

# ¿Qué aprendemos de “lo femenino” con juegos didácticos de mesa de literatura y arte?

## Análisis crítico del discurso y Ecologías de aprendizaje para una Matriz de Datos en la ES

Juana Rosa Suárez-Robaina\* [0000-0002-5391-7344]

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

IATEXT

Facultad de Ciencias de la Educación (FCEDU)

Departamento de Didácticas Específicas

C/Sta. Juana de Arco, 1. 35004. Las Palmas, España

### RESUMEN

En este estudio se traza un análisis del paratexto de una muestra paradigmática de juegos didácticos de mesa del ámbito de la Literatura y el Arte. Se fundamenta en la conceptualización del Análisis crítico del discurso y de las Ecologías de Aprendizaje. Persigue identificar los juegos de mesa como auténticos micro eventos comunicativos, documentar, desde su estructura temática (textual y sobre todo paratextual), la infrarrepresentación de “lo femenino”, contextualizar la investigación desde las necesidades del profesorado en formación y categorizar la muestra de juegos en una matriz de datos. El universo lo componen cinco juegos temáticos: cuatro de naipes o cartas y uno del tipo rompecabezas (integra puzzle y libro). Académicamente se contextualiza en el proceso instructivo del Máster del Profesorado. Las conclusiones, al hilo de las necesidades formativas del colectivo docente, y en atención al DUA, son que estos juegos contribuyen a la reflexión metalingüística (por su condición de materiales auténticos), impulsan las habilidades comunicativas blandas, pero trasladan un diseño e *input* cultural que precisa de una revisión crítica, al hilo de los estereotipos y sesgos detectados en la representación paratextual de lo femenino.

**Palabras clave:** juegos de mesa de literatura y arte, materiales auténticos, paratexto, Matriz de Datos

### 1. INTRODUCCIÓN

Desde que Huizinga<sup>[1]</sup> postulara con su ya mítica defensa del Homo ludens la relevancia del juego y su vínculo con “lo cultural”, el juego en general tiene un sitio privilegiado en el ámbito educativo. En este artículo se transita por el juego de interior, por los juegos de mesa temáticos. En el contexto contemporáneo, estos han experimentado un auge que ha mostrado su recorrido por una senda natural: de la casa a otros ámbitos vitales, de intervención, cuidado y apego<sup>[1][2]</sup>.

El juego de mesa se ha ido reivindicando como un instrumento versátil, unas veces recurso concreto, complementario de contenidos específicos, y otras procedimiento o estrategia, acicate en el ecosistema comunicativo de las interacciones humana. En el ámbito investigativo se han analizado sus avances en la aplicación a determinadas disciplinas<sup>[3]</sup> y se ha analizado su oportunidad pedagógica en el terreno de las funciones ejecutivas que se activan al jugar<sup>[4]</sup>.

Ahora bien, menos investigado ha sido su repercusión en el terreno de los referentes sociales y culturales que se transmiten desde su adscripción temática y por tanto desde su discurso paratextual: ¿qué modelo de “lo femenino” aprendemos con ellos? La motivación por proponer el juego de mesa como material alternativo para el aula, se fundamenta, por un lado, y como material auténtico que es, en las *Ecologías de Aprendizaje*<sup>[5][6]</sup> que defienden la capacidad de aprender con todo tipo de materiales y en todo tipo de contextos. Por otro lado, se alinea con postulados del *Análisis crítico del discurso* o CDA<sup>[7]</sup>, que determinan la influencia del lenguaje y de los mensajes en general (en su complejidad textual y sobre todo paratextual), en los contextos empresarial, publicitario y académico, entre otros. Este artículo subraya desde el modelo paradigmático de cinco juegos de mesa, la necesidad de revisar su narrativa textual y paratextual como un cuestionamiento a la realidad sociocultural, infrarrepresentada en unos casos y sesgada en otros, de lo femenino, en los dos ámbitos de referencia de los juegos didácticos analizados: la literatura y el arte. Desde una matriz de datos se registra comparativamente el perfil de lo femenino, tanto en referentes reales (la nómina de mujeres creadoras, artistas de la pintura, en tres juegos relacionados con el arte), como en modelos de ficción, concretamente en personajes de la cuentística y del mundo de las marionetas.

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Del ocio al aula: los juegos de mesa como material auténtico y una respuesta al DUA

El uso de juegos de mesa modernos se inserta dentro de la metodología (genérica) del aprendizaje basado en juegos (ABJ), de gran provecho en todas las etapas educativas. Desde la perspectiva de las *Ecologías de Aprendizaje* se incorporan al aula universitaria sumando ventajas: aprovechando *a priori* su evidente atractivo, rentabilizando su estatus privilegiado de material auténtico y, finalmente, mejorando las funciones ejecutivas devenidas de su desempeño. Su inclusión en el aula universitaria, especialmente en el contexto de la instrucción a futuro profesorado, da respuesta efectiva a la consigna del DUA de la diversidad por bandera. Con su incorporación en el aula se atienden los tres principios que regulan el DUA: representación, acción/expresión e implicación.

#### 2.2. El juego de mesa desde el CDA: micro evento comunicativo con mucho que decir

El juego de mesa contribuye a tejer toda una arquitectura discursiva pues comporta un recorrido por las funciones ejecutivas: jugar implica conversar, ceder, debatir, convencer, seducir, gesticular, contenerse o bien enfadarse, anticiparse al otro y ensayar estrategias, etc. El momento del juego es así un micro evento comunicativo que integra palabra hablada y comunicación no verbal. Sin embargo, interesa en esta investigación especialmente advertir la reacción ante el metadiscursivo, a nivel de paratexto, que se localiza en los juegos seleccionados. ¿Cómo se responde y actúa ante la ambientación “estética” que incorpora el juego temático? ¿Qué imágenes sesgadas de los perfiles humanos -cuando se instalan en la mimesis de la

realidad o de lo humanoide- se ofrecen? Los juegos aquí seleccionados muestran una desigual fotografía social en el ámbito de los referentes culturales femeninos, tanto en modelos reales de mujer como en los ficcionados. Se incurre en los temidos estereotipos y roles de género que tanto perjudican la cultura coeducativa.

### 3. MARCO METODOLÓGICO

Se trata de un estudio cualitativo, descriptivo, documental. A partir de una selección (muestreo no probabilístico) de n = 5 juegos de mesa, 2 del ámbito literario y 3 del arte, se aplica una matriz de datos para sistematizar sus componentes mediante una comparativa categorizada. La tipología de la muestra es intencional y se seleccionó de acuerdo a unos criterios. Los objetivos son: (1) Identificar los juegos de mesa como auténticos micro eventos comunicativos. (2) Abordarlos desde su estructura temática (narrativa textual y sobre todo paratextual) para determinar o no la infrarrepresentación de lo femenino (3) Contextualizar la investigación desde las necesidades del profesorado en formación y (4) Categorizar la muestra en una matriz de datos susceptible de replicarse a otras unidades. La matriz (Tabla 1) analiza el universo paratextual desde la comparativa de las unidades seleccionadas (eje horizontal) y las variables que inciden (eje vertical).

Tabla 1. Matriz de datos del análisis del paratexto de la muestra de juegos

	Estatus (a)		Referente (b)		Sesgo de edad (2) (c)				Sesgo de aspecto (3) (d)		Sesgo geográfico (Procedencia) (4) (e)	
	Percepción invisibilidad (0)	Infrarrepresentación (1)	Real	Ficcionado	Joven		Adulta/Vieja		Cantidad: nula, castaño claro, pelirrojo	Morenas y Otros	Europa Central/ Europa Mediterránea	Otros
					Amenazante devalida	Libre	Reversa/ Frivola	Buena				
<i>The Muppets</i> 32 cartas, 8 familias	X	2/8		2		1	1F		2R			
<i>Arte</i> 25 parejas de cartas/ tarjeta	X	4/25	4								3 EC	1(Rusia)
<i>Similo</i> <i>Fábulas</i> 30 cartas		13/30		13	6	1	5P	1B	2R/2P 1C	4+4		
<i>Artists</i> 40 cartas	X	5/40	5								1 EM	2 (USA) 1 (Japón) 1 (Méx.)
<i>Cuadros famosos</i> 12 miniat. (lámina y libro)	X	1/12	1								1 EC	
<b>Modelos totales</b>		25/115	10	15	6	2	5/1	1	4/2/1	8	5	5
					8		7		15			

### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Urge la necesidad de educar a quienes consumen juegos (jugadores transversales en la línea del lector transversal) capaces de interactuar con el juego y detectar las desigualdades que laten, a veces muy sutilmente, en su constelación paratextual. Se comprueba que la implementación de estos juegos de mesa cumple con varios de los puntos de verificación de los tres principios del DUA: comunicar desde lo motivacional, desde lo multimodal y desde lo metacognitivo.

Respecto a su integración en el ámbito educativo ante el conjunto de fortalezas evidenciadas, algunos autores<sup>[8]</sup> fueron más allá reivindicando su absoluta transversalidad. La conceptualización de lo femenino ha constatado su infrarrepresentación. Ha puesto de manifiesto la necesidad de revisar los materiales del aula. El docente puede ser la pieza clave que, en el acompañamiento del juego, comparta ese interrogarse por los motivos por los que a veces desaparece lo femenino y parece, en algunos juegos, “que la mujer no pinta nada”.

### REFERENCIAS

- Huizinga, J.: Homo ludens. Alianza Editorial, Madrid (1938, 2000).
- Marklund, B. & Taylor, A.: Educational games in practice: The Challenges involved in conducting a game-based curriculum. Electronic Journal of e-learning, 14(2), 122-135 (2016).
- Cardinot, A., Fairfield, J. A.: Game-Based Learning to Engage Students With Physics and Astronomy Using a Board Game. International Journal of Game-Based Learning (IJGBL), 9, 42-57 (2019). <http://dx.doi.org/10.4018/IJGBL.2019010104>
- Dell' Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Begara, O.V., Sander, D. y Samson, A.C.: Board Games on Emotional Competences for School-Age Children. Games for Health Journal, 9, 187-196 (2020). <http://dx.doi.org/10.1089/g4h.2019.0050>
- Suárez-Robaina, J.R.: Realía con escritura: motivación y reflexión metalingüística sobre la L1 en la formación del profesorado. Educação & Formação, Fortaleza, 6(1), e3613 (2021a).
- Barron, B.: Interest and self-sustained learning as catalysts of development: A learning ecology perspective. Human Development, 49(4), 193-224 (2006).
- Chouliaraki, L. & Fairclough, N.: Discourse in Late Modernity. University Press, Edinburgh (1999).
- Hirsh-Pasek K. & Golinkoff, R.M.: Por qué juego = Aprendizaje. In: Tremblay R.E., Barr R.G., Peters RDeV, Boivin M. (eds.). Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia [en línea]. Montreal, Quebec: Centre of Excellence for Early Childhood Development; 1-7. (2011). Recuperado de <http://www.encyclopedia-infantes.com/documents/Hirsh-Pasek-GolinkoffESPxp1.pdf>