



Entre seres de la mitología, videojuegos y dibujos animados

Silvia Vaamonde*

No se trata de encontrar los conceptos más adecuados de literatura, lectura, experiencia y subjetividad desde indagaciones librescas, a modos de sumatorias abstractas, sino de hallar aquellos pertinentes y solidarios para la comprensión de un objeto de estudio vivo y con voz propia, que necesita de sus entramados (Cuesta, 2013, p. 116-117).

Muchas veces los docentes sentimos que la tarea desborda nuestras expectativas. Proyectamos, elaboramos actividades cuidadosamente seleccionadas e imaginamos resultados que distan mucho de lo que esperamos, esto nos perturba y nos cuestiona. En el cotidiano escolar aparecen continuamente situaciones que nos “distraen”, nos corren de esa estructura que hemos elaborado cuidadosamente. Y esto nos preocupa.

En uno de esos momentos, mientras me encontraba desarrollando el tema mitología griega [1] –para alumnos de un sexto año de la escuela primaria donde trabajo [2]- y habiendo preparado un plan interesante donde iríamos transitando diferentes autores y textos, surge algo que no entendía muy bien qué era, algo que provocaba comentarios y miradas cómplices entre los alumnos. Me propuse averiguarlo.

Comencé a recorrer los grupos tratando de escuchar y participar de algunas charlas, cuando me lo permitían. De pronto e inesperadamente observé que ingresaban al aula saberes de otras esferas que no eran los de la escuela, momentos que podía interpretar de dos maneras contrapuestas: como situaciones que “desordenaban” y entorpecían el normal desarrollo de la clase o bien como una necesidad de los alumnos de buscar referentes fuera de ese texto específico que los ayudara a comprender.

* Silvia Vaamonde es oriunda de la ciudad de La Plata. Docente egresada de la Escuela Normal Superior n° 1 con el título Profesora para la Enseñanza Primaria. Se desempeña como docente de 2do Ciclo. Es Licenciada en Enseñanza de Prácticas de Lectura y Escritura para la Educación Primaria (Universidad Pedagógica) y actualmente se encuentra realizando el curso “Docencia en Línea A2” (OEI / UNIPE). También ha creado y dirigido un taller literario, junto a una compañera, que se llama “Y si volamos alto”. Ha trabajado en barrios carenciados coordinado y colaborando en la alfabetización de niños y adultos.

silviamgrar@hotmail.com

En este sentido, los alumnos manifestaron su interés o no, con comentarios que como dice Cuesta “señalan el camino de la significación que cada uno de ellos realiza en vínculo con la especificidad literaria” (Cuesta, 2010, p. 9). Comprendí (ellos me hicieron comprender) que debía habilitar estos espacios permitiendo el intercambio y dejando ingresar al aula saberes extraescolares.

Los chicos comenzaron a manifestar cada vez mayor interés, clave para volver a las problemáticas específicas de la enseñanza literaria. Sin darse cuenta, estaban poniendo en relación la literatura con otras ficciones de circulación social (cine, dibujos animados, programas de ficción televisivos, comics, relatos orales, entre otros). Cada alumno comenzaba a aportar saberes distintos a los esperados en una clase de literatura que en el intercambio con sus compañeros adquirirían significaciones particulares. Era el momento de habilitar el intercambio.

Habilitando el intercambio en el aula

Para realizar esta actividad sugerí traer material del que ellos disponían, como imágenes y libros. Conversaron sobre los mismos y lo compartieron mostrando mucha atracción por el tema, interés que partía de sus propios gustos y que se contraponía, en algunos casos, con los de sus compañeros, es decir, no todos los chicos gustaban de los mismos e incluso había debate y discrepancias sobre cuál era mejor.

Se pusieron en juego situaciones realmente interesantes. Era evidente que a la mayoría de los niños el tema de los mitos griegos les atraía y tenían sus propias expectativas sobre el trabajo que querían realizar. Se mostraban seguros, manejaban el tema por saberes que habían obtenido fuera del ámbito escolar y que, evidentemente, podían entrecruzar y entrelazar perfectamente con el conocimiento que la escuela quería impartir.

Mientras íbamos leyendo y comentando pasajes hacían referencia a escenas o situaciones que habían visto en películas o juegos de Internet. Esto ocurría interrumpiendo reiteradas veces el relato para realizar comentarios de textos donde participan algunos personajes del libro que estábamos leyendo, en este caso, el libro *Héroes y dioses de la mitología griega*.

Si bien los comentarios que surgían podían parecer inadecuados y no formaban parte de las actividades proyectadas despertaban en los niños un gran entusiasmo por lo que habilité el espacio para este

intercambio que se mostraba, por momentos, muy enriquecedor. Este hecho los fue involucrando cada vez más en el tema. Como puede apreciarse, por ejemplo, en el siguiente diálogo:

Camila: – Yo vi una película donde había una batalla en el Olimpo.

Axel:- ¿Y qué había ahí?

Camila:- No me acuerdo mucho pero sí que estaba el hijo de Zeus y el de Poseidón y que estaban sentenciados a vivir en la Tierra.

Axel:- ¿Pero Poseidón no es el dios del mar? Yo tengo un jueguito que aparece con un delfín.

Aparecen aquí saberes que ellos ya poseen como el nombre de estos dioses (Zeus, Poseidón), a qué grupo pertenecen e incluso el símbolo que caracteriza a uno de ellos. A partir de estos conocimientos y al descubrir los mismos en el relato van mostrándose muy atentos. De esta manera, surgen preguntas que los van adentrando en el mundo de la mitología. Los niños comienzan a interrogar en qué lugares, en qué años y por qué surgen los mitos, cómo tenemos información de ellos y cuál fue su canal de transmisión hasta nuestros días. Pero, también, comienzan a incorporar en el intercambio personajes e historias que ellos conocen por diferentes medios. Una de ellos dice:

Lorena: - Yo jugué un jueguito que Hércules, hijo de Zeus y Teseo, hijo de Poseidón, iban a la guerra por defender el Olimpo, aunque puede perder a sus dos hermanos.

Axel:- Sí, ¿aparecen Minotauros también no?

Comentarios como los anteriores provocan debates, opiniones que deben argumentar tratando de convencer si es bueno o no el jueguito y cuánto tiempo los entretiene o los aburre. Partimos de una hipótesis de Carolina Cuesta sobre la enseñanza literaria

Lo que no deja de ser una reformulación del antiguo problema teórico- literario basado en la inmanencia e inmutabilidad del sentido en los textos literarios, como forma y necesidad de localización de los significados. Es decir, se trata de la añeja propensión de quienes estudiamos y enseñamos literatura a determinar dónde se hallan los sentidos y, por lo tanto, dónde se debe hurgarlos (Cuesta, 2013, p. 103).

A medida que transcurrieron los días y, viendo que el interés crecía, les propuse armar entre todos una mesa con materiales referidos al tema. Los mismos podían ser los que ellos quisieran compartir con sus compañeros: libros, jueguitos, historietas, enciclopedias, etc. El clima del aula fue cada vez más entusiasta. Llegaron a la escuela con nuevas ideas, compartían información en los recreos, consultaban

páginas de internet, dibujos, textos. Trajeron al aula todo el material recolectado. Armamos un sector del aula con información, libros, juegos. Para una mejor organización realizamos entre todos las correspondientes fichas bibliográficas. De esta manera podían compartir organizadamente todo el material que fue recorriendo el aula durante aproximadamente dos semanas.

A partir de esta situación y teniendo el tiempo suficiente para observar y comentar el material, los niños empezaron a escribir borradores de pequeños textos donde volcaron sus conocimientos personales, lo leído y trabajado en clase y lo que surge del material aportado.

¿Y si lo escribimos nosotros?

En el transcurso de los días un grupo manifiesta el deseo de escribir ellos mismos una historia donde los personajes sean mitológicos. Si bien en un momento pensé que era un proyecto muy ambicioso el que se había ido gestando sin proponérmelo, me gustó la idea de intentarlo. Sabía que requería de tiempo y atención para no descuidar ni dejar pasar ninguna situación, comentario o reflexión que pudiera enriquecer la actividad.

Creo que muchas veces subestimamos lo que los niños son capaces de hacer. Cuando les damos el lugar adecuado y les permitimos expresarse nos asombran con sus reflexiones. Estaban muy incentivados por la tarea. Este era el momento que quería aprovechar. Debía darles el tiempo necesario, guiarlos, acompañarlos, ayudarlos y dejarlos crear.

Comenzaron a intercambiar el material. Era gratificante y enriquecedor verlos disentir, discutir, corregir, preguntar, mientras debatían sobre textos conocidos, películas, juegos de computadora, relatos contados por sus padres, libros leídos en clase, etc.

Comienzan a bosquejar el relato...

Luego de trabajar varios días me presentan el resumen de lo que querían hacer. Como sé que los niños transitan entretenimientos que los adultos desconocemos les pedí que lo compartan. De esa manera sus compañeros manifestarían si lo que escuchaban ya lo conocían y a través de cuáles consumos culturales. Presentan el siguiente texto:

Trece chicos que tienen una vida normal son llamados al patio de la escuela por su profesora quien luego se convierte en una harpía. Ellos la vencen con armas que les dio su profesor. Al día siguiente son

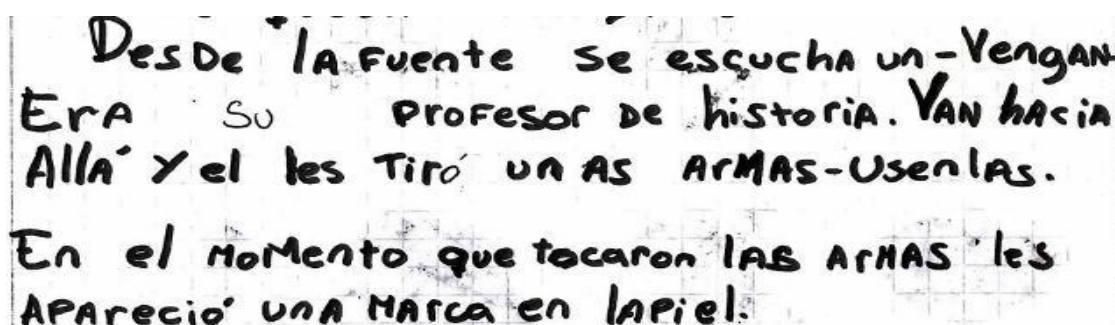
llevadas a otra escuela en las nubes. Allí se enteran que son mestizos (al preguntarles por este término me dicen que es porque son mitad dioses y mitad mortales) que esas armas son regalos de sus Padres. Y cuando el Olimpo es atacado por los titanes se organiza un torneo por grupos. Esos trece chicos ganan y van a luchar con los titanes. En el camino se encuentran con monstruos como sirenas, cíclopes, etc. Luego vencen a los titanes y se convierten en Dioses. El libro termina cuando sus padres los mandan a otra misión. Y mientras tienen esta magnífica aventura van atravesando 3 fases: 1- mestizos, 2- semidioses y 3- dioses.

Al escuchar el relato, converso con sus compañeros. Si bien reconocen algunas situaciones o personajes, se muestran asombrados de lo que escuchan por tratarse de una historia original. En los días sucesivos los alumnos comienzan a escribir y a realizar todo tipo de consultas, tanto sobre gramática como de libros que ellos traen. Imaginan personajes, colores, lugares, situaciones e incluso planifican representarlo para grados inferiores a fin de año.

Durante este intercambio van entrelazando sus vivencias y consumos culturales personales en la construcción del texto. Al observar el mismo, avanzar en la escritura de este y al ser interrogados, consulto sobre algunos párrafos pudiendo ver la gran influencia de consumos extraescolares:

cuando los chicos leen lo literario desde sus propias “claves”: la televisión, los videojuegos o la internet muchas veces son las plataformas desde las que los niños construyen sus saberes acerca del mundo (además de la familia y la escuela) y desde las que leen y con las que relacionan lo literario” (Fittipaldi, 2007, p. 29).

A medida que iban realizando el texto, intentaba ir descubriendo cuáles eran esos consumos que evidentemente estaban influenciando en la construcción del relato. Pude descubrirlos a través de preguntas y comentarios que escuchaba al recorrer los grupos de trabajo. Por ejemplo, luego de leer “Percy Jackson y el ladrón del fuego”



Desde la Fuente se escucha un -Vengan
Era su profesor de historia. Van hacia
Allá y el les tiró unas armas -usenlas.
En el momento que tocaron las armas les
apareció una marca en la piel.

Ana:- ¿Viste? Como en el libro de Percy Jackson.

Docente: - ¿Te acordás en qué parte sucede algo parecido?

A esta pregunta los niños respondieron dando el nombre de la película que los había inspirado en este pasaje. Así, a través de la investigación descubro otros consumos que intervienen a la hora de escribir el relato: Harry Potter y el cáliz de fuego, Monster Inc. y University, Pequeño Pony y sus cutiemarks, símbolos icónicos que aparecen mágicamente, entre muchos otros.



Es interesante ver la creación de estas marcas en los personajes de los niños, ya que no son elegidas al azar. Las mismas van a mantener las características de los personajes tal como los reconoce la mitología griega a la que tuvieron que investigar para poder realizarlo.

Conclusiones

Volviendo a la reflexión que inicio al comienzo del artículo, creo que muchas veces quedamos como vacíos al realizar algunas actividades con los chicos porque no nos permitimos ir un poco más allá de lo convencional. En la enseñanza de la literatura no sólo son importantes las fuentes originales sino también nuevas obras y otros discursos sociales, como los analizados aquí, que pueden funcionar como recursos de enseñanza. Urge que comencemos a rever nuestras prácticas de enseñanza de la literatura en la escuela primaria.

No podemos seguir obviando el bagaje de información y conocimientos que los alumnos traen de espacios extraescolares. Para esto, debemos estar dispuestos a seguir avanzando, escuchando y participando de los intereses de nuestros alumnos, para poder guiarlos y ayudarlos a entramar eso que ya conocen con lo que queremos enseñarles. O sea, no solo que puedan incorporar sus saberes, sino también que puedan entrelazarlos con otros y enriquecerlos en la escuela.

Es necesario permitirse incluso *provocar* esto en nuestras prácticas escolares. Las realidades se fabrican en términos discursivos amplios de los que la literatura no está exenta. Y, en la enseñanza de la mitología griega, los videojuegos y los dibujos animados tienen mucho para decir.

Notas

[1] El presente trabajo se basa en la investigación para mi TFI realizada en UNIPE para la Licenciatura en Enseñanza de Prácticas de Lectura y Escritura para la Educación Primaria.

[2] La escuela es la primaria R.M. Nro. 5858 dependiente de la Provincia de Buenos Aires. La misma es una escuela privada, laica, de orientación misionera católica ubicada en el centro de la ciudad de La Plata.

Bibliografía

Cuesta, C. (2010). "Enseñanza de la literatura: de teorías y lecturas" en *Leitura: Teoria & Prática. Revista Semestral de la Asociación de Lectura de Brasil (ALB)*, Campinas (San Pablo), Global Editora, Año 28, Nro. 55.

Cuesta, C. (2013). "La enseñanza de la literatura y los órdenes de la vida: lectura, experiencia y subjetividad" en *Literatura: teoría, historia, crítica*, Volumen 15 (Número 2). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Dubin, M. (2011) Educación y narrativas en las periferias urbanas: Persistencias y variaciones en las culturas migrantes [en línea]. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Disponible en: <http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.391/te.391.pdf>

Fittipaldi, M. (2007). "La lectura de literatura: o Alicia detrás del conejo" en Cerrillo Torremocha, Pedro César y Cañamares Torrijos, Cristina (coordinadores), *Literatura infantil: nuevas lecturas y nuevos lectores*, Madrid: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha