

PENSAR LA LITERATURA

HABLEMOS DE AMOR. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA ENTRE LITERATURA Y E.S.I.

MARIANA DOMÍNGUEZ¹

RESUMEN

En esta propuesta didáctica se trabajan diferentes recursos ficcionales con el objetivo de comprender cómo construyen su textualidad y, al mismo tiempo, cómo representan las relaciones amorosas y las demostraciones de amor. Para esto se propone un trabajo sostenido de lectura, visionado, experimentación, juego y escritura en pequeños grupos, con su constante reflexión y discusión. La propuesta fue diseñada para estudiantes de Ciclo básico de nivel secundario y relaciona los contenidos propios del Diseño curricular provincial con los Lineamientos curriculares de la Educación Sexual Integral.

PALABRAS CLAVE: LITERATURA – CINE – VIDEOJUEGOS – EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL

FUNDAMENTACIÓN

La presente propuesta didáctica fue planificada para 2° año del Ciclo básico de Educación técnica, en el marco de la materia Lengua y Literatura. En ella se proponen recursos ficcionales diversos que representan diferentes concepciones sobre las relaciones amorosas, tanto actuales como premonitorias de un futuro imaginado:

- Cuento “Marionetas S.A.” de Ray Bradbury.
- Capítulo “Hang the DJ” de la serie *Black Mirror*, escrito por Charlie Brooker y dirigido por Tim Van Patten.
- Dos publicidades audiovisuales de la *app* Tinder.
- Videojuego “Catherine”, diseñado por Shigenori Soejima.

¹ Mariana Domínguez es Profesora en Letras (UNS) y Maestranda en Enseñanza del Español como L1/L2 (U Cádiz). Ha realizado tres posgrados vinculados con la E.S.I.: el Postítulo en Subjetividades, Sexualidades y Géneros en la escuela hoy del IFDC de San Antonio Oeste, la Diplomatura Superior en Ciencias Sociales con mención en Género y Políticas públicas de FLACSO, y la Actualización académica en Educación Sexual Integral del INFoD. Trabaja como docente del área de Lengua y Literatura en el Instituto de Formación Docente Continua de San Antonio Oeste. Contacto: profmarianadominguez@gmail.com

Todo texto literario implica un trabajo estético con el lenguaje, por lo que es imprescindible que en la materia Lengua y Literatura formemos a los/as alumnos/as como lectores/as capaces de “destejer” los entramados del texto, aumentando así su “saber leer literario” (Colomer, 1991: 28). Desde esta perspectiva, es importante que los textos literarios y otros recursos ficcionales, aun cuando generen análisis y discusiones en torno de temas relacionados con la formación ciudadana, no sean seleccionados y abordados de manera reduccionista y meramente moralizante, fenómeno denominado por María Adelia Díaz Rönner como “literatura traicionada” (citado en Leiza y Duarte 2008: 6). Por el contrario, es primordial que la selección y el abordaje de los recursos se encuentren fundamentados en su valor en tanto objetos artísticos y culturales representativos de una sociedad determinada.

En relación con esto, explica María Teresa Andruetto que “en la literatura, así como en el arte, la humanidad encontró un vehículo para transmitir sus representaciones del mundo, diferentes según la época y las condiciones sociales, económicas y culturales”, por lo que “leer lo que fue escrito es ingresar al registro de la memoria de una sociedad, a lo que esa sociedad considera perdurable” (Andruetto, 2015: 111-112). Justamente, tal como afirman María Elena Leiza y María Dolores Duarte, los textos literarios constituyen siempre una “construcción de sentidos en su origen” y un “campo de generación de sentidos para los lectores, sentidos que exceden lo puramente textual, sentidos que le ayudan a leer el mundo/los mundos, no solo para conocerlos, sino para modificarlos” (Leiza y Duarte 2008: 10).

Por otro lado, en un estudio de campo llevado a cabo por Graciela Morgade y Gabi Díaz Villa, estas investigadoras relevan que, ante la pregunta sobre si se debe hablar del amor en la escuela, se da una reacción contraria en los/as estudiantes, quienes tienden a desconfiar de que en la escuela se traten cuestiones personales: “la desconfianza acerca de cómo va a ser usada esa información, el temor abierto a la sanción o la estigmatización o, entre pares, el pudor de quedar demasiado expuesto o expuesta en el grupo cuando es mixto (en el cual probablemente haya habido o exista en el momento un vínculo amoroso) hace que chicos y chicas duden o se opongan abiertamente al tratamiento de esas temáticas” (Morgade y Díaz Villa, 2011: 129). Ante esto, los recursos ficcionales nos permiten reflexionar, analizar y discutir sobre un/a otro/a, pero al mismo tiempo –casi sin darnos cuenta– hablar de nosotros/as mismos/as.

Reconozco que el amor y las prácticas discursivas que lo expresan (es decir, el discurso amoroso), están posibilitados y a la vez limitados por la cultura, que es lo mismo que decir por el capital simbólico y lingüístico disponible en un marco de relaciones de poder que lo organizan (Morgade y Díaz Villa, 2011: 119), por lo que es imprescindible desnaturalizarlo, desmenuzarlo y entender que cada sentimiento, pensamiento y acción en torno del amor tiene un porqué que se encuentra fuertemente anclado en la cultura.

Por todo lo mencionado, la selección de los recursos fue también pensada a la luz de la Ley Nacional de Educación Sexual Integral N° 26.150 (2006), entendiendo que trabajar la sexualidad desde un enfoque integral implica comprenderla como un aspecto central que nos acompaña a lo largo de toda nuestra vida y que abarca factores biológicos, psicológicos, sociales, económicos, políticos, culturales, éticos, legales, históricos, religiosos y espirituales.

El cuento “Marionetas S.A.”, de Ray Bradbury, pertenece al libro *El hombre ilustrado* (1951) y es sumamente interesante porque presenta el engaño hacia dos hombres que creían que estaban engañando². Su inclusión en la propuesta permitirá la discusión y reflexión sobre los estereotipos de género, las relaciones tradicionales entre hombres y mujeres, y por supuesto la anticipación sobre el futuro y la existencia de los robots (marionetas en este caso).

El capítulo “Hang the DJ” (2017), escrito por Charlie Brooker y dirigido por Tim Van Patten, corresponde a la cuarta temporada de la serie *Black Mirror* y también sorprende con su final, en el que no todo es lo que parecía ser. La inclusión de este capítulo en la propuesta permitirá la discusión y reflexión sobre las relaciones amorosas en la actualidad, el consentimiento y la representación del amor romántico del “alma gemela” o pareja ideal.

Las dos publicidades audiovisuales de Tinder fueron seleccionadas porque permiten el análisis y reconocimiento de representaciones sobre diversos aspectos tales como, en la primera de ellas, el amor de pareja, quiénes son sus protagonistas en las publicidades y qué demostraciones de amor son válidas en la cultura occidental; y en la segunda, las situaciones negativas que pueden surgir en la seducción al no respetar el consentimiento de la otra persona. También el grupo podrá reflexionar y discutir sobre

² El motivo del zorro engañado es recurrente en los relatos folklóricos. A pesar de ser “Marionetas S. A.” un cuento de autor, con su final puede generar en los/as lectores/as cierto sentimiento de justicia.

las sensaciones que generan ambas publicidades en relación con los/as usuarios/as de la aplicación: romanticismo, aventura, seguridad, etc.

En el videojuego “Catherine” (2011), diseñado por Shigenori Soejima, se hace evidente la división sexual hegemónica de la afectividad, en la que lo masculino se vincula con necesidades físicas que necesitan ser descargadas, con la conquista y con el ejercicio del sexo activo, y lo femenino (en la figura de Katherine) con las emociones, la sensibilidad, el amor y el compromiso. Además, el matrimonio es representado como un espacio de seguridad para Vincent, mientras que la pasión debe encontrarla en su “amante” Catherine (Morgade y Díaz Villa, 2011: 120 y 122). Es por esto que la inclusión de este juego permitirá al grupo reflexionar y discutir sobre los distintos tipos de relaciones de pareja, la heteronormatividad, las instituciones del amor en nuestra cultura y en otras, y las diferentes formas de vivir y elegir las maneras en las que nos vinculamos afectivamente.

En lo que respecta a la experiencia de jugarlo, este demanda, por un lado, desafíos propios del juego que implican la resolución de rompecabezas, y en paralelo, el desarrollo de una historia en escenas de corte en la que cada jugador/a deberá tomar decisiones relacionadas con cuestiones morales sobre las relaciones de pareja en general y sobre el triángulo amoroso de Vincent en particular. Por este motivo, el jugador-interactor debe dividirse entre el dominio de las habilidades necesarias para realizar intervenciones eficaces y su construcción cognitiva de las trayectorias narrativas (Ben Shaul, 2008).

En lo que respecta a su textualidad interactiva, este videojuego se presenta como una red dirigida u organigrama, en la que se sigue una línea narrativa cronológica pero también se ofrecen diferentes finales en función de las distintas respuestas que realice cada jugador/a (Ryan, 2004: 303-304): las decisiones que realice Vincent a lo largo de toda la historia, afectarán sin dudas sus elecciones futuras y su destino. Al mismo tiempo, en simultáneo con la historia del protagonista, cada jugador/a tiene acceso a las perspectivas de los otros personajes (especialmente los clientes del bar), a sus opiniones, sus sentimientos y sus expectativas respecto de sus relaciones amorosas, por lo que estas distintas “historias que contar” configuran un argumento trenzado (Ryan, 2004: 305).

Por último, la organización de esta propuesta en pequeños grupos (detallada en el apartado de Metodología) se fundamenta en la necesidad de que cada estudiante pueda reconocer y potenciar sus fortalezas y al mismo tiempo confiar en las aptitudes de

sus compañeros/as, para organizar las tareas de la mejor manera posible, pensando siempre en un objetivo común.

OBJETIVOS GENERALES

- Valorar las posibilidades de la lengua oral y escrita para expresar y compartir ideas, emociones, puntos de vista y conocimientos.
- Respetar e interesarse por las producciones orales y escritas propias y de los/as demás.
- Interpretar textos literarios a partir de las propias experiencias de lectura y de la apropiación de algunos conceptos de la teoría literaria.
- Escribir textos diversos atendiendo al proceso de producción y teniendo en cuenta el propósito comunicativo, las características del texto, los aspectos de la gramática y de la normativa ortográfica, la comunicabilidad y la legibilidad.
- Reflexionar sobre los propios procesos de aprendizaje vinculados con la comprensión, interpretación y producción de textos orales y escritos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer las características de los textos instructivos y poder elaborarlos.
- Conocer las características del género de ciencia-ficción.
- Reconocer las ideas principales en un texto y poder elaborar un nuevo texto a partir de ellas.
- Expresar y comunicar claramente sus sensaciones y experiencias en tanto destinatarios/as de una publicidad y/o jugadores/as de un videojuego.
- Identificar distintas representaciones sociales en diversos recursos ficcionales.
- Reconocer las potencialidades de la imagen para comunicar.
- Recuperar conocimientos previos y relacionarlos con los nuevos.
- Usar las nuevas tecnologías para organizar y facilitar la resolución de distintas tareas.

NÚCLEOS DE APRENDIZAJE PRIORITARIOS

- Participación asidua en conversaciones y discusiones sobre diversos temas propios del área, del mundo de la cultura y de la vida ciudadana, a partir de informaciones y opiniones provenientes de diferentes fuentes de información.

- Escritura de textos no ficcionales, en situaciones comunicativas reales o simuladas, referidos a temas específicos del área, del mundo de la cultura y de la vida ciudadana, experiencias personales, entre otras posibilidades.

- Lectura frecuente de textos literarios diversos e incorporación paulatina de procedimientos del discurso literario y de reglas de los distintos géneros para ampliar su interpretación, disfrutar, confrontar con otros/as su opinión, recomendar, definir sus preferencias y construir un itinerario personal de lectura, poniendo en diálogo lo ya conocido con lo nuevo.

- Reflexión sistemática sobre distintas unidades y relaciones gramaticales y textuales distintivas de los textos trabajados, así como en situaciones específicas que permitan resolver problemas, explorar, formular hipótesis y discutirlos, analizar, generalizar, formular ejemplos y contraejemplos, comparar, clasificar, etc.

CONTENIDOS

- Oralidad y escritura

Tramas textuales y funciones del lenguaje. El texto instructivo: intencionalidad, formato y organización del contenido; operadores gráficos y operadores léxicos.

- Gramática

Estrategias cohesivas y coherencia textual. Sustitución léxica, pronominalización, elipsis, conectores, sinonimia y paráfrasis.

- Literatura

El relato de ciencia ficción: características generales. Relatos utópicos y distópicos.

- Técnicas de estudio

Resumen. Macrorreglas de Teun Van Dijk.

LINEAMIENTOS CURRICULARES DE LA EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL

- En relación con la Lengua:

Producción y valoración de diversos textos que expresen sentimientos de soledad, angustia, alegría y disfrute respecto de los vínculos con otras personas, en la propia cultura y en otras. Disposición de las mujeres y los varones para defender sus propios puntos de vista, considerar ideas y opiniones de otros, debatirlas y elaborar conclusiones.

- En relación con la Literatura:

Lectura de obras literarias de tradición oral y de obras literarias de autor para descubrir y explorar una diversidad de “mundos” afectivos, de relaciones y vínculos interpersonales complejos, que den lugar a la expresión de emociones y sentimientos.

METODOLOGÍA

Esta propuesta fue pensada para su resolución en pequeños grupos, de tres o cuatro integrantes. Para poder llevar esto a cabo, desde el inicio de la tarea se ofrecerán todas las consignas y materiales y se indicará exactamente qué deberán ir resolviendo cada semana, para que puedan organizarse al interior del trío. En cada clase se compartirán los avances y las inquietudes entre todos/as, para que los grupos también puedan ayudarse entre sí y lograr mayor autonomía.

ACTIVIDADES

En la primera clase, se recuperarán las tramas textuales y funciones del lenguaje, aprendidas en primer año, repasando con ejemplos. Luego se pondrá el foco en la trama narrativa y sus características, recuperando algunos relatos policiales, maravillosos y fantásticos leídos en el curso anterior. En la segunda clase de esa semana, se leerá colectivamente el Prólogo a *El hombre ilustrado*, y se imaginarán algunas historias posibles a partir de los tatuajes del hombre. Finalmente, se resolverán las dudas e inquietudes en relación con la consigna y se ayudará a los grupos con la organización de la tarea.

En las dos clases de la segunda semana, se resolverán las dudas e inquietudes de los/as estudiantes y se conversará sobre los avances y respuestas de cada grupo, reconociendo los acuerdos y desacuerdos. Luego se leerá y reflexionará colectivamente sobre el cuento “Marionetas S.A.”, partiendo de algunas preguntas disparadoras como: ¿cómo son las esposas de los dos hombres?, ¿por qué se casaron y por qué aún continúan en pareja?, ¿cómo son representados los hombres al final?, etc. Se solicitará a los grupos que redacten (en casa) un breve texto sobre los diferentes puntos de vista de sus integrantes sobre estos temas. Finalmente se conversará sobre el tópico de la rebelión de los robots.

A la quinta clase, los/as estudiantes tendrán que asistir con el capítulo “Hang the DJ” ya visto y conversado con su grupo, y con la información encontrada sobre distintas aplicaciones para buscar pareja y sus criterios para unirlos. En el encuentro se

conversará sobre esos criterios, poniendo el foco en cuál les parece mejor y por qué. Luego se analizará entre todos/as el capítulo, partiendo de preguntas disparadoras como: ¿por qué los usuarios de la aplicación tienen que dar su consentimiento para tener relaciones? y ¿por qué la fecha de caducidad de la relación de Frank y Amy se acorta cuando él la consulta en soledad? Se reflexionará colectivamente sobre la confianza y el consentimiento, y cómo se demuestran en nuestra cultura. Finalmente se resolverán las dudas e inquietudes de los/as estudiantes, sus avances y respuestas, y sus acuerdos y desacuerdos.

En la sexta clase se explicarán las características de la trama textual instructiva, y además se leerán y repasarán algunos textos instructivos de consulta cotidiana. Entonces, en los grupos deberán redactar las instrucciones de la aplicación que usan Frank y Amy en la serie, elegir un nombre para esta, seleccionar una imagen que acompañe las indicaciones y reflexionar sobre las sensaciones que buscarían generar con esa imagen. Se despejarán todas las dudas relacionadas con la consigna y se acompañará a los/as estudiantes en el proceso de escritura/creación.

En la séptima clase se leerá colectivamente el texto expositivo “El cuento de ciencia-ficción” y se realizará un repaso sobre la trama expositiva, estudiada en primer año. Luego cada grupo deberá elaborar un resumen del texto, para lo que –en esta primera instancia– se identificarán y socializarán los subtemas de cada párrafo. Finalmente, se explicarán las macrorreglas de Teun Van Dijk, que se trabajarán en profundidad en la siguiente clase, en la que también se pondrán en común los avances y las dudas y consultas.

En la octava clase, el foco estará en las macrorreglas de integración y generalización, y cada grupo finalizará el encuentro con un borrador de su resumen, que corregirá en profundidad en la siguiente clase, atendiendo a todo lo relacionado con la coherencia y la cohesión, y con la guía y acompañamiento docente.

En la décima clase deberán entregar el resumen terminado. Luego, se visualizarán las publicidades de Tinder entre todos/as y se conversará sobre las sensaciones que genera cada publicidad, qué imagen vende de la aplicación, cómo se muestra la relación de pareja en la primera (qué comparten, cómo se demuestran el amor), y qué situación se expone en la segunda. Finalmente, de manera individual, cada estudiante deberá escribir un texto en el que reflexione sobre con quién siente más identificación en cada publicidad y por qué, y sobre cuál publicidad cree que funcionaría mejor con él/ella y por qué.

Entre esa clase y la siguiente, los/as estudiantes deberán jugar al videojuego Catherine en su versión demo. Como es probable que no todos/as puedan hacerlo, en la décimo primera clase quienes hayan podido compartirán su experiencia, y se conversará colectivamente sobre las diferentes relaciones de pareja que se muestran en el videojuego, partiendo de algunas preguntas disparadoras como: ¿cómo son caracterizados los varones (cómo son, qué sienten, qué piensan, qué hacen)?, ¿cómo son caracterizadas Catherine y Katherine?, ¿cuál de ellas dos nos genera más empatía a cada uno/a y por qué?, ¿podemos imaginarnos una situación como la de Vincent en nuestra comunidad?, y ¿con qué personaje nos identificamos más (Catherine, Katherine o Vincent) y por qué? En este encuentro es importante que, si hay diferencias notables entre las respuestas de los varones y las mujeres, se ponga el foco y discuta sobre ellas. Finalmente, cada grupo deberá llevar a cabo también este debate.

En la décimo segunda clase, cada grupo deberá escribir un breve texto sobre las distintas posturas que hayan surgido en el debate anterior. Para eso, se conversará entre todos/as a partir de las siguientes preguntas orientadoras: ¿Cómo se organizan en el grupo? ¿Cómo usan las tecnologías para trabajar en grupo? ¿Cómo dividen las tareas según las potencialidades de cada integrante del grupo? Luego, se despejarán las dudas sobre la consigna y cada grupo se dispondrá a escribir.

En el último encuentro, se compartirán los textos en voz alta y se conversará a partir de ellos. Luego, cada grupo reflexionará sobre su metodología de trabajo, a partir de la pregunta orientadora: ¿Qué mantendrían y qué cambiarían para la próxima vez?

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

2006. Ley Nacional de Educación Sexual Integral N° 26.150.

2008. Lineamientos Curriculares para la Educación Sexual Integral. Ministerio de Educación de la Nación.

2011. Núcleos de Aprendizajes Prioritarios para Ciclo Básico. Ministerio de Educación de la Nación.

2017. Resolución del Consejo Provincial de Educación de Río Negro 001-17.

Andruetto, María Teresa. (2015). La lectura, otra revolución. En: *La lectura, otra revolución*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. Pp. 103-120.

Ben Shaul, Nitzan. (2008). Interaction. En: *Hyper-Narrative Interactive Cinema. Problems and Solutions*. Amsterdam-New York: Rodopi. Pp. 39-58.

Colomer, Teresa. (1991). De la enseñanza de la literatura a la educación literaria. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, N° 9. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje. Pp. 21-31.

Leiza, María Elena y Duarte, María Dolores. (2008). Posibilidades de un espacio cultural: la literatura infantil y juvenil. *Clase 12 de la Diplomatura superior en Lectura, Escritura y Educación*. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.

Morgade, Graciela. y Díaz Villa, Gabriela. (2011). El amor romántico del sexo, amor, dolor y sus combinaciones temporales. En: Morgade, Graciela. (comp.). *Toda educación es sexual: hacia una educación sexuada justa*. Buenos Aires: La crujía. Pp. 119-146.

Ryan, Marie Laure. (2004). ¿Es posible mantener la coherencia? Interactividad selectiva y narratividad. En: *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós. Pp. 291-324.

RECURSOS

2015. Publicidad de Tinder Plus, disponible en: [<https://www.youtube.com/watch?v=zdef2anpd04>].

2018. Publicidad “No unsolicited messages!” de Tinder, disponible en: [<https://www.youtube.com/watch?v=QCYbUJo58Os>].

Bradbury, Ray. [1951] (1955). *El hombre ilustrado*. Buenos Aires: Minotauro.

Brooker, Charlie. y Van Patten, Tim. (2017). Hang the DJ. *Black Mirror*. Reino Unido: House of Tomorrow.

Jurjevcic, Mónica. (2008). El cuento de ciencia-ficción. En: *Prácticas del Lenguaje 2° ESB*. Buenos Aires: Ediciones SM. Pp. 54-55.

Soejima, Shigenori. (2011). *Catherine*. Atlus.