que diu a través de l'acceleració per incomodar. Per tant es tracta de partir de la paraula però no fer literatura només amb la paraula.

Incideix en el fet que també és important la literatura sense paraules, sobretot a la literatura infantil: literatura in absentia, sense la pròpia lletra. No n'hem de menysprear la seva importància. I també destaca el paper dels àlbums il·lustrats.

L'interpret crític

El ponent introdueix el concepte de intèrpret crític. Què entenem per intèrpret crític? Destaca la importància del context i la complexitat de la textualitat contemporània. El lector actual llegeix en un context multimodal, viu en un context multimodelitzat.

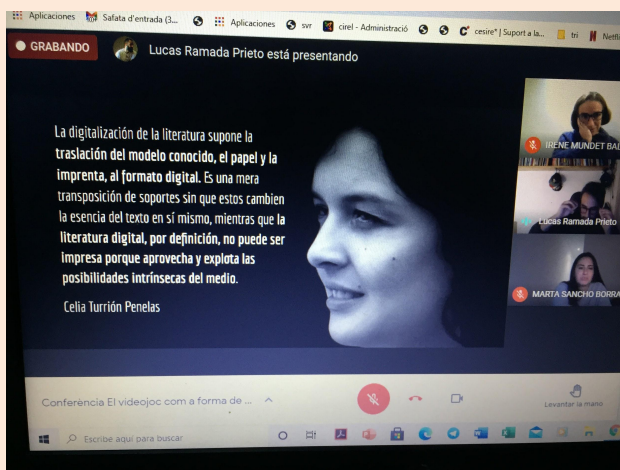


Què entenem per ficció digital infantil i juvenil?

Destaca que els humans volem posar etiquetes i tenir-ho tot ordenat, i la literatura no és una excepció. I no sempre és possible, el món no és així. Per tant, que entenem per ficció digital infantil i juvenil?

La literatura digital infantil no existeix, utilitzem però el terme “ficció digital” com un terme paraigües, que fem servir per obres amb aspectes literaris rellevants que s'aprofiten de les possibilitats i contextos ofertats per l'ordinador.

Fa esment a consultar la seva tesi [“Esto no va de libros”](#) i un [canal d'instagram](#) amb el mateix nom creat per ell mateix sobre literatura.



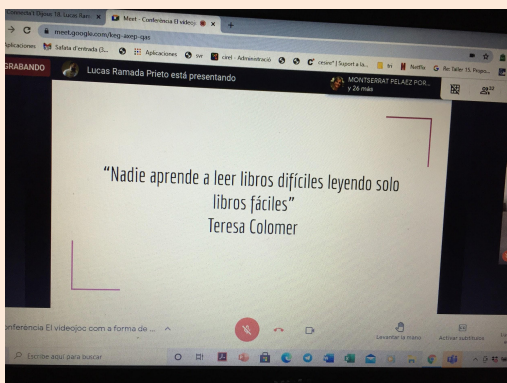
Destaca la [tesi de Celia Turrión Penelas](#) sobre narratives infantils i juvenils digitals.

Hi ha 4 eixos o característiques que funcionen com a brúixola que serveixen per pensar en la ficció digital infantil i juvenil. Aquests són:

- a) *ficció multimèdia*: fa referència a tot allò que el codi informàtic pugui incorporar; s'hi afegeixen aquells llenguatges que el mitjà informàtic és capaç de codificar.
- b) *ficció participativa*: una ficció que allarga la mà al receptor perquè hi pugui participar. Prefereix l'adjectiu participatiu més que no pas interactiu.
- c) *ficció no lineal* (no muta, no canvia) i *multilineal*: a nivell d'estructura no s'organitza com una novel·la, presenta una estructura hipertextual, funciona per connexions. En la *ficció multilineal* el lector/receptor esdevé un personatge de la ficció, es genera una vivència diferent en cadascun dels receptors o jugadors; és a dir, hi ha moltes línies d'experiència.

Per tant, un elevat nombre de literatura impresa és lineal i en canvi, de literatura digital és no lineal.

- d) *no es llegeixen llibres*. Destaca la feina i la recerca que ha fet el grup GRETEL de la UAB.



Ampliació de la mirades

Així doncs, cal ampliar la mirada sobre la literatura i pensar en la liquiditat de la literatura digital. Incideix en la idea de la literatura com a espai personal, quelcom que ens pertany i hi pertanyem.

Es llença la pregunta: *Per què l'alumnat en passar de primària a secundària es desvincula de la literatura?* El videojoc té una força que hem de saber utilitzar. L'empresa del videojoc factura més que la de la música i el cinema junts, i el 80 % dels joves juguen a videojocs. És una forma de cultura i hi ha una bretxa entre joves i docents que requereix d'una necessitat formativa.

Destaca la importància de les biblioteques. Cal teixir relacions per jugar, per interpretar, per establir relacions i crear ponts; que esdevinguin àgores culturals en les quals aquest tipus de joc tinguin el seu lloc, s'hi incloguin.

Cal que els alumnes es facin preguntes sobre el que veuen, sobre el que llegeixen, sobre el món i volem que esdevinguin intèrprets crítics.

Els docents no tenen formació i desconeixen, la gran majoria, a què juguen i com juguen els nois i noies, els joves. A través del joc veuen i interpreten el món i els docents podem dir que estem molt allunyats d'ells i elles.

I vol incidir també en el tema del gaudi. És important que els joves gaudeixin, que gaudim tots de la ficció digital.

Destaca l'amplitud de mirades i les interseccions culturals que existeixen actualment. Volem que els nens i nenes, els i les joves esdevinguin intèrprets crítics i per poder-ho fer hem de trencar aquesta bretxa.

Acaba obrint un torn de preguntes i destaca la necessitat que els docents rebin formació sobre aquest tema i que alguns d'ells també esdevinguin formadors per poder treballar a partir de videojocs de qualitat que configurin aquests intèrprets crítics.

Resum final i conclusions

El ponent insisteix i incideix en la necessitat que les persones docents puguin formar-se per poder treballar els videojocs com una forma de cultura literària. Calen formacions i que altres persones puguin ser formadores per orientar i mostrar com treballar aquests continguts digitals a les aules. Cal inversió per part de les institucions en formació i també destaca que no hi ha videojocs infantils de qualitat en llengua catalana i molt pocs en llengua castellana per la qual cosa també caldria reflexionar i invertir en aquest tema. Tenint en compte que el 80% dels joves i infants juguem a videojocs és important començar a posar fil a l'agulla en aquest camp.

Relatora: Roser Martínez