

**Universidad
Autónoma
Metropolitana**



Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño

EL ENIGMA DE LA POESÍA
DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO PARA
MOTIVAR LA LECTURA DE POESÍA EN
ADOLESCENTES

Maria Noemi Castro Heredia

Tesis para optar por el grado de Maestro en Diseño
Posgrado en Diseño y Visualización de la Información

Miembros del Jurado

Dra. Blanca Estela López Pérez

Directora de tesis

Dra. Yadira Alatraste Martínez

Dr. Gabriel Jahir Ramos Morales

Dr. Román Anselmo Mora Gutiérrez

Dr. José Silvestre Revueltas Valle

Ciudad de México

MMXXIII

Formato de ICR y Tesis de Grado

**Para Maestría
y Doctorado**

Posgrado en Diseño Bioclimático

Posgrado en Diseño y Estudios Urbanos

**Posgrado en Diseño y Visualización de la
Información**

**Posgrado en Diseño y Desarrollo de
Productos**

**Posgrado en Diseño, Planificación y
Conservación de Paisajes y Jardines**

**Posgrado en Diseño para la Rehabilitación,
Recuperación y Conservación del Patrimonio
Construido**

Posgrado en Diseño
Especialización, Maestría y Doctorado

Universidad
Autónoma
Metropolitana



Casa abierta al tiempo Azcapotzalco



Con una dedicatoria especial

Gracias

Dedicatoria

A mi Mamá Evelia Heredia Armenta por hacer junto conmigo esta Maestría.

A mi hermano Juan Carlos por su apoyo incondicional.

A Kary, Gretta, Fran, Jeremy y Alex, mis ángeles.

A Vicente Francisco Torres por su amistad y sus consejos.

A Gabriel Ramos por la poesía

A Alejandro Ortiz Bullé Goyri, por abrir la caja de Pandora.

A Román Mora, gracias

Y a todos los amigos y personas que me han apoyado siempre.

Agradecimientos

A la Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco, por brindarme la oportunidad de realizar esta Maestría.

Al Posgrado en Ciencias y Artes del Diseño por permitirme soñar

A Lizbeth Gallardo

A Blanca Estela López Pérez

A Teresa Olalde

A Adán Ríos Flores

A Yara Álvarez, Yesica Álvarez y Patricia Sánchez, por su ánimo, sus sonrisas y todas sus atenciones

Agradezco especialmente a Yadira Alatríste Y Edgar Torres "*Ragbe*"

Resumen

El proyecto de investigación, utiliza el videojuego como estrategia entre la comprensión del lenguaje y la representación visual, es decir *El Enigma de la poesía*, persigue la traducción audiovisual que despiertan los versos de la poesía, al crear un universo que relacione imágenes con juegos lingüísticos. El alumno/jugador resolverá los retos que entraña la lectura, comprensión e interpretación de un poema. Se pretende indagar si el cambio en el paradigma en la presentación de la poesía a los adolescentes, genera un conocimiento significativo.

Palabras clave: videojuego, poesía adolescentes, policiaco.

Abstract

The reserch project uses the video game as a strategy between the understanding of language and the visual representation, that is, The enigma of poetry, pursues the audiovisual translation that poetry verses awaken, by creating a universe that relates images with linguistic game. The student/player will solve the challengers involved in reading, understanding and interpreting a poem. It is intended to investigate whether the change in the paradigm in presentation of poetry to tenn generates significant knowledge.

Key words: videogame, poetry, teenagers, police.

Índice

Introducción	5
Capítulo 1	16
1.1 DE LA VISUALIZACIÓN	16
1.2 DE LA TEORÍA	28
1.3 DE LA POESÍA	31
1.3.1 DEL ANÁLISIS DEL TEXTO POÉTICO	35
CONCLUSIÓN CAPITULAR	44
Capítulo 2	46
2.1 DE LOS ADOLESCENTES	46
2.2. DE LA ENSEÑANZA DE LA POESÍA.	51
2.3 DE LA LECTURA	60
CONCLUSIÓN CAPITULAR	62
Capítulo 3	63
3.1 DEL JUEGO	63
3.2 DEL JUEGO Y LA LECTURA	72
3.3 DEL JUEGO Y LA POESÍA	74
CONCLUSIÓN CAPITULAR	76
Capítulo 4	77
4.1 DEL VIDEOJUEGO	77
4.2 DEL VIDEOJUEGO Y LA LITERATURA	80

4.3 DEL VIDEOJUEGO Y LA POESÍA	88
4.4 DEL VIDEOJUEGO SERIO O <i>SERIOUS GAMES</i>	97
CONCLUSIÓN CAPITULAR	107
Capítulo 5	109
5.1 EL VIDEOJUEGO	110
5.2 DECISIONES DE DISEÑO	142
5.3 DOCUMENTO DE PRODUCCIÓN	144
Conclusión	170

Índice de Figuras

Figura 1. Cartas de navegación de los nativos de las islas Marshall https://www.labrujulaverde.com/2017/05/cartas-de-navegacion-hechas-con-palos-el-sorprendente-sistema-utilizado-por-los-nativos-de-las-islas-marshall	18
Figura 2. El mundo de Ptoloméo. https://pinake.files.wordpress.com/2017/10/mundo-ptolomeo-p-75.jpg?w=500&h=377 , https://blogcatedranaval.com/	18
Figura 3. Mapa T-O https://www.arteiconografia.com/2016/01/mapa-t-o.html	19
Figura 4. De Humanis Corpori Fabrica https://images.metmuseum.org/CRDImages/dp/original/DP357362.jpg ,	19
Figura 5. De revolutionibus orbium coelestium, solar system.	20
Figura 6. The commercial and political atlas. London, 1801 (3rd ed.)	21
Figura 7. Esquema del diseño de la información de Nathan Shedroff http://www.oert.org/wp-content/uploads/2020/08/Nathan-Shedroff-1999-1024x757.jpg	22
Figura 8. El Huevo de Simmias de Rodas http://www.revistadeartes.com.ar/images/images/caligrama-huevo-simias.jpg	33
Figura 9. Talon Rouge José Juan Tablada. https://culturacolectiva.com/letras/poemas-haikus-y-biografia-de-jose-juan-tablada/	34
Figura 10. Irradiador existencial, Diego Rivera http://3.bp.blogspot.com/-MuZa44dbwi4/TpLx8ZGZP1I/AAAAAAAAAqw/TuD62JXEqWc/s1600/diego_rivera.jpg	34
Figura 11. Figuras retóricas en publicidad https://www.adagency.la/blog/ejemplos-increibles-de-figuras-retoricas-en-publicidad/https://gtechdesign.net/es/blog/figuras-retoricas-en-el-diseno-publicitario	39
Figura 12. Figuras retóricas en publicidad https://gtechdesign.net/es/blog/figuras-retoricas-en-el-diseno-publicitariohttps://www.adagency.la/blog/ejemplos-increibles-de-figuras-retoricas-en-publicidad/	39

Figura 13. Amalgama https://gtechdesign.net/es/blog/figuras-retoricas-en-el-diseno-publicitario https://www.adgency.la/blog/ejemplos-increibles-de-figuras-retoricas-en-publicidad/	42
Figura 14. Poética 2.0 Víctor Clavijo lee a Federico García Lorca. https://www.publico.es/espana/empresa-valenciana-crea-netflix-poesia.html	55
Figura 15. Acción poética https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/8551-las-mejores-frases-de-accion-poetica-y-una-breve-explicacion-sobre-el-movimiento.html	57
Figura 16. Acción poética https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/8551-las-mejores-frases-de-accion-poetica-y-una-breve-explicacion-sobre-el-movimiento.html	57
Figura 17. Javier Mathar pinta un poema de Xavier Villaurrutia http://poesia.milenio.com/artistas/10manuel/	59
Figura 18. Talía Yañez pinta un poema de José Gorostiza https://poesia.milenio.com/artistas/15talía/	59
Figura 19. Call of Cthulhu: Dark Corners (Headfirst Productions.2006)	81
Figura 20. Las criaturas de Lovecraft	81
Figura 21. El Hobbit (Beam Software, 1982)	83
Figura 22. El Hobbit (Beam Software,1982)	83
Figura 23. Don Quijote (Dinamic Software, 1987)	83
Figura 24. Her Story http://i.blogs.es/17dece/her-story/650_1200.jpg	84
Figura 25. The Sims (Maxis-Electronic Arts, 2000)	84
Figura 26. Dante's Inferno (Electronic Arts/ Visceral Games, 2010)	85
Figura 26. Ayuda a Cortázar a escapar del laberinto de Borges	85
Figura 27. Alicia Madness returns (Spicy Horse, 2011)	86
Figura 28. Parasite Eve (Squaresoft, 1998)	86
Figura 29. Abadía del crimen (Opera Soft, 1987)	87
Figura 30. Agatha Christie, Los asesinatos de ABC (Artefacts, 2009)	87
Figura 31. El testamento de Sherlock Holmes (Frogwares, 2012)	88
Figura 32. Flower (Thatgamecompany 2009) https://www.everyeye.it/public/immagini/29062013/c_Flower_articolo2.jpg	88
Figura 33. Journey (Thatgamecompany 2015)	89
Figura 34. Journey (Thatgamecompany 2015)	89
Figura 35. Elegy for a Dead World (Dejobaan 2014).	89
Figura 36. Inmersive poetry (Thalasse Games, 2017)	90
Figura 37. Dys4ia (Auntie Pixelante 2012)	91
Figura 38. Hombre de letras (CONACULTA 2015)	93
Figura 39. Pasaje Quauhnáhuac (CCD, 2020).	93
Figura 40. GOP (CCD,2015).	94
Figura 41. Arborescencia programada (CCD 2018).	94
Figura 42. Un dios lubricante, Tania Carrera (Concretoons 2015)	95

Figura 43. Un dios lubricante, Tania Carrera (Concretoons 2015)	95
Figura 44. IP Poetry (2004)	95
Figura 45. Frigomático (CCD 2015),	96
Figura 46. Mammút (Concretoons Cartuchera 2015).	96
Figura 47. Mammút (Concretoons Cartuchera 2015).	96
Figura 48. Tatuaje (CCD, 2015).	97
Figura 49. ramificación binaria o limitada	111
Figura 50. Personaje El Tínnér	113
Figura 51. Personaje Elías Lee	114
Figura 52. Personaje El Jaguar	115
Figura 53. Personaje El Mago	116
Figura 54. Personaje El Esbirro	117
Figura 55. Ciudad de México, Juan O´Gorman1949	
https://mam.inba.gob.mx/img/coleccion/10735.jpg	118
Figura 56. Anarquía arquitectónica de la Ciudad de México, Lola Álvarez Bravo	118
Figura 57. Cuadro futurista de la Ciudad de México, Roberto Montenegro	119
Figura 58. VRBE, super-poema Bolchevique en 5 cantos, Manuel Maples Arce 1924	119
Figura 59. Escenario exterior	120
Figura 60. Flor Marchita 1	120
Figura 61. Flor Marchita 2	120
Figura 62. Rafael Cauduro	121
Figura 63. Germán Ruiz Nava	
https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1680009112237346&set=pb.100006848198988.-2207520000.&type=3Facebook	121
Figura 64. Jorge González Camarena	
https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Mural_panoramico.JPG	121
Figura 65. Arturo Rivera https://www.wikiart.org/es/arturo-rivera/untitled-10	121
Figura 66. Escenario Sepia	122
Figura 67. Ventanas arqueológicas	123
Figura 68. Efraín Huerta	
https://www.jornada.com.mx/2014/02/06/cultura/a05n1cul	123
Figura 69. Efraín Huerta https://asgoped.wordpress.com/2014/08/12/efrain-huerta-a-100-anos-de-su-nacimiento/	123
Figura 70. Las aventuras de Chucho Cárdenas, D´Olmo	128
Figura 71. Cuenta de Jade	143
Figura 72. Descripción del juego por niveles	145
Figura 73. Pantalla de registro	147
Figura 74. Menú de opciones	147
Figura 75. Accesos directos	147
Figura 76. Botón CELULAR	148

Figura 77. Pergamino	148
Figura 78. Pluma	148
Figura 79. Botón Galería	149
Figura 80. Diagrama de arquitectura de navegación (Introducción)	151
Figura 81. Diagrama de arquitectura de navegación (Primer acto)	153
Figura 82. Diagrama de arquitectura de navegación (Segundo acto)	156
Figura 83. Diagrama de arquitectura de navegación (Tercer acto)	159
Figura 84. Diagrama de flujo	169
Figura 85. Sondeo	172
Figura 86. Sondeo 2	172
Figura 87. Sondeo 3	173

Introducción

“Todo poeta se ha angustiado, se ha maravillado y ha gozado. La admiración por un gran pasaje de poesía no lo es nunca por su sorprendente maestría, sino por la novedad del descubrimiento que contiene” (Pavese, 1935). “Por qué entonces si la poesía que es toda inventiva o creación y claro está con mayor razón a los 12 años, edad de los descubrimientos y revelaciones, a veces sorprendentes e increíbles, a veces tan brutales, con tempranas apariencias de adultez y tan definitivas para quienes todavía se resisten a salir de la infancia y la pubertad, donde el mundo se les presenta como un verdadero embrollo, lleno de acuciantes responsabilidades... –La Poesía es una buena manera de aprender a conocer y a manejar las emociones de lo que es o de lo que fue y de nuevas posesiones que vienen unidas a necesidades reales de construcción de cosas y que no son otras cosas que las cosas del cambio” (UNESCO, 2005).

La poesía hace evidente la forma de amar, las costumbres, hace manifiestas las preocupaciones políticas, sociales y religiosas. La poesía cuenta historias, denuncia, grita y canta. “Poesía es la unión de dos palabras que uno nunca supuso que pudieran juntarse, y que forman algo así como un misterio” Lorca (Carvalho, 2020). Siguiendo esta línea de pensamiento, ¿quién no recuerda su infancia de las manos de una ronda infantil? ¿quién no ha llorado en el rincón de una cantina con una botella de tequila creyéndose el rey? O ha cambiado la marca de yogurt gracias al comercial que nos vende la sensación de beberlo,

mientras hace referencia a la sinestesia.¹ Dice Joaquín Sabina: “la poesía huye, a veces, de los libros para anidar extramuros, en la calle, en el silencio, en los sueños, en la piel, en los escombros, incluso en la basura. Donde no suele cobijarse nunca es en el verbo de los subsecretarios, de los comerciantes o de los lechuginos de televisión” (Sabina J.).

El proyecto de investigación surge de la inquietud de motivar a la lectura de poesía en adolescentes. Para ello. Apelamos al libro de Felipe Garrido *El buen lector se hace, no nace. Reflexiones sobre lectura y formación de lectores*, cuya reflexión comienza con una pregunta: ¿cómo se forma un lector? La respuesta impulsa la propuesta de este trabajo: “De la misma manera que un jugador de dominó o de ajedrez. La lectura auténtica es un hábito placentero, es un juego -- nada es más serio que un juego-. Hace falta que alguien nos inicie. Que juegue con nosotros. Que nos contagie su gusto por jugar. Que nos explique las reglas; es decir, hace falta que alguien lea con nosotros. En voz alta, para que aprendamos a dar sentido a nuestra lectura; para que aprendamos a reconocer lo que dicen las palabras. Con gusto, para que nos contagie” (Garrido, 1999).

¿Entonces cómo acercamos la poesía a los jóvenes?. Siguiendo la reflexión anterior, el proyecto *El enigma de la poesía*, recurre a esta idea planteada por Garrido: la lectura como juego; primero para iniciar a los alumnos en el acto de leer, en este caso textos poéticos, desde una perspectiva diferente, es decir leer jugando; para lograr con ello que la lectura se vuelva un acto placentero, involucrando al jugador en el juego de palabras, qué significa, en este caso, la poesía.

Por otro lado, apelamos a lo que menciona Platón (Platón, 2015), “la producción de imágenes será resultado del impacto que las palabras del poeta tengan en el alma”. Y tomando en cuenta que los jóvenes, a través de los dispositivos, están cada día más inmersos dentro del mundo de la imagen. Esto puede ser aprovechado para trabajar contenidos paralelos, que complementen el plan de estudios, es decir, trabajar con dos lenguajes a la vez, el texto y la imagen, lo que puede aportar una herramienta que ayude a la comprensión y valorización de textos literarios, en este caso poéticos.

¹ Figura retórica que consiste en la atribución de una sensación a un sentido que no le corresponde.

Asimismo, la propuesta de investigación *El enigma de la poesía*, pretende reflexionar sobre el proceso cognitivo que implica el acto de leer, particularmente textos poéticos; para ello, apelará a la teoría de la recepción planteada por Wolfgang Iser y persigue desarrollar una traducción audiovisual de textos poético, que fomenten el gusto del espectador por la lectura de poesía, a través del desarrollo de un **videojuego** dirigido a estudiantes de secundaria y público en general, en el que el jugador resolverá los diferentes retos que entraña la lectura e interpretación de un poema y pretende indagar si este cambio en el paradigma en la presentación de la poesía, genera un impacto en la recepción y comprensión de los textos, y con ello un aprendizaje significativo.

Hay que tomar en cuenta, que el acto de leer ya no implica únicamente la decodificación, palabras, sino la interacción entre la información obtenida de los datos presentes en el texto y la información almacenada para construir una interpretación de lo percibido, lo cual implica un proceso cognitivo. Por otro lado, y de acuerdo con lo que plantea Joan Marc Ramos, “el proceso de lectura de un texto poético puede resumirse en tres fases: la impresión inicial, el rescate del detalle y la interpretación global” (Ramos J. &., 2008)

Trasponiendo la información entre el proceso cognitivo y el planteamiento de Ramos, es que el proyecto *El enigma de la poesía* propone extraer lo significativo de un texto poético y plantearlo desde una perspectiva diferente, a través de una plataforma digital, **videojuego**, que asocie elementos que sean comunes a los alumnos, de nivel secundaria, y les permita construir nuevos significados sobre un poema.

Es así, que el proyecto de investigación de Visualización de la Información, videojuego *El enigma de la poesía*, transcurre sobre tres ejes: adolescentes, poesía y videojuego.

Para desarrollar el proyecto de investigación, hay que tomar en cuenta lo que comenta Thomas Baekdal al respecto de la visualización: “se trata de hacer que los datos sean más fáciles de entender. Pero no solo de mostrar los datos de una manera visual, sino hacerlos comprensibles: ¿qué significan?, ¿cómo influyen en mí?, ¿cómo se relacionan con otras cosas [...]”? Se trata de la historia que

cuentan”, y acota “No queremos ver los datos. Queremos ver lo que significan” (LippenholtzBetina, 2015).

Por otro lado, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) define la adolescencia “como el periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta”. Lo que constituye una etapa en el desarrollo evolutivo del ser humano, en la cual el individuo debe desprenderse del mundo infantil. Este proceso implica profundos cambios tanto fisiológicos como psicológicos, sociales y culturales; en el cual el adolescente, debe esforzarse para establecer su identidad y crear relaciones con personas de ambos sexos; “comprende el periodo entre los 10 y los 19 años”. En el proyecto de investigación, se apuesta a que la poesía podría desempeñar un papel importante en la transición de este período, ya que, los ajustes sociales del adolescente, pueden verse influidos por lo que se percibe a través de un texto poético. Es decir, la poesía puede ser un medio para dirigir estas emociones hacia un objetivo creativo o de comunicación.

Es por eso que trabajar con poesía, en que el alumno descubra el significado de un texto poético, que es el resultado de un proceso de creación, de imaginación y de expresión, en la cual existe la ruptura de las reglas gramaticales, podrían darle al adolescente la libertad en la escritura. Además, puede cumplir objetivos como: ampliar el léxico, ejemplificar y asociar, fomentando así el gozo estético y la imaginación en los jóvenes.

Asimismo, el proyecto se apoya en lo que plantea *La Encuesta Nacional de Lectura y Escritura*, que propone “el replanteamiento y renovación del sistema escolar, que incorpore los medios digitales. internet, celulares, tabletas y videojuegos” las cuales “no deberían ser consideradas como meras plataformas de comunicación o entretenimiento, sino como contextos y ambientes que proveen lenguajes y modos de significación cada vez más relevantes para la participación cultural y ciudadana de la población”.

Además, la Secretaría de Educación Pública (SEP) propone cambios en el Sistema Educativo Nacional, basado en la generación de conocimiento:

Si bien en la sociedad actual la transmisión de la información y la producción de nuevos saberes ocurren desde ámbitos diversos, la escuela debe garantizar la organización de dicha información, asegurar que todas las personas tengan la

posibilidad de disfrutar de sus beneficios y crear las condiciones para adquirir las habilidades de pensamiento cruciales en el manejo y procesamiento de información y uso consciente y responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

También plantea que “los estudiantes llevarán a cabo parte del proceso de aprendizaje por cuenta propia y fuera del aula, principalmente usando recursos tecnológicos. Resaltando que el uso de este tipo de métodos y las estrategias contribuyen a que los estudiantes logren aprendizajes significativos, pues les permiten aplicar los conocimientos escolares a problemas de su vida y considera el juego obligatorio en todos los niveles educativos, el uso y la producción de recursos didácticos y el trabajo colaborativo mediante herramientas tecnológicas que promuevan el desarrollo del pensamiento crítico” (SEP).

Aunado a lo anterior hay que tomar en cuenta lo que escribe Iser en la teoría recepción, en la que hace al lector parte de la cadena de comunicación, para integrar mecanismos más eficientes en los ambientes informales para los estudiantes, que permitan incrementar las oportunidades de aprendizaje más allá del aula de clases. Otro elemento que puede ayudar en la enseñanza es la diversión. “si los alumnos se aburren dejan de aprender”; pero “vuelven a poner atención cuando los estímulos cambian” (Gardner 2004). El juego permite cambiar radicalmente los estímulos que reciben los alumnos. Es por esto que los videojuegos, que constituyen un medio de comunicación cercano a los adolescentes actuales, pueden ofrecer una oportunidad para que los alumnos experimenten y construyan un conocimiento que sea significativo. Además de ser emocionantes y entretenidos los videojuegos, permiten al alumno desarrollar un nivel de pensamiento creativo para enfrentar las circunstancias de la vida, debido a que proporcionan una combinación de vivencias, toma de decisiones y análisis de las consecuencias que pueden generar un conocimiento concreto.

Por otro lado, el videojuego se ha convertido en una de las formas o prácticas culturales que ha ido adquiriendo gran importancia tanto en la industria del entretenimiento como de la educación; estos últimos tienen como objetivo crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar, ensayar y explorar múltiples soluciones a problemas planteados. El descubrimiento de información y de conocimientos fomentan la participación del jugador sin temor a equivocarse.

Es decir, este tipo de simulaciones facilita la toma de decisiones sin consecuencias reales, y proporciona herramientas para la vida real; además de que están relacionados con la realidad de los jóvenes, lo que puede generar una identificación entre el jugador y la parte de la realidad representada en la simulación virtual. Esto puede ser aprovechado para trabajar contenidos paralelos, que complementen el plan de estudios.

Tomando en cuenta lo anterior, así como la tendencia tanto internacional como nacional en el uso del videojuego como herramienta didáctica, aunado al escenario en el que se desarrolla la propuesta de investigación el videojuego *El enigma de la poesía*, parece favorable, puesto que, por un lado, existe una disposición de las instituciones educativas, apoyadas por la Reforma Educativa, que plantea el desarrollo de habilidades socioemocionales, en lo cual el juego podría ser un gran apoyo para complementar el plan de estudios en la materia denominada *Español* y reforzar específicamente el área de poesía.

Es por ello que apelando a la mezcla de estímulos que rodea a los jóvenes, se pretende utilizar el videojuego, como una estrategia que opere entre la comprensión del lenguaje que se lee con la representación visual, es decir la traducción audiovisual que despiertan los versos de la poesía, para crear un nuevo universo, que relacione el conjunto de imágenes y juegos lingüísticos que se entrelazan entre las palabras y los versos. Esto puede colaborar con el lector/jugador en la comprensión interpretativa de un poema.

Dado lo anterior se puede formular la siguiente pregunta: ¿es posible ver la lectura como juego, a la poesía como medio de expresión y comunicación y al videojuego como una estrategia para acercar textos poéticos a los adolescentes?

Lo que lleva a plantear la siguiente hipótesis: El proyecto de investigación apela al proceso cognitivo en la creación de imágenes, a partir de la lectura de textos poéticos, su relación con imágenes gráficas y con otros objetos comunicativos, que el jugador pueda lograr un *insight* y obtener con ello un conocimiento, en este caso, sobre poesía.

Es así que *El Enigma de la poesía* persigue un nuevo producto comunicativo: la traducción audiovisual que despiertan los versos de la poesía, como herramienta que logre estimular y motivar a los jugadores al conocimiento,

interpretación y valorización de un texto poético. Se espera lograr con ello una experiencia placentera de la lectura, y persigue así, contribuir al conocimiento de la literatura, en este caso de la poesía, desde una perspectiva apoyada en nuevas propuestas tecnológicas y la participación e interacción con la sociedad.

Así pues, lo anterior, plantea un videojuego dividido en tres actos argumentales: el primero propone la evocación, apelando a la percepción, a la primera impresión que provoca un texto poético; el segundo nivel corresponde a la interpretación, es decir la atención al texto mismo y el tercero a la conexión, derivada de un poema específico.

Es así que la estructura del juego propone una historia, en este caso, se apela al género policiaco, ocupando las reglas básicas del mismo, para así lograr la resolución de acertijos o enigmas derivados de versos o estrofas del poema. Esto lleva al jugador a avanzar de nivel y plantea la posibilidad de explorar otros mundos. La finalidad de este primer acto, consiste en que el jugador relacione versos o estrofas, con obra plástica mexicana que evoquen la percepción del poema. El acierto llevará al jugador a obtener diversos tipos de trofeos y la posibilidad de avanzar en el nivel; en caso de fallar se sufrirán diversos castigos o el jugador deberá regresar a la primera parte del juego. El objetivo de éste nivel es acercar la poesía desde un medio diferente al escrito, así como fomentar la imaginación del espectador ante las posibilidades que presenta un texto poético, más allá de lo literario. Cabe aclarar que al final del nivel, se invitará al jugador a hacer su propia transposición visual de algún poema que elijan, utilizando sus propios recursos e imaginación; esto puede motivar la competencia entre los alumnos dentro de las actividades escolares.

Considerando que la significación de un poema no se encuentra en lo que se dice, sino en cómo se dice, como refiere Octavio Paz “la significación del poema se esclarece apenas se repara en que el sentido no está fuera, sino dentro del poema: no es lo que dicen las palabras, sino en aquello que se dicen entre ellas” (Paz 1986). El segundo acto del juego apela al detalle del poema, es decir a cómo se relacionan las palabras que componen un texto poético. El jugador deberá seguir los pasos básicos para el análisis del poema, planteados como retos. Cada resolución de un reto/enigma, lo llevará a acceder a otros escenarios,

a nuevos enigmas y le proporcionará pistas que aporten a la interpretación del texto poético. El objetivo de este nivel, es que el jugador adquiera conocimientos básicos, necesarios, para lograr la interpretación de un poema. Dado que no existe sólo una manera de interpretar un texto poético, se planteará al jugador la posibilidad a hacer su propia interpretación o utilizar otros textos en el salón de clase y comentarlos con sus compañeros.

Uno de los problemas que plantea este trabajo, en la recepción de los textos poéticos, es la percepción de que la poesía es ajena a la realidad, a las inquietudes y a las emociones de los adolescentes. Por lo tanto, el objetivo del tercer nivel del juego, es mostrar al jugador que los poemas no se encuentran aislados, sino que tienen conexión con el mundo y su problemática. Este nivel del juego apela a la conexión, es decir, el jugador encontrará la conexión entre lo que dice el poema y podrá relacionarlo con otro tipo de objetos comunicativos: obra plástica, video, otros poemas, animación, fotografía o música, creando vínculos donde parece que no existen.

De manera tal que el proyecto de investigación persigue el diseño del videojuego *El Enigma de la poesía*, como una interacción entre disciplinas que podrían considerarse ajenas, como lo son el videojuego y la literatura, en este caso la poesía, como un reto de Visualización de la Información al extraer lo significativo de un texto poético, creando un universo que relacione el conjunto de imágenes y juegos lingüísticos que se entrelazan entre las palabras y los versos, proponiendo retos, fomentando la exploración y la búsqueda de soluciones a los problemas planteados. Esto es, el jugador resolverá los diferentes retos que entraña la lectura, comprensión e interpretación de un poema; y con ello persigue contribuir al conocimiento de la literatura, desde una perspectiva apoyada en nuevas propuestas tecnológicas, así como la participación con la sociedad. Además, plantea una estrategia innovadora para la motivación de la lectura, en este caso de textos poéticos, pero que puede ser replicada para diferentes disciplinas.

Justificación

Los nuevos lectores no sólo deben codificar el código escrito, sino también descifrar la imagen. Existe una gran cantidad de imágenes que proporcionan información del mundo y del entorno, además, tomando en cuenta la estrecha relación que tienen los jóvenes con lo audiovisual y que están acostumbrados a procesar grandes cantidades de información gracias a los dispositivos electrónicos; es que surge la necesidad de plantear nuevas estrategias de enseñanza y motivación en diversas áreas de conocimiento. Para ello se apela al diseño y la Visualización de la Información, que permite presentar la información de manera más clara y atractiva, dado que los usuarios tienen la posibilidad de explorar, analizar y acceder a los datos complejos de forma más sencilla; que en el caso de un texto poético puede ser utilizada para generar un conocimiento significativo, es decir que impacte en su vida diaria, que aporte una visión más amplia del mundo y le proporcione herramientas para tomar decisiones.

El proyecto de investigación tiene su origen, en primer lugar en la experiencia de la autora de este documento, al tener la oportunidad de participar en el programa Abriendo Escuelas para la Equidad de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura y la Secretaría de Educación Pública, que se impartió en escuelas de alto índice de violencia del Estado de México. Como parte de dicho programa se implementó el Taller de Fotorreportaje, que trabajaba en la generación de historias a partir de fotografías que los mismos alumnos producían, con la finalidad de proporcionarles una herramienta para expresar sus ideas, sentimientos y conflictos por medio de la imagen y el texto; y lograr con esto canalizar sus inquietudes y problemáticas, a través de reportajes ilustrados, de una manera creativa. Si bien, el Taller no solucionó sus problemas inmediatos, si contribuyó a brindarles una oportunidad de reflexión y les proporcionó una visión más amplia de sus oportunidades futuras. El resultado fue tan satisfactorio, que dio motivo a la búsqueda de nuevos medios para aplicar lo aprendido; explorando otras posibilidades comunicativas con un alcance más amplio, para contribuir en la difusión cultural y aportar en la mejora del tejido social. Complementando la experiencia obtenida, también la investigación retoma un reencuentro con la poesía como medio de comunicación,

de reflexión, de protesta; generadora de emociones y de imágenes, que depende de la interpretación de cada persona y que apela a su experiencia visual.

Para conseguir el propósito de la investigación se establecen los siguientes objetivos:

- Abordar y analizar la problemática en la recepción, así como las propuestas en la transmisión de textos poéticos desde los diversos ámbitos.
- Proponer y elaborar un modelo metodológico para la recepción de la poesía por parte del grupo específico.
- Crear una plataforma digital, videojuego, que fomente el gusto por la lectura, en este caso de textos poéticos.

Asimismo los apartados, en que está dividido el proyecto de investigación, contribuyen a sustentar cada uno de los ejes que constituyen el proyecto de investigación del videojuego *El enigma de la poesía* y se dividen de la siguiente manera:

Capítulo 1 Plantea los principios que rigen el proyecto de investigación: la Visualización de la Información como proceso de comunicación y diseño; la teoría de la recepción como apoyo teórico y la aproximación conceptual de la poesía.

Capítulo 2 Define algunas de las características de los adolescentes y su relación con la lectura y, en este caso, con los textos poéticos, además, se mencionan algunas estrategias, que se han llevado a cabo, para acercar la poesía a un público más amplio.

Capítulo 3 Plantea algunas aproximaciones conceptuales con respecto al juego, su relación con la lectura y la poesía.

Capítulo 4 Plantea los principios conceptuales sobre el videojuego, partiendo de las características que lo distinguen de otros medios; además se mencionan las ventajas que ofrece como herramienta de diversas expresiones; así como, algunos de los videojuegos vinculados con la lectura y en este caso particular con la poesía.

Capítulo 5 Está formado por las ideas que motivaron el videojuego *El enigma de la poesía*: así como los elementos que lo constituyen y las decisiones de diseño.

En el fondo, un poema no es algo que se ve, sino la luz que nos permite ver. Y lo que vemos es la vida (Martín, 2020).

Capítulo 1

En este primer apartado se esbozan los principios básicos que rigen el proyecto de investigación: la Visualización de la Información como proceso de comunicación y diseño, cuyo objetivo es transmitir conocimientos; la teoría de la recepción como apoyo teórico; la poesía, su aproximación conceptual y el método de interpretación de textos poéticos, pertinente para el proyecto.

1.1 De la visualización

Ésta es una época en la que se vive rodeado de datos que nuestro cerebro procesa, de manera continua, para construir la realidad, entender el entorno y tomar decisiones. Cada día se produce más información y cada vez es más sencillo acceder a ella. No obstante, los datos por sí mismos no aportan un significado; es cuando llevamos a cabo su interpretación que adquieren sentido y se transforman en conocimiento.

Además, en esta era de la información, la visualización de datos, gracias a los dispositivos electrónicos, se percibe como un lenguaje familiar. Pero no siempre fue tan sencillo “esto se lo debemos a los pioneros que, a base de papel y tinta, tuvieron la visión y la destreza de combinar arte y estadística para revolucionar la manera de estudiar los datos” (ActionsDATA).

Si bien, el origen de la Visualización de la Información fue científico y estadístico, relacionado directamente con las matemáticas, “los seres humanos hemos ideado numerosas técnicas y herramientas para representar de forma gráfica, bella y comprensible la información” (Alcalde, 2015). Es así, que la evolución de la visualización de los datos se ha desarrollado en el campo de la comunicación, el *management*, la investigación, el arte y los medios de comunicación. Es decir, la visualización no sólo es un medio con el que se

consigue mostrar, de forma más atractiva, el resultado de los datos, sino que pueden constituir una herramienta en la integración de diversas disciplinas, como la ciencia, las matemáticas, la estadística. Que se aplican en el transporte, la comunicación, la educación, el periodismo y el arte, por mencionar algunas; es a través de descubrir, contar un hecho, simplificar y comparar, que los datos se transforman en información y ésta en conocimiento.

Es preciso mencionar que no se debe confundir visualización de datos con visualización de la información, ya que aun cuando comparten ciertos aspectos y objetivos, tienen un matiz diferente. En la primera el énfasis está en la representación visual y análisis de datos expresados. Ya sea por medio de gráficos estadísticos e infografías temáticas; en tanto que la visualización de la información utiliza la tecnología, para lograr una comunicación con un usuario, el cual puede interactuar, transformando y filtrando la información de una base de datos (Cfr. De Monte, 2013).

Así, la visualización de la información podría considerarse, en un primer acercamiento conceptual, como la representación gráfica de una base de datos, que se lleva a cabo a partir de una traducción con un sentido determinado y la cual potencia las habilidades cognitivas y perceptivas de los usuarios. De acuerdo con Card, Mackinlay y Shneiderman (Card, 1999), se define como “el uso de representaciones visuales interactivas de datos abstractos, no físicos, para ampliar el conocimiento”.

Por otro lado, se podría considerar que la historia de la visualización comienza con la cartografía, sin embargo, existe evidencia de ejemplos desde el inicio de la civilización humana, en la cual se tienen representaciones de diversas actividades que facilitaban la vida diaria. Aunque hay que aclarar que, éstos no estaban pensados como una manera de comunicar información compleja. Fue hasta el establecimiento de la civilización, cuando el objetivo de comunicar datos complejos se hizo visible Cfr.Ríos,2020). “Las civilizaciones antiguas de Babilonia, Grecia y China desarrollaron métodos de representación visual para mostrar los movimientos de las estrellas, producir mapas de navegación y desarrollar planos para el desarrollo urbano” Centro para la investigación en Educación, Arte y Medios, 2003 citado en (Rios, 2020).

Un ejemplo de visualización es el de los nativos de las islas Marshall, en el Pacífico, quienes implementaron un sistema cartográfico que les facilitaba la navegación entre las múltiples islas que componen el archipiélago. “Con este objetivo, diseñaron mapas con conchas y tiras de madera de cocotero. Las conchas representaban a las islas, la madera las corrientes y olas que fluyen de una isla a otra” (Cairo, 2011) (Fig.1). Otros ejemplos podrían ser “el Atlas Celestial de Su Song, los diagramas de relaciones del conocimiento creados por Ramón Llull, el primer Atlas moderno creado por Abraham Ortelius, las imágenes de las manchas solares de Christoph Scheiner o la tabla poleométrica de Charles Fourcroy” (Rios, 2020)



Figura 1. Cartas de navegación de los nativos de las islas Marshall

<https://www.labrujulaverde.com/2017/05/cartas-de-navegacion-hechas-con-palos-el-sorprendente-sistema-utilizado-por-los-nativos-de-las-islas-marshall>

Otros modelos que aparecieron después de este periodo son los mapas romanos, como *La geografía de Ptolomeo* (Fig. 2), el cual contenía 27 mapas que abarcaban el mundo conocido hasta ese momento.



Figura 2. El mundo de Ptolomeo. <https://pinake.files.wordpress.com/2017/10/mundo-ptolomeo-p-75.jpg?w=500&h=377>, <https://blogcatedranaval.com/>

Una muestra de visualización que no es sólo un mapa, “sino el reflejo del pensamiento de la época, son los mapas T-O” (Fig. 3), que se desarrollaron en la Edad Media; “este tipo de visualización, no aspiraba a ser una representación precisa del mundo, sino un retrato respetuoso de la palabra de Dios como una herramienta de adoctrinamiento”. (Cairo, 2011).



Figura 3. Mapa T-O <https://www.arteiconografia.com/2016/01/mapa-t-o.html>

Más tarde, en el Renacimiento, Andreas Vesalius publicó el libro *De Humanis Corpori Fabrica* (*Sobre la estructura del cuerpo humano*, 1543 (Fig. 4), “cuya fidelidad a lo real y su composición artística, influida por las artes visuales de la época, supuso un enorme avance conceptual, ya que demostraba que el arte podía ser una herramienta de educación, investigación, y también de persuasión”. (Cairo, 2011).

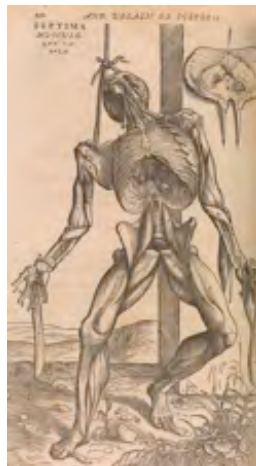


Figura 4. *De Humanis Corpori Fabrica*
<https://images.metmuseum.org/CRDImages/dp/original/DP357362.jpg>,

En el caso de la comunicación científica, (Cairo, 2011) retoma la idea de Da Vinci que anota: “las imágenes que los científicos crean, usan y manipulan, no son meros aderezos, simples apoyos visuales de argumentos tejidos con palabras; en ciencia, las imágenes *son* pensamiento”. Es decir, el dibujo integrado con el texto era la forma de argumentar, analizar y contrastar hipótesis.

En el siglo XVII se vivieron grandes transformaciones; los matemáticos como Nicolás Copérnico, comenzaron a aplicar medidas cuantitativas a la medición de fenómenos físicos. En su libro *De revolutionibus orbium coelestium* (*Sobre las revoluciones de los cuerpos celestes*) (Fig. 5), “representa las órbitas de los planetas alrededor del Sol”; o “René Descartes, quien concebía sus dibujos no como representaciones realistas, sino como esquemas, diagramas simplificados y abstractos que, al igual que los círculos de Copérnico, funcionaban como textos visuales”, esto es, explicaciones que debían ser leídas e interpretadas. (Cairo, 2011).



Figura 5. *De revolutionibus orbium coelestium*, solar system.
<https://hdl.handle.net/1911/78815>.

Cuando se desarrolló el comercio colonial en el S XVIII, un hecho que marcaría la economía del mundo occidental y la población comenzó a crecer, la cantidad de datos también se incrementó; esto hizo que los sistemas de contabilización resultaran insuficientes; lo que motivó a William Playfair a proponer una idea que permitiera obtener gráficos para una comunicación más eficiente. “En su libro titulado *The Commercial and Political Atlas* que contienen 43 gráficos de series

de tiempo, es utilizada, por primera vez, un gráfico de barras”. (Fig. 6) (Eumed, 2007).



Figura 6. *The commercial and political atlas. London, 1801* (3rd ed.)
Gráfico de exportaciones e importaciones desde Escocia a diferentes lugares (1780- 1781) .
https://www.ine.es/expo_graficos2010/expogra_autor2.htm

En el siglo XIX, se experimentó la importancia de los gráficos estadísticos, que se utilizaban en la planeación social de la industrialización, del comercio y el transporte. Lo que produjo un aumento en la utilización de gráficos y diagramas en publicaciones científicas para describir los fenómenos naturales y sociales; como ejemplo de ello podemos mencionar al “matemático, estadístico y sociólogo Lambert Adolphe Jacques Quételet, quien fue el primero en aplicar los métodos estadísticos en las ciencias sociales, para explicar patrones de comportamiento en crímenes, casamientos y suicidios”. (V. Pontis, 2008).

Ya durante el siglo XX, el desarrollo de la tecnología permitió “explorar las posibilidades representativas de la 2D del plano, así como generar nuevos métodos que permitieran representar información en 3D, lo que llevó a experimentar diferentes técnicas para la elaboración de construcciones graficas” (V. Pontis, 2008), Además, cabe destacar el invento de la primera computadora desarrollada por Alan Turing durante la Segunda Guerra Mundial, que fue desarrollada con la intención de crear un artefacto, capaz de decodificar gran cantidad de datos, para entender los mensajes secretos. Es así que, la visualización de datos como concepto, así como su producción y uso creció con la implementación de herramientas digitales. “Se podría decir, que el desarrollo de la computadora, es consecuencia de la búsqueda de un entendimiento profundo de datos complejos” (Cfr. Ríos, 2020). Tomando en cuenta que el concepto de

visualización, se refiere a la capacidad de formar imágenes mentales de conceptos abstractos y su representación gráfica; hay que considerar que “razón e imaginación [son] parte de un mismo proceso mental, y el acto de visualizar (en el sentido de evocar imágenes con la mente)” (Cairo, 2011). La visualización constituye entonces una herramienta para descubrir y comprender la lógica que se encuentra detrás de un conjunto de datos, así como para compartir su interpretación; esto es, los datos seleccionados deben ser interpretados, de tal forma que sean comprensibles, construyan un significado y logren transmitir un conocimiento.

Existen diversas disciplinas que utilizan los datos como su materia prima, como la ciencia, las matemáticas, la estadística, que los organizan y los convierten en información que puede ser comprendida, memorizada y transformada en conocimiento por el usuario y que impactan en otras como la antropología, la sociología, el transporte, la educación, el periodismo, la comunicación y el arte, sólo por mencionar algunas. De esto se derivan diferentes visiones al respecto de los datos, como la que plantea Richard Saul Wurman, quien en 1975 utilizó el concepto “*arquitectura de la información*, para designar el estudio en la organización de los datos, con el objetivo de permitir al usuario encontrar su vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión de la información” (Wurman, 2001).

Por su parte, el diseñador y comunicólogo Nathan Shedroff, expone que el “*Diseño de la información*, es una guía fundamental que debe estar estructurada bajo la confluencia de pautas que comprenden el diseño de interacción y el diseño sensorial”. (Wurman, 2001). Y planteó un esquema con el que define el diseño de la información (Fig. 7).

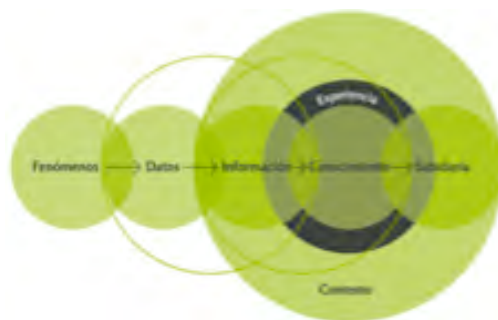


Figura 7. Esquema del diseño de la información de Nathan Shedroff <http://www.oert.org/wp-content/uploads/2020/08/Nathan-Shedroff-1999-1024x757.jpg>

Desde otro ángulo, Joan Costa menciona la *Visualización de la Información*, y anota al respecto: visualizar es “hacer visibles y comprensibles al ser humano aspectos y fenómenos de la realidad que no son accesibles al ojo, y muchos de ellos ni siquiera son de naturaleza visual” (Costa, 1998)

Desde el punto de vista del periodismo, “la *Visualización de la Información*, se puede considerar parte de una serie de “nuevos formatos gráficos” que apelan a un lector que con mayor frecuencia y asiduidad se encuentra frente a una pantalla” (López Hidalgo, 2002). Por su parte, el grupo de investigación interdisciplinar Medialab-Prado, define la Visualización de la Información como una disciplina transversal que “utiliza el inmenso poder de comunicación de las imágenes para explicar de manera comprensible las relaciones de significado, causa y dependencia que se pueden encontrar entre las grandes masas abstractas de información que generan los procesos científicos y sociales” (MediaLab-Prado, 2007).

Muchas de las aproximaciones conceptuales mencionadas, consideran el uso de la tecnología en el procesamiento y transformación de los datos; en contraste, Cairo (Cairo, 2011), considera que “la visualización no implica el uso ni de computadoras ni de herramientas interactivas, pero coincide en que la Visualización de la Información, consiste en el uso de representaciones gráficas para ampliar la cognición”. Arquitectura, diseño y visualización de la información son partes específicas, relacionadas con el marco que proporciona la denominada: experiencia de usuario. Considerando el concepto de usuario, el cual según el diccionario de la Real Academia Española, se refiere a quien usa ordinariamente una cosa, definición que podría ampliarse, considerando que en el mundo de la información se encuentran productores y consumidores de información, a los cuales también se les denomina usuarios.

Por otra parte, es importante destacar que el proceso de visualizar consta de dos etapas: conceptualización y representación gráfica. La primera se refiere al mensaje que se desean transmitir; la segunda, a la traducción en otros objetos comunicativos como: texto e imágenes que sean significativos para el usuario. Durante estas fases, se deben comparar características y relaciones, para dar forma a la representación aplicando el manejo del lenguaje verbal y gráfico (Cfr.

(González de Cossio, 2016); a decir de Twyman en (González de Cossio, 2016) que anota que “organizar y jerarquizar la información y darle sentido, a fin de que el mensaje sea comprensible para el usuario”.

“En el proceso de diseño se incluyen dos momentos: la organización de la información, tomando en cuenta el contenido y sus unidades de sentido, textos e ilustraciones, y la implementación de su presentación visual; para ello se requiere procesar, organizar y presentar la información apelando a la comprensión de los procesos cognitivos y perceptuales.(Cfr. (Frascara, 2011). “Dentro del diseño, también hay que tomar en cuenta que las emociones influyen en el modo en que la mente humana resuelve los problemas: el sistema emocional es capaz de cambiar la modalidad operativa del sistema cognitivo; las emociones motivan el proceso de toma de decisiones; las emociones positivas son esenciales para el aprendizaje, fomentan la curiosidad y el pensamiento creativo, es decir, hacen del cerebro un organismo de aprendizaje efectivo”. (Norman, 2012)

Entonces, se podría apuntar el concepto de *Visualización de la Información*, como área práctica del diseño, que persigue transformar los datos en representaciones gráficas, que faciliten al usuario la comprensión de la información de dichos datos y con ello, el descubrimiento de nuevos conocimientos o *insight*; que según el diccionario Inglés Oxford es “la capacidad de obtener una comprensión profunda, aguda e intuitiva de una persona o cosa” (1989). Dado lo anterior, se podría decir que, “el objetivo último de la Visualización de Información no sólo es hacer visibles los datos ante nuestros ojos, sino ante nuestro entendimiento” (Hassan, 2012). Desde la perspectiva de la psicología, “*insight* es un término que significa destello de conciencia”, una epifanía, una revelación, es la capacidad con la cual se toma conciencia de una situación, conectando ésta y pensando en su comprensión. “Esta comprensión aparece de manera repentina, como una especie de revelación. La sensación se podría asemejar con encontrar de golpe la manera de conectar todas las piezas de un *puzzle*. El *insight* se trata de un acto cognitivo, porque implica un proceso de producción de conocimiento-resolución de problemas, ya que requiere advertir lo que sabíamos anteriormente, así como, la capacidad de generar una representación mental”. (Castillero).

Al mismo tiempo, García & López anotan que “es una operación cognitiva que persigue la creación de imágenes mentales a partir de aquello que es leído o escuchado; estas imágenes pueden ser visuales, acústicas, kinestésicas, etc. Este tipo de imágenes son el producto del esfuerzo creativo simbólico de una psique individual y, por lo tanto, no resulta extraño que se trate de un par perfecto para las expectativas del sujeto, por muy inspiradas que éstas sean. Y agregan no se trata de un proceso sencillo dado que su complejidad abarca distintos niveles de abstracción; es decir, no sólo se juega en la presencia del objeto diseñado sino en su aprehensión como elemento” (García & López, 2016).

El proceso cognitivo en la creación de imágenes es lo que persigue el proyecto de investigación, a partir de la lectura de textos poéticos, así como su relación con las imágenes gráficas y con otros objetos comunicativos, en el cual, el jugador pueda lograr un *insight* y obtener con ello un conocimiento, en este caso, sobre poesía.

Por otro lado y en función de lo que plantea la investigación que es la interacción de disciplinas que podrían considerarse ajenas, como lo son el videojuego y la poesía, para contribuir al conocimiento de la literatura desde una perspectiva apoyada en nuevas propuestas; hay que considerar lo que anota David Salas (Salas, 2012), quien escribe: “los videojuegos son artefactos de diseño de la información, ya que mientras se desarrolla el juego, existen datos e información que se va mostrando de manera ordenada dentro del campo de visión y que permiten interacción con la pantalla o componentes externos, que procesa información ordenada y presentada para el uso e interacción con el juego”.

También se puede agregar que “el videojuego guarda relación con la Visualización de la Información, ya que éste contiene su propia información que debe ser ordenada, diseñada y presentada para la fácil interacción y entendimiento dentro del juego. Esta información es desplegada mediante una interfaz gráfica desarrollada específicamente para el desarrollo videojuego” (Salas, 2012).

Al respecto el Doctor Mauricio Rangel, opina que “la relación entre el videojuego y la Visualización de la Información es total; el videojuego es información necesariamente y de diversos tipos. La raíz del videojuego son datos.

Pero aclara que no se deben entender estos datos como un mensaje que el emisor quiere transmitir, sino que la interactividad que se tiene con el juego, [y esto es] lo que genera datos, genera parte de la narrativa incluso; no sólo es visualización, también es creación de datos. El videojuego permite la creación de información, pero también la creación de narrativas” (Rangel, 2022).

Desde la perspectiva del Maestro Rubén Darío Hernández Mendo “Sin duda existe una relación entre ambos [el videojuego y Visualización de la información] porque [es] la visualización las que posibilita el videojuego. Además que comparten el uso de datos, digitales o digitalizados. La necesidad de presentar el juego de forma visual se deriva principalmente del uso de dispositivos como las pantallas, pero esta cualidad está presente en casi todos los juegos, entonces también se puede decir que la visualización de la información es inherente al juego” (Hernández, 2022).

Por su parte, el Doctor Edgar Meritano explica: “La relación [entre el videojuego y la Visualización de la información] es sumamente importante, prácticamente todo el diseño de interfaz puede trazar sus genes al videojuego, esto implica también los sistemas operativos. La respuesta está en los simuladores y la simulación. O sea, la representación digital de otra cosa” (Meritano, 2022).

Es así que la relación entre la información y su visualización se ve claramente reflejada en los videojuegos; ya que su diseño determina la forma del mismo, además de condicionar los efectos que puede producir a través de su interacción con el usuario.

Así pues, la Visualización de la Información, relacionada con el videojuego, puede servir de enlace entre muchas áreas relevantes para el estudio de la producción y comprensión de un discurso literario, en este caso poético, ya que la interacción que se desarrolla con el juego, se transforma en una experiencia narrativa, haciendo que el jugador participe como creador y receptor, en la cual puede trazar rutas narrativas protagonizando la acción simbólica. De acuerdo con Keene & Zimmerman (Keene, 2007) “se ha comprobado la necesidad de concebir la representación visual como una posibilidad de alta eficiencia a la hora de abordar cuestiones relacionadas con la producción y comprensión del discurso y,

en suma, del lenguaje”. De esta manera, los escenarios digitales no sólo pueden aprovechar el lenguaje escrito sino otro tipo de signos que pueden articular sistemas con posibilidades de lectura distintas; lo que implica habilidades en el manejo de otro tipo de lenguajes de mayor abstracción, no sólo los audiovisuales y literarios.

Además, el diseño, a través de la Visualización de la Información, permite la posibilidad de tener diversas construcciones discursivas accesibles en forma de producciones culturales. En el caso de la investigación se refiere a textos poéticos.

Es posible pensar “el diseño como una tecnología del lenguaje, ya que “la posibilidad de representación o figuración del lenguaje, no hace referencia a la visualización provocada por el significante, sino a la visualización posibilitada por el significado de los signos verbales” (Llorente, 2017). Esto es, “toda imagen deviene de un acto de la palabra. Es decir, trabajar con la imagen es operar con palabras” (López-León, 2017); y en especial en la poesía, que se refiere a la reproducción mental, sensorial o perceptiva que evoca una palabra o una frase. La visualización de una imagen, en la mente del lector, se hace posible al provocar una evocación que le remita tanto a la percepción pasada de los objetos, gracias su memoria y sus recuerdos, así como a la generación mental de objetos nuevos, gracias a la capacidad de su imaginación.

Tomando en cuenta lo anterior, es que se propone el proyecto de investigación, basado en la Visualización de la Información como base en el diseño del videojuego *El enigma de la poesía*; y es pertinente mencionar las ventajas que ofrece el explorar la visualización de la información, como herramienta de enseñanza-aprendizaje:

- Capacidad de develar patrones que subyacen a los datos y a sus relaciones
- Extracción de inferencias de la forma visual para construir conocimiento.
- Interpretación de relaciones entre conceptos y significados en redes múltiples, para construir sentido.
- Abstracción, síntesis y reducción para la comprensión significativa de información clasificada o de información compleja y superpuesta.
- Desarrollo de criterios y sentido para lograr interpretar y comprender.
- Mejora en la interpretación a través de la visibilizar sintéticamente datos
- Reflexión que induce a conceptualizar a partir de pensar haciendo.
- Innovación en el diseño para la comunicación, y construcción de conocimiento
- Construcción colectiva de conocimiento, reinterpretación y mezcla de recursos en

lenguaje visual, con la posibilidad de interacción y comunicación a través de la red. (De Monte, 2013).

De este modo, lo audiovisual propone la transmisión de información y conocimiento más rápida y accesible que las herramientas de la cultura escrita presentada en textos. En el caso del proyecto de investigación, se utilizará las inferencias y evocaciones que puede provocar la relación entre la imagen y el texto poético, para lograr un *insight*, en los adolescentes.

1.2 De la Teoría

Para lograr fomentar la lectura de poesía en adolescentes, que es el objetivo de la investigación, es pertinente primero, indagar en el problema de la recepción de textos poéticos y la relación que podemos establecer en el desarrollo de el videojuego. Para ello apelamos a lo que plantea Wolfgang Iser, quien coloca al lector como parte fundamental de su teoría; así los videojuegos son el medio en el que esta tesis adquiere mayor relevancia, porque surgen y han evolucionado con la interacción del jugador en mente. Y segundo, considerar las aproximaciones conceptuales de la poesía, así como los elementos que la constituyen y el método de interpretación que resulte adecuado para la investigación.

Iser (1989) parte del principio básico de que “el sentido del texto no está en él como una cualidad suya, objetiva que habría que descubrir, sino que sólo aparece cuando es leído”. Como se mencionó anteriormente, el lector se convierte en parte fundamental en la recepción del texto, así como en el videojuego es parte fundamental del desarrollo del mismo. Esto es, el proceso se transforma en una interacción y cooperación entre autor y lector, lo que permite a este último, una mayor actividad, que le otorga el poder de inferir lo que el texto no dice.

Al mismo tiempo, Iser (1987), considera lo que llama *espacios vacíos* que pueden entenderse como “una falta de información, o sea el conocimiento implícito que el lector tiene que inferir o aportar con el fin de reconstruir su significado, apelando a su imaginación y su propia experiencia para llenar estos *espacios vacíos*, completando con esto el proceso comunicativo”. En los videojuegos “el trabajo [del jugador] se da en dos niveles: el de la trama y los *espacios vacíos* y el del juego, en la que los problemas que se plantean tienen que ser resueltos. La

mente está ocupada al mismo tiempo con el nivel de la trama y el nivel de la acción” (Scolari, 2013). Cabe destacar que, aunque el lector tiene la opción de apelar a su imaginación para encontrarle sentido al texto, éste está supeditado al texto mismo: la actividad imaginativa del lector no puede ser arbitraria, puesto que debe ser coherente con el texto. Pero hay que tomar en cuenta que, debido a la particularidad de la poesía de ser denotativo y connotativo a la vez, pueden existir múltiples interpretaciones que dependen de la habilidad del lector, así como de sus conocimientos previos, también hay que destacar que la interpretación que se lleva a cabo puede no ser única; es así, que el método de análisis propuesto, podría darnos una idea más cercana al objeto comunicativo del texto. Esto permite plantear el argumento del videojuego *El enigma de la poesía*, que estará determinado por los poemas, sobre los que el jugador basará sus acciones, apelando a su conocimiento previo y a su imaginación.

Profundizando en lo que Iser considera *espacios vacíos*, es necesario establecer que “los textos literarios son aquellos que constituyen a su objeto, esto es, que los objetos no poseen correspondencia exacta con objetos del mundo real, sino que producen sus objetos a partir de los elementos que se encuentran en el “mundo vital”; esto quiere decir, que en un texto literario, en este caso poético, sólo existen ideas de los objetos, que representan la sensibilidad de las cosas o las cosas mismas. Por lo tanto, el texto literario no produce objetos reales; “alcanza su realidad en el momento en que el lector ejecuta las reacciones ofrecidas por el texto” (Iser, 1989); esto implica que cada lector emite su opinión o perspectiva de manera distinta; porque es el lector mismo, quien realiza los objetos; ya que en el texto sólo existe un conjunto de perspectivas esquematizadas que “funcionan como indicaciones que evocan un conocimiento sedimentado en el lector o que ofrecen informaciones” (Iser, 1989). En un poema, los *espacios vacíos* se crean no sólo por su composición semántica, sino también por los sintácticos.

Como ejemplo de los *espacios vacíos*, se presentan los versos de Efraín Huerta:

[...] Pero tú en los balcones del mundo, endureciendo los instantes, viendo caer silencios [...] *Poesía enemiga* (Huerta, 2014)

A pesar de que no existe una descripción precisa del lugar, quien lee, se hace una imagen a partir de las palabras. El lector no observa una descripción del momento literal, pero los versos evocan la idea de un lugar físico: el balcón y el concepto del tiempo que, aunque no está ahí explícitamente, será el lector quien le da el sentido final de los versos.

Hay que tomar en cuenta que, el lector llena continuamente estos *espacios vacíos*, sin embargo, no los puede llenar de forma arbitraria, y tiene que apelar a sus referentes o a los de su entorno, es el texto mismo quien lo lleva a llenar este espacio con la propia configuración del texto o el poema. Por lo tanto, “los *espacios vacíos* activan la imaginación para producir el objeto imaginario como correlato de la conciencia representativa y activan la interacción entre texto y lector, que es condición de la comunicación” (Iser, 1987).

Siguiendo a Iser (1987), quien escribe: “lo que estaba oculto”, es decir, lo negado por el texto; es de donde surge todo el potencial estético de la obra literaria” y más en el caso de la poesía, que es también revelación, descubrimiento y modificación para el lector. Esto es, la imagen como representación sirve para hacer presente un objeto ausente; “la representación produce un objeto imaginario en el que se manifiesta lo que el texto calla”. El texto calla algo que está oculto de manera implícita y que el lector lee. Por ejemplo:

[...] me he descalzado incluso de las plantas del pie junto al umbral... (Lizalde, 1970).

La frase es correcta en su estructura gramatical, pero si quisiéramos entender la oración de manera literal, ésta no tendría sentido. Lo que hace el verso es estimular la imaginación del lector para entender el sentido figurado, lo que calla el enunciado, pero que está ahí dado por los elementos que lo constituyen, esto es, la idea de entrar en silencio, aunque en ningún momento aparezca la palabra silencio, cuidado, entrada, que es precisamente a lo que apunta el verso.

Por otro lado, el mismo Iser (1987) expresa que: “la visualización o la recreación de una imagen en la mente del lector se consigue provocando en él una evocación que le remita tanto a la percepción pasada de determinados objetos, gracias a las facultades de su memoria, como a la generación mental de

objetos nuevos, gracias a las capacidades de su imaginación”. Esto es, el acto de leer, puede evocar una imagen mental, una visualización o traducción visual de lo leído y ésta se relaciona con “los conceptos de figuración e iconicidad del lenguaje; entendiendo por figuración como una representación imaginaria, sensorial o emocional” (Risco, 1982), que consiste en otorgar forma concreta a ideas, temas o emociones; que es a lo que apela el proyecto de investigación.

1.3 De la poesía

En lo que se refiere a la poesía, uno de los ejes que conduce esta investigación, se hace necesario llevar a cabo una aproximación conceptual de la misma. Se podría decir que el concepto y la definición de poesía ha variado de acuerdo a los conocimientos y preocupaciones de cada época; el fenómeno poético ha transcurrido entre la *mímesis*² a la representación, de lo emotivo a lo expresivo hasta lo simbólico; es así que la poesía ha sido filosofía, expresión religiosa, subjetiva, crítica y de protesta y, por supuesto, objeto de estudio y de polémica; se ha dudado de su objetivo o su función, pero nunca ha perdido su esencia, que es expresar por medio de la palabra, los sentimientos, emociones y reflexiones de las preocupaciones que rodean al ser humano. Pertenece al género lírico, que se refiere a la introspección, la expresión de los sentimientos, al mundo de las emociones, es decir, a la influencia y repercusión de la realidad en el espíritu del hombre, la cual provoca en él un estado anímico o emoción y como expresa Emilio Lledó Iñigo (Lledó, 2008), quien considera “la poética como crear y luego representar algo o representar a alguien artísticamente. Más específicamente, el término poética significa crear algo con la palabra: lo así creado es el poema y el acto o proceso de tal creación es la poesía”.

Es importante destacar que, el texto poético se escribe, generalmente, en versos y el lenguaje se utiliza de forma retórica; aunado a esto, “la rima, que obliga al lenguaje a una cierta distribución de las palabras en el verso y al nivel léxico-semántico porque orienta en el sentido de su búsqueda, la elección de las palabras finales del verso” (Beristáin, 1989), esto hace que se produzca una musicalidad, en el que el ritmo y la armonía se mezclan para buscar vincular al

² 1.-En la estética clásica, imitación de la naturaleza que como finalidad esencial tiene el arte. 2.-Imitación del modo de hablar, gestos y ademanes de una persona. RAE.

lector con las emociones íntimas del poeta y forman una característica básica de la poesía. En su afán de “identificar el misterio existencial en las cosas” (Ramos G., 2022). La poesía recurre a la metáfora, es decir, es la aplicación de una palabra o expresión, al cual no denota literalmente, con el fin de sugerir una comparación con otro objeto o concepto y facilitar su comprensión (RAE), tal como lo explica Chantal Maillard, es “igualar lo desemejante para evocar un nuevo objeto” (Maillard, 2009). Y con la cual, se busca la construcción de una imagen visual. Asimismo, otra de las características de los textos poéticos, es que transcurren entre la denotación, es decir, literal y la connotación, en el cual el significado de las palabras sugiere otro, ya sea alegórico o metafórico. Esto genera una relación entre el pensamiento lógico y la imaginación, ya que a través de estos recursos expresivos se crean nuevos sentidos.

Es importante diferenciar el lenguaje poético del lenguaje referencial, para ello apelamos a “la función práctica de la lengua” (Beristáin, 1989); considerando que este último, es aquel que se utiliza cotidianamente y que se concreta en la transmisión de información; “está construido con reglas gramaticales precisas y tiene la característica de ser unívoco y tiende a ser explícito”. A diferencia del lenguaje poético que “está más orientado en el sentido de su propia estructura lingüística”, es decir, es implícito y trasgrede de manera intencional el sistema gramatical, lo que le proporciona una cierta ambigüedad, que constituye una de sus mayores riquezas, pues produce la posibilidad de diferentes significaciones; en otras palabras, es polisémico. Además, “el lenguaje poético, posee una gran capacidad de síntesis ya que es capaz de comunicar, insinuar y evocar simultáneamente, conceptos, sentimientos y sensaciones” (Beristáin, 1989).

“Desde la perspectiva lingüística la relación que existe entre la gramática, es decir, el sistema de la lengua atendiendo a sus componentes de palabras, estructura, significado de las frases y la comprensión del concepto de función lingüística, esto es las relaciones en el interior del texto, hace que el significado poético sea inseparable de su significante, al cual está vinculado de modo indisoluble”. (Beristáin, 1989).

Asimismo, es importante considerar que, tanto la poesía como la imagen, deben ser comprendidas como mensajes dentro del proceso de comunicación,

cuyo objetivo final consiste en obtener una respuesta del espectador. Es decir, la palabra en la poesía posee su propia imagen, su propia visualidad, esto hace que se materialice la representación de los objetos en el acto de lectura. Bruner afirma "lo que existe es producto de lo que se piensa", incluso "es una construcción, resultado de la acción" (Bruner, 1983). Es decir, las personas construyen modelos mentales de su mundo. Así, comprender los patrones discursivos de un poema, que se generan como consecuencia de la intención comunicativa del poeta, y encontrar la relación entre el sentido figurado y el literal, que nos proporciona las pistas para descifrar lo que el autor quiere transmitir y permite la integración de técnicas y herramientas de visualización, para motivar a los alumnos a leer poesía.

El ejemplo más antiguo de la visualidad en la poesía son el caligrama como *El Huevo de Simmias de Rodas* (300 A.C) (Fig. 8), en el que se ha realizado un poema siguiendo esta forma de la naturaleza.³ (Caligramas, 2009).



Figura 8. *El Huevo de Simmias de Rodas*
<http://www.revistadeartes.com.ar/images/images/caligrama-huevo-simias.jpg>

En México, José Juan Tablada (1871-1945), poeta, periodista y diplomático mexicano, quien se considera uno de los principales poetas mexicanos de vanguardia, debido a sus caligramas y *haikus*; presenta *Talon Rouge* (Fig. 9).

³ Se debe leer alternadamente, el primer verso y luego el último, el segundo verso y después el antepenúltimo, hasta terminar en el verso central



Figura 9. *Talon Rouge* José Juan Tablada. <https://culturacolectiva.com/letras/poemas-haikus-y-biografia-de-jose-juan-tablada/>

Por su parte, los *Estridentistas* (1921-1927) con Maples Arce, List Arzubide y Arqueles Vela como representantes; formaron un movimiento artístico mexicano de vanguardia, el cual expresa su preocupación por la modernización urbana, reflejada en las máquinas, los automóviles y las fábricas, así como por las manifestaciones obreras, la nueva arquitectura, el teléfono y las diversiones como el cine y el cabaret; que se caracterizó por ser un movimiento multidisciplinario. Presentan *Radiación transparente: estación* (Fig. 10)



Figura 10. Irradiador existencial, Diego Rivera http://3.bp.blogspot.com/-MuZa44dbwi4/TpLx8ZGZP1I/AAAAAAAAAqW/TuD62JXEgWc/s1600/diego_rivera.jpg

Es importante remarcar que, a diferencia de la prosa, en la poesía, lo oculto no sólo se esconde en las palabras, sino en lo que remiten estas palabras, pero

también en su representación gráfica y fonética; en un poema el significado es tan importante como el significante. Y así se convierte en un juego del lenguaje.

1.3.1 Del análisis del texto poético

Una vez definidas las características que constituyen un texto poético, podemos caracterizar la metodología para llevar a cabo el análisis y con ello, la interpretación de textos poéticos. Cabe mencionar que existen muchos otros elementos para llevar a cabo la interpretación de un poema, pero en este caso, solo se tomará en cuenta aquellos que sean pertinentes para el proyecto de investigación *El enigma de la poesía*.

Consideramos que “se requiere el empleo del método estructural, que se traduce en la comprensión de la estructura del texto y debe responder a las preguntas: *¿Qué dice?* “que se refiere a la idea generadora, al pensamiento a la concepción” (Beristáin, 1989), es decir al fondo del poema y que constituye la guía para la primera línea argumental del videojuego y “*¿Cómo lo dice?*” (Beristáin, 1989), que habla de cómo se entrelazan las palabras y los recursos literarios que utiliza para expresar la idea, es decir la forma del poema”. Responder a esta pregunta es el objetivo de la segunda línea argumental del videojuego.

Para responder la pregunta **¿Qué dice el poema?** que se refiere al fondo del poema, tenemos los siguientes elementos a tomar en consideración:

Hablante lírico, que es la voz que crea el autor para expresar sus sentimientos y emociones, cuyo objetivo es conectar al receptor con su propio mundo.

Temple lírico, que es el estado de ánimo en el que se encuentra el hablante lírico.

Actitud lírica, que se refiere al modo de mostrar el mundo lírico

Objeto lírico, que es elemento que inspira al hablante lírico

Motivo lírico, que se refiere a la temática principal de la obra, el tipo de emoción o sentimiento que se despierta en el autor a través del hablante lírico.

Lenguaje lírico, que se refiere al uso determinado del lenguaje que permite construir el mundo lírico y que incorpora figuras literarias (Garduño M. Emma,& Pérez, A. Leticia, 2015).

Para responder a la pregunta **¿Cómo lo dice el poema?**, es decir la forma del poema, tenemos los siguientes elementos a tomar en consideración:

Verso que es la unidad métrica mínima y corresponde a una línea de escritura en un poema.

Estrofa, que es el conjunto de versos separados por un punto y aparte.

Ritmo que se define como el efecto que resulta de la repetición a intervalos regulares de un sonido

Rima que se denomina a la igualdad o repetición total o parcial de una secuencia de sonidos al final del verso a partir de la última vocal acentuada. (Garduño M. Emma,& Pérez, A. Leticia, 2015)

Una vez definidas estas características y los elementos que constituyen un texto poético, podemos caracterizar la metodología para llevar a cabo el análisis y con ello, una aproximación a la interpretación de textos poéticos.

La primera parte en el análisis de un texto poético se refiere a la sintáctica, como lo plantea Beristáin: “[...] se lleva a cabo el análisis de los elementos específicos que constituyen [el poema], del modo como en su interior se organizan, cada uno con los demás del contexto en una totalidad” (Beristáin, 1989). Es decir, se apela a la comprensión del sentido del texto poético, a la naturaleza de sus unidades estructurales y a las relaciones que estas estructuras establecen entre sí, en el interior del poema; a partir de lo anterior es posible responde a la pregunta **¿Qué dice?**, esto es el fondo del poema.

El trabajo consiste en “la búsqueda de las unidades significativas, es decir el modo como se organizan y se interrelacionan en el texto, correspondiéndose e interactuando de nivel a nivel, produciendo segundos significados”. Y las relaciones paradigmáticas en que remiten al sistema de la lengua. Esto implica, tomar en cuenta “las determinaciones histórico-culturales, que a través de sujeto-histórico de la enunciación, se concretan en el enunciado”. (Beristáin, 1989).

Para responder la pregunta **¿Cómo lo dice?**, es decir “la forma en que se expresa un poema, existen tres tipos de motivación: fónico-fonológica, morfosintáctica, que se refiere al orden de las palabras dentro del texto poético y léxico-semántica, que se basa en el significado de las expresiones figuradas, es

decir retóricas”.⁴ (Beristáin, 1989)

El nivel fónico o fonológico consiste en el que da sonido estructural al texto poético, con el cual logra su tono particular y determina el ritmo. Lo anterior se utilizará en el minijuego para plantear la percepción del texto poético.

En el nivel morfosintáctico se analizan dos conceptos: morfología que se refiere a la estructura de las palabras y la sintaxis que establece la relación entre las palabras. (Garduño M. Emma,& Pérez, A. Leticia, 2015)

La estructura sintáctica se refiere a la forma en que se acomodan las palabras dentro de una frase. Para ello se utilizan algunas figuras literarias. Existen dos tipos de figuras literarias: figuras de construcción que añaden, suprimen o cambia algo de lugar, sin que se produzca una ruptura de sentido. Algunos ejemplos de estas figuras son los siguientes:

Aliteración, que consiste en repetir o combinar varios sonidos en un mismo verso para conseguir un efecto sonoro. (Fig.11)

Hipérbaton, que altera el orden lógico de las palabras. (Fig. 11)

Anáfora, que consiste en la repetición de una o varias palabras al principio de dos o más versos.

Epíteto, que utiliza adjetivos que no añaden información suplementaria a la idea o el concepto y cuya intención es destacar el significado de lo que se escribe.

Concatenación, que consiste en la repetición encadenada de una frase verso a verso: Las palabras que inician un verso repiten las últimas del anterior.

Retruécano, que consiste en oponer frases con los mismos elementos, de modo que expresen ideas contrarias (Garduño M. Emma,& Pérez, A. Leticia, 2015).

Al expresar sus emociones, el poeta utiliza lo que se llama figuras retóricas o figuras de significado, que se utilizan, para precisar el significado de las palabras, o destacar el aspecto estético y generar nuevas expresiones. Éstas provocan

⁴ Según el Diccionario de la lengua española RAE la retórica es el "arte del bien decir, de embellecer la expresión de los conceptos, de dar al lenguaje escrito o hablado eficacia para deleitar, persuadir o conmover". Otra definición indica que las figuras retóricas o recursos estilísticos de la lengua literaria consisten en una desviación del uso normal del lenguaje con el fin de conseguir un efecto estilístico, con la cual la oración se hace más agradable y persuasiva, sin respeto alguno por las reglas de la gramática. La figura es un adorno del estilo, un resultado de una voluntad de forma por parte del escritor.

cambios en el significado de las palabras y podemos mencionar algunas de las más comunes:

Comparación, que expresa la semejanza entre un término real y uno imaginario.

Metáfora, que implica la asociación de dos elementos, sugiere un sentido figurado (Fig. 12)

Prosopopeya o personificación, que consiste en atribuir cualidades o acciones a seres inanimados (Fig. 12)

Hipérbole, que consiste en la exageración de las características de algo o de alguien.

Sinestesia, que consiste en una transposición de sensaciones, es decir, es la descripción de una experiencia sensorial en términos de otra.

Oxímoron, que consiste en la unión de dos términos de significado opuesto que, lejos de excluirse, se complementan para resaltar el mensaje que transmiten.

Paradoja que es la unión de dos ideas contrapuestas.

Un ejemplo muy claro de la relación entre la imagen y poesía y el uso de las figuras retóricas es la publicidad; que utiliza la imagen, para persuadir, influir en el otro y recursos estilísticos que toma de la literatura y la poesía, que le permiten comunicar cosas de una manera no literal, es decir se utilizan no sólo en lengua escrita, sino también en la imagen, trasladando una retórica del lenguaje a una retórica visual. Adrián Holmes: redactor publicitario y director creativo en agencias de publicidad de Londres, comenta:

[...] creo que los mejores textos publicitarios son una forma de poesía. Nosotros nos preocupamos demasiado por el modo en que suenan las cosas, igual que los poetas. De modo que, puedes estudiar sus técnicas, ver cómo utilizan el lenguaje, el ritmo y las imágenes para lograr los efectos que logran. (Cabot, 2012).



Figura 11. Figuras retóricas en publicidad <https://www.adgency.la/blog/ejemplos-increibles-de-figuras-retoricas-en-publicidad/https://gtechdesign.net/es/blog/figuras-retoricas-en-el-diseno-publicitario>



Figura 12. Figuras retóricas en publicidad <https://gtechdesign.net/es/blog/figuras-retoricas-en-el-diseno-publicitariohttps://www.adgency.la/blog/ejemplos-increibles-de-figuras-retoricas-en-publicidad/>

El nivel semántico retórico significa la suma de todos los significados que proceden de todos los niveles lingüísticos. Beristáin (1989) plantea:

Todos los efectos de sentido, provenientes de la denotación (sentido literal) se ven enriquecidos por los efectos de sentido que proceden de la connotación, es decir, de un segundo significado, mismo que aparece solamente en el proceso discursivo y por efecto de que un signo -o conjunto de signos- (con su plano de la expresión y su plano del contenido) se convierte en el plano de la expresión de un segundo significado, de tal modo que el signo denotativo funcione como significante del signo connotativo.

Por último se puede decir que acercarse a un texto poético, que es “revelación, epifanía” (Ramos G. , 2022), es enfrentarse a un misterio, resolver el enigma que lleva descubrir, dentro del lenguaje, el verdadero sentido de la poesía; porque “Más allá de rasgos y rituales personales, el lector de poesía suele ser un analista que lee y relee el texto construyendo su interpretación en una especie de espiral” (Ramos J. &., 2008). Y que dependiendo de la experiencia y la competencia lectora, así como de la cultura y el manejo del lenguaje es la comprensión que se pueda tener del poema, ya que los resultados pueden variar en lecturas en diferentes momentos; “se pueden ver diferentes significados en diferentes momentos históricos, emocionales”; se trata de encontrar “los elementos de naturaleza literaria, pictórica, arquitectónica, o bien las que forman parte de las costumbres o que tienen que ver con procedimientos o con hallazgos científicos,

con ideas filosóficas, o con sucesos históricos”, porque el proceso de recepción del mensaje de la poesía está social e ideológicamente determinado, puesto que tanto el emisor como el receptor es un ser constituido por su realidad social” (Beristáin, 1989).

En otro orden de ideas y como la propuesta de trabajo apela a la relación que tiene un texto poético con la imagen, es importante destacar que, como ya se mencionó, muchas manifestaciones poéticas se basan en la premisa de que el texto tiene además un componente visual. Por ese carácter de imagen y por su *graficidad*, es que la poesía se diferencia del lenguaje coloquial; y debido a esta característica, es que “la poesía ha sido el género literario que más ha buscado conjugar imagen y texto, sonido y texto o una combinación de todos los medios expresivos posibles” Además, “el pensamiento racional y el pensamiento sensorial no se enfrentan, sino que se conjugan en un todo” (Lamarca, 2018).. Como ejemplo, una pintura puede decir cosas, del mismo modo que la lectura de una poesía, de la cual se desprenden imágenes. Al respecto Antonio Monegal (1998) escribe:

La pintura funciona sobre un plano de simultaneidad, mientras que la poesía lo hace sobre un eje de sucesión. Pero la simultaneidad y la sucesión son categorías que se manifiestan tanto espacial como temporalmente. La pintura y la poesía evocan la diferencia entre el espacio de la naturaleza y el representado. La diferencia entre el tiempo natural y el tiempo representado se inscribe en el espacio visual. Espacio y tiempo se fusionan como marco y como diseño. Ni el poema es sólo tiempo ni el cuadro es sólo espacio.

Esto hace que surja la inquietud de incorporar a la narrativa algunas de las libertades formales del género pictórico moderno; lo que llevó a los movimientos literarios de vanguardia, a modificar los convencionalismos del lenguaje, rompiendo las barreras que tradicionalmente separaban la imagen del texto; ejemplo de ello son los *collages* de Georges Braque o Marx Ernst por mencionar algunos o como Guillaume Apollinaire, y los futuristas italianos, rusos y los dadaístas, quienes experimentaron una poesía que integró lo gráfico, lo sonoro, lo visual y la gestualidad declamatoria, provocando un cambio radical en el arte. La poesía visual, aun siendo literatura, pretende que la obra pueda abarcarse con un

golpe de vista como si fuera un cuadro, una escultura o una obra de carácter plástico. Es decir:

El signo verbal impreso queda fijado en la rigidez de la página, igual que le ocurre a una línea sobre un lienzo. La poesía y el arte de vanguardia pretendían romper el uno con la narrativa y, el otro con el arte figurativo, pretendían romper con lo lineal del discurso y la visión. Buscaban una tridimensionalidad no estable, sino inestable, mutable. El lector del texto o de la imagen podía experimentar distintas perspectivas pues el texto varía de dirección, velocidad, distancia, orden y ángulo de lectura. (Exposición Escrituras en libertad. Poesía experimental española e hispanoamericana del SXX, 2009)

Por otro lado y a pesar de la importancia que va cobrando la imagen sobre el texto, la poesía sigue buscando nuevas fórmulas de manifestación y expresión; como los antipoemas ⁵, cuyo representante Nicanor Parra escribe:

Yo no permito que nadie me diga/ que no comprende los antipoemas/
Todos deben reír a carcajadas. / Para eso me rompo la cabeza/ para llegar
al alma del lector (Fangacio, 2018).

Esta búsqueda se ha incrementado en la última década con el desarrollo de la tecnología; de lo cual han surgido nuevas formas poéticas sustentadas en diversos soportes como el internet. Como ejemplo de ello podríamos mencionar los poemas virtuales, que se refiere a un poema animado que le proporciona a la obra movimiento independiente y continuo, creado para su difusión en red. Los Holopoemas ⁶ o poemas holográficos, que se refiere a un poema organizado de manera no lineal en un espacio inmaterial tridimensional en el que, mientras el lector o espectador lo observa, cambia y da lugar a nuevos significados del texto.

⁵ La antipoesía es un género literario afín a la poesía desarrollado y ejercido particularmente por Nicanor Parra se caracteriza principalmente por la ruptura entre la forma exterior y la interior. El tema es habitualmente contemporáneo y de interés colectivo. Puede ser de humor o irónico y prioriza a la reflexión de temas expuestos. <https://prezi.com/79mge5uq1dmf/nicanor-parra-poemas-y-antipoemas/>

⁶ La holopoesía pretende expresar la discontinuidad del pensamiento; en otras palabras, la percepción del holopoema no tiene lugar ni lineal ni simultáneamente, sino en fragmentos que el observador ve en función de las decisiones que toma, es decir, dependiendo de la posición que adopte con respecto al poema. Originally published in Letra Internacional, N. 53, Madrid, 1997, pp. 34-39, in the section "Cultura y Nuevos Medios", edited by Claudia Giannetti. Translated by María Corniero. <https://ekac.org/holosp.html#:~:text=Por%20ejemplo%3A%20puede%20crearse%20una,palabra%2Fforma%20o%20desaparecer%20moment%C3%A1neamente.>

Como ejemplo de holopoesía podríamos mencionar *Amalgama* holograma reflejo luz blanca de Eduardo Kac ⁷ (Fig.13).



Figura 13. *Amalgama* <https://gtechdesign.net/es/blog/figuras-retoricas-en-el-diseno-publicitario><https://www.adgency.la/blog/ejemplos-increibles-de-figuras-retoricas-en-publicidad/>

En la búsqueda de nuevas expresiones para la poesía, también se puede mencionar la poesía electrónica o el *comic* poético, que como describe Derik Badman:

La poesía de los cómics no es poesía como texto con imágenes de cómics; es todo el cómic como poesía. Las imágenes, las palabras, la estructura, el ritmo, la página, todo se usa en conjunto para crear la poesía, para crear cómics en un registro poético. (Badman, 2012)

De lo anterior, se puede decir que el lenguaje visual se aprende desde que nacemos, aprendemos a ver y a procesar la información que nos provoca dicha imagen de manera intuitiva, por lo que es más sencillo leer imágenes que texto; esto debido a que la imagen es más accesible en el primer nivel de reconocimiento e interpretación.

Es por ello, que la relación existente entre la palabra, en este caso la poesía y la imagen, es lo que persigue aprovechar el proyecto de investigación *El enigma de la poesía* y utilizar el videojuego como una estrategia que opere entre la comprensión del lenguaje que leemos con la representación visual que nos despiertan los versos de un poema, para crear un nuevo universo; que relacione el

⁷ El termino *Holopoesía* fue acuñada en 1983 por Eduardo Kac

conjunto de imágenes y juegos lingüísticos que se entrelazan entre las palabras y los versos y pretende indagar si este cambio en el paradigma en la presentación de la poesía, genera un impacto en la recepción y comprensión de los textos, y con ello un aprendizaje significativo, considerando que:

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel, 1983).

Si bien, *El enigma de la poesía* no persigue ser un videojuego poético, hay que destacar ciertas ideas que pueden apoyar el proyecto de investigación, como lo que plantea Mariam Asad, (Asad, 2011) quien comenta que “el placer provienen de decodificar el poema y el juego respectivamente, ya que en este tipo de juego, el jugador tiene la posibilidad de explorar tanto el texto literario como el juego; y agrega que, de la misma manera que un lector busca las reglas de gramática y sintaxis, para darle sentido a un poema; la interacción de los jugadores con el videojuego, crea expectativas a través de las cuales se establece el sentido del juego mismo”.

Siguiendo a Asad (2011), en un videojuego poético, “el espacio virtual, adquiere un nuevo significado ahora de alguna manera también puede significar tu vida”, porque este tipo de juegos, apelan a las emociones y pueden llegar a provocar una reflexión más profunda. “Este poder de remodelar el mundo y ayudarnos a ver las cosas de nuevo es el poder de la poesía”. Y agrega que, “el signo visual, consigue comunicar más en menor tiempo, ya que, gracias a la visualización o diagramación lógica de lo leído, la transmisión de un determinado contenido, se encuentra menos sometida que la palabra al error en la interpretación”

Por su parte, Jordan Magnuson (2019) anota que “los poemas, en la medida en que se vinculan a la metáfora, provocan combinaciones de imágenes mentales construidas mediante procesos cognitivos, así como los videojuegos poéticos se basan en la metáfora y establecen su significado a través de la

imagen, el contexto y la comparación, creando comparaciones nuevas que enriquecen conceptos y crean nuevos significados”.

Conclusión Capitular

Las nuevas tecnologías suponen un gran reto y a la vez una gran oportunidad para reinventar y hacer más eficaces los procesos de enseñanza y aprendizaje. Tomando en cuenta que la tecnología, el juego y el aprendizaje pueden ser complementarios y su combinación abrir oportunidades en el sector educativo.

Estas perspectivas sobre los datos y la información plantean también nuevas formas de cultura, que implican otras formas de construir el conocimiento y la posibilidad de aplicarla en la enseñanza y el aprendizaje, apelando a formar criterios de selección, que permiten relacionar y sintetizar la información. En función del proyecto de investigación, apelamos a lo que expone (Prensky, 2011), quien comenta que “los alumnos de hoy quieren aprender de manera diferente al pasado. Quieren formas de aprender que tengan significado para ellos, métodos que les hagan ver (de inmediato) que el tiempo que pasan en su educación formal tiene valor, y formas que hagan buen uso de la tecnología que saben que es su derecho de nacimiento”.

En la propuesta de investigación, se apuesta al videojuego, como herramienta de diseño de visualización de la información, apelando a la definición de *insight*, como visión, percepción, entendimiento, revelación y epifanía. Es decir como “interiorización, similar al proceso de la imaginación, que persigue un fin comunicativo que trascienda la transmisión de datos y permita la construcción de sentido” (García & López, 2016). En este caso en referencia al proceso cognitivo que evoca imágenes mentales de textos poéticos, con la finalidad de motivar a los adolescentes a leer poesía desde una perspectiva diferente

Se plantea la interacción entre disciplinas, como la literatura, en este caso con la poesía y el diseño desde la Visualización de la Información para extraer lo significativo de un texto poético, presentado desde una perspectiva visual a través de una plataforma digital, apelando a las imágenes que evoca la poesía y sobre todo a las que el alumno pueda generar a partir de su imaginación. Se apela también, a la experiencia de vida, a los conocimientos previos y a la habilidad del

jugador para provocar que este acto creativo de evocación resulte atractivo en el juego; y persigue así, contribuir al conocimiento de la literatura desde una perspectiva apoyada en nuevas propuestas tecnológicas, que puede constituir una herramienta para despertar el interés en otro tipo de textos literarios y con ello, enriquecer la competencia lectora.

Es poesía en tanto filosofía, que nos lleva a reflexionar; poesía en tanto lienzo pintado con palabras que nos permite imaginar; la poesía es juego en tanto enigma; la poesía en tanto espacio y tiempo; la poesía en tanto libertad.

Capítulo 2

El siguiente apartado define algunas de las características del público meta y su relación con la lectura, en este caso con la poesía, y plantea las aproximaciones conceptuales que forman la base del proyecto de investigación; por otro lado, se enumeran algunas de las particularidades de los textos poéticos y como pueden contribuir en el desarrollo emocional y cultural de los alumnos. Asimismo se esboza un nuevo paradigma sobre el concepto y la función de la poesía; además, se mencionan algunas estrategias que se han llevado a cabo para acercar a un público más amplio a los poemas y como pueden ser aplicadas en el diseño del videojuego *El enigma de la poesía*.

2.1 De los adolescentes

Para entender al público al que va dirigido el proyecto de investigación, es decir en principio, adolescentes, debemos considerar lo siguiente: la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) define “la adolescencia como el periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta y constituye una etapa particular en el desarrollo evolutivo del ser humano, en la cual el individuo debe desprenderse del mundo infantil. Este proceso implica profundos cambios tanto fisiológicos como psicológicos, sociales y culturales; el adolescente, debe esforzarse para establecer su identidad y crear relaciones con personas de ambos sexos; comprende el periodo entre los 10 y los 19 años”; en el caso de este trabajo, tomaremos la edad de nuestro público meta entre los 13 a 19 años, esto debido a los conocimientos que se han adquirido durante este período escolar y que se encuentran ligados a la temática del videojuego propuesto.

Por un lado, en “este período de vida se transforma la manera de pensar y se adquiere una nueva capacidad para vincularse con la realidad”, (Urquijo, 1997) que se adapta a los adultos, pero que llevan las huellas de sus éxitos y sus fracasos, pero también se descubren las múltiples posibilidades que se presentan para el futuro. Este proceso produce cambios emocionales que, en ocasiones, el adolescente se siente incapaz de enfrentar, pero que, al proyectarlos sobre las situaciones o los personajes ficticios de un texto, el lector puede transponer los patrones emocionales a su propia situación. “La literatura puede representar elementos que contribuya a canalizar el proceso intensamente dramático que denominamos crecer”. Es así que, la experiencia que proporciona la literatura, en este caso la poesía, puede tener significación cuando se relaciona con problemas y conflictos que también vive el lector “Al experimentar la vida de un personaje ficticio o participar en la emoción de otro, expresada en un poema, el lector puede ser capaz de traer a la conciencia elementos similares de su propia naturaleza y de su vida emocional, lo cual puede servirle de base para liberarse de temores; así al adolescente se le puede ayudar a interpretar sus propias emociones y motivaciones”. (Rosenblatt L. M., 2002); esto es, como expresa Iser (1987): el lector experimenta la otredad en la experiencia estética”; lo que refuerza la postura de que el texto literario es objeto de conocimiento. Porque “los poetas nos enseñan a decir lo que sentimos, nos revelan aspectos de la realidad en los que no habíamos reparado, nos ayudan a conocernos y a conocer al otro” (Garrido, 2020).

Al mismo tiempo, “el adolescente está ávido de saber qué significa, en términos personales íntimos, el desempeño de diversos roles adultos; en la literatura, en este caso en la poesía, podría encontrar, algunos rasgos de temperamento, tipo de emociones y ciertas formas de obtener prestigio, diferentes a los masculinos. Además, en los textos literarios se presentan reacciones emocionales apropiadas a situaciones específicas, que el joven podría tomar como referencia en su propia vida. Los libros podrían ser una influencia liberadora” (Rosenblatt L. M., 2002).

Por otro lado, “hay que tomar en cuenta que la digitalización, la globalización y la velocidad han generado una sensación de proximidad espacio-

temporal, esto es, la posibilidad de disponer de la tecnología móvil ha desarrollado un modo diferente de cercanía que afecta la sociabilidad de los adolescentes y el modo en que se relacionan con los demás; además, el valor prioritario de pertenencia es la popularidad e incide en la manera en que construyen su identidad ahora en las redes, pensando en la audiencia y esperan respuesta que los valide y apruebe” (Morduchowicz, 2013). Al mismo tiempo, “el uso de internet les crea una sensación de libertad, un territorio propio, en que sienten que no existen limitaciones, pero están atados a la familia, a la escuela, al grupo de amigos, a la moda, pegados al dispositivo móvil, con la obligación de divertirse” (García-Tornel, 2011).

Asimismo, a través de las nuevas tecnologías, se ha creado un nuevo equilibrio entre palabra e imagen, predominando esta última. Los adolescentes viven en un mundo visual; aunque “la lectura no se ha dejado de lado, se han ampliado los soportes y con ello los modos en que el lector se enfrenta al texto” (Morduchowicz, 2013); “sumado a esto, la ruptura de la secuencialidad serial, por efecto del hipertexto y la hipermedia como sustrato del relato, facilitan la posibilidad de realizar varias actividades a la vez, lo que propicia una atención diferente a las actividades, es decir, los medios se utilizan en simultáneo” (Morduchowicz, 2013). Por lo tanto, hay que tomar en cuenta que “han aparecido nuevos perfiles lectores, que son lectores digitales, y su modo de afrontar la lectura es completamente diferente al estilo tradicional al que estamos acostumbrados, es decir, a la lectura ordenada y secuenciada” (Serna R., 2016).

2.1.1 De los adolescentes y la poesía

Con respecto a la poesía Felipe Garrido, en el programa *Grandes Maestros UNAM* comenta: “Hay una resistencia general, una resistencia del público, una resistencia social a la poesía... hay la impresión de que la poesía se ha ido volviendo difícil de entender, que los poetas escriben para otros poetas y no para un público más amplio” (Garrido, 2020).

Además, existe la idea de que “al llegar a la adolescencia se pierde el gusto por la lectura y particularmente de la poesía, ya que el paso de la poesía como juego en la educación infantil, a la poesía como experiencia en la secundaria no es

valorado como tal, puesto que la poesía espontánea, buscada libremente en foros, o en otros compañeros, no es considerada materia de estudio; esto podría deberse a que la lectura en el ámbito escolar a nivel secundaria busca objetivos más próximos al contenido educativo que a fomentar la lectura como el simple placer de leer”. (Llorens, 2008)

Quizá, y como expresa Gabriel Janer, en (Llorens, 2008) “en la adolescencia existe una mirada del individuo hacia el interior; que descubre dos formas de expresión: la denotativa, vinculada a la realidad concreta, y la poética, ligada al mundo de las emociones. Pero cuando el adolescente se encuentra ante esas dos formas de expresión se ve obligado a elegir, y esa elección implica por sí misma una serie de tensiones emotivas. Elegir el lenguaje metafórico supone correr el riesgo de que los demás descubran la interioridad del que elige”.

Otra causa por las que a los adolescentes no les gusta leer poesía en el aula podría ser que el sistema educativo, que al tener que cubrir un programa de conocimientos requeridos, solo logra llevar a cabo un recorrido histórico por los diferentes géneros literarios, así como sus causas y consecuencias aplicada a la elección de obras clásicas o representativas de cada período; lo que impide profundizar en un texto o en un género en particular. Esto dificulta el análisis de un texto específico; además los docentes dejan el tema hacia el final del curso, con lo que sólo alcanzan a revisar el género muy superficialmente o lo evitan porque es un tema que se les dificulta, no les gusta o no fueron preparados para impartirlo.

Al mismo tiempo, puede deberse a que la densidad semántica y metafórica, que la hace de difícil lectura o, a la gran concentración de elementos simbólicos, que obligan al lector a tener amplios conocimientos previos o ya que texto poético utiliza un lenguaje pocas veces descifrable en su sentido literal, requiere de cierta habilidad para detectar y descifrar el sentido connotativo de las expresiones.

Por otra parte, parece que, para el adolescente, la poesía fuera de las aulas es “comunicación y herramienta, es invocación, confesión, carta, celebración, emblema, blasón...” (Ramos G. , 2022), para dar a conocer sus inquietudes y sus debilidades. “Cuando elige un poema, una frase o la letra de una canción, establece un puente, una relación con el autor, con quien comparte una conciencia lectora, una conciencia poética, “que también es conocimiento intuitivo, que ayuda

a extender la conciencia de nosotros mismos, del tiempo, de lo divino, de nuestra relación con las cosas” (Ramos G. , 2022), y que le permite valorar como lector e interpretar versos, frases o poemas que nunca ha escuchado. “Comprende lo literario, al autor, su obra, manifiesta una conciencia poética que, sin embargo, no identifica con lo estudiado en la escuela. No es que el joven lector sea consciente de la poesía, sino que es consciente de que existe un lenguaje, otra forma de decir las cosas y de mirar el mundo a través de las palabras. Así pues, la poesía, inexistente para el adolescente en el ámbito académico, se convierte en comunicación fuera de la escuela”. (Llorens, 2008).

“Como receptor, el adolescente domina los códigos que establece el escritor, códigos que en el texto poético suponen un extrañamiento del lenguaje, pero no es consciente que la poesía forma parte de su mundo, que convive con ella, que la emplea con cierta frecuencia”. El hacer consciente al adolescente de la existencia de una conciencia poética al generar interés por la forma, las rimas, el estilo, el tema, la manera de decir y de contar las cosas que ocurren a su alrededor, podemos aproximarlos a la poesía. “El mundo poético le puede servir para construir y reconstruir el mundo en que se desenvuelve”. (Llorens, 2008).

[...] lo que hacemos es hablar en verso sin darnos cuenta. Continuamente utilizamos hipérbolos, metonimias pleonasmos... Y metáforas. Incluso cuando callamos. Nuestra visión del mundo es inevitablemente poética, aunque sea porque la mayoría de las cosas tienen una carga simbólica y unas connotaciones que ponen en marcha nuestra maquinaria emotiva y sentimental (Frabretti, 2018).

Además, la lectura de poemas puede implicar al lector en la realidad imaginaria para que construya su sentido y se contagie de la sensibilidad que el poeta desea comunicar. Es decir, apela a la imaginación que requiere la lectura de un poema, a las imágenes que de ésta derivan y ya que la poesía es un género de discurso libre en cuanto al uso del lenguaje, que se convierte en práctica de indagación, revelación, desvelamiento, podría estimular la curiosidad de los adolescentes, y brindarles la oportunidad de acceder a una forma diferente de conocimiento.

Por otro lado, la importancia de enseñar el género lírico radica, en promover una visión diferente del mundo que despierte la sensibilidad del alumno y con ello, brindar herramientas para crear nuevos sentidos; ya que, además de poder

transmitir conocimientos, un poema puede contar la historia, expresar emociones, así como narrar tradiciones antiguas y el vínculo con la naturaleza. Asimismo, “al experimentar con la emoción, la sensibilidad y la imaginación, la poesía podría ser un importante recurso, que opere como catalizador de las emociones y los cambios que implica la adolescencia y contribuya a expresarlas y encausarlas” (Rosenblatt L. M., 2002). Y como expresa Gabriel Ramos: “La poesía es el modelo de pensamiento y de discurso más libre. Enseña a pensar críticamente, a imaginar, a ganar conciencia. Es una forma imaginativa y discursiva de nuestra libertad. Asimismo, la relativa dificultad de la poesía entrena la mente en la inteligencia, lo cual puede ayudar a resolver toda clase de cosas después”. (Ramos G. , 2022).

2.2. De la enseñanza de la poesía.

A pesar de las posibles razones expuestas anteriormente y que dificultan la recepción de textos poéticos por parte de los adolescentes; recientemente, la enseñanza de poesía ha adquirido mayor importancia, en la que ya no se concibe sólo como la enseñanza de una obra y los autores consagrados por la tradición cultural, sino que “el texto literario aparece ahora como un tipo específico de uso comunicativo mediante el cual las personas intentan dar sentido a la propia experiencia, indagar sobre su identidad individual y colectiva y utilizar el lenguaje de una manera creativa” (Lomas, 1999). “Esto implica un cambio en el paradigma del proceso de enseñanza de la literatura y particularmente de la poesía, que se relaciona más con un acto comunicativo de la educación lingüística, dando énfasis al uso de la lengua, tanto hablada como escrita para desarrollar competencias lectoras, y le otorga importancia a la lectura desde la perspectiva del placer y el disfrute”. (Ambrós, 2007).

Por su parte, Joan Marc Ramos y Alba Ambrós resumen los objetivos del aprendizaje del género lírico, en dos puntos: “Primero, motivar el goce estético o el placer por la lectura y segundo colaborar en la obtención del bagaje cultural que sustenta la obra literaria y del cual cada sociedad se hace parte”. Y con ello define que el objetivo de la enseñanza de la poesía debe ser motivador, sin olvidar por ello que la lectura debe cumplir ciertos parámetros “leer para aprender”, lo que implica la comprensión de todos los matices del texto. (Ramos J. &., 2008).

Para ello, Ramos definen una estrategia que está conformada por tres etapas de lectura: “la *impresión inicial*, que se refiere a una primera lectura, en la cual el receptor concentra su atención sobre los componentes del texto y lleva a cabo la formulación de hipótesis, la cual a medida que avanza la lectura y el lector va obteniendo más datos, puede llevar a cabo inferencias sobre el argumento, el significado y la intención del texto; los cuales están basados en el texto mismo, suponen la confirmación o no, de las hipótesis iniciales”. Tal como anota Hans Robert Jauss (2013) sobre que “existe un horizonte de expectativas, esto es, que el lector se enfrenta al texto con una serie de prejuicios que le hacen adoptar cierta predisposición ante el horizonte de expectativas”; y acota que “cada época y cada estrato social tiene un horizonte de expectativas diferente”, esto nos obliga a elegir textos que se acerquen a los intereses de los adolescentes; ya que la diferencia entre las expectativas y la forma concreta de la obra, puede producir modificaciones en el horizonte de expectativas.

Ese horizonte de expectativas, según Jauss, depende de tres factores: el género al que se adscribe la obra, la relación de la obra con otras obras en su entorno histórico literario y su oposición entre la ficción y la realidad (*cfr.* (Jauss, 2013). Es así que, el proyecto de investigación elige el género policiaco, en el que se espera encontrar los rasgos esenciales del género, como el detective, el crimen y la investigación y puesto que el género se manifiesta como “una batalla de ingenios” (Mandel, 2011) entre el detective y el delincuente, esto es entre el autor y el lector y en este caso entre el videojuego y el jugador, en una lucha cuya finalidad es resolver el misterio, recurrir al proceso de intuición y análisis de las pistas encontradas, es en fin un enigma y su resolución.

Tomando en cuenta que, “el lector se aproxima al texto con un cierto propósito, ciertas expectativas o hipótesis que guían sus elecciones desde el residuo de experiencias pasadas” (Rosenblatt L. M., 2002). Hay que acotar lo que, cada obra, en su recepción, puede confirmar o defraudar este horizonte. Si esta distancia es pronunciada, puede provocar irritación o bien un cambio de horizonte y que el lector abandone el texto; (*cfr.* (Jauss, 2013); esto se tomará en cuenta en la elección de los poemas que formarán parte del videojuego.

Siguiendo a Ramos, la segunda etapa de la estrategia de lectura se refiere a lo que denomina “el *rescate del detalle*, en la cual lector dedicará tiempo a determinados aspectos y con ello recorrerá un camino diferente en su lectura. Y la tercera etapa es la *interpretación global*, la cual se basa en una relectura completa integrando todos los elementos; esto es, el lector de poesía suele ser un *analista* que lee y relee el texto”, (Ramos J. &, 2008); en el caso de *El enigma de la poesía*, el detective debe encontrar las pistas para construir su interpretación; porque como anota Iser (1987): “el texto está constituido por figuras y estructuras que van orientando al lector para crear ciertas representaciones que van configurando sentido y significación, así como una interpretación del texto, ya que el lector siempre está en busca de sentido”. Como la poesía plantea una nueva manera de entender el sentido, éste puede perderse a lo largo de su lectura, pero, el lector, dice Iser: “está siempre a la caza, a la búsqueda de sentido, y en el proceso de lectura. Su ideal es entender, comprender, aprehender, cristalizar la palabra”. Al final, “el lector confronta sus propias creencias y, finalmente, cuando tiene la percepción integral del texto, decide si modifica su hábito a partir de la experiencia estética que acaba de vivir o rechaza el cambio y conserva su mismo punto” (Ramos J. M., 2008). Las tres etapas de la estrategia que plantea Ramos se retoman en el proyecto de investigación para determinar los tres actos en los que transcurre la línea argumental del videojuego propuesto.

Por su parte, Lomas & Miret (Lomas, 1999) describen su estrategia para facilitar la recepción de los textos poéticos por parte de los adolescentes, que se pueden resumir de la siguiente manera:

- Los textos deben de estar de acuerdo al nivel de conocimientos de los alumnos y se deben realizar tanto una lectura colectiva como individual y la escritura de textos poéticos, con el objetivo de producir una experiencia comunicativa “como un tipo de comunicación y como un hecho cultural compartido
- Procurar que la lectura de textos poéticos conlleve un placer estético y produzca emoción, las cuales pueden ser contrastadas con las experiencias cotidianas de los alumnos.
- -Ayudar a los alumnos a interpretar los textos poéticos, con el fin de encontrar los mecanismos de construcción de sentido del poema y que los alumnos le asignen un significado personal a la obra.
- Relacionar el texto poético con otros objetos comunicativos que también usen el lenguaje connotativo, para acercarlos a este tipo de lenguaje y ayudar a los

alumnos a comprenderlo. (Lomas, 1999).

Lomas agrega que, “debido a la gran cantidad de elementos simbólicos dentro del texto poético, que involucran significados connotativos; se podría utilizar como estrategia, establecer relaciones entre el texto poético y otras formas artísticas en las que prevalezcan estos elementos, de manera que el alumno pueda establecer semejanzas y diferencias entre una y otra. Así, el alumno puede comprender la forma y contenido del texto lírico y reconocer el diálogo que existe entre éste y el lector”. (Lomas, 1999). Esto que plantea Lomas se retoma para el tercer nivel del videojuego propuesto por la investigación, al relacionar estrofas de versos con objetos comunicativos diversos como un enigma a resolver.

Por su parte, Isabel Solé propone diversas estrategias, que se refieren a realizar una serie de preguntas alusivas a la temática del texto, motivar al alumno a descubrir las figuras literarias y el rol que cumplen dentro del texto lírico y la comprobación de hipótesis de lectura respecto a la relación entre el título y la temática. (Solé, 1992).

En otro orden de ideas, entendiendo que un poema no sólo provoca imágenes visuales, sino que evoca sonidos, olores, colores, cuenta historias, reproduce la voz humana y convoca a espacios pasados, y que como se mencionó anteriormente, es el género literario que más ha conjugado imagen y texto, sonido y texto o como lo expresa el poeta Alberto Blanco:

Un poema es como un pájaro su ala derecha es la imagen/ su ala izquierda es la música y su cuerpo es el lenguaje/un pájaro de palabras para el alma y para el cuerpo/ su ala derecha el espacio/ y su ala izquierda el tiempo/ pero la poesía no es la imagen, ni la música, ni el lenguaje/ la poesía es el canto/ la POESÍA es el vuelo. En (Garrido, 2020),

Es por eso, que el pensamiento visual puede ser utilizado como una estrategia, ya que las capacidades mentales esenciales tales como clasificar, generalizar y abstraer, pueden desarrollarse con materiales visuales y verbales, para llegar a la comprensión de un texto poético, al relacionarlo con imágenes. Es así que Ramos complementa su estrategia inicial, con una propuesta, “que está estructurada como un proyecto de lectura que persigue la creación de un producto en formato

digital, ya sea un video, una presentación o fotografías, inspirado en un poema” (Ramos J. M., 2008). Esta estrategia tiene gran la importancia, ya que se refiere al “análisis iconotextual, es decir, a la relación estética entre imágenes y textos, en el cual, ambos estarían al mismo nivel de la intertextualidad” (Romea, 2003), concepto que será de gran utilidad en el desarrollo del proyecto de investigación.

En España, la poesía se está promoviendo para un público más amplio, “Una empresa valenciana crea el Netflix de la poesía: la empresa valenciana poética 2.0 prepara el lanzamiento de VERSO, una nueva plataforma en la que ofrecerá un archivo con más de 500 videos de grandes actores recitando textos clásicos y poetas contemporáneos leyendo sus propios poemas ante la cámara” (Agencia EFE, 2021) (Fig. 14).



Figura 14. *Poética 2.0* Víctor Clavijo lee a Federico García Lorca.
<https://www.publico.es/espana/empresa-valenciana-crea-netflix-poesia.html>

Ya que se han mencionado algunas estrategias para la enseñanza y promoción de la poesía desde diversas perspectivas, apelando a ésta como objeto comunicativo o utilizando su componente visual. También en México se han llevado a cabo diversas iniciativas para acercar la poesía a los jóvenes, entre las que se encuentran la que propone la Secretaría de Educación Pública, que ha creado el taller: *Emociones y poesías* para nivel secundaria, cuyo objetivo es que los

jóvenes “comprendan el sentido lúdico de la poesía al escribir poemas y vinculen éstos y otros textos con sus emociones y sentimientos” (2011).

También han surgido diversas iniciativas para acercar a la gente a la poesía, que, si bien no se han desarrollado en el ámbito académico, son destacables. Por un lado, Felipe Garrido, implementó una estrategia llamada *Un poema al día*, y al respecto comenta: “Siempre he tenido la necesidad imperiosa de enamorar de la poesía a mis alumnos... Quienes pueden leer poesía, esforzándose por entenderla, puede leer todo lo demás” (Garrido, 2020), cualquier otra clase de textos, serán fáciles para él; como refirió Gabriel Ramos anteriormente.

En un poema al día, parto de la base de que es una dosis accesible, un poema, es una cantidad de poesía que todos podemos aceptar una vez al día... El 24 de marzo del 2017, mandé el primer poema por *email*... a los estudiantes... llegamos a un acuerdo me comprometo a mandarles un poema al día si ustedes se comprometen a leerlo... En este momento (21 de octubre de 2021) la gente que recibe los poemas ha aumentado inmensamente... un poema al día se lee todos los días por Radio UNAM, hay otras emisoras universitarias como la de Querétaro... y la cantidad de lectores deben de estar sobre unos setecientos mil más o menos. (Garrido, 2020)

Por otra parte, en 1996 surge en Monterrey, México un fenómeno llamado “*Acción Poética*”, cuyo movimiento inició con el poeta mexicano Armando Alanís Pulido, que un día se le ocurrió llevar la poesía a la gente y repartir volantes en las principales avenidas con poemas completos, o pegarlos en lugares concurridos como supermercados o bancos; después pensó que las bardas serían una mejor opción y así la poesía podría ser una parte cotidiana del paisaje (Fig. 15 y16). En 2016 el movimiento trabajó con el gobierno de la Ciudad de México en 15 de las 16 alcaldías para plasmar frases de contenido social” (Casasola, 2019). “*Acción Poética* apuesta al poder revolucionario y transformador de la palabra, a revalorizarla; la palabra como elemento de innovación y crecimiento, como columna vertebral de una sociedad que si leyese más poesía sería, sin dudas, más humana. Este es el hilo conductor de este movimiento que decide tomar las calles, generar esa convergencia entre la gente y este cruce cotidiano con la poesía que sale al encuentro, que asalta sin previo aviso”. (Yuste, 2016). “Este

grafiti poético callejero está presente en 185 ciudades de toda la República Mexicana y en 35 países de América Latina como Colombia, Venezuela, Perú, Guatemala, Argentina y Chile; en Europa está por ejemplo en Italia, España, Bélgica, Irlanda, Dinamarca; y en África ha llegado hasta Angola” (Casasola, 2019).



Figura 15. *Acción poética* <https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/8551-las-mejores-frases-de-accion-poetica-y-una-breve-explicacion-sobre-el-movimiento.html>



Figura 16. *Acción poética* <https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/8551-las-mejores-frases-de-accion-poetica-y-una-breve-explicacion-sobre-el-movimiento.html>

Por su parte, en el sistema educativo *Escuela en casa*, se propone que, para entender el sentido de un poema, hay que llevar a cabo la transición del lenguaje figurado a un lenguaje literal, es decir expresar lo que dice el poema en prosa, en las propias palabras del alumno. Y como difusión de la poesía, el Canal 22, trasmite cápsulas con el nombre de *Postales Poéticas*, las cuales constituyen un

espacio de experimentación, que relaciona un texto poético con imágenes en movimiento.

Cabe mencionar una serie de programas que, si bien no tienen una finalidad didáctica, apoyan la idea que persigue el proyecto de investigación, que es relacionar imágenes visuales a través de textos poéticos. “*La poesía vista por el arte* es el proyecto artístico de Grupo Milenio, el cual se realiza con apoyo del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, donde 34 pintores realizan obra con la inspiración de poetas mexicanos. La serie muestra 34 obras comisionadas a artistas de generaciones y lenguajes diferentes inspirados en poemas de Amado Nervo, sor Juana Inés de la Cruz, José Gorostiza, Xavier Villaurrutia, Jorge Cuesta, Manuel Gutiérrez Nájera, Rosario Castellanos y Ramón López Velarde, por mencionar algunos. Los artistas plásticos se inspiran en la poesía, en metáforas verbales para crear metáforas visuales. La poesía de la imagen verbal se manifiesta a través de la poesía de la imagen pictórica. En los siglos XVI y XVII recurrieron al concepto *ut pictura poesis*, *la poesía como la pintura*, de Horacio (*De arte poética*), para manifestar la íntima relación entre pintura y poesía. “Retomamos esta idea en un sentido transgresor: ni la pintura ni la poesía persiguen la mimesis, por el contrario, buscan la metáfora”. (Secretaría de Cultura, 2015). “Para la selección de obras de *Grupo Milenio* el concepto se centra en la poesía de las artes plásticas y la poesía literaria. Toda obra de arte tiene en su composición, creación y visión un estado poético que lleva nuestra percepción más allá de la belleza. El estado poético es cuando una obra nos cautiva y nos conmueve.

Uniremos la poesía visual de las artes plásticas a la poesía literaria en la tradición de Vollard,⁸ motivando a los artistas a crear obra gráfica y pintura con poemas como concepto, tema o inspiración de su obra. Para crear una lectura gráfica y visual de la palabra escrita. Dos sensibilidades unidas” (Grupo Milenio, 2014). (Fig. 17, 18)

⁸ El legendario mecenas y marchante de arte Ambroise Vollard creó un acervo artístico de gran valor comisionando obras que interpretaran poemas en pinturas, litografías y grabados. Así surgió la *Suite Vollard*, colección de 100 grabados comisionada a Picasso. Al pintor Pierre Bonard le comisionó *Parallèlement* el poema de Paul Verlaine. La obra de Alfred Jarry, *Ubu Roi*, fue interpretada en litografías por el pintor Maurice Denis. De esta forma creó una de las colecciones de arte más importantes de Francia y el mundo.

SIN TITULO

TÉCNICA: ÓLEO SOBRE LINO
MEDIDAS: 90 X 120 CM
AÑO: 2014

POEMA: NOCTURNO EN QUE NADA SE OYE.

En medio de un silencio desierto como la
calle antes el crimen
sin respirar siquiera para que nada turbe
mi muerte en esta soledad sin paredes
al tiempo que huyeron los ángulos en la
tumba del lecho dejo mi estatua sin sangre
para salir en un momento tan lento en un
interminable descenso
sin brazos que tender
sin dedos para alcanzar la escala que cae de
un piano invisible
sin más que una mirada y una voz
que no recuerdan haber salido de ojos y
labios
¿qué son labios? ¿qué son miradas que son
labios?
y mi voz ya no es mía
dentro del agua que no moja
dentro del aire de vidrio
dentro del fuego lívido que corta como el
grito...

Xavier Villaurrutia. (Fragmento).



Figura 17. Javier Mathar pinta un poema de Xavier Villaurrutia
<http://poesia.milenio.com/artistas/10manuel/>

AZUL MENGUANTE

TÉCNICA: ÓLEO SOBRE TELA
MEDIDAS: 120 X 180 CM
AÑO: 2014

POEMA: MUERTE SIN FIN.

¡Sí, es azul! ¡Tiene que ser azul!
Un coagulado azul de lontananza,
un circundante amor de la criatura,
en donde el ojo de agua de su cuerpo
que mana en lentas ondas de estatura
entre fiebres y llagas;
en donde el río hostil de su conciencia
¡agua fofa, mordiente, que se tira,
ay, incapaz de cohesión al suelo!
en donde el brusco andar de la criatura
amortigua su enojo,
se redondea
como una cifra generosa,
se pone en pie, veraz, como una estatua.

MJOSÉ GOROSTIZA. (Fragmento).

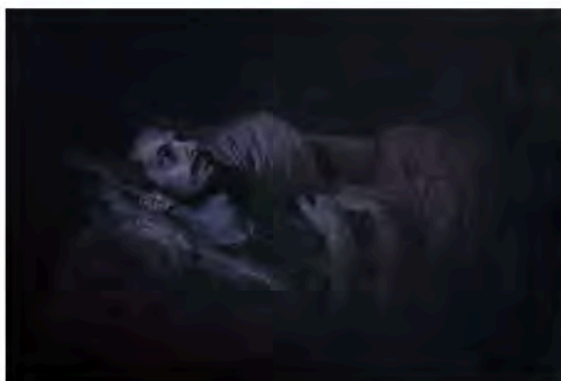


Figura 18. Talia Yañez pinta un poema de José Gorostiza
<https://poesia.milenio.com/artistas/15talía/>

Por otra parte, a la pregunta ¿Cómo inducirías a los jóvenes a la poesía?, el poeta jalisciense Álvaro Luquín (Guadalajara, 1984) comenta:

Una manera, quizá, sería ampliándoles sus nociones sobre la poesía, que piensan es siempre romántica, o que se escribe forzosamente con rimas, que sólo existe Amado Nervo; mostrarles más tipos de poéticas, más actuales y afines a sus inquietudes. Y quizá pudieran decir: ‘¡Híjole! No sabía que así se podía escribir poesía, o que la poesía pudiera hablar con palabras llanas o hasta altisonantes. Ampliarles el panorama y sacarlos de la idea de que la poesía es sentimental siempre, quizás esa es una de las maneras (Luquín, 2019).

A la misma pregunta, Gabriel Ramos, poeta y académico mexicano expresa:

Posiblemente leer en voz alta; aceptar la confusión preliminar. Insistir siempre en la libertad como lectores, quizá comentando la posibilidad de interpretación muy abierta, aunque no significa que el poema significa cualquier cosa. (Ramos G. , 2022).

Como se ha podido evidenciar, existe gran interés, desde diversas perspectivas en promover y fomentar la lectura de poesía, lo que hace pertinente el proyecto de investigación.

2.3 De la lectura

Dado lo anterior y para poder fomentar el gusto por la lectura, en este caso de textos poéticos es pertinente analizar el acto de leer. “Cuando alguien dice que lee, pensamos en novelas, de cientos de páginas; es raro que nuestra mente viaje hasta un periódico, una revista, un cómic... este no es un problema de definición, sino una concepción social que hemos ido cultivando a lo largo de los años: que la lectura es inherente a los textos”. (Serna R., 2016).

Por su parte, Solé comenta: “leer es el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión intervienen tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos. Para leer, necesitamos, simultáneamente, manejar con soltura las habilidades de decodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas” (Solé, 1992). Pero hay que tomar en cuenta que:

Los textos, una novela, un poema, una obra de teatro, solo constituyen manchas de tinta sobre papel hasta que el lector los transforma en un conjunto de símbolos significativos. El lector le infunde al texto los significados emocionales e

intelectuales; estos símbolos canalizan sus pensamientos y sentimientos. (Rosenblatt L. M., 2002)

Y que, además, “un texto es capaz no sólo de interesar, entretener, instruir o conmover al lector, sino también de modificarlo, hacer que tenga una nueva percepción de sí mismo, del mundo, de su lengua o de la literatura misma” (Iser, 1987).

Por su parte, la RAE, considera que leer es, en su segunda acepción, “comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica”. De esta definición, “se podría sobreentender que también somos capaces de leer imágenes o contenidos audiovisuales, aunque se aplique un proceso cognitivo diferente, siempre que estas hayan sido creadas con una función específica de comunicación. Podemos referirnos a estos soportes como textos visuales y, a su vez, distinguir entre los estáticos, como las ilustraciones, y los dinámicos, como una película o los videojuegos” (Serna R., 2016), lo que hace pertinente la propuesta de investigación.

Siguiendo a Iser, es importante destacar el papel activo del lector y, en torno a esta idea, es que concibe lo que denomina: “el lector implícito”, esto es, el texto aparece como “correlato de la conciencia del lector” lo que implica que existe una interacción bidireccional entre la obra y el lector “Por esta razón parece necesario describir a la lectura como un proceso de efecto cambiante, de carácter dinámico, entre texto y lector” (Iser, 1987). Esta idea, hace eco cuando se piensa en el diseño que propone el proyecto de investigación, ya que se debe tomar en cuenta el tipo de lector a quien va dirigido el videojuego que resulte atractivo para los adolescentes. “Porque la lectura ha dejado de ser un simple ejercicio o actividad complementaria del aprendizaje de la lengua, para pasar a ser tratada como recurso básico y globalizador y se define como una actividad en la que el lector participa colaborativamente en la construcción de significados, como expresa Antonio Mendoza en *El proceso de recepción lectora*” (Mendoza, 1998).

Por su parte, y como se escribió anteriormente, Felipe Garrido acota:

De la misma manera que un jugador de dominó o de ajedrez. La lectura auténtica es un hábito placentero, es un juego --nada es más serio que un juego-. Hace falta que alguien nos inicie. Que juegue con nosotros. Que nos contagie su gusto por

jugar. Que nos explique las reglas; es decir, hace falta que alguien lea con nosotros. (Garrido, 1999).

Esta última reflexión, impulsa el proyecto de investigación y da pie al siguiente apartado.

Conclusión Capitular

“El poema afirma aquello que amamos en el mundo, a veces con alegría y a veces con angustia. Amor, alegría y angustia son experiencias muy humanas y muy personales” (Ramos G. , 2022). La poesía podría ser un importante recurso, que opere como catalizador de las emociones y los cambios que implica la adolescencia y contribuya a expresarlas y encausarlas. Es así que, el proyecto de investigación, apela al lector como parte de la cadena de comunicación, apostando a mecanismos más eficientes en los ambientes informales para los estudiantes, que permitan incrementar las oportunidades de aprendizaje más allá del aula de clases.

Para llevar a cabo una recepción más efectiva de los textos poético, hay que tomar en cuenta que el proceso de lectura se transforma en la interacción y cooperación entre autor y lector, que requiere de la imaginación de los adolescentes para rellenar los *espacios vacíos* que plantea Iser,, apelamos también a la relación que existe entre el texto poético y la imagen, como estrategia para llevar a cabo el diseño del videojuego *El enigma de la poesía*, que persigue desarrollar una traducción audiovisual de textos poéticos, que fomenten el gusto del espectador por la lectura de poesía y pretende indagar si este cambio en el paradigma en la presentación de poemas genera un impacto en la recepción y comprensión de los textos, y con ello un aprendizaje significativo.

Lo que el lenguaje poético hace con las imágenes es juego. Las ordena en series estilizadas, encierra un secreto en ellas, de suerte que cada imagen ofrece, jugando, una respuesta a un enigma. (Huizinga, Homo Ludens, 2007).

Capítulo 3

El presente apartado está dividido en tres partes, necesarias en la investigación: el juego, como un acto de libertad, cuya importancia en el aprendizaje que a variado a través de la historia; se mencionan diversas teorías pedagógicas que lo utilizan como base de sus propuestas. El juego y la lectura, considerando diferentes posturas que apoyan el acto de leer como un proceso cognitivo a través del cual se construyen significados y el juego y la poesía, considerando las reglas que siguen los textos poéticos y el juego de imágenes que provocan las palabras de un poema.

3.1 Del juego

Si bien el proyecto de investigación, no tienen la finalidad de sustituir la enseñanza en el aula, sino complementarla al acercar la poesía a los alumnos. Se hace necesario apelar a algunas aproximaciones conceptuales sobre el juego y, en función del objeto de la investigación, plantear su vinculación con la lectura y en este caso particular con la poesía. Ya que entre las razones que han propiciado el creciente interés por la utilización del juego en los procesos de aprendizaje y la educación, se encuentran que éstos se desarrollan en espacios seguros de experimentación, regidos por reglas establecidas y con objetivos definidos, que generan, por un lado, la sensación de libertad, que es algo que buscan los adolescentes, y por otro, de orden; porque como anota Bruner (1983) “el juego es gratificante en sí mismo, reporta diversión y entretenimiento. La sensación de satisfacción hace que el [jugador] mantenga un nivel alto de atención hacia la actividad”. Entre las ventajas que ofrece el juego, son que además de entretener, prepara al individuo para la vida, le proporciona normas, le hace descubrir y vivir

experiencias que servirán como base para adquirir conocimientos más complejos y tomar mejores decisiones.

Para lograr establecer la importancia que tiene el juego dentro del ámbito de la educación y el aprendizaje, se hace necesario, definir el concepto de juego, descubrir la importancia que toma a lo largo de la historia, y como algunas de las teorías educativas y pedagógicas lo utilizan como base de su planteamiento. El juego es una actividad universal que ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, así como en todas las sociedades. Tanto el juego como el juguete han sufrido una evolución a lo largo del tiempo y sus características han variado en función de su valor y el contexto sociocultural en el que se han desarrollado. Gracias a su práctica se desarrollan habilidades que ayudan al aprendizaje y la maduración de los individuos.

Además, el juego se presenta como parte constituyente de nuestro ser, como herramienta indispensable para el aprendizaje y como parte integrante de nuestra cultura, estando presente desde el inicio de ésta, acompañándola en una suerte de retroalimentación constante, de modo que, en palabras de (Huizinga, 2007), “lo lúdico conforma el trasfondo de todos los fenómenos culturales, cristalizándose en el saber, la poesía, en la vida jurídica y en las formas de vida estatal”.

Haciendo un poco de historia, en el Paleolítico, el juego estaba relacionado con lo mágico y divino y implicaba rituales religiosos que se llevaban a cabo en comunidad. “Se podría considerar que el primer juego de estrategia es el Wei-qi chino, que en occidente se conoce con el nombre de Go. También de la tradición oriental tenemos los juegos de damas y el *Chaturanga* (S VI D.C), juego hindú antecesor del juego del Ajedrez; *Chaturangan* en Sánscrito significa “cuatro armas” o “cuatro jugadores”, el cual hace relación al antiguo ejército indio que constaba de cuatro secciones: infantería, caballería, elefantes y carros”. (López Barinaga, 2010). Este tipo de juegos desarrollaban la inteligencia y la habilidad de planificación. Por otro lado, en América, se sabe que los Mayas y Aztecas tenían el juego de pelota, que estaba regido por reglas bien estructuradas y que formaban parte de la actividad sociocultural y del desarrollo de los individuos (Cf. Calvo, 2018).

Más adelante, “la importancia del juego en Grecia, cuya función era el desarrollo físico para lograr una educación completa. Como el juego sigue normas, esto contribuía a la educación moral del ciudadano, a desarrollar su espíritu creador y fomentar la relación cooperativa”. (Calvo, 2018). Por su parte, Aristóteles también se ocupa del tema del juego, en la formación de hombres libres y escribe:

Hay que aprovechar los juegos en los trabajos (ya que el trabajo fatigoso necesita del descanso, y el juego aprovecha al descanso, mientras que el trabajo se hace con fatiga y esfuerzo), por eso hay que introducir juegos velando por su aplicación oportuna, aportándolos a modo de remedio medicinal. Ya que el movimiento anímico que producen es un relajamiento y por medio de su disfrute se logra un descanso. (Aristóteles, 1985)

En la Edad Media sin embargo “el juego deja el concepto aristotélico de relajamiento, para convertirse en una labor didáctica, más allá del ocio, con la idea de que con los juegos se inculcaban hábitos, costumbres y disciplina. Cabe destacar, que los juguetes tenían como objetivo entretener y enseñar a los niños una serie de valores que se ajustaban a su género y condición social e iban unidos al mundo adulto” (Alfonso, 2016).

El cambio de mentalidad que se produce en el Renacimiento, centrada en el hombre como razón de las cosas y no en Dios a diferencia del medievo; es un período en el cual, lo individual sustituye a lo colectivo. Razón por la que se revitalizan los juegos al aire libre; los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza y justifican y refuerzan la posición de clase de quien los practica o los contempla. (Cfr. (Sociólogos, 2015)).

Ya “en el siglo XVII comienza a surgir el pensamiento pedagógico moderno, que concebía el juego como elemento educativo que facilitaba el aprendizaje” (Calvo, 2018). Y es en el siglo XVIII, siglo de la lustración, que nace la *Escuela Nueva*, con ideólogos como Jean Jacques Rousseau, quien plantea el juego como instrumento pedagógico; Por su parte, Johann Heinrich Pestalozzi, destacó la importancia de la familia en la educación de los niños y basa su modelo educativo en la intuición y la asimilación progresiva desde lo más simple a lo más complejo.

La importancia de la *Escuela Nueva* centra su interés en el niño y en el desarrollo de sus capacidades. La educación le permite explorar y experimentar hasta lograr objetivos específicos. La escuela prepara al niño para su vida en la sociedad, como sujeto activo de la enseñanza, a través de nuevas técnicas como el juego. Los educadores intuían que los juegos tenían un alto potencial educativo. Los valores de los que dispone el juego no solo están en su capacidad para motivar al alumno, sino que a través de ellos se puede aprender, desarrollar habilidades y destrezas (Cfr. Calvo 2018).

Con la Revolución Industrial, en el siglo XIX, la concepción del juego como reconstructor de la vida cotidiana, se acentúa y con la incorporación de la mujer en actividades de trabajo, aparecen instituciones dedicadas al cuidado de los niños y con ello las principales escuelas pedagógicas. El juego seguía causando polémica, por una parte, se seguía considerando como una actividad poco seria, improductiva, asociada a la pérdida de tiempo; por otra parte, y dadas sus características, se hace atractivo y con gran potencial educativo. Tomando esta última idea es que surgen numerosas teorías y escuelas que parten del juego como base ideal en el aprendizaje. Entre las cuales podríamos mencionar algunas visiones como:

La Teoría del ejercicio preparatorio de Karl Gross (1898), filósofo y psicólogo alemán, quien ve en el juego un ejercicio preparatorio para la vida. “Gross considera que el juego es adaptativo, es decir, las personas ejercitan dos tipos de actividades en las primeras etapas de la vida: aquellas dirigidas a cubrir las necesidades básicas y aquellas que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, esto es, el juego es ensayo y entrenamiento de las actividades que se desarrollarán en la vida adulta. Otro aspecto importante de su teoría, es la función simbólica del juego, que considera que el niño puede ensayar las actividades necesarias para su inserción en la vida social”. (Faros, 2018)

Por su parte, Lev Vygotsky plantea la teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores, que “considera que el desarrollo infantil se produce por la interacción del niño con el medio social y cultural en el que se desenvuelve”; por lo tanto, “el juego ocupa un lugar esencial en el

desarrollo infantil, ya que fomenta la socialización a través de la interacción que se produce entre el adulto y el niño, o entre los iguales” (Faros, 2018). Vygotsky afirma que: “la forma más espontánea de pensamiento es el juego, o todo tipo de fantasías que nos permite la realización inmediata de los deseos” (Vygotsky, 1995).

Por otro lado, una de las teorías que han marcado la enseñanza, es la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, psicólogo suizo, que ha destacado la importancia del juego en los procesos de desarrollo y “considera que el juego evoluciona de forma paralela al desarrollo cognitivo”, es decir, que va cambiando a lo largo de la vida del niño como consecuencia de su desarrollo evolutivo. Sus investigaciones se fundamentan en el estudio del concepto de norma dentro de los juegos. Piaget describió el desarrollo intelectual y lo estructuró en cuatro estadios:

1. Estadio sensoriomotor es el periodo comprendido entre el nacimiento y los dos años; a este período le corresponde el juego de ejercicio o funcional, y se caracteriza por estar ligado a los sentidos y a la acción.
2. Estadio preoperacional que va de los dos a los seis o siete años; a este período se vincula al juego simbólico, que consiste en simular situaciones, objetos y personajes, reales o imaginarios, que no están presentes en el momento del juego.
3. Estadio de las operaciones concretas, que abarca de los siete a los doce años; y se encuentra asociado al juego de reglas, que implica conocer y aceptar una serie de normas para lograr el objetivo del juego.
4. Estadio de las operaciones formales, que comienza a partir de los doce años; en él, se mantiene el juego de reglas. (Faros, 2018)

Algunas de estas teorías pedagógicas siguen influenciando los sistemas educativos actuales y algunas de ellas se aplican en el desarrollo de nuevas estrategias de enseñanza. En el proyecto de investigación, apelamos al pensamiento formal de los adolescentes, que menciona Piaget, a la socialización que propicia el acto de jugar propuesto por Vygotsky y al juego como preparación para la edad adulta establecido por Gross.

A partir de la importancia que se ha dado al juego en las diversas teorías educativas y de aprendizaje, es que se hace necesario tratar de encontrar una definición al concepto de juego. A lo largo de los años, muchos autores han

buscado una definición concreta que sintetice todas las bases, ideas, reglas o formas que componen lo que significa el concepto de juego en su totalidad. Por eso es pertinente abordarlo desde diversas aproximaciones conceptuales, que nos permitan construir una definición de juego y para ello podríamos comenzar por citar lo siguiente:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo– que en la vida corriente. (Huizinga, 2007)

Esta definición evoca como rasgos principales:

- Libertad de elección.
- Límites de espacio y tiempo.
- Reglas obligatorias.

Al sentido de libertad que menciona Huizinga, Roger Callois sentencia: “Sólo se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere. En ese sentido, el juego es una actividad libre” (Caillois, 1986) y establece algunas características que coinciden con las de Huizinga:

- Libre, es una actividad que se realiza sin una obligación externa
- Reglado, se desarrolla basándose en reglas.
- Ficticio, no posee el mismo estatus de realidad que la vida real y se desarrolla dentro de límites espacio-temporales.
- Separado, funciona como una realidad estructurada de forma autónoma respecto al fluir de la vida cotidiana.

Pero agrega un concepto:

- Incierto, es decir que es en cierto grado impredecible respecto a su desarrollo.

Se podría decir, que esto último es lo que hace atractivo al juego, la emoción que produce la incertidumbre y la certeza de que se puede cambiar, y el hecho de que se trata de un acto de placentero, que se lleva a cabo por gusto, en el cual solo se obtienen recompensas intrínsecas al juego mismo, lo cual coincide con las características del videojuego, en las que se profundizará más adelante.

Aunado a lo anterior, Jerome Bruner agrega que “el juego ofrece la oportunidad inicial y más importante que es: atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso de ser uno mismo” (Bruner, 1983). Con lo que aporta un concepto importante al acto de jugar: pensar. Por su parte Frank Smith escribe que “el juego es una forma de utilizar la inteligencia y aclara que es una actitud con respecto al uso de la inteligencia; en el fondo, el juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes, es decir, el juego reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos” (Smith, 1989), lo que constituye uno de los factores más importantes y quizá determinantes en el acto de jugar, que se refiere a experimentar sin sufrir consecuencias.

Por otro lado, el filósofo Fernando Savater define el juego, “por su carácter libre y a la vez reglamentado, simbólico, donde se conjuga la innovación permanente con la tradición, lo convierte en una especie de emblema total de la vida humana”. (Savater, 1997) Pero González Valerio advierte:

Esto no quiere decir que se juegue para nada, sino que los objetivos del juego se cumplen sólo en el interior del juego. De este modo, la finalidad del juego se realiza en el juego mismo, haciendo que éste se autoconsume sin necesitar de un fin exterior que lo valide en tanto medio. (González, 2005)

Para acotar de mejor manera el concepto de juego, podríamos resumir sus características de la siguiente manera:

- Es libre y voluntario: el componente de libertad de elección es inseparable del concepto de juego. Es decir, el jugador puede elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales
- Se centra en un espacio y un tiempo concretos, es decir, que el espacio está relacionado con el lugar donde se desarrolla la actividad lúdica, y el tiempo de juego depende de la motivación e interés del que juega.
- Es autotélico, es decir, se juega por el mero placer de jugar; lo importante es el proceso, disfrutar con la actividad lúdica.
- Es fuente de satisfacción, esto es, el juego es gratificante en sí mismo, aporta diversión, entretenimiento y la sensación de satisfacción, que hace que se mantenga un nivel alto de atención.

- Implica actividad, el juego conlleva estar activo física o psíquicamente.
- Tiene un carácter incierto, aunque tenga reglas establecidas, al ser una actividad espontánea y creativa, el juego se desarrolla y se modifica según los intereses de los propios jugadores.
- Se desarrolla en una realidad ficticia, esto es, los jugadores transforman la realidad en fantasía, convirtiéndose en aquello que desean, como anota Vygotsky.

Las aproximaciones anteriores, nos permiten construir una definición propicia al proyecto de investigación. Se podría decir entonces, que resaltando las características que constituyen las bases del juego, debemos considerarlo como un acto en el que se percibe una sensación de libertad, sin dejar de lado, que establece reglas y objetivos concretos, que brinda una estructura definida que nos permite introducir ideas. Estos conceptos se tomarán en cuenta, en el diseño del videojuego, cuya función es brindar al jugador una opción de entretenimiento y diversión que logre motivarlo en el gusto por la lectura de poesía.

Por otro lado, el juego puede contribuir al sentido de pertenencia, como se dijo en apartados anteriores, algo necesario en la adolescencia.

Porque el arraigo era importante y el sentido de pertenencia en un espacio-tiempo otorgaba ese sentimiento de ser habitante de un sitio, de formar parte de un grupo, de una victoria o de una anécdota” (Baranda, 2012).

Y ya que el juego se mueve en el mundo de la fantasía, dentro de una realidad relacionada con la vida cotidiana, nos brinda la posibilidad de acceder a mundos ficticios, que, sumado a lo incierto de su resultado, puede lograr generar interés en los alumnos, en este caso en la poesía, porque:

Es elección de cada uno navegar en las aguas profundas de un poema. Encontrar ahí lo que tiene de incierto o de zozobra, descubrir la intensidad de su esencia y su verdad (Baranda, 2012).

Retomando también, lo que plantea Savater sobre que el juego, el cual invoca la innovación y la tradición, nos permite utilizar elementos tradicionales y reconocibles para los alumnos para fomentar su interés en la propuesta de investigación. Y finalmente, ya que el juego nos brinda la oportunidad de ser uno

mismo, se podría considerarlo como un campo de experimentación, cuyo objetivo es jugar, es decir llevar a cabo acciones sin consecuencias y generar experiencias y con ello motivar a los alumnos a experimentar en la lectura de poesía.

Por otro lado, y dado que “el juego constituye la primera estrategia cognitiva del ser humano, presentándose como la experiencia simbólica por excelencia para aprehender el entorno circundante y representar el universo de lo ausente y como herramienta clave de configuración, construcción y transformación del universo simbólico. El juego como espacio a través del cual aprendemos a realizar nuestra función simbólica, dotando de sentido a la realidad, se configura como parte fundamental en el proceso de aprendizaje” (Cabañes, 2012). Por eso es importante resumir cómo contribuye el juego en la educación y el aprendizaje; para ello, se enumeran las ventajas que ofrece el acto de jugar:

- Permite afirmarse: el contexto de juego puede dar respuesta y buscar soluciones a los conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad, como lo afirma Rosenblatt sobre el acto de leer (Rosenblatt L. M., 2002)
- Favorece la socialización, ya que el juego es una de las principales fuentes de relación con las demás personas y el entorno que les rodea.
- El juego facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos, lo cual tiene gran importancia en la adolescencia.
- Potencia el desarrollo integral, es decir, favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.

Y a partir de los objetivos que se persiguen en el juego, estos se pueden caracterizar de la siguiente manera:

- Los juegos motores que desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.
- El juego cognitivo, que desarrolla las capacidades intelectuales.

Dentro de los juegos cognitivos tenemos:

- Juegos de manipulación y construcción que potencian la creatividad, la atención y la concentración.

- Juegos de experimentación que favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.
- Juegos de atención y memoria, los cuales fomentan la observación y la concentración.
- Juegos lingüísticos que mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.
- Juegos imaginativos, que desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.
- El juego social el cual se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización.

Dentro de los considerados sociales tenemos los siguientes:

- Juegos simbólicos, que consisten en simular situaciones, objetos y personajes, ya sean reales o imaginarios, que no están presentes en el momento de juego.
- Juego afectivo, es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del autoconcepto y la autoestima, facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones (Faros, 2018).

Se podría resumir entonces, que el juego se presenta como parte constituyente del ser, como herramienta indispensable para el aprendizaje y como parte integrante de nuestra cultura, estando presente desde el inicio de ésta, acompañándola en una suerte de retroalimentación constante.

En función de lo que persigue el proyecto de investigación es preciso recurrir a la relación que existe entre el juego y la lectura

3.2 Del juego y la lectura

Considerando que jugar y seguir un relato poseen características comunes, ya que los dos tipos de actividades tiene una función común, que es la de provocar una experiencia cognitiva, emocional y sensorial como afirma Huizinga (2007) “En nuestra sociedad existen dos tipos de construcciones culturales fundamentales diseñadas para obtener vivencias narrativas: los relatos y los juegos”. La participación del texto y lector en el momento de lectura crean un “juego” donde el

texto es una regla de éste, puesto que “la lectura se convierte sólo en placer allí donde nuestra productividad entra en juego, lo que quiere decir: allí donde el texto ofrece una posibilidad de activar nuestras capacidades” (Martina, 2017). Es decir, si consideramos el acto de leer como un juego, podríamos quitarle formalidad y con ello generar una actitud más positiva en torno a la lectura y en este caso de poesía.

Para tratar de acotar un poco más esta relación que existe entre el juego y la lectura es importante retomar a Bruner, que anota un concepto importante al acto de leer como juego:

La manera de aprender a leer es el juego que estimula la actividad combinatoria, particularmente la actividad combinatoria propiamente lingüística que interviene en la elaboración de las expresiones más complicadas del lenguaje. Y de la misma manera los niños tratarán de comprender la manera de leer estando involucrados en su uso en situaciones donde tiene sentido y donde pueden generar y someter a prueba sus hipótesis, es decir aprender implica la oportunidad para generar y comprobar hipótesis en un contexto significativo. (Bruner, 1983).

Para complementar lo escrito por Bruner, apelamos a lo que expone Smith:

Uno sólo aprende la alternativa correcta descubriendo cuáles alternativas son inadecuadas y agrega: El lenguaje escrito significativo, como el habla significativa, no sólo proporciona sus propias claves para el significado, de tal manera que los niños pueden generar hipótesis de aprendizaje apropiadas, sino que también proporciona la oportunidad para efectuar comprobaciones. (Smith, 1989):

Cabe destacar que en los conceptos anteriores, tanto Bruner como Smith anotan algo que resulta importante resaltar: el desarrollo del pensamiento en el acto de leer está determinado en gran medida por la oportunidad de dialogar, es decir es importante combinar las ideas propias con las de los que nos rodean, para crear un razonamiento y formar un criterio, en el caso de la lectura de poesía, una interpretación propia; que a lo largo del texto podrá ser comprobada, es decir, el lector tiene la oportunidad de modificar su horizonte de expectativas, como lo expresa Jauss (2013) que se mencionó anteriormente.

Se puede decir entonces, que se aprovechan las aproximaciones conceptuales sobre el acto de leer, que surgen del juego de combinación del

lenguaje, para relacionarlo con el juego de palabras que implican los textos poéticos, con la finalidad de que el jugador genere hipótesis en la interpretación de un texto, que podrían ser comprobadas dentro del diseño propuesto por la investigación; y provocar con ello, el diálogo, con el objetivo de estimular el proceso de pensamiento y fomentar con ello, el gusto por leer poesía.

Así pues, el acto de leer constituye una actividad cognitiva que se puede relacionar con el juego; que se aprende a leer mediante la actividad combinatoria del lenguaje y que el contexto significativo nos permite plantear hipótesis y comprobarlas. A lo anterior, podemos sumar lo que escribe Daniel Cassany (2006): “leer es comprender. Para comprender es necesario desarrollar varias destrezas mentales o procesos cognitivos, que anticipen lo que dirá un escrito, aportar nuestros conocimientos previos, hacer hipótesis y verificarlas, elaborar inferencias... “[es decir], “construir un significado [...]” o como lo expresa Iser (Crf. 1987) que determina que cada oración crea una expectativa que se ve confirmada o modificada por las oraciones siguientes. Conforme se avanza en la lectura; lo ya leído se instala en el recuerdo y configura un nuevo marco para la expectativa del lector. Esto debe tomarse en cuenta al plantear la estructura del videojuego, ya que el jugador realiza un proceso de repetición con lo que va creando y adquiriendo nuevos conocimientos, sobre la base de lo experimentado, en las fases previas del juego; hasta que logra obtener el objetivo deseado para cada nivel y con ello también puede ir adquiriendo herramientas de interpretación del texto poético.

3.3 Del juego y la poesía

Considerando que la poesía es un juego de palabras María Baranda escribe:

Las derivaciones ilógicas que surgen de una palabra otorgan la posibilidad de jugar y reír de una manera distinta (Baranda, 2012).

Para encontrar la relación que existe entre el juego y la poesía apelamos a lo que plantea Aristóteles, en *La Poética* en la cual escribe:

La poesía es más filosófica que la historia, ya que la historia cuenta cosas ocurridas y la poesía las refiere como podrían haber ocurrido. El Juego nace

imaginando la historia, convirtiéndola en filosofía y contándola en Poesía. El juego primero contempla la realidad, la analiza e imagina un mundo artificial donde se puede experimentar cómo hubieran ocurrido las cosas. En (López Barinaga, 2010)

Por su parte, y retomando a Huizinga (2007), quien en su libro *Homo Ludens*, dedica un capítulo a la poesía como juego, escribe: “la poesía es un juego espiritual, de palabras, de símbolos y de imágenes. Para comprender la poesía, hay que ser capaz de aninarse el alma [...]. Nada hay que esté tan cerca del puro concepto del juego como esa esencia primitiva de la poesía”.

Y se puede agregar:

No solamente en la forma exterior del discurso existe una conexión entre poesía y juego. De manera igualmente esencial se nos presenta en las formas imaginativas y en los motivos, y en el modo en que éstos operan y se expresan. y agrega: Todo lo que se irá reconociendo en la poesía como cualidad consciente: belleza, santidad, hechizo, se halla incluido, desde un principio, en la cualidad primaria juego. (Huizinga, 2007)

El mismo Huizinga establece las características de la poesía, en las cuales concibe puntos de coincidencia con las que establece para el juego:

- Posee un orden visible: la asonancia.
- Conlleva el cumplimiento de unas determinadas reglas poéticas.
- Se encuentra fuera de la necesidad material.
- Se realiza debido a los impulsos de un determinado estado de ánimo y sensibilidad.
- Precisa de la imaginación, se juega con imágenes.
- Provoca o intenta provocar tensión. (HUizinga, 2007)

Huizinga concluye escribiendo que “el hombre poetiza porque tiene que jugar en colectividad mediante distintas formas, comunes al juego, como el género lírico, donde se encuentra la exageración y la fantasía; con el drama, donde se desarrolla acción; y con la tragedia y la comedia donde se establece una competición” (Huizinga, *Homo Ludens*, 2007)

Por su parte Immanuel Kant acota algo que puede reafirmar la relación que existe entre la poesía y el juego y refiere que la poesía, es un “libre juego de la imaginación” al señalar:

Las artes de la palabra son: oratoria y poesía. Oratoria es el arte de tratar un asunto del entendimiento como un libre juego de la imaginación; poesía es el arte de conducir un libre juego de la imaginación como un asunto del entendimiento. (Kant, 2007).

Por su parte Gonzalo Frasca (2009): plantea que: “a diferencia de los signos “tradicionales” que tienen varias interpretaciones posibles, los signos en el juego además tienen múltiples manipulaciones posibles. Es decir, cualquier estado particular de un juego es de por sí polisémico y abierto a la interpretación”. lo mismo que la poesía, la cual tiene múltiples interpretaciones.

Conclusión Capitular

A manera de conclusión, podríamos decir que el juego brinda una sensación de libertad, que puede constituir una herramienta para generar actividades fuera del aula escolar, con la finalidad de generar interés en los alumnos. Que apelando a la combinatoria del lenguaje podemos jugar con los textos poéticos. Que el juego al contar con reglas y objetivos establecidos nos brinda la oportunidad de presentar conocimientos curriculares de manera diferente, con lo cual podríamos contribuir en la motivación, en este caso en la lectura de poesía. Que podemos aprovechar el contexto simbólico para crear un escenario de experimentación como una propuesta didáctica que pueda favorecer a los alumnos/ jugadores a cambiar su percepción sobre los textos poéticos y que podría derivar en el placer de la lectura de otro tipo de géneros literarios.

Parecía fácil. Como cualquier juego videográfico o virtual Todo era cuestión de aprendizaje (Sierra, 2006)

Capítulo 4

Para lograr establecer la importancia que ha cobrado el videojuego como herramienta dentro del terreno educativo y de aprendizaje, objeto de esta investigación, en este apartado, se llevará a cabo una aproximación conceptual sobre el videojuego, partiendo de las características que lo distinguen de otros medios; se mencionarán también, algunas de las ventajas que ofrece como herramienta de diversas expresiones; así como, algunos de los videojuegos vinculados con la lectura y en este caso particular con la poesía.

4.1 Del Videojuego

Como se ha mencionado en apartados anteriores, el proyecto de investigación no tiene la finalidad didáctica, sino complementaria a los planes de estudio en el tema de poesía; para ello, se hace necesario, plantear la posibilidad de recuperar el placer de aprender mediante el juego, la cual constituye una de las tendencias de enseñanza que más aceptación ha tenido en los últimos años. Además de ser emocionante y entretenido, el juego permite al alumno desarrollar un nivel de pensamiento creativo para enfrentar las circunstancias de la vida, sin temor a equivocarse; ya que, si se equivoca, lo vuelve a intentar y de esa experiencia aprende.

En relación con el videojuego, es importante destacar que éste comparte características con el juego mismo; esto es, “el juego de computadora no es diferente en su naturaleza a ninguno de los juegos que se conocen y que existen desde las primeras manifestaciones culturales del hombre sobre la Tierra”. La tecnología y en particular el invento de la computadora introdujo en el juego novedades importantes, quizás la más ambiciosa fue la posibilidad de encontrar un contrincante para jugar en solitario (Cfr. (López Barinaga, 2010)).

Es así que el videojuego es un producto en el que convergen lo lúdico y lo tecnológico. Como un primer acercamiento conceptual, podemos decir que son juegos en los que las imágenes estáticas o en movimiento constituyen los elementos que transmiten los significados. El lenguaje verbal, escrito u oral; lo icónico, los colores, el sonido y la música forman una construcción que es comprensible para el jugador y que funciona por la interacción entre recursos visuales y sonoros que requiere de sistemas de respuesta *háptica*⁹ como mouse, joystick, guantes, teclados, trajes u otros dispositivos.

Lo que distingue al videojuego del juego tradicional, es su cualidad electrónica y audiovisual que genera una nueva clase de discurso que introduce elementos visuales, acústicos, lingüísticos y no lingüísticos; pero lo que lo hace diferente a otro tipo de experiencias de carácter cultural o de entretenimiento es como se mencionó anteriormente, la posibilidad de que el jugador participe como creador y receptor.

Para lograr una aproximación conceptual respecto al videojuego, debemos tomar en cuenta dos conceptos: jugar (*Play*), que, según lo mencionado anteriormente, proporciona placer y permite aprender; y juego (*Game*) que se desarrolla libremente dentro de límites temporales y espaciales, según reglas obligatorias; al respecto Von Neumann y Morgenstern (2004) en su libro *Theory of Games and Economic Behavior* de 1944, escribe: “un juego es, simplemente, la totalidad de normas que lo describen. Todas las formas en las que es usado son entendidas como jugar” y acota el término juego (*game*) como el conjunto de reglas que definen la experiencia lúdica en (López Barinaga, 2010).

Dentro de “los distintos planteamientos teóricos sobre el videojuego se observan tres aspectos, sobre los que Jesper Juul articula su definición: forma y estructura, vínculo entre juego y jugador y relación entre juego y otros aspectos externos al mismo”; es decir, este concepto comienza a tomar en cuenta al jugador (Calvo-Ferrer, 2018); lo cual hace eco con lo que escribe Iser, con respecto a la participación del lector en el proceso de lectura, como un proceso que se transforma en una interacción y cooperación entre autor y lector, lo que

⁹ Estudio de las percepciones a través del tacto. RAE

permite, a este último, una mayor actividad, una relación bidireccional entre autor y lector, entre juego y jugador.

Por su parte, Espen Aarseth (Aarseth, 2003) establece tres dimensiones del videojuego que pueden aportar a la definición:

- *Gameplay*, que se refiere a la experiencia del jugador, las estrategias, los motivos, las relaciones sociales y el conocimiento de los videojugadores
- *Game-structure*, que se refiere a la estructura del juego, es decir, a como se componen las reglas internas que rigen al videojuego, la jugabilidad o incluso el género del videojuego
- *Game-world* que se refiere al mundo del juego a partir de los elementos que surgen de éste y en el cual adquieren relevancia las imágenes, sonidos, mensajes y movimientos que configuran los elementos del juego.

Por otro lado, retomamos lo que escribe Jesse Schell, diseñador de juegos, (Franch, 2012) sobre las características de juego:

- El juego tiene metas.
- El juego tiene conflictos.
- El juego tiene reglas, como en todas las definiciones de juego.
- El juego puede ser ganado o perdido, pero como se mencionó anteriormente el objetivo del juego es vivir la experiencia.
- El juego es interactivo, que es lo que hace al videojuego diferente de juego tradicional.
- El juego tiene desafíos.
- El juego es una actividad libre y voluntaria, porque como afirma (Smith, 1989): “Inicialmente, el juego surge como el deseo de disfrutar del placer que con él se experimenta al jugar y gracias a nuestra capacidad de recrear mentalmente una realidad ficticia que se puede cambiar o abandonar a voluntad”
- El juego puede crear su propio valor interno, es decir, que los valores creados en el círculo mágico son útiles dentro de éste, esto es el juego por el juego.
- El juego es un sistema cerrado y formal.

Cabe destacar que en los puntos que plantea Schell, existen coincidencias con el concepto de juego mencionado en apartados anteriores; la diferencia estriba en la interacción del jugador con el juego, que Aarseth llama *Gameplay*. Además, no se juega para nada, sino que “los objetivos del juego se cumplen en el interior de juego”, es decir, “la finalidad del juego es el juego mismo” (González, 2005); es así, que existen juegos cuya meta es conseguir objetos, matar enemigos o

simplemente generar sensaciones y emociones, ejemplos de estos se mencionarán más adelante.

Con la intención de ampliar la aproximación conceptual sobre el videojuego, se retoma lo que plantea Adam & Lorda (1999) sobre la estructura del videojuego, que “está formada por cuatro secuencias diferentes: narrativas, descriptivas, explicativas y dialogales. Las secuencias narrativas se presentan como textos escritos o cinemáticas y describen la historia o la trama del juego, un recurso muy utilizado en las novelas visuales y los juegos conversacionales; las secuencias descriptivas, que se presentan verbal o icónicamente y permiten conocer a los personajes, instrumentos, objetos, o los espacios en los que se desarrolla la acción; secuencias explicativas acompañados de recursos icónicos y visuales en los que presentan las instrucciones de cómo jugar o cuáles son los objetivos; y las secuencias dialogales que permiten una interacción entre personajes”

Es así, que considerando a la lectura como un juego, con reglas establecidas, en el cual se pueda reconocer el sentido de las palabras, el proyecto de investigación persigue utilizar los conceptos mencionados, que serán aprovechados por la Visualización de la Información y constituyen la base del diseño del videojuego, para proporcionar al jugador la posibilidad de libertad para moverse dentro en un universo creado, con reglas y objetivos concretos, en este caso motivar a los alumnos en la lectura de poesía.

4.2 Del videojuego y la literatura

La literatura casi siempre ha ido a la par que los avances tecnológicos, inclusive, en algunos casos se han adelantado a situaciones e inventos futuros, como los libros de Julio Verne, por mencionar alguno. Mediante sus libros, los autores de obras literarias logran transportarnos a mundos lejanos, nos han llevado a disfrutar de las aventuras de su imaginación y a vivir sus amores a través de la historia. Además, la literatura posee la capacidad para generar mundos, que sólo habían sido vislumbrada por el cine; sin embargo, el desarrollo de la tecnología ha permitido que surjan nuevas formas de crear realidades, entre ellos el videojuego.

La diferencia fundamental con otras formas narrativas como los libros o el cine radica, como hemos mencionado anteriormente, en que, en el videojuego, el

jugador tiene la oportunidad de superar el rol de espectador y tomar el control sobre los personajes y sus acciones. Además, tanto los textos narrativos como los videojuegos se basan en principios que permite el desarrollo de una situación planteada a través de una secuencia de acciones que se suceden en un tiempo y que implican una transformación.

La aparición de los videojuegos durante el siglo XX no desplazó a la literatura, sino al contrario; los textos literarios han sido la mayor generadora de ficción en los seres humanos. Es así que, los desarrolladores centraron su atención en la creación de videojuegos basados en mitos clásicos, con historias, personajes y universos inspirados o tomados de fuentes literarias, como el juego *Age of Mythology* (Ensemble Studios, 2002) hasta la saga *God of War* (SCE Santa Mónica Studio, 2018-2022), o de ficción literaria basada en los libros de H.P Lovecraft. Por mencionar algunos. (Fig. 19, 20).



Figura 19. *Call of Cthulhu: Dark Corners* (Headfirst Productions.2006)
<https://i0.wp.com/www.solojugadores.com/wp-content/uploads/2019/07/Call-of-Cthulhu.jpg?w=1024&ssl=1>



Figura 20. *Las criaturas de Lovecraft*
<https://i2.wp.com/www.senpai.com.mx/wp-content/uploads/2019/08/pulpo-alien.jpg?w=800&ssl=1>

Con la llegada del sonido y gráficos más elaborados en los años 90, así como la combinación de video, texto y audio, aunado a la aparición de la computadora personal y las primeras consolas domésticas, se abrió la posibilidad en la creación de una experiencia de juego más inmersiva.

Es entonces, que los videojuegos se comenzaron a convertir en un medio para contar historias originales, con mayor profundidad, cuyo objetivo es la introducir al jugador en una realidad ficticia, ofreciendo historias con personajes con los que es necesario establecer diálogos, textos que leer o escribir para poder avanzar en la historia. El jugador se transformó entonces de narrador a héroe en juegos como *Myst* (Cyan, Inc. 1993), cuya innovación fue el cambio de perspectiva visual al pasar a la primera persona, lo que hacía que la inmersión del jugador dentro del juego se incrementara.

Asimismo, con la incursión de los videojuegos en la cultura popular, la experiencia se ha diversificado, ya que, además de contar historias con las que se puede interactuar, pasa de ser una mera experiencia de lectura a una experiencia de juego, en la cual el papel del jugador se ha convertido en un factor determinante al momento de construir la historia, en la forma de contarla o su narrativa.

Es así como, el videojuego ha pasado de ser un mero entretenimiento, a ser una nueva forma de narrar. En los juegos que competen a la investigación, la narrativa adquiere un mayor protagonismo en géneros surgidos poco después del nacimiento de los videojuegos, primero como experimento y, posteriormente, como forma masiva de entretenimiento. “Será en los juegos de rol y las aventuras donde se puede apreciar de forma más evidente la influencia de la narrativa como vehículo fundamental de la historia” (Ruiz, 2014)

A continuación, se presentará una clasificación de videojuegos, en función de su relación con el ámbito literario que nos proporciona un contexto para el proyecto de investigación:

Aventuras gráficas, son videojuegos cuyo origen se centra en los juegos conversacionales, como los juegos de rol. Basados en investigación y conversaciones que llevan al jugador realizar acciones sencillas. De este modo, el

jugador se sumerge en la trama e influye directamente en la historia con sus acciones y a través de sus decisiones (Serna R., 2016). Con relación a este tipo de juegos podemos mencionar: **El Hobbit, la aventura original** (Beam Software, 1982): una aventura conversacional donde el jugador se sumerge en el imaginario de la novela, desempeñando el papel de Bilbo Bolsón, el tío de Frodo. (Fig. 21, 22).



Figura 21. *El Hobbit* (Beam Software, 1982)

<https://www.hobbyconsolas.com/opinion/hobbit-primer-videojuego-4094>

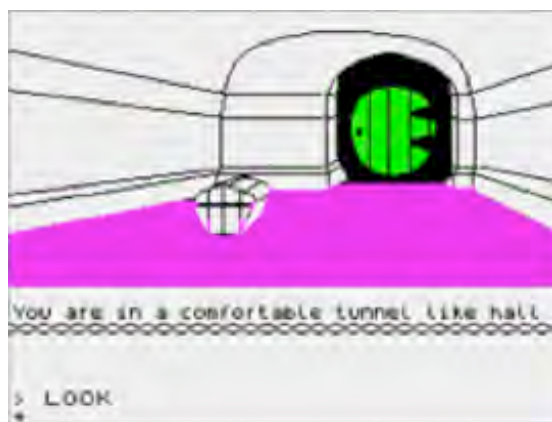


Figura 22. *El Hobbit* (Beam Software, 1982)

<https://cdn.hobbyconsolas.com/sites/navi.axelspringer.es/public/styles/855/public/media/image/2012/11/198001-hobbit-su-primer-videojuego.jpg?itok=OrFACpx1>

Otro ejemplo destacable es **Don Quijote** (Dinamic Software, 1987), que también constituye una aventura conversacional, en la que el jugador, a través del teclado, debe introducir órdenes simples como coger llave o abrir puertas con ésta. (Fig.23)



Figura 23. *Don Quijote* (Dinamic Software, 1987)

https://www.nosolobits.com/imagenes/juego/don-quijote-zx-spectrum_3874233778.jpg

Narrativa digital, el objetivo es avanzar en la historia; en este tipo de juegos la trama es más importante que la jugabilidad. En cuanto a este tipo de juegos se podría mencionar: **Her story** (Half Mermaid 2015). Una historia de intriga que nos lleva a reconstruir la desaparición del esposo de Hannah; la protagonista, a través de las múltiples grabaciones correspondientes a siete interrogatorios que la policía le realizó años atrás (Serna R., 2016). (Fig. 24).

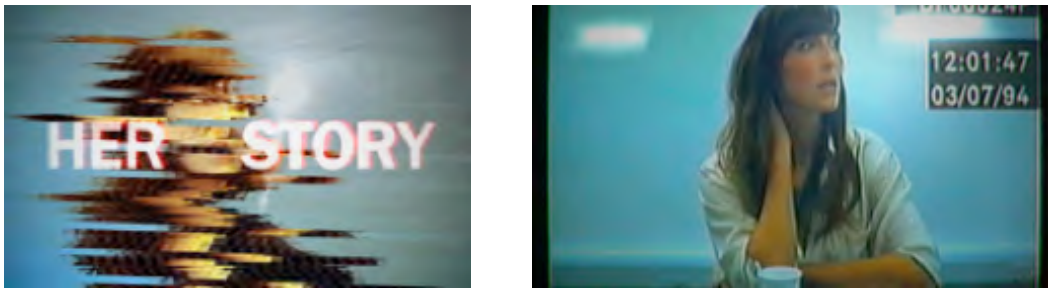


Figura 24. *Her Story* http://i.blogs.es/17dece/her-story/650_1200.jpg
<https://www.vidaextra.com/analisis/analisis-de-her-story-el-cuento-de-hadas-deconstruido>

Diseño de mundos posibles, son aquellos que no tiene una historia u objetivo que alcanzar, sino que proporcionan herramientas a los jugadores para crear su propio mundo e historias. Este tipo de juegos, utilizan la simulación de vida en que el jugador crea su propio personaje, el cual tiene la posibilidad de definir su parentesco, oficio e intereses para interactuar con el mundo y con otros personajes. Un ejemplo podría ser *The Sims* (Maxis-Electronic Arts, 2000). Fig. 25) (Serna R., 2016).

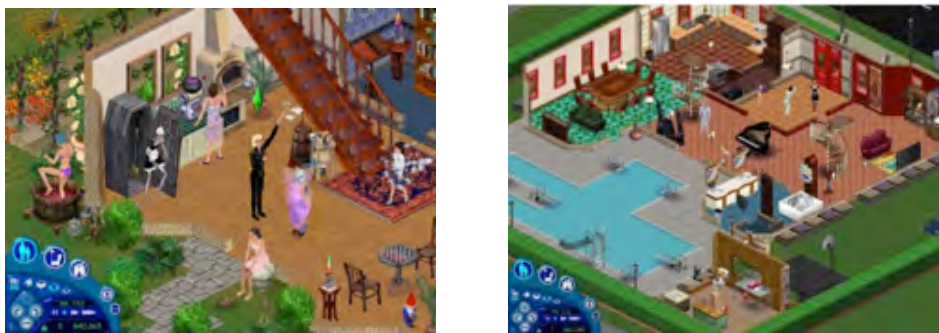


Figura 25. *The Sims* (Maxis-Electronic Arts, 2000)
https://as.com/meristation/2020/02/10/reportajes/1581316040_563677.html
The Sims (Maxis-Electronic Arts, 2000)
https://as01.epimg.net/meristation/imagenes/2020/02/09/reportajes/1581249309_540176_1581249592_sumario_normal.jpg

Hay que mencionar que también existen videojuegos basados en obras publicadas, como novelas, *comics* o películas o que han incluido en su trama, elementos, nombres, o lugares extraídos de textos literarios. Tal vez el ejemplo más claro sea ***Dante's Inferno*** (Electronics Arts/ Visceral Games, 2010), basado en el primer canto de *La Divina Comedia*, de Dante Alighieri; en este caso, la trama se desarrolla empleando el trasfondo y la ambientación de la obra original. (Fig. 26).

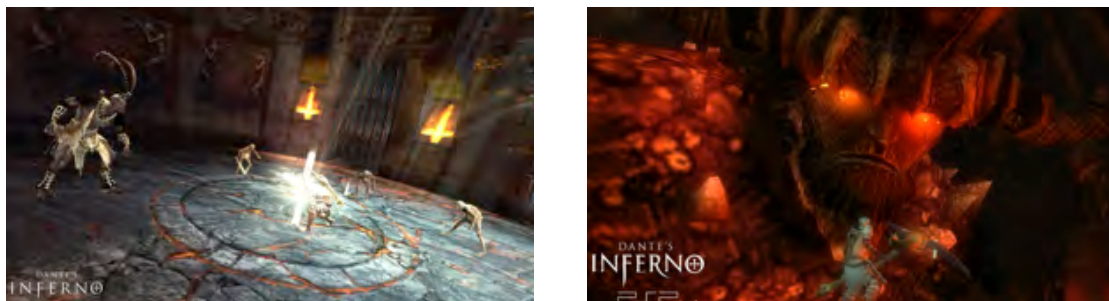


Figura 26. *Dante's Inferno* (Electronics Arts/ Visceral Games, 2010)
<https://www.ea.com/es-mx/games/dantes-inferno>

Asimismo, se podría mencionar, ***Ayuda a Cortázar a escapar del laberinto de Borges*** (Dr. Ramón Talavera Blanco) basado en el cuento *Continuidad de los parques*, de Julio Cortázar, en el cual, el jugador tendrá que seguir instrucciones y descifrar las claves utilizando su capacidad cognitiva y lingüística para ayudar a Cortázar a terminar su cuento y salir del laberinto. (Fig. 26).



Figura 26. *Ayuda a Cortázar a escapar del laberinto de Borges*
<https://spanishheritagespeakers.weebly.com/>

La relación entre la literatura y el videojuego pueden constituir un valioso instrumento para motivar la lectura de las obras originales. La experiencia de juego de los jugadores, que han leído las obras en las que se basan los videojuegos, puede ser enriquecedora; es por ello que se han desarrollado videojuegos basados en textos literarios clásicos, entre los que podríamos mencionar, *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll, con el juego ***Alicia Madness Returns*** (Spicy Horse, 2011), en el cual, el jugador es parte de la historia de Alice, una joven que vive traumada al presenciar la muerte de su familia en un incendio al cual sobrevive; nos llevará a un retorcido y cruel país de las maravillas, el juego, conserva algunos de los personajes de la historia original, pero con una estética muy particular. (Fig. 27).

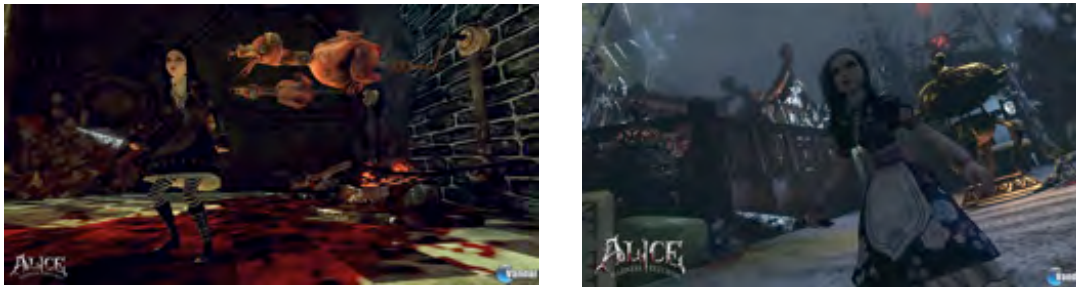


Figura 27. *Alicia Madness returns* (Spicy Horse, 2011)
<https://vandal.elespanol.com/juegos/x360/alice-madness-returns/10208#imagen20>

Parasite Eve (Squaresoft, 1998) basado en novela de Hideaki Sena de 1995, en el cual, el jugador controla a una policía llamada Aya Brea, quien a lo largo de seis días deberá enfrentar a un enemigo llamado *Eve* quien está relacionado directamente con la biología humana. (Fig. 28).

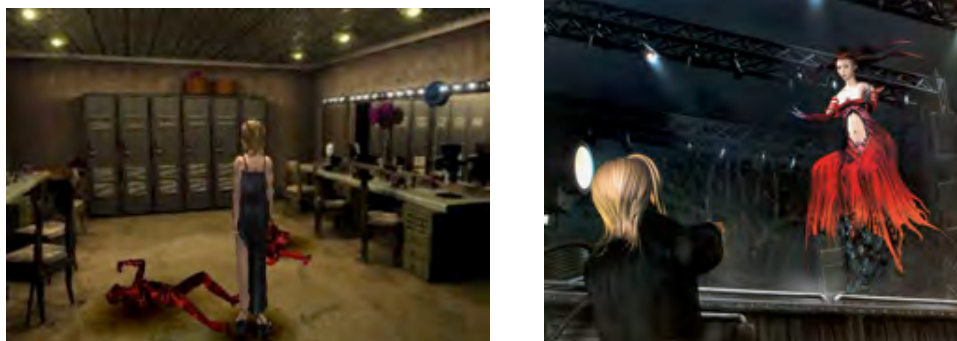


Figura 28. *Parasite Eve* (Squaresoft, 1998)
<https://www.xfire.com/square-enix-new-parasite-eve/>

Y no se debe olvidar los que inspiran esta investigación como: **Abadía del crimen** (Opera Soft, 1987), basado en la novela *El Nombre de la Rosa*, de Umberto Eco, en el cual el fraile franciscano Guillermo de Baskerville y el joven novicio Adso de Melk tienen que descubrir al autor de una serie de asesinatos que suceden en la abadía. (Fig. 29).



Figura 29. *Abadía del crimen* (Opera Soft, 1987)
<https://www.ionlitio.com/la-abadia-del-crimen/#:~:text=%C3%89ste%20es%20el%20caso%20de,se%20traslad%C3%B3%20a%20otras%20plataformas>

Agatha Christie, Los asesinatos de ABC (Hercule Poirot) (Artefacts, 2009) un juego de aventuras e investigación adaptado de las clásicas novelas de Agatha Christie; donde el jugador encarna al famoso detective Hércule Poirot en un juego de aventuras en tercera persona lleno de misterios. (Fig. 30).



Figura 30. *Agatha Christie, Los asesinatos de ABC* (Artefacts, 2009)
<https://www.somosxbox.com/analisis-agatha-christie-the-abc-murders/65236>

Sherlock Holmes (Frogwares, 2012) que constituye una serie de juegos, en los que el jugador debe resolver *puzzles*, gracias al uso de la deducción de los personajes y buscar pistas y pruebas escondidas en el escenario. (Fig. 31).

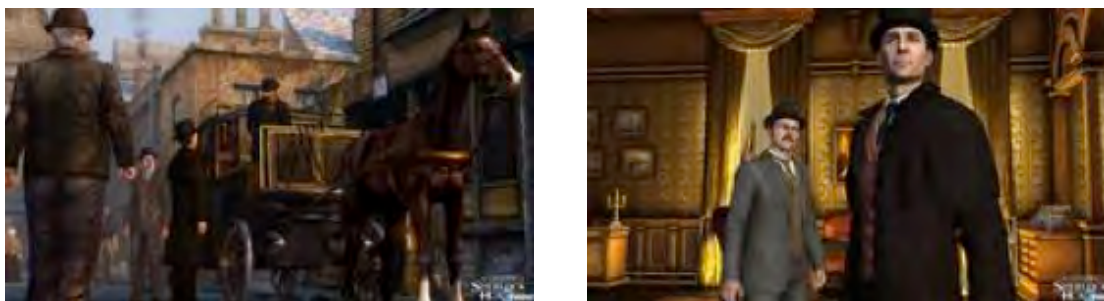


Figura 31. *El testamento de Sherlock Holmes* (Frogwares, 2012)

4.3 Del videojuego y la poesía

A manera de estado del arte, mencionaremos algunos juegos relacionados con la poesía, cuya narrativa o características particulares puede contribuir a la propuesta de investigación.

Flower (Thatgamecompany 2009), de Jenova Chen, es una experiencia sensorial, con seis niveles, en el cual cada nivel comienza como un pétalo recién arrancado que se mueve libremente por el cielo, entrando en contacto con otras flores de las que extrae más pétalos. que danzan al son de la música y los vientos. (Fig.32).

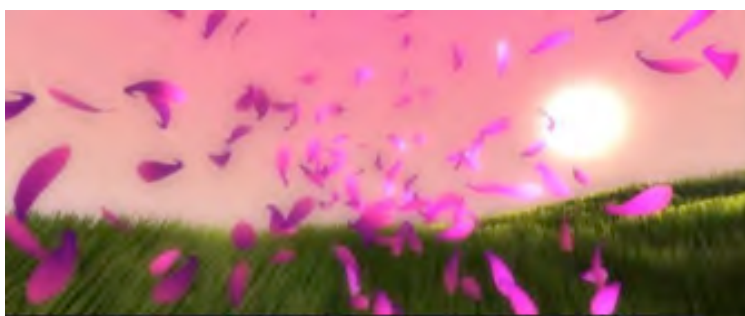


Figura 32. *Flower* (Thatgamecompany 2009)
https://www.everyeye.it/public/immagini/29062013/c_Flower_articolo2.jpg

Journey (Thatgamecompany 2015) del mismo Chen, que más que un videojuego constituye un viaje, en el que el jugador comienza solo en la inmensidad del desierto, a lo largo del camino, va sumando colaboradores a medida que se

encuentra con otros jugadores. El modo cooperativo del juego pretende hacer sentir al jugador una conexión con otra persona. Tanto *Flower*, como *Journey*, son definidos por su director creativo, como poemas interactivos. (Fig.33, 34)



Figura 33. *Journey* (Thatgamecompany 2015)

https://as01.epimg.net/meristation/imagenes/2019/05/29/noticias/1559114236_527756_1559114322_noticia_normal.jpg

Figura 34. *Journey* (Thatgamecompany 2015)

https://i.blogs.es/1cc664/journey/1366_2000.jpeg

Si se toman en cuenta a los videojuegos como herramienta de creación poética, podemos mencionar *Elegy for a Dead World* (Dejobaan 2014), en el que el usuario busca una serie de disparadores creativos con una combinación de texto y elementos visuales que llevan al jugador a uno de los tres posibles mundos, diseñados a partir de la poesía de Lord Byron, Percy Shelley y John Keats. Los jugadores tienen la oportunidad de compartir sus historias con la comunidad que se crea dentro de este universo, leer y comentar el trabajo de otros. (Fig. 35).

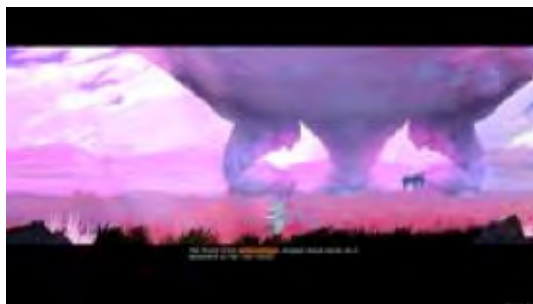


Figura 35. *Elegy for a Dead World* (Dejobaan 2014).

<https://vandal.elespanol.com/juegos/pc/elegy-for-a-dead-world/27268#p-13>

Immersive Poetry (Thalasse Games, 2017) no es tanto un estimulador creativo inspirado en la poesía, es un juego de aventura y simulación en primera persona que nos invita a resolver puzzles y enigmas en entornos reales naturales

ambientados en Finlandia y Rusia, mientras seguimos versos de la poesía más clásica y aprendemos más de la historia de Wilkins y su familia. “Estos mundos que exploramos, inspirados en cada poema, se centran también en la exploración de entornos naturales para lograr evocaciones sensoriales y emotivas en el jugador, con una cuidada banda sonora a piano. La exploración va complementando un diario de viaje, que construye una narrativa a partir del mundo recorrido, y los puzzles a resolver para seguir avanzando” (Escandell, 2018) (Fig. 36).

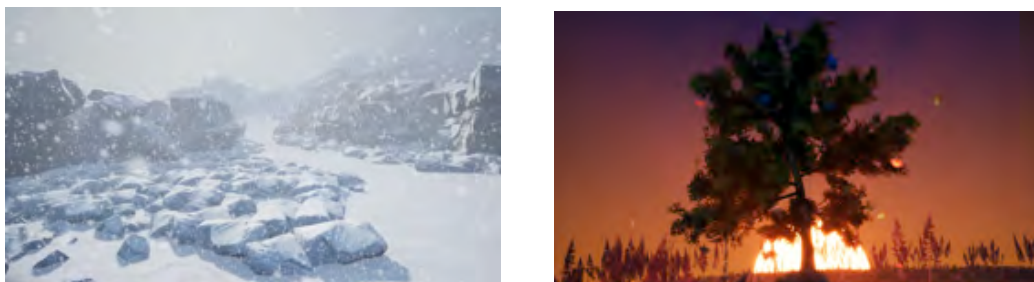


Figura 36. *Immersive poetry* (Thalasse Games, 2017)

https://mediamaster.vandal.net/m/51647/immersive-poetry-2017826201057_3.jpg

https://mediamaster.vandal.net/m/51647/immersive-poetry-2017826201057_2.jpg

También podemos mencionar *A Slow Year Game poems* (2010) de Ian Bogost con, cuatro juegos-poemas sobre observar el mundo, experiencia que pone el foco en la naturaleza con cuatro experiencias de estilo retro centradas en las cuatro estaciones (Escandell, 2018).

Por otro lado, *Dys4ia* (Auntie Pixelante 2012), es un juego autobiográfico, de Anna Anthropy, basado en su experiencia de transición como persona trans. Cuya interacción resalta la naturaleza metafórica del juego. Anthropy mezcla mini juegos que presentan algo de texto en un inicio, con texto adicional que va apareciendo durante el juego, forzando así, la interpretación y reinterpretación de la imagen y el texto en rápida sucesión; basado en claves semánticas y comparaciones constantes de cambio. Al respecto Asad comenta: “Si la poesía trata de enriquecer conceptos a través del proceso de una cosa en comparación con otra cosa, es decir, utilizando el concepto de metáfora, entonces *Dys4ia* bien puede ser poesía” (Asad, 2011). (Fig. 37).



Figura 37. *Dys4ia* (Auntie Pixelante 2012)
<http://www.digiart21.org/art/dys4ia>

Aunque no constituyen juegos, es importante mencionar, la Inteligencia Artificial enfocada en la generación de lenguaje, como avance tecnológico relacionado con la poesía; los cuales utiliza algoritmos de aprendizaje automático para identificar patrones de lenguaje de la obra de un poeta en particular, que luego aplica en el texto que genera. Sobre esto se puede referir *Verse by Verse*, creado por Google, que permite seleccionar entre 22 poetas norteamericanos para configurarr el poema que se quiere escribir (Cfr. Cueto, H. 2020). O la investigación realizada por de Microsoft y la Universidad de Kyoto, quienes han inventado un sistema de inteligencia artificial que escribe poesía a partir de imágenes (Lluis, 2019). Sólo por mencionar algunos.

Cabe destacar que, en los videojuegos mencionados anteriormente, unos, estimulan la creación de poesía y otros, pertenecen al género lírico, es decir apelan a la emoción y a los sentimientos. “Es difícil encontrar casos en los que videojuegos y poesía se relacionen directamente, porque el videojuego evoca más la acción que la reflexión” (Santo, 2016). Pero existen algunos ejemplos, la mayoría independientes como:

Words of Oz, el juego utiliza el principio del *cadáver exquisito*, en el cual se tiene una serie de palabras con las que construir una frase sobre el tablero.

A Kiss (for Jennifer), de Dan Waber, que nos propone la lectura, no como quien sigue una línea paso a paso, sino como quien deambula libremente por un paisaje. El juego comienza en el momento del beso, y podemos desplazarnos al

poema de un minuto antes del beso o al de un minuto después, al de la izquierda o al de la derecha; podemos ver el poema de las habitaciones del piso de arriba, del baño, del lavabo, de las historias de cada una de las puertas. (Santo, 2016).

Queers in love at the end of the world. Es una historia de amor interactiva, con un temporizador de 10 segundos, cuando el tiempo se termina, todo desaparece, Es casi imposible leer más que un par de las opciones. Quizá no merezca la pena molestarse: no puedes impedir que el tiempo se acabe. O precisamente por eso tal vez sí que merece la pena decirle que la quieres. (Santo, 2016) “Para mí, el verso es la mejor manera de interpretar los dolorosos cortes del mecanismo de sincronización del juego” (Ellison, 2014).

Today I Die, creado por el argentino Daniel Benmergui, Todo empieza en calma, con una mujer suspendida en el agua y un poema en la parte superior de la pantalla. Tres de las palabras del poema son interactivas: un adjetivo, un sustantivo y un verbo. Podemos nadar y a través de algunos *puzzles*, obtener nuevas palabras para reemplazar las del poema, cambiando la narrativa y las palabras cambia el juego, y nos transporta a distintos escenarios, llenos de peligros. (Lomanto, 2018)

Device 6, un juego que se presenta al jugador como un libro electrónico; que utiliza texto, imagen y sonidos, cómo medio para resolver los acertijos, con el objetivo de ayudar a Anna, a escapar de la isla en la que se encuentra atrapada. El lector, en este caso jugador, debe buscar entre las frases, aquella palabra que le permita seguir adelante en el juego (Esteve, 2014).

También en México, existen diferentes instancias que promueve el desarrollo de aplicaciones (*apps*) que abordan diversos temas, entre ellas, las enfocadas a la lectura y escritura, y desarrollan propuestas enfocadas en literatura y principalmente en poesía, entre las que podemos mencionar la *Hombre de Letras App*, desarrollada por la Secretaría de Cultura a través de Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA 2015), y del programa *Alas y Raíces*; la cual es una aplicación que permite crear “frases extrañas y locas” al encontrar palabras escondidas. (Fig. 38).



Figura 38. *Hombre de letras* (CONACULTA 2015)
<https://appadvice.com/app/hombre-de-letras/973643439>

Por su parte, el Centro de Cultura Digital, desarrolla el proyecto *E-Literatura* cuya finalidad es “generar dinámicas de escritura digital, a través de diversos disparadores... para elaborar piezas colaborativas de literatura digital” (CCD), del cual surgen proyectos como:

Pasaje Quauhnáhuac (CCD, 2020), el cual consiste en un mapa donde se indican algunos escenarios emblemáticos de la novela *Bajo el volcán* (1947) de Malcolm Lowry; en el juego, “los sitios imaginados se cruzan con sus ubicaciones posibles y cada intersección nos conduce a un paisaje extraño compuesto por fragmentos de *Bajo el volcán* e imágenes de diferentes momentos de Cuernavaca. La rueda gira, el tiempo transcurre, la ciudad acumula estratos que la convierten en mito. Queremos atisbar el suceso”. Carlos Gallardo y Leonardo Aranda, autores. (Fig. 39).



Figura 39. *Pasaje Quauhnáhuac* (CCD, 2020).
<https://editorial.centroculturaldigital.mx/pieza/pasaje-quauhnauac>

Víctor Ponce, desarrolla **GOP** (CCD, 2015), que anima piezas a partir de la lectura a las notas de Octavio Paz en donde “Potencializa el movimiento que imaginó el poeta detrás de las imágenes utilizando herramientas tecnológicas, que materializar el lenguaje y lo transforman en objetos móviles” (CCD Proyectos). (Fig. 40).

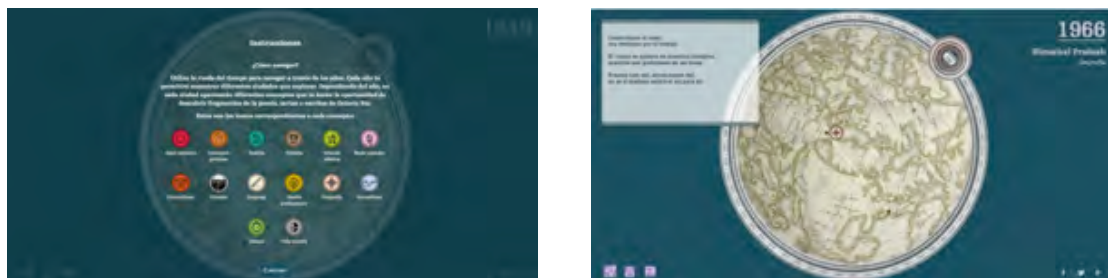


Figura 40. *GOP* (CCD,2015).
<https://editorial.centroculturaldigital.mx/pieza/gop>

Arborescencia programada (CCD 2018), pieza de Carlos Bergen y Enrique García Alcalá, “pensada y conceptualizada como un poema árbol, que surge de un bosque de lenguaje compuesto por una frase raíz o verso semilla y ramificado por fragmentos de poesía de autores como Marosa di Giorgio, José Watanabe o Rainer Maria Rilke autores que miraron la naturaleza descifrando su gramática” “pieza que empalma lenguaje de programación y lenguaje natural y juega con las formas fractales de un programa que imita las formas de la naturaleza” (CCD Arborescencia programada). (Fig. 41).



Figura 41. *Arborescencia programada* (CCD 2018).
<https://editorial.centroculturaldigital.mx/pieza/arborescencia-programada>

Por otro lado, el proyecto *Concretoons Cartuchera* ha producido poemarios digitales como ***Un dios lubricante*** (Concretoons, 2015) de Tania Carrera, “quien usa la plataforma digital para crear un poemario en caída libre que va generando el vértigo por medio de sus brillantes construcciones de lenguaje” (Poemas en videojuegos de 8 bits) (Fig. 42, 43).



Figura 42. *Un dios lubricante*, Tania Carrera (Concretoons 2015)

https://www.mexicoescultura.com/galerias/actividades/principal/mor_undioslubricante.jpg

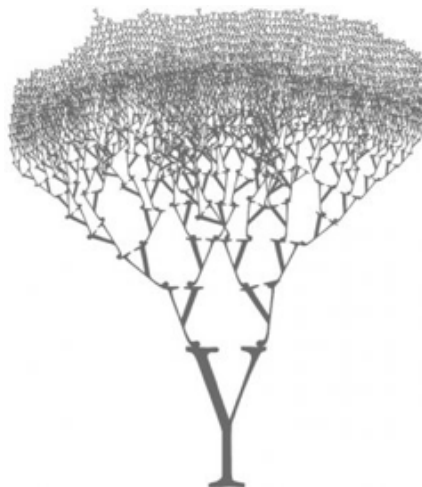


Figura 43. *Un dios lubricante*, Tania Carrera (Concretoons 2015)

http://www.archivopdp.unam.mx/images/stories/num_80/Resenados_Dios_80.jpg

IP Poetry (2004) de Gustavo Romano “es un cadáver exquisito que se basa en la generación de poesía a partir de la búsqueda en tiempo real de material textual en la web. En éste, robots conectados a internet convierten los textos encontrados en sonidos de imágenes pregrabados de un boca humana recitando fonemas” (Fig. 44).

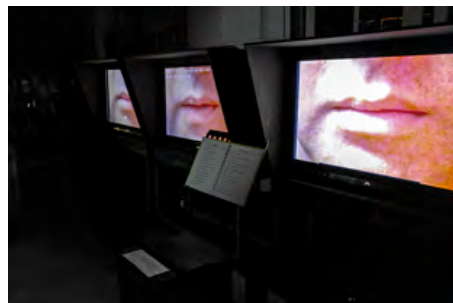


Figura 44. *IP Poetry* (2004)

https://puerto80lab.net/archivos/imagen_6/87.jpg

https://puerto80lab.net/archivos/imagen_4/87.jpg

Y, por último, también de CCD, **Tatuaje** (2015) “una pieza detectivesca que emula el impulso del fisgón; es a través del espionaje como el lector irá desarrollando la trama la cual implica: mundos cibernéticos, software que almacena sueños, puestos de magia en el mercado de Sonora, amores del pasado y un extraño personaje que asola el inconsciente de millones de personas, lo cual ha llevado a la creación de una página: alguienlohavisto.com. Tatuaje es una novela que explora las posibilidades narrativas de las plataformas de internet” (CDD Tatuaje) (Fig. 48).



Figura 48. *Tatuaje* (CCD, 2015).

<https://editorial.centroculturaldigital.mx/libro/tatuaje>

<https://editorial.centroculturaldigital.mx/pieza/tatuaje>

Después de reflexionar sobre los videojuegos relacionados con la poesía, los cuales apelan más hacia la creación o expresión poética El diferenciador que persigue el proyecto de investigación *El enigma de la poesía*, se enfoca más hacia el juego lingüístico y la evocación que produce la poesía y propone un cambio en la presentación de poemas y las herramientas básicas para el análisis e interpretación de textos líricos.

4.4 Del videojuego serio o *serious games*

Quizás la necesidad de escapar de la vida real y vivir en un entorno imaginario hecho de reglas escritas en papel o en un programa, es la virtud primordial del juego. Jugar y olvidar; vivir en la seguridad de un entorno controlado donde sabemos el rol que debemos representar, olvidando las normas y la incertidumbre de nuestro día a día. Como dice José Ángel Garfias Frías “Lo importante [de jugar videojuego] es la experiencia que genera en los usuarios, ya que a través de estas experiencias se obtienen nociones para interactuar e interpretar la realidad” (Garfias, 2017). “Hacer un juego es coger un trozo de realidad, ya sea ficticia o

real, analizarla y hacer un mundo artificial inspirado en ella, creando así un lugar virtual para que el jugador asuma un rol y por lo tanto deba interiorizar un aprendizaje”. (López Barinaga, 2010).

Podría decirse que “los estudios sobre los videojuegos serios se agrupan en dos grandes líneas: una relativa a la motivación para el aprendizaje y otra que va más allá y busca la utilización de los videojuegos con fines claramente didácticos. Cabe afirmar que la primera posee un carácter más psicológico, mientras que la segunda incide directamente en las potencialidades cognitivas” (De Aguilera, 2005) El proyecto de investigación se centrará en la segunda, apelando a los procesos cognitivos que se utilizan en la evocación de imágenes, a partir de un texto poético. “Además, de incentivar la motivación, los videojuegos se postulan como positivos para la adquisición de habilidades prácticas, así como para potenciar la percepción y la estimulación, la resolución de problemas y la determinación de estrategias, la organización de medios y herramientas” (De Aguilera, 2005).

“En general, se asocia cada tipo de juego con una serie de habilidades y capacidades relacionadas con el aprendizaje y la educación: los juegos de *arcade* y plataformas, pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial; los deportivos y dinámicos a la coordinación psicomotora y a la descarga de tensiones pulsionales; los de aventura, estrategia y rol, a la motivación interna y a la reflexión sobre los propios valores; los de *puzzles* y de preguntas, al razonamiento y a la lógica; y los simuladores, al desarrollo de las capacidades intelectuales” (De Aguilera, 2005). Por eso el juego puede ser de gran apoyo en el aprendizaje.

Por otro lado, la tecnología implica nuevas formas de organización y procesamiento del conocimiento, que requieren nuevos modelos de enseñanza y materiales didácticos. Actualmente se están buscando formas para integrar estas tecnologías en la escuela, con la finalidad de incrementar la motivación en los estudiantes, un factor importante, que se profundizará más adelante. Una de las propuestas para lograrlo es la introducción de videojuegos en el proceso educativo como complemento en la formación de los alumnos, que es lo que persigue el proyecto de investigación.

Hasta hace poco tiempo, el videojuego, se mantuvo asociado al ocio y al entretenimiento; pero a lo largo de su evolución se ha convertido en un fenómeno cultural, social y artístico que ha constituido un campo de estudio con sus propias problemáticas; las cuales han sido estudiadas desde diferentes perspectivas: los han considerado desde medios de expresión contemporánea hasta promotores de violencia, aislamiento o fracaso escolar. Sin embargo, existen estudios que se enfocan en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los usuarios de videojuegos y sus posibilidades en contextos educativos. Como expresa Prensky (2011) “Muchos de los alumnos que no se concentran en el colegio, pero se sientan horas, completamente centrados en una película o en un videojuego”.

Un elemento que se debe tomar en cuenta al proponer estrategias diferentes en la enseñanza es que éstas, no deben perder su cualidad de diversión. “si los alumnos se aburren dejan de aprender; pero vuelven a poner atención cuando los estímulos cambian” (Gardner, 2004). El videojuego permite cambiar los estímulos que reciben los alumnos, lo que puede ofrecer una oportunidad para que los alumnos presten más atención sobre una temática en específico, en este caso en los textos poéticos; además de que constituye un espacio en el que pueden experimentar, divertirse y construir un conocimiento.

Para que esto suceda, el jugador necesita llevar a cabo un proceso, que según James Paul Gee (2004), “consta de cuatro partes: explorar el mundo virtual, basándose en lo explorado para elaborar una hipótesis, aplicando lo útil para lograr el objetivo; para entonces poder experimentar, según la hipótesis que se formuló. Con base en el resultado, volver a elaborar una hipótesis”; lo anterior, aunado al pensamiento formal del adolescente, que tiene una orientación a resolver problemas, organizar los datos, formular hipótesis y probar lógicamente los datos, puede constituir una ventaja en el diseño del videojuego.

Por su parte, el grupo de Espacios y Sistemas interactivos para la Educación (ESTE, CECADET-UNAM), afirma que las computadoras ahora son vistas por los estudiantes como dispositivos de juego y no como una estación de trabajo y mencionan: “lo que necesitamos hacer en esta era de sucesos de alta velocidad, es desarrollar software educativo que se comporte y parezca un juego,

de manera que podamos capturar la atención de los estudiantes y, como un subproducto del uso que hagan del programa, enseñarles algo”. Y plantean:

Esto representa una solución interesante para la generación de conocimientos significativos y plantean una estrategia de interacción conocida como Interacción en primera persona. Termino que se toma de la cultura de los videojuegos y señala aquellos juegos en los que el usuario se ve como uno de los personajes, sumergidos en el ambiente virtual [...] [...] esta es una técnica en donde el usuario tiene la sensación de formar parte del ambiente y es capaz de decidir el curso de la acción. (López E. &, 2014).

Otro factor por destacar es que el aprendizaje está relacionado con las reglas del videojuego, las cuales forman parte de las características del juego mismo; es decir, las reglas implican una normativa, normas que se aprenden por ensayo y error. Así pues, el jugador descubre lo que se puede hacer o no para avanzar y conseguir los objetivos para llegar al final. Además, el videojuego brinda al jugador la oportunidad de “generar una estrategia, aprenderla a medida que avanza en su complejidad y, controlar esas situaciones. Las estrategias que los jugadores pueden aplicar varían dependiendo del videojuego y las consecuencias buscadas en cada etapa” (López Raventos, 2016)

Es importante destacar que no se puede pensar en el videojuego como un medio para transmitir conocimientos como en el aula, ya que no se trata de un aprendizaje lineal, sino contextual, es decir, los conocimientos no se transmiten desde el videojuego al jugador; sino que es la interacción entre el juego, sus reglas y el contexto de los jugadores la que genera la posibilidad de un conocimiento concreto (Cfr. López Raventós, 2016), es decir, la característica inmersiva propia del videojuego proporciona una combinación de vivencia, toma de decisiones y análisis de las consecuencias; que puede brindar opciones respecto al ámbito educativo. Es por ello por lo que el proyecto de investigación propone que el videojuego sea complementario dentro del plan de estudios, para que el alumno/jugador tenga la libertad de jugar cuando le sea conveniente.

Al plantear el videojuego, en este caso relacionado con textos poéticos, como una herramienta para motivar la lectura de los mismos, hay que tomar en cuenta que, como se comentó anteriormente, “el jugador ya no está delante de un texto que puede ser leído de principio a fin, sino un cibertexto” (Aarseth, 1997), es

decir, a diferencia de las narrativas secuenciales, éstas se alteran por la interacción del jugador, en la que se diluyen las fronteras entre narrador, personaje y el propio lector. “El ámbito del discurso impone sus propias reglas al relato que debe construirse de la fragmentación en la superficie discursiva” (Horacek, 2008). Y dado que “el juego tiene un valor inconsciente respecto al aprendizaje, la forma de aprender en un videojuego se lleva a cabo con base en la repetición: uno aprende al probar las opciones que van surgiendo y a reconocer las que le permiten avanzar dentro de él” (Prensky, 2002).

Otro de los valores que incorporan los videojuegos como propuesta de enseñanza, es que colaboran en las experiencias de modelos o simulaciones basados en la vida real, esto es, “los videojuegos proporcionan un entorno rico de experimentación en primera persona. El jugador interactúa con el contexto creado, toma decisiones y percibe inmediatamente las consecuencias” (Gros, 2000). En el caso del proyecto de investigación, el jugador se verá inmerso en una Ciudad de México, en dos momentos históricos diferentes, y deberá tomar decisiones basadas en los textos poéticos sobre la ruta a seguir o sobre los obstáculos a vencer para avanzar en el juego.

Es así que, los videojuegos cuyo objetivo es llevar a cabo una enseñanza específica, reciben el nombre de videojuegos serios o *serious games*, (SG, por su acrónimo en inglés), concepto que fue impulsado por Clark C. Abt (1970); quien explora las diferentes posibilidades en la que los juegos se pueden incluir en los procesos de enseñanza-aprendizaje, sin eliminar la diversión y el placer, que como hemos mencionado anteriormente constituye una de las características principales del acto de jugar. Para Abt el juego es también una visión particular de algún aspecto de la vida; “jugar es probar sin arriesgar nada importante; jugar puede servir de aprendizaje de forma gratificante y emocionante” (Smith, 1989), el juego, que reduce las consecuencias de los errores y los fracasos.

Una aproximación conceptual de este tipo de videojuegos podría definirse como: “crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de la simulación con algún aspecto de la realidad. Esto brinda al jugador la posibilidad de ensayar y explorar múltiples soluciones a problemas planteados, así como obtener información y conocimiento” (López Raventos,

2016). Es decir, los *juegos serios*, tienen entre sus objetivos la transmisión de conocimiento de manera diferente a la tradicional, como formación complementaria, o como plataforma de entrenamiento y práctica de habilidades; el reto estriba en que no deben dejar de ser entretenidos, esto es, el juego serio contribuye a que el jugador pueda lograr un propósito. En la propuesta de investigación, dicho objetivo es fomentar en el jugador el gusto por leer poesía, a través del videojuego, al utilizar las estrofas de los poemas como pistas para avanzar en el juego.

Para acotar un poco más la definición de *Juego Serio*, apelamos a lo que escribe (Marcano, 2010) en su libro *Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital*, en el cual define algunas características a destacar, que bien podrían resumir lo planteado anteriormente:

- Están destinados para la educación, el entrenamiento en habilidades determinadas, la comprensión de procesos complejos, sean sociales, políticos, económicos o religiosos.
- Están vinculados en forma evidente con algún aspecto de la realidad. Esto favorece la identificación del jugador con el área de la realidad que se está representando en el ambiente virtual.
- Constituyen un ambiente tridimensional virtual en el que se le permite una práctica segura. Esto da un poco de certeza y tranquilidad al jugador, ya que los jóvenes viven un grado de angustia porque como mencionamos anteriormente, el adolescente se halla sin saber qué es lo que va a pasar después.

“Esto es algo en lo que tienen semejanza los libros y los videojuegos, en ambos hay representación, en los juegos hay representación, pero también simulación; es decir, representan un sistema con acciones y comportamientos”, subraya Gonzalo Frasca. (Cultura, 2014).

Continuando con las características mencionadas por Marcano:

- Se utilizan para aprender cómo reaccionan los sistemas en condiciones de continuo cambio.
- Quienes participan se enfrentan a ciertos datos preseleccionados, en circunstancias controladas.
- Las personas participantes deben asumir papeles que implican diferentes grados de cooperación o rivalidad y resolver conflictos entre jugadores o equipos tomando decisiones que reflejan su comprensión de los elementos esenciales del modelo.

- Se prevén sanciones para las decisiones, castigos o recompensas, según el azar, las evaluaciones humanas o reglas y fórmulas preestablecidas.
- Las decisiones modifican la situación. Se experimentan nuevas situaciones y la relación entre decisiones y cambios.
- El juego serio tiene un tiempo propio, más rápido que el real, en líneas generales. Todo sucede aceleradamente. Cada fase de este tipo de juegos representa un periodo preestablecido. (Marcano, 2010).

Para complementar la aproximación conceptual sobre los *juegos serios*, se mencionarán las ventajas que ofrece en el contexto de enseñanza-aprendizaje; para ello apelamos a lo que escribe B. R. Gifford, quien resume las características que hacen de los videojuegos un medio más atractivo y efectivo para el aprendizaje:

1. Permiten el ejercicio de la fantasía sin limitaciones espaciales, temporales o de gravedad.
2. Facilitan el acceso a otros mundos y el intercambio de unos a otros a través de los gráficos, contrastando de manera evidente con las aulas convencionales y estéticas.
3. Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez, en un ambiente sin peligro, que conforma una de las características principales del juego.
4. Permiten el dominio de habilidades, ya que los jugadores pueden repetir las acciones, hasta llegar a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
5. Facilitan la interacción con otras personas, además de una manera no jerárquica, al contrario de lo que ocurre en el aula.
6. Hay una claridad de objetivos, es decir cuando juega a un videojuego se tiene una tarea clara y concreta, lo cual proporciona un alto nivel de motivación.
7. Favorece un aumento de la atención y del autocontrol, apoyando la noción de que, cambiando el entorno, puede favorecer el éxito individual. (Gifford, 1991)

Por otra parte, Marcano complementa lo escrito por Gifford, con los 4 niveles en los que considera que impactan los juegos serios (Marcano, 2010).

1. A nivel de senso-percepción, los juegos serios permiten mejorar la agudeza de la percepción visual, la rapidez de reflejos, se aumenta la memoria de trabajo y la capacidad de seguir instrucciones.
2. A nivel cognitivo, contribuye en el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas, facilitan el desarrollo de estrategias para la solución de problemas, aprenden con las nuevas experiencias, aciertos y errores ayudan a crear y desarrollar estructuras de pensamiento.

Ya que, como anota Smith (Smith, 1989) “aprender implica la oportunidad para

generar y comprobar hipótesis en un contexto significativo y ayudan a crear y desarrollar estructuras de pensamiento”

3.- A nivel afectivo, [el juego serio] es un instrumento de expresión y control, permite la autoexpresión, autodescubrimiento, exploración y experimentación, lo cual ayuda a mejorar la autoestima, la seguridad personal y la capacidad de auto superación, porque son incrementados en la práctica, además sirven para divertirse y drenar sus energías positivamente (Marcano, 2010).

Porque “hay que tomar en cuenta que, las novelas o historias desarrolladas bajo el predominio del texto impreso nos permiten explorar el mundo de los personajes; los textos literarios, en este caso poéticos, nos permiten inmiscuirnos en las características de la acción. La narrativa de simulación, en cambio, posibilita nuestra inmersión en el proceso narrativo, adquiriendo la condición de experimentar que de algún modo funde la narración a la vida, en tanto los hechos que se suceden en el juego son consecuencia de las acciones y decisiones del jugador” (Horacek, 2008). Es decir, es importante lograr una identificación con el personaje del videojuego y vivir la experiencia que proporciona el juego; lo que puede contribuir en el desarrollo adolescente y en este caso, motivar el gusto por leer poesía.

4.- A nivel sociocultural. A través de estos juegos se favorece la comunicación y la socialización, ayudando a mejorar la capacidad de relación humana, ayudándole a manejar el entorno, retroalimentarse y aprender a compartir, creando normas de intercambios en la sociedad. (Marcano, 2010).

Asimismo, “los juegos serios, permiten la estructuración del lenguaje y el pensamiento: el juego actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; desarrolla creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal” (Marcano, 2010)

Hay que destacar que “las mayores ventajas que ofrecen los videojuegos serios se encuentran, en primer lugar, que se adquieren atributos y técnicas particulares que ayudan a comprender mejor y más rápido conceptos y procesos complejos” (Prensky, 2002); en segundo, “aumentan el compromiso de los

estudiantes en su formación debido a la motivación que se genera al lograr el éxito en el juego” (López Raventos, 2016). “El compromiso se consigue incluyendo misiones que el jugador tiene la opción de llevar o no a cabo. Si decide afrontarlas, será él quien decida las acciones concretas, lo que le proporciona una sensación de libertad y control que hace que la identificación sea más intensa y duradera” (Ruiz, 2014).

Otro factor importante que mencionó Raventós es la motivación, para tratar de lograr esto, se hace necesario apelar a lo que escribe Etxeberría Balerdi (2016), quien destaca que el factor motivacional es uno de los principales componentes del éxito en los videojuegos y establece tres fuentes de motivación que pueden favorecer al aprendizaje y contribuir al proyecto de investigación:

- Los modelos, que hacen referencia al aprendizaje obtenido a través de otras personas. En el caso de los videojuegos, la identificación y la interacción con los personajes creados dentro de estos permiten un mejor aprendizaje.

Y como anota (Valdellós), “esta identificación y la proyección del jugador en el universo creado virtualmente, puede constituir una de las claves para que se convierta así en jugador/receptor”. Ya que parafraseando a Iser, podríamos decir que, en el videojuego, el receptor participa en la acción, interpreta, conecta o completa, lo que lo vuelve co-creador de la obra de ficción.

- Un reforzador es todo aquello que, aplicado a una determinada conducta, incrementa o disminuye la probabilidad de su aparición (Balerdi, 2016)

Es importante aclarar, menciona Balerdi, que “existen diferentes tipos de reforzadores, los extrínsecos, es decir los obtenidos por otras personas, en el caso de los alumnos podrían ser las calificaciones; e intrínsecos, que en el caso del videojuego podrían ser, el avance que se logra al cumplir las misiones del juego y que permiten el avance dentro del mismo”.

- La práctica, la realización de tareas concretas ayuda a la consecución de mejores respuestas de los sujetos implicados. Cuanto más prácticas sean las tareas y más sentidos se impliquen en ellas, la actividad realizada tiene mayor capacidad de alcanzarse, es decir, la forma de aprender se lleva a cabo con base en la repetición, [como escribe Prensky]] se aprende al probar las opciones que van surgiendo y reconocer las que le permiten avanzar dentro de él. (Balerdi, 2016)

Para reforzar lo que comenta Balerdi, podemos retomar lo que expone Iser: “conforme se avanza en la lectura; lo ya leído se instala en el recuerdo y configura un nuevo marco para la expectativa del lector”. Esto puede extrapolarse y deberá tomarse en cuenta al plantear la estructura del videojuego, ya que el jugador realiza un proceso de repetición con lo que va creando y adquiriendo nuevos conocimientos, basándose en lo experimentado en las fases previas del juego, hasta que logra obtener el objetivo deseado para cada nivel y con ello también cumple con el objetivo del juego, en este caso, al adquirir herramientas para interpretación del texto poético.

- El clima, que hace referencia al entorno en el que se desenvuelve el sujeto. Esto es, el modo en que el medio provoca estimulaciones que obligan al sujeto a adoptar un cierto tipo de conducta, es decir el grado de autonomía, la actividad en grupo, el ambiente de cooperación y competición tienen una influencia en el comportamiento de los sujetos. (Balerdi, 2016).

El videojuego deberá ser entonces, una experiencia diseñada para mantener el nivel de desafío, con el objetivo de lograr la atención del jugador; el cual debe apelar a su conocimiento previo y a sus recuerdos, es decir a su experiencia previa, para avanzar en el juego. Para sustentar teóricamente lo anterior, apelamos a Iser: en un texto, “las declaraciones y afirmaciones indican lo que va a venir, lo cual está prefigurado por su contenido concreto; todo constituyente está animado de *protenciones*, las cuales se definen como el primer movimiento, o sea al orientado por la espera hacia el futuro; y le llama *retención* al segundo movimiento, orientado por el recuerdo hacia el pasado”. Así pues, en el proceso de lectura, que podemos extrapolar al videojuego, el lector pone en relación lo que está leyendo con lo que ha leído, en un horizonte del pasado y, se relaciona con lo no leído, moviéndose en un horizonte de futuro. “En esta lógica de recuerdos y expectativas, el proceso de lectura se muestra sin cesar las esperas modificadas y los recuerdos transformados. Por esta razón, corresponde al lector decidir a través de su imaginación y entre las diversas posibilidades, qué sentido asignar de tal manera que sea coherente con el texto” (Iser, 1987), en el caso del videojuego propuesto, el jugador debe hacer uso de sus conocimientos previos e imaginación para relacionar los versos como pistas para avanzar en el juego.

Y como escribe Rosenblatt:

A medida que sus ojos recorren la secuencia de signos, estos van removiendo huellas de su experiencia pasada. Haciendo uso de sus propios antecedentes culturales y sociales, usted seleccionará tentativamente un marco organizador a fin de crear oraciones con sentido. Conforme aparezcan nuevas palabras, las relacionará con lo que ya ha construido. Si no encajan, podrá volver atrás, encontrar un marco organizador más idóneo y seguir construyendo la obra (Rosenblatt L. M., 2002)

Por su lado, la lectura de un poema también cumple con lo que plantea Iser y Rosenblatt, ya que consta de diferentes fases: retroactivas de anticipación, formulación de expectativas, que conllevan inferencias, comprensión e interpretación final.

Parece necesario lograr describir la lectura como un proceso de un efecto cambiante, de carácter dinámico, entre texto y lector. Pues los signos del texto o, en caso dado, sus estructuras adquieren su finalidad en cuanto que son capaces de producir actos en cuyo desarrollo tiene lugar una traducibilidad del texto en la conciencia del lector [...] (Mendoza, 1998).

También hay que tomar en cuenta lo que comenta Meritano (2022), quien menciona: “Todos los juegos son serios, la clasificación me parece fútil, por otro lado aprender jugando es la mejor forma de aprender”

Lo expuesto anteriormente, evoca el proceso de repetición en el videojuego, en el cual se apela a la expectativa, lo que el jugador puede esperar de un videojuego cuya base es el texto poético, en el cual utilizará tanto su propia experiencia en lecturas previas, como de su experiencia de vida, su conocimiento en otras áreas, así como por su habilidad en el manejo de dispositivos, para lograr con ello crear una experiencia lúdica a través de las palabras de un poema.

Conclusión Capitular

Las nuevas tecnologías abren la posibilidad de diseñar herramientas para motivar la lectura, ya que ésta, como el actuar en un videojuego, es un proceso continuo de alternativas, posibilidades y opciones, que es modificada por las expectativas y los recuerdos. Así como, leer un poema, consta de diferentes fases, que conllevan

imaginación, inferencias, comprensión e interpretación, evoca el proceso de repetición en el videojuego.

Por otro lado, ya que el videojuego, traza las reglas de juego, permite jugar al nivel adecuado a las posibilidades del jugador, le facilita progresar continuamente, y lo invita a manipular y a manejar instrumentos para resolver problemas; indica el nivel que se ha conseguido y quizá lo más importante lograr motivación, pues muestra cuándo se ha alcanzado una marca y además, lo exhibe públicamente. En ese sentido, aunque el jugador siendo dirigido con sus reglas, tiene la oportunidad de ser libre, de identificarse y sentirse héroe de esa historia, dado que no sólo es espectador, sino participantes en el acto de jugar. El videojuego, pueden llegar a cubrir algunas de las necesidades que tienen los adolescentes en la transición a la adultez y su uso puede ser insertado como metodología de enseñanza que facilite el aprendizaje de contenidos específicos, ya que tiene la función de representar algo y promover la lucha por algo que da sentido a la acción.

En el caso de *El Enigma de la poesía*, también se puede apelar a la expectativa, sorprender al jugador sobre lo que espera de un texto poético; cambiar la idea que se tiene de la poesía, planteando retos a través de sus palabras. Tomando en cuenta al videojuego como herramienta pedagógica centrada no en la consecución de victorias o avances, sino en la resolución de problemas, que debe guiar el proceso de aprendizaje a través de la interacción, la motivación y el descubrimiento, es decir, dar sentido a la acción dentro del juego a través de la representación multisensorial, utilizando imágenes, sonido y sensaciones kinestésicas, con contenidos específicos, sin olvidar la diversión y el placer de jugar.

La poesía es como un capítulo de CSI, muchas pistas y diversos finales; plantea la posibilidad de diversos caminos en la resolución de un crimen. (López, 2019)

Capítulo 5

En este apartado se mencionarán algunas de las decisiones de diseño en la propuesta del videojuego *El enigma de la poesía*.

Recientemente la poesía se esta promoviendo para un público más amplio, por lo cual se han explorado diversas estrategia apelando a su objeto comunicativo, a su componente visual, a su uso en publicidad y a una búsqueda en el arte. Es así que, la propuesta de investigación videojuego *El enigma de la poesía*, surge de la necesidad de motivar a los adolescentes a la lectura de textos poéticos, ya que además de que apela a su imaginación, es un género literario que podría gustarles debido a la flexibilidad en las reglas gramaticales, asimismo por lo que puede aportar en su transición hacia la edad adulta; apostando que al fomentar el gusto y la comprensión por la lectura de textos poético, podría invitar al alumno hacia otras formas de lectura y escritura.

La idea inicial surge a través del poemario *Los hombres del alba*, de Efraín Huerta, “el poeta de la Ciudad” (Garrido, 2020), el cual pueden ser atractivo al público a quien va dirigido.. A este primer acercamiento se fueron sumando estrofas de otros poemas de diferentes autores, con la finalidad de lograr concretar la secuencia ficcional del videojuego. Es importante aclarar que la poesía lírica no es narrativa en si misma y no tiene personajes propiamente, pero la suma de las estrofas elegidas le proporciona al personaje una secuencia de acciones que debe llevar a cabo para cumplir su objetivo. Es así que la elección de los poemas se realizó: primero con el objetivo de recorrer lugares emblemáticos de la Ciudad de México y segundo con la intención de propiciar la acción y el suspenso que el modelo narrativo de la propuesta, es decir género policiaco, requería.

Por otra parte, como acota Huizinga (2007): “El enigma, en un principio, un juego sagrado, que se halla entre el juego y lo serio, reviste la mayor importancia y es sagrado, sin por eso perder su carácter lúdico [...]” y agrega: “El enigma, continúa siendo, prescindiendo de su acción mágica, un importante elemento agonal¹⁰ de las relaciones sociales. Como juego de sociedad se adapta a toda clase de esquemas literarios y de formas rítmicas”. “Pero lo interesante de los enigmas es que escondan la posibilidad de una respuesta” (De Santis, 2007), lo anterior nos lleva a la decisión en el título del proyecto.

5.1 El videojuego

El videojuego *El enigma de la poesía* propone la investigación de El Tíner, detective aficionado, quien recibe una carta anónima, en cuyo encabezado sólo reza lo siguiente: Son los hombres del alba y en el cual, le comunican que Karina ha sido secuestrada. El reto es rescatarla en un tiempo límite. El sabueso comienza entonces un recorrido por escenarios de la Ciudad de México, perseguido constantemente por los esbirros de Elías Lee, su enemigo. Guiado por las pistas que le proporcionan las estrofas de poemas y con la ayuda de un peculiar personaje, quien lo llevará a través de la poesía; su viaje transcurrirá entre el pasado y el presente, hasta un final inesperado.

El enigma de la poesía invoca estrofas de poemas como guía narrativa y apela al policiaco como género y al arte plástico mexicano como evocación de las palabras de los textos poéticos; como una estrategia que opere entre la comprensión del lenguaje que leemos con la representación visual que nos despiertan los versos de la poesía, para crear un nuevo universo, que relacione el conjunto de imágenes y juegos lingüísticos que se entrelazan entre las palabras y los versos, y permita al lector/jugador llegar a la comprensión interpretativa de un poema.

El diseño narrativo es del tipo ramificada limitada o binaria, “que ofrece al jugador opciones del tipo si/no o A/B (Fig. 49), es decir, se trata de decisiones que ramifican mínimamente la historia y solo tienen una o dos opciones, pero siempre

¹⁰ Perteneciente o relativo a los certámenes, luchas y juegos públicos, tanto corporales como de ingenio. RAE

se encauzan en el camino correcto” (Rosales, 2020) y está dividido en tres actos y un minijuego, los cuales transcurren en dos líneas argumentales de espacio-tiempo: presente y el pasado que se unen por un portal que el jugador deberá encontrar a lo largo del juego.

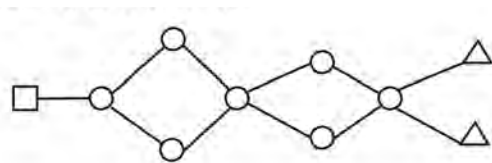


Figura 49. ramificación binaria o limitada
<https://i.imgur.com/0cHsS6O.jpg>

Tomando en cuenta, como se mencionó anteriormente, el videojuego crea mundos virtuales en los que el jugador puede transcurrir; es por ello que en *El Enigma de la poesía*, la primera línea argumental se desarrolla en espacio-tiempo presente, en la cual tiene lugar la presentación del personaje principal, El Tíner, y se plantea el conflicto, es decir el crimen a resolver, que en este caso se refiere al secuestro de Karina.

Las pistas se proporcionarán a través de estrofas de versos que conducen al jugador hacia la resolución de la investigación. El jugador tiene la posibilidad de acceder al minijuego, que tiene como objetivo plantear la definición de poesía.

A lo largo de juego, el jugador debe relacionar imágenes de obra plástica mexicana con los versos que se proponen en cada nivel; éstos sumarán puntos a su *record*, que pueden ser intercambiados por objetos útiles para el avance del juego. Cuyo objetivo es fomentar la imaginación del espectador ante las posibilidades que presenta un texto poético, más allá de lo literario.

La segunda línea argumental se desarrolla en un escenario del México Colonial, al cual se puede acceder a través de un portal que el jugador deberá encontrar en el espacio-tiempo presente. En este acto, el jugador deberá encontrar sustantivos, verbos y figuras retóricas dentro del escenario propuesto, con la finalidad de responder las preguntas que el personaje de El Mago le irá planteando. El objetivo de este acto es que el jugador adquiera los conocimientos necesarios para lograr la interpretación de un poema.

El juego parece concluir cuando el Tínnér ha superado todos los retos y ha encontrado a Karina; pero el secuestrador lo reta a cumplir una última misión: el jugador deberá encontrar la conexión entre lo que dice el poema y su relación con otro tipo de objetos comunicativos como obra plástica, video, otros poemas, animación, fotografía o música, creando vínculos donde parece que no existen. Al cumplir esta misión, el jugador tiene la opción de conocer la verdadera razón de todo su periplo.

Ya que no existe una sola manera de interpretar un texto poético, se planteará al jugador la posibilidad a hacer su propia interpretación que puede subir a la plataforma, en forma de texto o imágenes o utilizar otros textos en el salón de clase y comentarlo con sus compañeros.

A diferencia de otros medios, la narración en el videojuego parte de tres elementos característicos:

1)Diseño de arte, “es la fase en donde a través de ilustraciones se despliegan gráficamente los elementos narrativos que componen al juego, así como el diseño de mundos, escenarios y personajes que estarán en él, estableciendo un estilo visual que servirá como guía para todo el desarrollo visual del proyecto” (Padilla, 2021)

Sobre el personaje de el Tínnér, que buscó la imagen de un hombre joven, con el que pudiera identificarse el público a quien va dirigido el videojuego, es decir adolescentes; en este juego de presente/pasado, se optó por un vestuario formal, así como un monóculo, que sustituye a la lupa clásica de detective, esto en reminiscencia del pasado, una gabardina un poco arrugada que nos proporciona un acento de la personalidad del personaje; una mochila en bandolera que le será de utilidad para guardar los elementos que va recolectando a lo largo del juego. (Fig. 50).

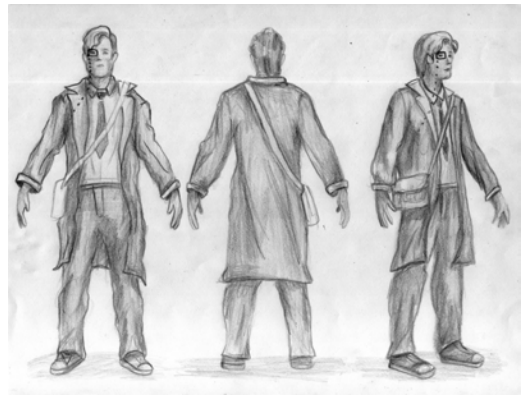


Figura 50. Personaje El Tíner

Siguiendo con el juego presente pasado, el personaje de Elías Lee, es aproximadamente de la misma edad del protagonista, con rasgos orientales; su vestuario con reminiscencia de los juegos de mafia, ambientados en los años 30's. (Fig. 51)



Figura 51. Personaje Elías Lee

Para el personaje de Jaguar, que juega el papel de guía dentro del juego, se eligió el color azul, ya que este color era utilizado en los murales y obras de arte mayas, creando un color particular llamado “azul maya, llamado yax en la mayoría de las lenguas mayas” (2022), se propuso cierta transparencia, porque es considerado un ser místico, que se mueve libremente por el escenario y puede esconderse dentro de él. Se colocó un mancha en su frente, con una forma estilizada del glifo náhuatl *xochicuīcatl*, *palabra florida* como símbolo de la poesía. (Fig. 52).

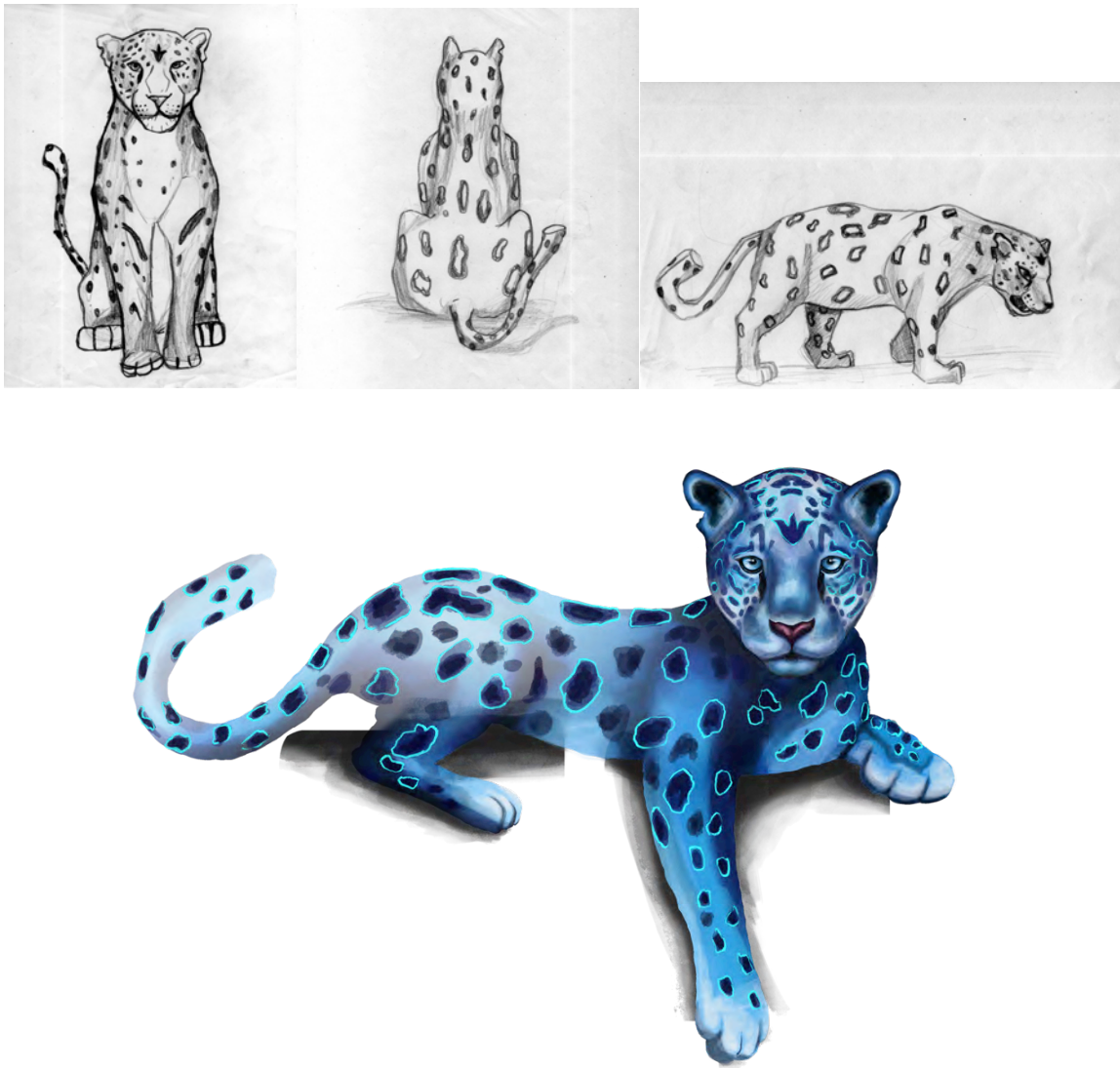


Figura 52. Personaje El Jaguar

El mago es el jaguar y el jaguar el mago, el personaje es un anciano que lleva en sus ojos ciegos y en la profundidad de sus arrugas, la sabiduría de los tiempos; es el que ya nada necesita, por eso se eligió un vestuario al parecer descuidado con elementos de reciclado. El gorro con el estampado de jaguar y el báculo que recuerda la cola del jaguar, sin zapatos porque en su condición de eterno, no toca el piso.(Fig. 53).



Figura 53. Personaje El Mago

El personaje de El Esbirro, sigue el estilo de su jefe Elías Lee. (Fig. 54)

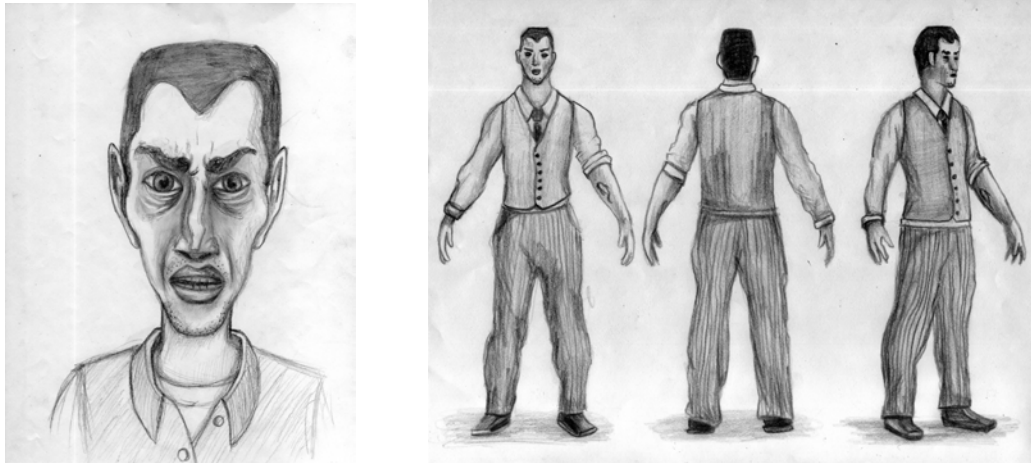


Figura 54. Personaje El Esbirro

En referencia al escenario, la historia del videojuego *El enigma de la poesía*, se desarrolla en lugares reconocibles del Centro Histórico de la Ciudad de México, haciendo referencia a la ciudad que Efraín Huerta ama y odia; esa ciudad de “ceniza y tezontle” (Huerta, 2014), que ha cambiado su aspecto a partir del choque con la modernidad y el progreso. El viaje del Tínnér entre presente y pasado, del México Colonial al México de su actualidad, pretende acentuar el impacto que la modernidad ha marcado en esta ciudad. A continuación se muestran algunas visiones de la modernidad de la Ciudad de México vistos por el arte: (Fig.55, 56, 57, 58).



Figura 55. Ciudad de México, Juan O'Gorman 1949
<https://mam.inba.gob.mx/img/coleccion/10735.jpg>



Figura 56. Anarquía arquitectónica de la Ciudad de México, Lola Álvarez Bravo
<https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2021/11/Alvarez-Bravo-photomontage-scaled-full.jpg>



Figura 57. Cuadro futurista de la Ciudad de México, Roberto Montenegro
<https://pbs.twimg.com/media/DWwAxtNV0AAtbRn.jpg>



Figura 58. VRBE, super-poema Bolchevique en 5 cantos, Manuel Maples Arce 1924
http://2.bp.blogspot.com/_7ESCxQVw8UA/TO6RvMnFKwI/AAAAAAAAABXA/BTiXzYvMy1Q/s400/3155034634_af49ffc6f0_b.jpg

El escenario exterior, en el que El Tíner lleva a cabo diversas acciones y que se relacionan con la primera línea argumental, se desarrollan de noche, en espacio-tiempo presente; para ello, se propone fondo negro en el entorno con edificios en contorno blanco. Esto, con la finalidad de provocar en el jugador, un ambiente misterioso, propio del género policiaco. (Fig. 59).

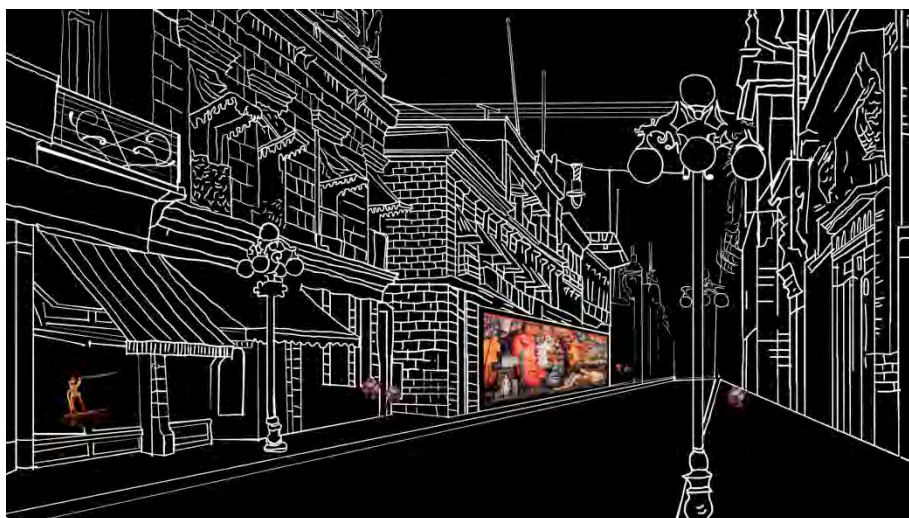


Figura 59. Escenario exterior

Dentro del escenario en blanco y negro, se destacan algunos puntos relevantes en color, como lo son las imágenes de la plástica mexicana y las flores marchitas. Ésta últimas en referencia al poemario *Los hombres del alba* de Efraín Huerta, las cuales deberá recolectar, para sumar monedas que podrá intercambiar por objetos que utilizará a lo largo del juego. Cabe destacar que cada una tiene un valor diferente. (Fig. 60, 61).



Figura 60. Flor Marchita 1

Figura 61. Flor Marchita 2

Apoyándonos en lo que escribe Huizinga (2007) “Lo que el lenguaje poético hace con las imágenes es juego. Las ordena en series estilizadas, encierra un secreto en ellas, de suerte que cada imagen ofrece, jugando, una respuesta a un enigma”. El escenario exterior del videojuego *el enigma de la poesía*, utilizará imágenes de

obras plástica de artistas mexicanos, en forma de carteles, grafitis o anuncios a lo largo; las cuales evocarán los versos del poema que corresponda al nivel que se esta jugando, por poner un ejemplo: (Fig. 62,63).

[...] Son los hombres del alba,
 Los bandidos con la barba crecida
 Y el bendito cinismo endurecido,
 Los asesinos cautelosos
 Con la ferocidad sobre los hombros [...]
 Efraín Huerta



Figura 62. Rafael Cauduro
 Fotografía propia Mural de la Suprema Corte de Justicia, Ciudad de México

Figura 63. Germán Ruiz Nava
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1680009112237346&set=pb.100006848198988.-2207520000.&type=3Facebook>

Los versos se pueden asociar con la imagen anterior, pero dado que los textos poéticos tienen múltiples interpretaciones, dentro del escenario propuesto, se presentarán varias opciones que remitan a la misma idea; que el jugador deberá recolectar, ganando así monedas que utilizará a lo largo del juego. (Fig. 64, 65).



Figura 64. Jorge González Camarena
https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Mural_panoramico.JPG
 Figura 65. Arturo Rivera <https://www.wikiart.org/es/arturo-rivera/untitled-10>

Nota: El jugador tendrá la opción de subir a la plataforma, su propia interpretación de los versos citados en cada nivel, ya sea con una imagen o un texto escrito por él mismo.

La segunda línea argumental, se desarrollará en callejones, que formarán un laberinto con las calles del México Colonial, el cual se presentará en una paleta color en sepias y ocres como reminiscencia al pasado; como en el acto anterior, solo destacando algunos puntos relevantes en color (Fig. 66). Algunos de estos escenarios serán estilizados para añadirle mayor suspenso. En este escenario el protagonista adquiere otro tipo de habilidades, que le serán útiles para llevar a cabo la misión asignada. “¿Es casualidad que el antiguo símbolo del laberinto, símbolo también de la iniciación, sea hoy la base de muchos de nuestros videojuegos? ¿Qué hace el jugador sino buscar el camino y evitar la imaginaria muerte para conseguir ser un virtual ser superior?” (López Barinaga, 2010).

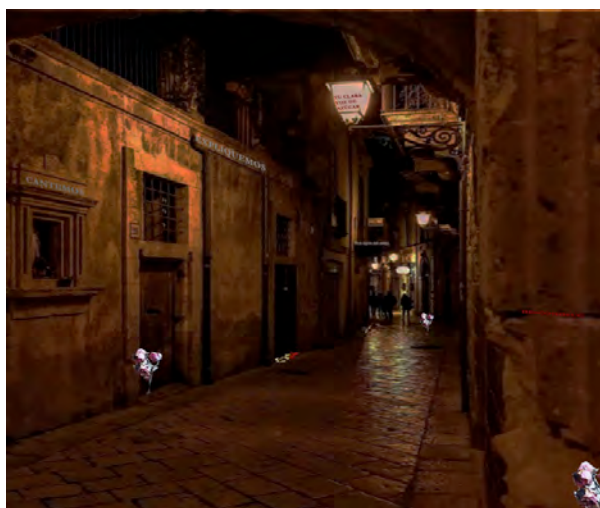


Figura 66. Escenario Sepia

En este acto, el vestuario de El Tíner, se transforma en un conjunto novohispano estilizado de casaca con hilos de plata, calzón, chaleco bordado, camisa blanca, puños con volantes, medias de seda y botas.

El portal que conduce al jugador hacia el pasado en el México Colonial se encuentra en las ventanas arqueológicas¹¹ ubicadas a lo largo del primer

¹¹ Las ventanas arqueológicas así como los espacios arqueológicos nos permiten admirar vestigios arquitectónicos tanto de la época prehispánica como de la época colonial. Estos sitios casi siempre se

escenario y sólo basta que el personaje se coloque unos segundos sobre ella para cruzar al pasado. (Fig. 67).

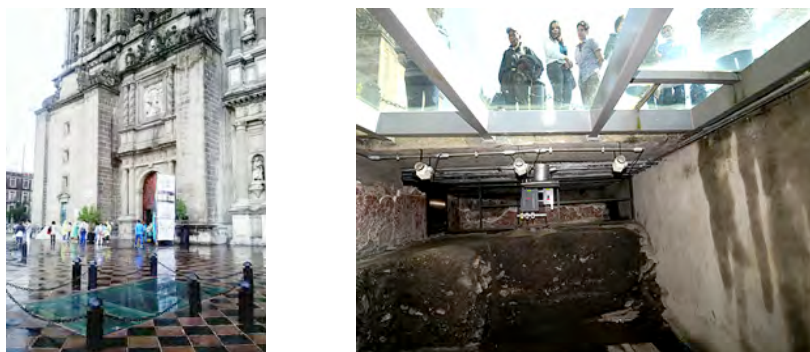


Figura 67. Ventanas arqueológicas
<https://www.viajabonitomx.com/2013/07/4-monumentales-ventanas-arqueologicas.html>

En los minijuegos se optó por un estilo de caricatura. (Fig. 68, 69).

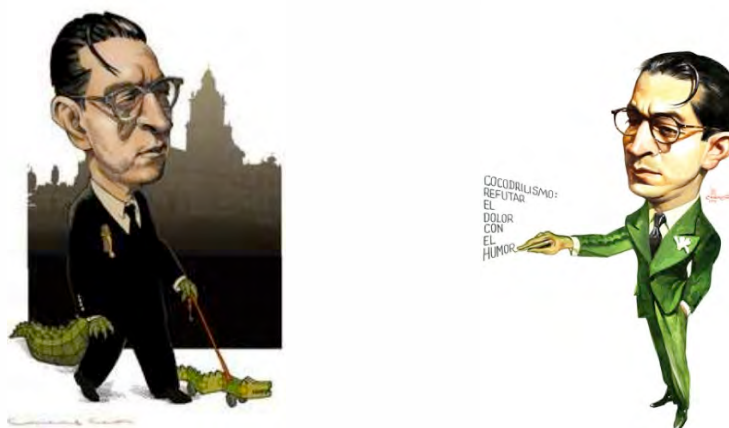


Figura 68. Efraín Huerta <https://www.jornada.com.mx/2014/02/06/cultura/a05n1cul>
 Figura 69. Efraín Huerta <https://asgoped.wordpress.com/2014/08/12/efrain-huerta-a-100-anos-de-su-nacimiento/>

encuentran durante la remodelación y/o demolición de algún edificio moderno, por lo tanto son lugares donde el pasado y el presente conviven con el fin de preservar la historia.
<https://www.reconociendomexico.com.mx/ventanas-arqueologicas/>

2) Mecánica, constituyen las acciones que puede realizar el jugador y el sistema de reglas sobre el cual funciona el mundo.

Las mecánicas, *grosso modo*, son los verbos que el jugador puede ejecutar en el mundo ludoficcional y narrativo creado expresamente para él por el diseñador” (Venegas R., 2020).

En el caso del videojuego *El enigma de la poesía*, la mecánica del juego se basan en el *click & point*, es decir, el jugador, sólo tiene que hacer *click* en diferentes zonas del escenario para poder interactuar con él; en este caso con las flores marchitas, los gráficos de obra plástica, los pergaminos o las palabras escritas en el escenario del México Colonial, entre otros. También se tiene la posibilidad de pelear con los esbirros de Elias Lee o correr para evitar el enfrentamiento; patinar cuando se obtiene la patineta; asimismo, se tiene la opción de usar el diccionario y de utilizar los mapas que se van obteniendo a lo largo del juego. El jugador puede guardar sus propias fotografías y escritos en el juego; se puede utilizar la cámara o el celular, que se obtiene con las monedas que va recolectando, para almacenar información útil.

La estructura del juego plantea una historia, cuya trama está basada en la resolución de acertijos o enigmas derivados de versos o estrofas del poema, esto lleva al jugador a avanzar de nivel y con ello, la posibilidad de explorar otros mundos. El videojuego *El enigma de la poesía* consta de tres actos: el primero, consiste en que el jugador relacione versos o estrofas, con obra plástica que evoquen la percepción del poema. El segundo acto del juego apela al detalle del poema, es decir a cómo se relacionan las palabras que componen un texto poético. El objetivo del tercer acto es mostrar al jugador que los poemas no se encuentran aislados, sino que tienen conexión con nuestro mundo. Este nivel del juego se desarrolla apela a la conexión, es decir, el jugador encontrará la conexión entre lo que dice el poema y podrá relacionarlo con otro tipo de objetos comunicativos: obra plástica, video, otros poemas, animación, fotografía o música.

3) Guión, es desde el punto de vista narrativo, el primer desarrollo textual de la historia, en el cual se plantean los recursos esenciales que serán utilizados y el cual desarrolla completamente un argumento, que se expresa a partir de

acciones que describen a los personajes y su circunstancia. Esta formado por diálogos, secuencias y una descripción minuciosa y pormenorizada de las acciones que realiza el personaje.

A continuación se mencionarán algunas consideraciones técnicas sobre el guión:

Como se dijo anteriormente, el guión es el desglose de secuencias del relato de la historia. Cada secuencia se detalla haciendo uso de los siguientes elementos:

El encabezado o *scene heading* de la secuencia está compuesto por cuatro partes:

- 1.- Número de secuencia
- 2.- **EXT o INT** indica si la secuencia transcurre en el interior o en el exterior.
- 3.- Lugar concreto en el que transcurre la acción, siempre escrito con mayúsculas
- 4.- **DÍA o NOCHE** indica el momento del día en que transcurre la acción.

El encabezado o *scene heading* es seguido de la descripción del lugar en el que transcurre la acción, así como los sonidos que requiere la escena, se describe los personajes que van apareciendo en la historia y la acción que llevarán a cabo.

El diálogo es el cuerpo comunicativo del guión y sirve para caracterizar al personaje. La función del diálogo es proporcionar información que no se puede mostrar con la acción; en algunas ocasiones se sustituye por un gesto o una acción que puede ser tan significativa como una frase. Cada párrafo de diálogo va precedido por el nombre del personaje correspondiente, en mayúsculas, y debe ser constante a lo largo de toda la historia. Puesto que el diálogo representa patrones lingüísticos de una variedad de personas, es correcto escribirlos con errores gramaticales y coloquialismos. Algunas de las particularidades del formato de guión son:

V.O. (Voz Off) “es un diálogo en el que sólo escuchamos la voz del personaje” (Howard, 1986); este recurso es muy utilizado en el género policiaco, cuando el detective lleva a cabo reflexiones sobre la investigación; en *El enigma de la poesía*, se utilizará recurrente.

Nota: Es importante anotar que el guión se escribió en *Final Draft*, que utiliza parámetros establecidos, entre éstos, que usa la fuente *courier 12*.

Dentro del guión es necesario determinar el género en el cual se va a desarrollar la historia, en este caso del videojuego. Apelando a la lectura de la poesía convertida en práctica de indagación, de revelación, de encontrar lo que implica la palabra en un poema y a las pistas que oculta; es así que la estructura del juego narra una historia inspirada en el género policiaco, haciendo uso de las reglas básicas del mismo; para que el jugador logre la resolución de acertijos o enigmas derivados de versos o estrofas de poemas.

Se eligió el género policiaco, ya que tanto el policiaco como la poesía constituyen un sistema de signos: figuras retóricas, palabras, contexto, momentos históricos y hasta afiliación política constituyen signos de codificación de la poesía y del policiaco. Las palabras y el acomodo de los signos dentro del poema son las pistas que nos llevan a encontrar el objeto comunicativo del texto poético; al igual que en una investigación policial en la cual se pueden establecer los hechos a través de las pistas encontradas en el escenario del crimen. La investigación tanto criminal como en la interpretación de la poesía, comienza con el contexto, el autor del crimen en el policiaco y los hechos que expresa el autor en un poema.

Un nudo inusual en la corbata, una cicatriz en la oreja del cadáver o un simple rumor entre los testigos en la escena del crimen pueden ser, a los ojos del observador común, una nimiedad o un dato de más en la investigación policiaca. Sin embargo, para el poeta y el detective –ya sea éste un experto en el verso blanco o la medicina forense– no les está permitido desatender estos detalles. El poeta, al igual que el detective, abre líneas de investigación, husmea, huele, indaga, pero sobre todo, imagina (Cuesta)

Es importante destacar que, a partir del SXX la novela policiaca experimenta un giro. La historia se comienza a plantear presentando al lector todos los datos que conforman la investigación policiaca para que pueda estudiarlos paralelamente al detective y formular sus propias hipótesis; es así que el autor hace que el lector se convierta en otro detective y participe del juego que plantea. Es decir, “la novela policiaca [...] ya no es un relato, sino un juego, ya no es una historia, sino un problema” (Honeyda, 1967).

Al igual que en el proceso de lectura y en el acto de jugar videojuegos, el policial permite pensar, buscar, relacionar, sospechar y generar hipótesis que se

podrán comprobar a lo largo del juego. Además, [el género policiaco] “Es una invitación a adentrarse en una propuesta transgresora que se construye a sí misma desde la subversión que logra provocar al lector convirtiéndose en llave hacia otros libros y otras lecturas” (Calió, 2017). Esta invitación podría estimular la curiosidad de los adolescentes, para llevar a cabo la indagación, impulsado por las pistas que le proporcionan estrofas de poemas, esbozar sus hipótesis y con ello, resolver los enigmas que se plantea en el juego, y resolver el crimen.

Tomando en cuenta que la investigación de un crimen representa un proceso deductivo, la narración se presenta en forma de juego, un juego lógico que supone armar el rompecabezas que nos proporcionan los indicios ofrecidos por los textos poéticos. El desafío es presentar pistas de tal manera que el jugador pueda ir solucionando enigmas contenidos en poemas y así avanzar en el videojuego. Porque como dice Carlos Martínez Rivas

Hacer un poema es planear un crimen perfecto. Es urdir una mentira sin mácula hecha verdad a fuerza de pureza (Martínez Rivas, 1953).

Desde el nacimiento del género policiaco la figura del detective se encuadra en el perfil del arquetipo del héroe, presentando las características de valentía, sagacidad, astucia e inteligencia para desenmascarar al culpable, en este caso el jugador encarna este personaje. Para caracterizar a El Tínnner, apelamos a la personalidad de los detectives mexicanos clásicos, quienes movidos más por la curiosidad, hacen uso más del ingenio que de la técnica para resolver los casos. Los detectives que son en principio reporteros aficionados a resolver crímenes, optimistas, con un alto sentido de la justicia, con una fe absoluta en que las cosas siempre pueden mejorar; con este personaje se busca la identificación con los jugadores. Ejemplo de este tipo de detectives pueden ser: (Fig. 70).



Figura 70. Las aventuras de Chucho Cárdenas, D'Olmo
iBook. Compilación y arreglo: Alfredo Ruiz del Río. México: La Prensa, 1988.

(Espacio en blanco intencionalmente)

El enigma de la poesía

Guión

CINEMÁTICA 1:

El Tinner, detective aficionado, se encuentra en su oficina leyendo en el periódico, llama su atención una noticia: Elias Lee, el ladrón de joyas se ha escapado de la cárcel. Toca a la puerta, un mensajero le entrega un paquete, el cual recibe con cierta desconfianza, lo coloca en su escritorio y lo revisa minuciosamente antes de abrirlo, finalmente se decide; encuentra un libro, el cual tiene el título Poesía completa de Efraín Huerta. El Tinner exclama.

EL TINNER V.O

¿Qué es esto?, ¿qué es poesía?

la pantalla aparecen dos botones: **POESÍA** y **SALTAR**.

INT SALA DE EXHIBICIÓN DE INSTRUMENTOS MUSICALES

Con el Botón **POESÍA**, comienza el minijuego: En una sala de exhibición de instrumentos musicales, aparece un hombre vestido con smoking, le señala al jugador un estante lleno de textos, el jugador tiene que elegir alguno. El hombre lo acompaña hasta un gran piano de cola, coloca el pliego como si fuera la partitura.

HOMBRE VESTIDO DE SMOKING

La poesía es un texto que tiene
rima y ritmo. ¡encuétralo!

El jugador debe tocar el piano mientras lee el texto. Aparece en pantalla tres botones: **VOLVER**, el jugador tiene opción de cambiar el texto, el cual llega volando hasta el piano. Hasta que encuentra el que cumpla con la condición de rima y ritmo, cuando lo logra, obtiene como recompensa una lupa de detective. Si el jugador opta por el botón **JUGAR**, éste regresa a la pantalla que se describe a continuación. El botón **SALIR**, hace que el jugador salga definitivamente del juego.

CINEMÁTICA 1 (CONT):

El Tinner abre la nota adjunta del paquete, en la cual se lee: Tenemos a Karina, si quieres rescatarla sigue el camino que te marcan las palabras. Son Los hombres del alba. En la nota se pueden ver una serie de números.

EL TINNER (V.O)

¿A qué de referirán estos números?
Se dirige al jugador ¿Me quieres
ayudar?

En pantalla aparecen los siguientes botones: **JUGAR** Si el jugador decide comenzar a jugar; **SALIR** para salir definitivamente del juego. Si el jugador oprime **JUGAR**. En pantalla aparece: registrarse Icono **PLUMA**. El jugador debe escribir su nombre.

INT OFICINA TINNER NOCHE

El jugador debe utilizar la lupa, para encontrar en el libro, los números correspondientes a la nota. Cuando los encuentra se puede leer la estrofa del poema 1.

EL TINNER V.O

*... estos hombres tatuados, ojos
como diamantes, brascas bocas de
odio más insomnio, algunas rosas y
azucenas en las manos y una
desesperante ráfaga de sudor/Son
los que tienen en vez de corazón un
perro enloquecido...*

ANIMACIÓN

En la pantalla, aparece El Tinner

EL TINNER

Gracias por ayudarme ¿Quieres saber
quien escribió el poema?

En la pantalla, aparecen dos botones **VER** y **SALTAR**.

ANIMACIÓN

Click Botón **VER**: el jugador puede acceder a una animación en la que la caricatura de Efraín Huerta habla brevemente sobre su historia y su trabajo. El Tinner interrumpe a Huerta.

EL TINNER

Sube una o varias fotografías, de
cómo te imaginas que son Los
hombres del alba.

El jugador puede subir las fotografías, las cuales podrá ver en la galería al final del juego. Click Botón **SALTAR**: el jugador omite la animación y entra a la pantalla que se describe a continuación. Click Botón **SALIR**, hace que el jugador salga definitivamente del juego.

EXT CALLE NOCHE

Sobre la pantalla, calle, noche Ciudad de México aparece un botón **INSTRUCCIONES** en la cual aparecen las reglas del juego. Las palabras flores marchitas titilan, si el jugador hace click sobre ellas, acceder a una animación en la cual la caricatura de Efraín Huerta explica el por qué de las flores marchitas. El jugador tiene la opción de omitir las instrucciones **SALTAR** o **JUGAR**.

EXT CALLE NOCHE (CONT)

El jugador se encuentra en la calle y debe explorar el escenario. Cuando hace click en las flores marchitas, aparece un contador en la parte superior derecha de la pantalla que va sumando monedas. Las imágenes suman puntos de vida. En un rincón de la calle, aparece El Jaguar.

EL JAGUAR

(susurrando)

En el Kiosko turístico, busca el
mapa de las ventanas arqueológicas.

EXT. KIOSKO TURÍSTICO NOCHE

El jugador debe encontrar un kiosko de información turística y tomar el mapa de las ventanas arqueológicas.

EXT CALLE NOCHE

En la calle se encuentra un grupo callejero que canta un rap con los versos del Poema 2: *Desencantado, vagabundeo en lupanares, / en callejuelas donde entonan el himno de la vendimia...*

GRUPO DE RAP

*Desencantado, vagabundeo en
lupanares, / en callejuelas donde
entonan el himno de la vendimia...*

EL TINNER (V.O.)

(recordando)

Debes estar atento a lo que ves y a
lo que escuchas.

Dos hombres de traje negro observan a El Tinner se acercan amenazadores. El jugador tiene la opción de grabar el texto que canta el grupo con el celular; puede enfrentar a los hombres en una pelea, lo cual implica perder puntos de vida. Si gana, obtiene puntos extra de vida, si pierde regresa al inicio de la calle. El jugador tiene la opción de huir de los hombres de negro. El jugador tiene que perder a los hombres de negro; leer el poema, ya sea del celular o acceder a la pantalla con el botón **POEMA** o escucharlo en su celular al acceder al ícono **CELULAR**. Cuando logra leerlo.

EL TINNER (V.O.)

¿Y qué hago con esto?

EL JAGUAR (V.O.)

La ventana arqueológica puede tener las respuestas. Las palabras te ayudaran cuando encuentres el lugar. El nombre del lugar es La Huerta. Para entrar repite dos veces la última palabra de texto.

EXT CALLE NOCHE

El jugador tiene opción 1: explorar el escenario hasta encontrar la puerta con el rótulo *La Huerta*, debe repetir la palabra *vendimia*, y la puerta se abrirá.
opción 2: revisar el mapa click botón **MAPA** o explorar el lugar para encontrar la ventana arqueológica; al encontrarla, basta colocarse sobre ella para llegar a un callejón de la

Ciudad del México Colonial.

EXT LABERINTO NOCHE

Puede observar su entorno y caminar por él, hasta encontrar a El Brujo. El jugador debe acercarse a él, sólo entonces, éste levantará la cabeza

EL BRUJO

Por unas monedas te puedo decir lo que tienes que hacer y por donde puedes salir. Sino tendrás que buscar la respuesta por ti mismo y le señala el callejón.

Si el jugador tiene suficientes monedas, puede acceder a la respuesta de El brujo

EL BRUJO (CONT'D)

El poema evoca donde venden vino, pero tu también puede escribir lo que piensas que dice. Después tienes que buscar ese lugar. Las palabras te ayudarán. Puedes escribir tu propia interpretación.

El Brujo levanta su bastón y aparece un botón con la leyenda **PLUMA**, aparecerá una pluma, un tintero y una hoja de pergamino, en el cual el jugador podrá escribir su respuesta; La pluma se moverá de acuerdo a las letras que se opriman. La respuesta se guardará junto con las fotografías en la galería. Si el jugador quiere la respuesta de El Brujo y no tiene monedas suficientes, puede **REGRESAR** al nivel anterior, recorrer de nuevo la calle y recoger más flores o imágenes relacionadas con el poema y volver a encontrar la ventana arqueológica y entrar al laberinto, click botón **AVANZAR** recorrer el lugar en busca de la respuesta. El jugador debe recolectar flores e imágenes, del Taller de la Gráfica Popular y palabras clave que el jugador puede relacionar hasta encontrar lo que el poema dice. El Jaguar agazapado habla a El Tinner.

EL JAGUAR

(susurrando)

Para seguir encuentra lo que esta encerrado en la madera. Guárdalo, es muy importante

El jugador debe encontrar un baúl del que tiene que extraer el pergamino con un poema. Una vez cumplida la misión el jugador sólo debe encontrar una puerta roja y acceder a ella y salir. Si el jugador no logra el reto puede regresar Click **REGRESAR**, puede volver al inicio del laberinto o **SALIR** regresar al presente y continuar jugando en ese escenario. El jugador obtiene de recompensa una Cuenta de jade.

EXT CALLE NOCHE

El jugador regresa a la calle en presente, debe leer el pergamino del baúl. Puede almacenarlo en su celular y hacer click el Botón **POEMA** cuando lo necesite. El jaguar lo observa desde lejos, el Tinner lo mira. Poema 3: *... tocar el grito y sólo hallar el eco, / querer asir el eco y encontrar sólo el muro / y correr hacia el muro y tocar un espejo. / hallar en el espejo la estatua...*

EL JAGUAR

Las palabras te ayudaran cuando encuentres el lugar. Debes decir en voz alta **la palabra que repite** frente a la puerta y esta se abrirá. El nombre de lugar es *La Huerta*.

EXT CALLE NOCHE

El jugador tiene la opción 2: explorar el escenario hasta encontrar la puerta con el rótulo *La Huerta*, repetir la palabra *eco* y ésta se abrirá. El jugador viene perseguido por los esbirros de Lee.

INT CANTINA NOCHE

La Huerta, es una cantina que tiene un espejo detrás del cantinero, El jugador tiene la opción 1: entregar el pergamino obtenido en el laberinto al cantinero; en el espejo aparece la estrofa del Poema 4: *...de la muchacha que se embriaga sin tedio ni pesadumbre / de la muchacha que una noche -y era una santa noche / me entregara su corazón derretido / sus manos de agua caliente, césped, seda, ...* Sino tiene el pergamino, el jugador tiene la opción 2: pagar al cantinero para que el texto aparezca. El jugador puede fotografiar con el celular, el espejo con el poema y tiene que escapar de los hombres de negro que le disparan.

EL TINNER (V.O.)

¿Y ahora que hago?

EL CANTINERO

(grita)

¡lla puedes rescatar si descubres de quien habla el poema!

El cantinero le señala dos puertas: una negra y otra verde; el jugador tiene que elegir una. El jugador obtiene como recompensa una pistola.

INT PASILLO

Si el jugador atraviesa la puerta negra opción 1: llega a un largo pasillo con las puertas cerradas a ambos lado. El jugador debe leer el poema en su celular o acceder al texto en pantalla Click botón **POEMA**. Con la pistola el jugador debe caminar a lo largo de un pasillo iluminado a media luz; a lo

largo hay varias puertas; a medida que se acerca el jugador se van abriendo y salen figuras que representan pinturas de la plástica mexicana, que muestran diversas temáticas y personajes; el jugador debe disparar a las figuras que **no** correspondan a lo que evocan los versos del poema y evitar dañar a la que si corresponde, de esta manera podrá rescatar a la muchacha (puede haber varias imágenes que correspondan). En V.O se escuchan los verso del texto. Es un reto de velocidad y percepción. Click botón **REGRESAR** si el jugador quiere repetir el reto hasta lograr rescatar a la muchacha. Cada una que rescate son puntos extras. Cuando logra cumplir el reto, el jugador obtiene de recompensa el mapa del laberinto, el cual puede consultar haciendo click en el botón **LABERINTO**, el cual le ayudará a salir del laberinto de callejones del pasad.

INT SALÓN DE BAILE

Si el jugador elige la puerta verde opción 2: entra a un salón de baile, en el cual una orquesta canta a ritmo de salsa los versos de poema. Se ven varias parejas bailando. Se observa a El Jaguar en un rincón, se escucha su susurro

EL JAGUAR

(Susurrando)

Para rescatar a la muchacha tienes
que bailar

EL TINNER (V.O.)

!!Pero si yo no se bailar!!

El jugador tiene que explorar el lugar hasta encontrar la taquilla; en ella se puede leer: Pasos de baile. El jugador debe comprarlos si tiene las suficientes monedas; sino tiene la opción **REGRESAR** a la calle y recolectar flores e imágenes. El jugador obtiene una caja de pasos de bail, que debe abrir; dentro hay huellas de zapatos, numerada. El jugador debe lanzarlas por el salón y seguir el patrón numérico para bailar con las diversas mujeres; estas tienen la cabeza con la imagen de pinturas de la plástica mexicana. El jugador debe huir de las mujeres que no corresponden a los versos, hasta encontrar a la muchacha ebria y lograr sacarla por la puerta, ubicada en el lado opuesto del salón, cada una que rescate son puntos extras (puede ser una o varias muchachas). Cuando logra cumplir el reto, el cual puede consultar haciendo click en el botón **LABERINTO**, el cual le ayudará a salir del laberinto de callejones del pasado. No importa cual puerta elija el jugador, siempre llegará a la habitación de Andrea, pero si hace ambos recorridos obtendrá más puntos.

INT HABITACIÓN ANDREA NOCHE**ANDREA**

Los poemas no siempre dice lo que
las palabras, y nos pueden llevar a
lugares diferentes, ahora tienes
que elegir a donde quieres ir.

El jugador debe elegir entre los dos cofres, que señala Andrea; los hombre de negro irrumpen en la escena. El jugador debe tomar alguno de los cofres, antes que los hombres de negro se lo impidan, también tiene la opción de enfrentarlos, si gana puede elegir el cofre con calma, sino puede **REGRESAR** a la puerta de Andrea hasta derrotarlos; en cualquiera de los dos casos, debe tomar un cofre y salir a la calle.

EXT CALLE NOCHE

Cuando el jugador logra salir a la calle, debe leer el pergamino que se encuentra dentro del cofre que eligió; puede guardarlo en el celular y volver a leerlo click botón

POEMA. Si eligió cofre 1: poema 5: *...Yo sólo cante de la exquisita partitura del íntimo decoro, alzo hoy la voz a la mitad de foro a la manera del tenor que imita la gutural modulación del bajo...* Si eligió cofre 2: poema 6: *...Marchar hacia ninguna parte, olvidado del mundo, ciego al mármol de Juárez y su laurel escarnecido por los pequeños y grandes canallas...*

EL TINNER (V.O.)

¿Cómo que las palabras de un poema
no siempre dicen lo que dicen?

EXT CALLE NOCHE

El jugador tiene la opción de hacer click botón **MAPA** para encontrar la ventana arqueológica y obtener respuestas o seguir por la calle hasta encontrar el lugar del que habla el poema que eligió.

EXT LABERINTO 2 NOCHE

Cuando el jugador encuentra la ventana arqueológica, llegará al callejón del México Colonial, se encontrará nuevamente frente a El Brujo.

EL BRUJO

Saber que dice el poema, te
constará unas monedas, sino puedes
recorrer el laberinto de callejones
y encontrar la respuesta por ti
mismo, esto último te dará más
dinero y podrás llegar más cómodo a
tu destino.

Si el jugador tiene monedas suficientes puede pagar a El Brujo, éste lo enviará al lugar del que habla el poema.

(Dependiendo del cofre que eligió). Si el jugador **no** tiene monedas suficientes, puede **REGRESAR** al nivel anterior, recorrer de nuevo la calle, recoger flores o imágenes relacionadas con el poema, volver a encontrar la ventana arqueológica, entrar al laberinto o escuchar las instrucciones de El Brujo, click botón **AVANZAR**. El jugador debe recolectar flores e imágenes, del Taller de la Gráfica Popular y palabras clave que el jugador puede relacionar hasta encontrar lo que el poema dice.

EL BRUJO (CONT'D)

Debes encontrar los sustantivos del texto, para responder a la pregunta ¿Qué dice el poema? Si tienes dudas de para que sirve encontrar los sustantivos, sólo tienes que hacer click el botón **NOTA**.

El jugador puede puede **SALTAR** la nota; Y guiarse con el mapa click **LABERINTO**. Ahí también encontrará flores marchitas e imágenes que evocan el poema del cofre que eligió, los cuales le proporcionarán puntos. En los diversos recovecos de los callejones el jugador deberá encontrar los sustantivos que deben corresponder al texto, al hacer click en ellos, éstos se irán guardando en su bolsa en forma de tarjetas. La recolección debe ser rápida porque existe un alebrije que al tocarlos los hace desaparecer. El Jaguar agazapado le habla a El Tinner.

EL JAGUAR

(susurrando)

Encuentra lo que esta encerrado en la madera. Guárdalo es muy importante.

El jugador debe encontrar el baúl, así, obtendrá una piedra de jade Cuando el jugador tenga las tarjetas se tiene que acercar a El Brujo.

EL BRUJO

Puedes escribir tu propia respuesta.

El Brujo levanta su bastón y aparece el ícono **PLUMA**, aparecerá una pluma, un tintero y una hoja de pergamino, en el cual el jugador podrá escribir su respuesta con el teclado, la pluma se moverá de acuerdo a las letras que se opriman. La respuesta se guardará junto con las fotografías en la galería. Para salir del laberinto es necesario cruzar un canal, en el cual hay una trajinera, operada por un barquero al que hay que entregar el bolso con las tarjetas para que le permita al jugador subir a la barca, cruzar el canal y regresar al presente. Si el jugador **no** logra el reto puede hacer click en el botón **REGRESAR**, regresará al inicio del laberinto o **SALIR** regresar al presente y continuar

jugando en ese escenario.

EXT CALLE NOCHE

Si el jugador eligió el Cofre 1, (Poema 5), tendrá que recorrer la calle hasta encontrar El Palacio de Bellas Artes.

EXT PALACIO DE BELLAS ARTES

El jugador deberá encontrar en la fachada del Palacio de Bellas Artes, la siguiente pista en forma de pergamino. Poema7: *pergamino ...tus calles cauces duros para pies varoniles, tus templos viejos frutos alimentos de ancianas...* Para leerlo el jugador puede hacer click en el botón **POEMA** o almacenarlo en el celular para revisarlo cuando lo necesite. El jugador obtiene de recompensa una Patineta.

EXT CALLE NOCHE

Si eligió el Cofre 2(Poema 6), debe recorrer la calle hasta encontrar El Hemiciclo a Juárez.

EXT HEMICICLO A JUÁREZ

El jugador deberá encontrar en el Hemiciclo a Juárez la siguiente pista en forma de pergamino Poema7: *Pergamino ...tus calles cauces duros para pies varoniles, tus templos viejos frutos alimentos de ancianas...* Para leerlo el jugador puede hacer click botón **POEMA** o almacenarlo en el celular para revisarlo cuando lo necesite. El jugador obtiene de recompensa una Patineta.

EXT CALLE NOCHE

En ambos casos el jugador deberá explorar la calle, hasta encontrar La Catedral, recolectando flores marchitas e imágenes relacionadas con los nuevos poemas. Puede hacer uso del mapa turístico click botón **MAPA**. Los hombres de negro lo persiguen, puede enfrentarlos y obtener puntos extra, si no gana puede **REGRESAR**, al lugar que refiere el poema que eligió.

EXT CATEDRAL NOCHE

El jugador debe entrar a la Catedral; al cruzar la puerta, el jugador cae en un pozo negro.

INT POZO

Sobre sus paredes, aparecen flotando versos escritos Poema 8: *...Te repito que descubrí el silencio/Expliquemos al viento nuestros besos/ Piensa que el alba nos entiende:/Cantemos a las flores cerradas/Perduramos, gozamos simplemente...* que el jugador puede atrapar para formar una estrofa. Cada verso se almacena en su celular. Si no obtiene todos los versos puede **REGRESAR** e intentarlo de nuevo.

EXT LAGO DE CHAPULTEPEC

El jugador cae a la orilla del lago de Chapultepec. Sobre la rama de un árbol se encuentra El Jaguar, quien le pregunta.

EL JAGUAR

¿Cómo lo dice el poema?

EL TINNER (V.O.)

¿Cómo lo dice, qué?

Si el jugador logró atrapar los versos, el celular suena, el tono del timbre, es la estrofa que se formó con los versos a ritmo de jazz. El Jaguar dice

EL JAGUAR

Recuerda que puedes acceder a las respuestas, busca la ventana.

El jugador tiene la opción 1 buscar la ventana arqueológica, puede usar el mapa click botón **MAPA** o explorar el escenario hasta encontrarla.

EXT LABERINTO 3 NOCHE

Cuando el jugador encuentra la ventana arqueológica, llegará al un callejón del México Colonial, y se encontrará nuevamente frente a El Brujo.

EL BRUJO

Saber como lo dice el poema, te constará unas monedas, sino, puedes recorrer el laberinto de callejones y encontrar la respuesta por ti mismo, esto último te dará más dinero y podrás llegar más cómodo a tu destino.

Si el jugador tiene monedas suficientes puede pagar a El Brujo, éste le dará la respuesta:

EL BRUJO (CONT'D)

El poema lo dice...

Y lo enviará de regreso al Lago de Chapultepec. Si el jugador **no** tiene monedas suficientes, puede **REGRESAR** al nivel anterior, recorrer de nuevo la calle, recoger más flores o imágenes relacionadas con el poema, volver a encontrar la ventana arqueológica, entrar al laberinto o escuchar las instrucciones de El Brujo, click botón **AVANZAR**. El jugador debe recolectar flores e imágenes, del Taller de la Gráfica Popular y palabras clave que el jugador puede relacionar hasta encontrar como lo dice el poema.

EL BRUJO (CONT'D)

Debes encontrar los verbos del texto, para responder a la pregunta ¿Cómo lo dice el poema?

(MORE)

EL BRUJO (CONT'D)

Si tienes dudas de para que sirve
encontrar los verbos, sólo tienes
que hacer click botón **NOTA**.

El jugador puede guiarse con el mapa, al hacer click en el botón **LABERINTO**. Debe recolectar flores marchitas e imágenes que evocan el poema, los cuales le proporcionarán puntos. En los diversos recovecos de los callejones el jugador deberá encontrar los verbos que deben corresponder al texto, al hacer click en ellos, éstos se irán guardando en su bolsa en forma de tarjetas. La recolección debe ser rápida porque existe un alebrije que al tocarlos los hace desaparecer. El jaguar le dice a El Tinner

EL JAGUAR

(susurrando)

Para seguir encuentra lo que esta
encerrado en la madera. Guárdalo es
muy importante.

Si el jugador encuentra el baúl, obtendrá una piedra de jade. Cuando el jugador tenga la respuesta se tiene que acercar a El Brujo.

EL BRUJO

Puedes escribir tu respuesta.

El Brujo levanta su bastón y aparece el ícono **PLUMA**, aparecerá una pluma, un tintero y una hoja de pergamino, en el cual el jugador podrá escribir su respuesta con el teclado, la pluma se moverá de acuerdo a las letras que se opriman. La respuesta se guardará junto con las fotografías en la galería. Para salir del laberinto es necesario cruzar un canal, en el cual hay una trajinera, operada por un barquero al que hay que entregar el bolso con las tarjetas para que le permita al jugador subir a la barca, cruzar el canal y regresar al presente. Si el jugador **no** logra el reto puede hacer click en el botón **REGRESAR**, regresará al inicio del laberinto o **SALIR** regresar al presente.

EXT LAGO DE CHAPULTEPEC

Si el jugador decide opción 2 **no** buscar la ventana arqueológica, tendrá que responder las pregunta que le haga el Jaguar.

EL JAGUAR

¿A quien esta dirigido el poema?

EXT LAGO DE CHAPULTEPEC

Si responde correctamente; sobre el agua del lago, aparecerán plataformas flotantes. El Tinner deberá saltar sobre ellas, hasta cruzar a la otra orilla. El Jaguar preguntará

EL JAGUAR (V.O.)

¿a quien esta dirigido el poema?
¿dónde se desarrolla?

El jugador tiene la opción de contestar o no. A cada respuesta correcta el jugador adquiere nuevas habilidades: saltar más alto o más lejos (habilidades que puede utilizar más adelante). Cuando llega a la orilla, atraviesa un arco.

INT PATIO COLONIAL

El jugador entra a un patio colonial, ahí se encuentra Karina amarrada y Lee. El jugador tiene la opción de ver la Cinemática click botón **VER** y conocer las razones de Lee o **SALTAR** y comenzar el reto final.

CINEMÁTICA 2

Lee se explica, lee un poema Poema 9: *¡Señores Jurados Incidentales reunidos aquí en plebiscito supernumerario! Que este crimen provisional, que puede ser precursor del verdadero, quede en un absoluto silencio...*

INT LIMBO NEGRO

Si el jugador acepta el reto, Lee lo transporta a un limbo negro. Por todo el lugar flotan imágenes o videos diferentes, estrofas de versos. El reto es tomar las imágenes y los textos, moverlas y acomodarlas como en un juego de memoria en la pantalla que se encuentra al fondo del lugar. A cada acierto el jugador obtiene una cuenta de jade, que irán formando un collar, que deberá intercambiar por la libertad de Karina, a cada acierto se abre una puerta. El jugador tiene opción 1: salir, pelear cuerpo a cuerpo con Lee, si lo vence rescata a Karina, si **no** gana, pierde el juego. Opción 2: completar las cuentas del collar, al relacionar las imágenes con los versos. Cuando el jugador tiene todas las cuentas del collar, se abre una gran puerta al fondo del escenario.

INT PATIO COLONIAL

El Tinner entrega el collar a Lee y rescata a Karina.

CINEMÁTICA 3

El Tinner y Karina caminan por el centro histórico de la Ciudad de México y aparece la palabra Fin.

INT GALERÍA

Si el jugador va a la galería click botón **GALERIA** para revisar su record, tiene la opción de obtener un *bonus*.

CINEMÁTICA 4

El jugador puede conocer la razón de su periplo: aparece el Brujo, quien le explica que fue él quien dispersó las cuentas de jade del collar para evitar que Lee las obtuviera y con ello ganara el poder milenario que está concentrado en el collar. Le pregunta a El Tinner

EL BRUJO

¿Quieres ayudarme a vencerlo?

El jugador tiene la opción 1: **JUGAR** y opción 2: **SALIR**

INT GALERÍA (CONT)

Si el jugador decide **JUGAR**, El Tinner se transforma en el brujo debe pelear contra Lee, y quitarle el collar. Si el jugador lo vence gana el juego, tiene la opción de escuchar las palabras de El Jaguar en una cinemática o **SALTAR** y ganar el juego; si pierde tiene la opción click en el botón **REGRESAR** y volver a pelear con Lee hasta vencerlo.

CINEMÁTICA 5

El Brujo se transforma en el Jaguar

EL JAGUAR

El secuestro de Karina fue el pretexto para obtener el collar. Porque como en la poesía las palabras no siempre dice lo que dicen, solo son pistas que nos llevan a su verdadero significado.

FIN

NOTA: Si bien, el guión es atípico, esto se debe a la naturaleza de la propuesta de investigación, aún así, contiene los elementos mencionados sobre la elaboración de un guion.

5.2 Decisiones de diseño

Con la intención de incorporar elementos de la cultura mexicana es que se tomaron las siguientes decisiones de diseño. A continuación se mencionarán algunos elementos que se utilizarán en el videojuego:

El jaguar: en la cultura Maya el jaguar denominado *Balaam* o *Chaac*, era símbolo de poder. El sol jaguar dominaba la noche y el día y al caer la tarde y durante toda la noche luchaba contra Xibalba, el inframundo, vencéndolo y saliendo una vez más al día siguiente.

Al respecto, Javier Urcid Serrano escribe en la revista *Arqueología Mexicana*

Se ha argumentado que en ciertas sociedades el prestigio derivado de la asociación entre felinos salvajes y el chamanismo sirvió como modelo para el desarrollo en las sociedades jerárquicas de gobiernos divinizados. El jaguar también figuró prominentemente en las concepciones sobre la identidad dual del individuo y su animal protector, así como en la creencia sobre la transformación del cuerpo por parte de ciertos individuos con características especiales como un preludio para establecer la comunicación con los ancestros (Urcid).

Considerando lo anterior, el proyecto de investigación *El enigma de la poesía*, adopta a El jaguar como el personaje que guía el viaje de El Tínnér, apelando a los que los mayas creían sobre la capacidad de este personaje, que podía ver en la noche, moverse entre mundos, asociándolo con el inframundo y la mortalidad; en el caso del videojuego entre el pasado y el presente; así como la creencia en su poder de transformación.

Por otra parte, el jade o chalchihuite, fue considerado por los pueblos situados en la región geográfica y cultural de Mesoamérica como símbolo sagrado de la vida; relacionado con conceptos de abundancia y vida, que incluían el agua, el maíz e incluso el alma. Además se consideraba que:

El jade, era una piedra celestial, símbolo de amor eterno y emblema de poder. Por otro lado, cuando la gente moría, se le colocaba una cuenta de jade en la boca, ya que en la antigüedad se creía que el espíritu salía por la boca y al salir se llevaba el pedazo de jade, que era su pasaporte al cielo (Taube, 2019) (Fig. 71).



Figura 71. Cuenta de Jade

Por lo anterior, se consideró a las cuentas de jade tanto como premio que obtiene El Tínnner al llevar a cabo las misiones encomendadas, así como la última y verdadera razón del periplo del protagonista.

5.3 Documento de producción

Objetivo del juego

El jugador debe conseguir que El Tínnner rescate a Karina. Para ello, debe hacer que el detective siga las pistas expresadas en estrofas de poemas para cumplir diversas tareas. Una vez que cumple con todas las misiones asignadas, el detective se encuentra con el secuestrador, quien le plantea un último reto: el jugador deberá encontrar la conexión entre lo que dice el poema y su relación con otro tipo de objetos comunicativos como obra plástica, video, otros poemas, animación, fotografía o música, creando vínculos donde parece que no existen., El jugador tiene la opción de repetir niveles hasta lograr avanzar. Gana el juego cuando realiza esta última misión y rescata a Karina.

Para explicar la propuesta de *El enigma de la poesía*, apelamos a los siguientes elementos, descripción del juego por niveles, avance, mecánicas y flujo:

(Espacio en blanco intencionalmente)

Descripción del juego por niveles. (Fig.72)

Introducción					
cinemática 1		Minijuego		Misión 1 Números	

Acto 1					
Misión 2 Kiosko	Misión 3 La Huerta	Laberinto	Misión 4 Cantina	Misión 5 Muchacha	Misión 6 Muchacha

Acto 2					
Misión 7 Andrea	Misión 8 Calle	Laberinto	Misión 8 Bellas Artes	Misión 10 Hemiciclo	Misión 11 Catedral

Acto 3					
Misión 12 Pozo	Misión 13 Lago	Laberinto	Cinemática 2	Misión 15 Patio Colonial	Misión 14 Limbo negro

Figura 72. Descripción del juego por niveles

La introducción consta de una cinemática el jugador debe resolver el minijuego y registrarse para comenzar a jugar. Y llevar a cabo la primera misión en la oficina de El Tíner.

En el primer acto comienza en la calle, el jugador realizar una exploración por el escenario en busca del *Kiosko* turístico, para obtener el mapa de las ventanas arqueológicas; Encontrar La Huerta llevar a cabo dos misiones en el pasillo con puertas, Entrar al salón de baile, en el que jugador tiene la opción de acceder al laberinto en busca de respuestas.

El segundo acto comienza en la habitación Andrea, el jugador debe elegir entre dos pergaminos y encontrar el lugar que evocan los versos: Palacio de Bellas Artes, Hemiciclo a Juárez, y encontrar el pergamino que lo llevará a la Catedral. el jugador tiene la opción de acceder al laberinto en busca de respuestas.

El tercer acto comienza en un pozo negro, y consta de una cinemática y tres escenarios: Lago de Chapultepec, Patio colonial, limbo negro. el jugador tiene la opción de acceder al laberinto en busca de respuestas.

Además de estos niveles, se tiene un *bonus*, opcional para el jugador, que consta de dos cinemáticas y dos escenarios: la galería y el limbo negro, en el que el jugador puede ver sus resultado y encontrar un final diferente.

Nota: los resultados puede ser consultado por el profesor para ver el conocimiento obtenido por el jugador.

Atendiendo a las características que se mencionaron anteriormente con respecto al juego; el que se percibe como un acto de libertad, pero supeditado a reglas y objetivos concretos. Esta idea permea el diseño de la reglas del videojuego *El enigma de la poesía*, que rigen el funcionamiento del mismo:

Reglas

El enigma de la poesía tiene como objetivo que el Tínnner rescate a Karina, para ello debes seguir tu intuición y poner atención a lo que te dicen las palabras y estrofas de los poemas, ellas te guiarán. Debes registrarte para ayudar al Tínnner a encontrar a Karina. (Fig. 73)

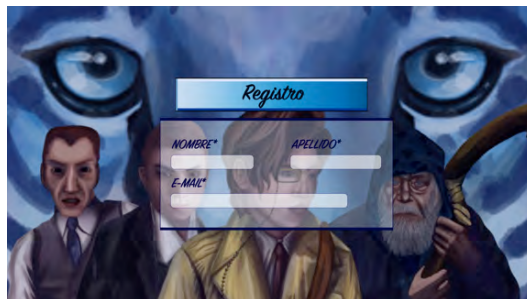


Figura 73. Pantalla de registro

Puedes pulsar el botón de pausa, aparece un menú con diferentes opciones. (fig. 74).

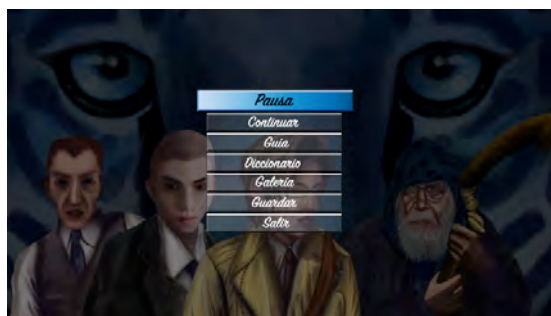


Figura 74. Menú de opciones

O puedes usar la letra **G** (Guía), para obtener instrucciones adicionales en cada nivel. Siempre puedes usar la letra **D** (Diccionario), si no entiendes alguna palabra.



Figura 75. Accesos directos

A lo largo de tu camino encontraras flores marchitas que te darán monedas que podrás intercambiar por lo que necesites, sólo haz *click* sobre ellas y se guardarán dentro de mochila de El Tinner.

Obtendrás puntos de vida cuando a lo largo de tu camino relacionas imágenes que evocan lo que dicen las palabras del poema, sólo haz *click* sobre ellas y obtendrás más energía.

Los esbirros de Lee te están persiguiendo, puedes pelear con ellos y vencerlos, esto te dará más puntos de vida o puedes huir de ellos; ellos no pueden traspasar estas ventanas arqueológicas.



Puedes hacer uso del celular del Tíner cuando lo necesites, para grabar audio o ver los poemas; puedes acceder a él con el ícono **CELULAR**, éste desaparece cuando cruzas las ventanas arqueológicas. (Fig.76).

Figura 76. Botón CELULAR

Puedes escuchar los poemas si lo grabas con el celular o leerlos con el botón **POEMA**. (Fig. 77).



Figura 77. Pergamino



Puedes escribir lo que crees que dicen los poemas en el ícono **PLUMA** o guardar escritos que tu mismo hagas con el botón **GUARDAR**. (Fig.78).

Figura 78. Pluma

Puedes ver el material que has subido en cada nivel, con el botón **CÁMARA** O poner pausa para desplegar el menú de posibilidades. Si tu galería está completa, te llevará hasta un **BONUS** y con ello a una sorpresa. Debes estar muy atento a lo que se ve y se escucha en los diversos escenarios. (Fig.79)



Figura 79. Botón Galería

Nota: El jugador puede subir su interpretación de cada poema, así como las fotografías que tome con su celular. La revisión al final de cada capítulo, implica su historial de juego, el cual podría servir también como evaluación en la adquisición de los conocimientos.

Avance

El progreso de juego está dado por la resolución de las misiones determinadas por las estrofas de los versos que el jugador debe ir resolviendo en cada nivel.

Para avanzar en los escenarios de calle, el jugador puede pelear con los hombres de negro, con lo que corre el riesgo de disminuir sus puntos de energía. El jugador tiene la opción de no pelear, de volver a empezar el nivel o de recorrer las calle para recolectar flores e imágenes.

El jugador comienza con cero monedas que aumentan con la recolección de flores marchitas (cada tipo de flor tiene un valor diferente). Cada imagen del escenario relacionada con el texto poético, aumenta el nivel de vida del jugador. En cada laberinto, el jugador puede obtener una cuentas de jade para formar un collar.

En la misión final del último nivel, el jugador puede salir y enfrentar a Lee para rescatar a Karina, si no lo vence pierde el juego o puede tratar de obtener las cuentas de jade para completar el collar y rescatar a Karina. Con lo cual gana y termina el juego y puede acceder al nivel *bonus* para vencer a Lee y ver el final alternativo.

En cada escenario se pueden observar íconos en la parte superior izquierda: uno con las monedas obtenidas con la recolección de flores marchitas y

otro que marca los puntos de vida producto de relacionar las imágenes con los versos. Con el botón pausa o con el acceso directo **B**, el jugador puede ver la cantidad de cuentas de jade que ha ganado.

La arquitectura de navegación se muestra por escrito, así como en los diagramas correspondientes a cada acto

INTRODUCCIÓN: tiene como objetivo establecer el concepto de poesía

Cinemática 1

La primera parte de la cinemática presenta al personaje principal El Tínnner, cuando recibe un misterioso paquete.

Minijuego

INT SALA DE EXHIBICIÓN DE INSTRUMENTOS MUSICALES

El jugador debe descubrir cuales son textos poéticos encontrando el ritmo y la rima a través de los tonos del piano.

Cinemática 1 (Cont)

Continuación de la cinemática, en esta segunda parte se presenta el conflicto y el Tínnner invita a los jugadores a ayudarlo a resolver el enigma de la poesía.

Pantalla de decisión: JUGAR O SALIR

Pantalla de registro.

Misión 1

INT OFICINA TÍNNER NOCHE

Con la lupa, el jugador debe relacionar los números de la nota recibida, con los escritos en el libro *Los hombres del Alba*, para encontrar la estrofa que dará inicio al juego.

Animación

La caricatura de Efraín Huerta habla sobre su historia y su obra.

Pantalla de instrucciones.

Animación

La caricatura de Efrain Huerta explica por qué de la flores marchitas.

(Espacio en blanco intencionalmente)

Diagrama de arquitectura de navegación

Introducción

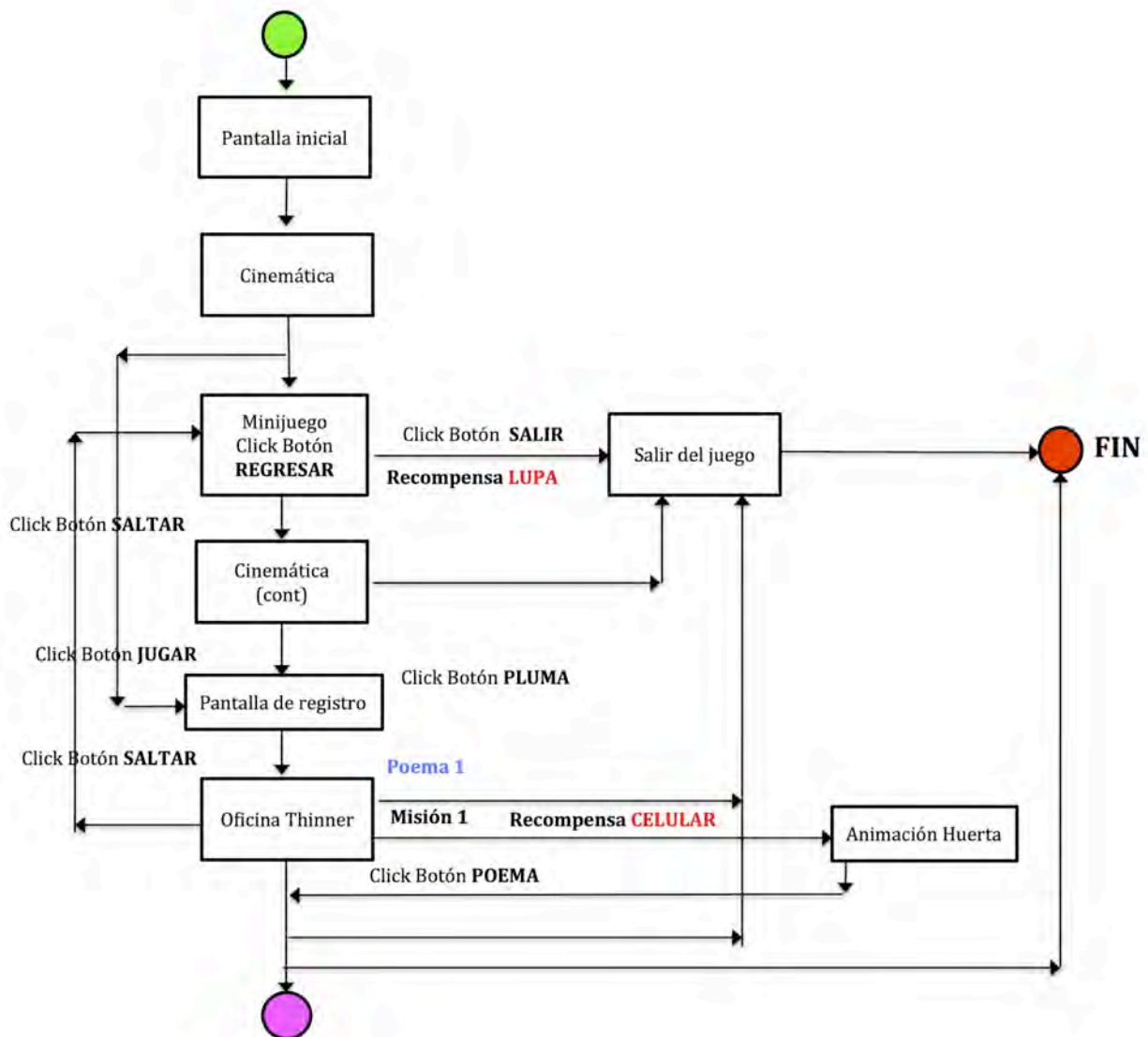


Figura 80. Diagrama de arquitectura de navegación (Introducción)

PRIMER ACTO: tiene como objetivo sensibilizar al jugador sobre lo que evocan las palabras de un texto poético.

Misión 2

EXT CALLE NOCHE

El jugador deberá explorar el escenario en busca del kiosko turístico.

EXT. KIOSKO TURÍSTICO NOCHE

El jugador debe tomar el mapa turístico, con el cual podrá guiarse por la ciudad y encontrar las ventanas arqueológicas.

Misión 3

EXT CALLE NOCHE

El jugador relacionará los versos con las imágenes que observe en el escenario. Tendrá que enfrentar a los hombres de negro o huir y obtener la grabación del grupo de rap, para conseguir la siguiente pista. Debe poder leer el poema.

El jugador debe encontrar la puerta de El Huerta, proporcionar la clave y entrar antes de que lo alcancen los hombres de negro.

O el jugador debe encontrar la ventana arqueológica y entrar antes de que lo alcancen los hombres de negro.

EXT LABERINTO NOCHE

El jugador debe recorrer el laberinto de callejones en busca de la salida, encontrar el baúl con la siguiente pista, puede escribir lo que evocan los versos del poema.

EXT CALLE NOCHE (cont)

El jugador debe encontrar la puerta de El Huerto, proporcionar la clave y entrar antes de que lo alcancen los hombres de negro.

(Espacio en blanco intencionalmente)

Primer Acto



SEGUNDO ACTO: Tiene como objetivo que el jugador intuya lo que dicen los textos poéticos.

Misión 4

INT CANTINA NOCHE

El jugador debe develar el mensaje escondido en el espejo y escuchar al cantinero.

Misión 5

INT PASILLO

El jugador debe rescatar al personaje que se menciona en los versos del espejo.

Misión 6

INT SALÓN DE BAILE

El jugador debe bailar para rescatar al personaje que se menciona en los versos del espejo.

Misión 7

INT HABITACIÓN ANDREA NOCHE

El jugador debe elegir entre los dos cofres que le ofrece Andrea, antes de que los hombres de negro se lo impidan.

EXT CALLE NOCHE

Dependiendo del cofre y por lo tanto del poema que el jugador eligió en la habitación de Andrea debe llegar el lugar que indica, antes que los hombres de negro.

O el jugador debe encontrar la ventana arqueológica y entrar antes de que lo alcancen los hombres de negro.

EXT LABERINTO 2 NOCHE

El jugador debe recorrer el laberinto de callejones en busca de la salida, encontrar los sustantivos escondidos en las callejuelas; encontrar el baúl para obtener una gema; puede escribir lo que piensa que dicen los versos del poema.

Misión 8

EXT CALLE NOCHE (cont)

Dependiendo del cofre y por lo tanto del poema que el jugador eligió en la habitación de Andrea debe llegar el lugar que indica, antes que los hombres de negro.

Misión 9

EXT PALACIO DE BELLAS ARTES

El jugador debe encontrar la siguiente pista, escondida en la fachada del Palacio de Bellas Artes.

EXT CALLE NOCHE (cont)

Dependiendo del cofre y por lo tanto del poema que el jugador eligió en la habitación de Andrea debe llegar el lugar que indica, antes que los hombres de negro.

Misión 10

EXT HEMICICLO A JUÁREZ

El jugador debe encontrar la siguiente pista, escondida en el Hemiciclo a Juárez

EXT CALLE NOCHE

El jugador deberá explorar la calle, hasta encontrar La Catedral, debe huir o enfrentar a los hombres de negro y llegar antes que ellos.

EXT CATEDRAL NOCHE

El jugador debe traspasar la puerta de la catedral.

(Espacio en blanco intencionalmente)

Diagrama de arquitectura de navegación

Segundo Acto.

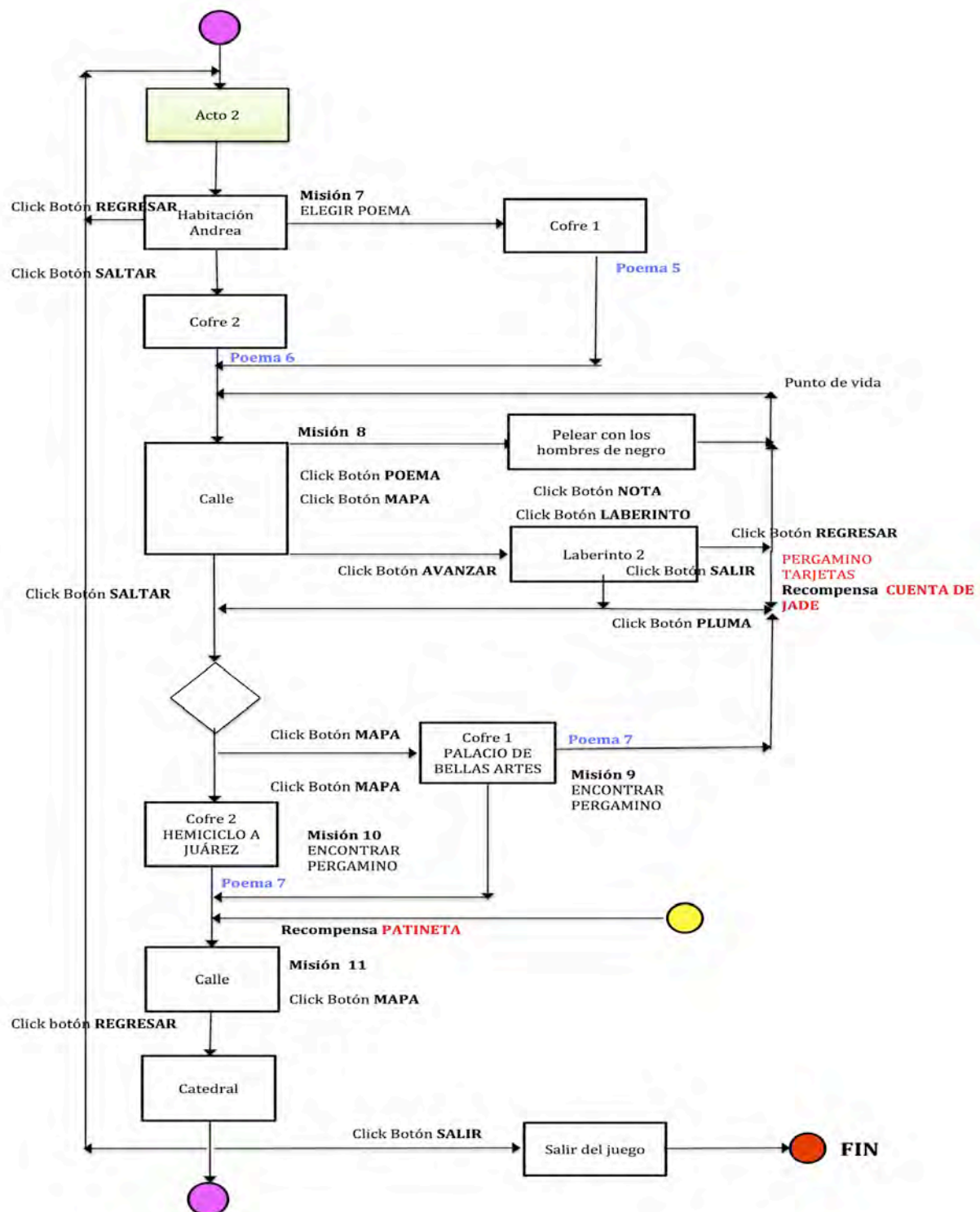


Figura 82. Diagrama de arquitectura de navegación (Segundo acto)

TERCER ACTO: tiene como objetivo que el jugador intuya lo que las palabras de un texto poético dicen

Misión 11

INT POZO

El jugador debe recolectar los versos del poema, para obtener la siguiente pista.

EXT LAGO DE CHAPULTEPEC

El jugador deberá responder las preguntas de El Jaguar para avanzar.

EXT LABERINTO 3 NOCHE

El jugador debe recorrer el laberinto de callejones en busca de la salida, encontrar los sustantivos escondidos en las callejuelas; encontrar el baúl para obtener una gema; puede escribir lo que piensa de cómo lo dicen las palabras del poema.

Misión 12

EXT LAGO DE CHAPULTEPEC

El jugador debe saltar las plataformas que van apareciendo sobre la superficie del lago.

INT PATIO COLONIAL

El jugador encuentra a Karina. Elias Lee le propone el reto final.

Cinemática 2

Lee explica las razones por las que secuestró a Karina.

CUARTA PARTE tiene como objetivo que el jugador observe como se relaciona la poesía con otras expresiones tanto artísticas como cotidianas

Misión 13

INT LIMBO NEGRO

El jugador deberá relacionar imágenes de diversas actividades artísticas o cotidianas con los textos que se le presentan. Esto le proporcionará las cuentas de un collar de jade.

INT PATIO COLONIAL

El jugador debe entregar el collar a Lee y rescatar a Karina.

Cinemática 3

El Tínnor y Karina caminan por el centro histórico de la Ciudad de México y aparece la palabra fin.

QUINTA PARTE tiene como objetivo reafirmar que las palabras de la poesía son una serie de pistas para lograr entender lo que realmente nos quiere decir.

INT GALERÍA

El jugador puede acceder a la galería y puede revisar su *record*, tiene la opción de obtener un *bonus*.

INT GALERÍA (cont)

El Tínnner debe vencer a Lee y quitarle el collar.

Cinemática 4

El Brujo se transforma en el Jaguar y le explica a El Tínnner la verdadera razón de todo.

(Espacio en blanco intencionalmente)

Diagrama de arquitectura de navegación

Tercer Acto.

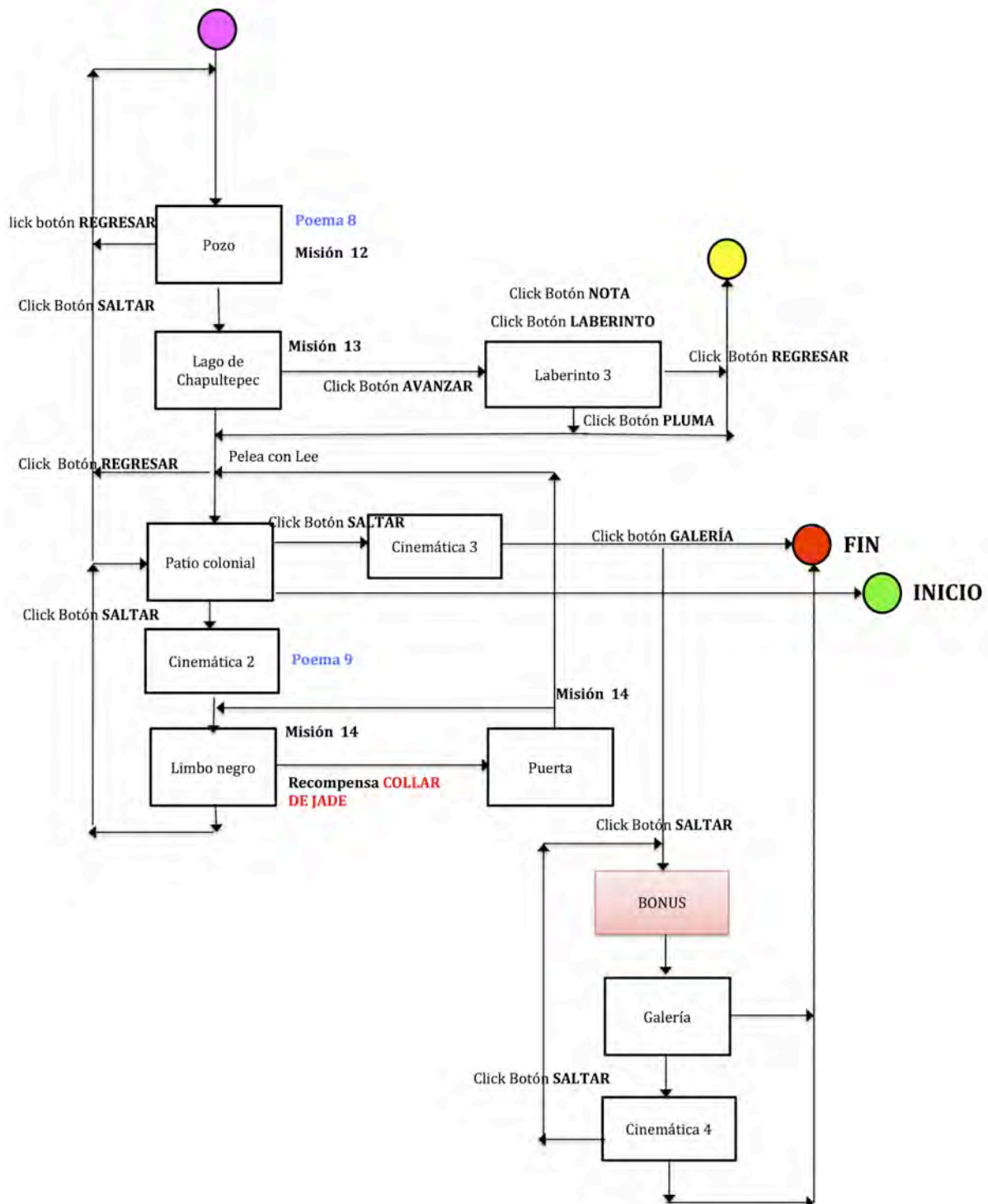


Figura 83. Diagrama de arquitectura de navegación (Tercer acto)

Lista de poemas

Poema 1 ... estos hombres tatuados, ojos como diamantes, brascas bocas de odio más insomnio, algunas rosas y azucenas en las manos y una desesperante ráfaga de sudor/ Son los que tienen en vez de corazón un perro enloquecido... (Huerta, 2014).

Poema 2 Desencantado, vagabundeo en lupanares,/en callejuelas donde entonan el himno de la vendimia (Mugica, 2010)

Poema 3 ... tocar el grito y sólo hallar el eco,/querer asir el eco y encontrar sólo el muro/y correr hacia el muro y tocar un espejo./hallar en el espejo la estatua... Xavier Villaurrutia, *Nocturno de la estatua* (Villaurrutia, 1986)

Poema 4 ...de la muchacha que se embriaga sin tedio ni pesadumbre/de la muchacha que una noche –y era una santa noche/me entregara su corazón derretido/sus manos de agua caliente, césped, seda, ... (Huerta, 2014)

Poema 5 ...Yo sólo cante de la exquisita partitura del íntimo decoro, alzo hoy la voz a la mitad de foro a la manera del tenor que imita la gutural modulación del bajo... Ramón López Velarde *La suave Patria* Proemio, (López V., 1921)

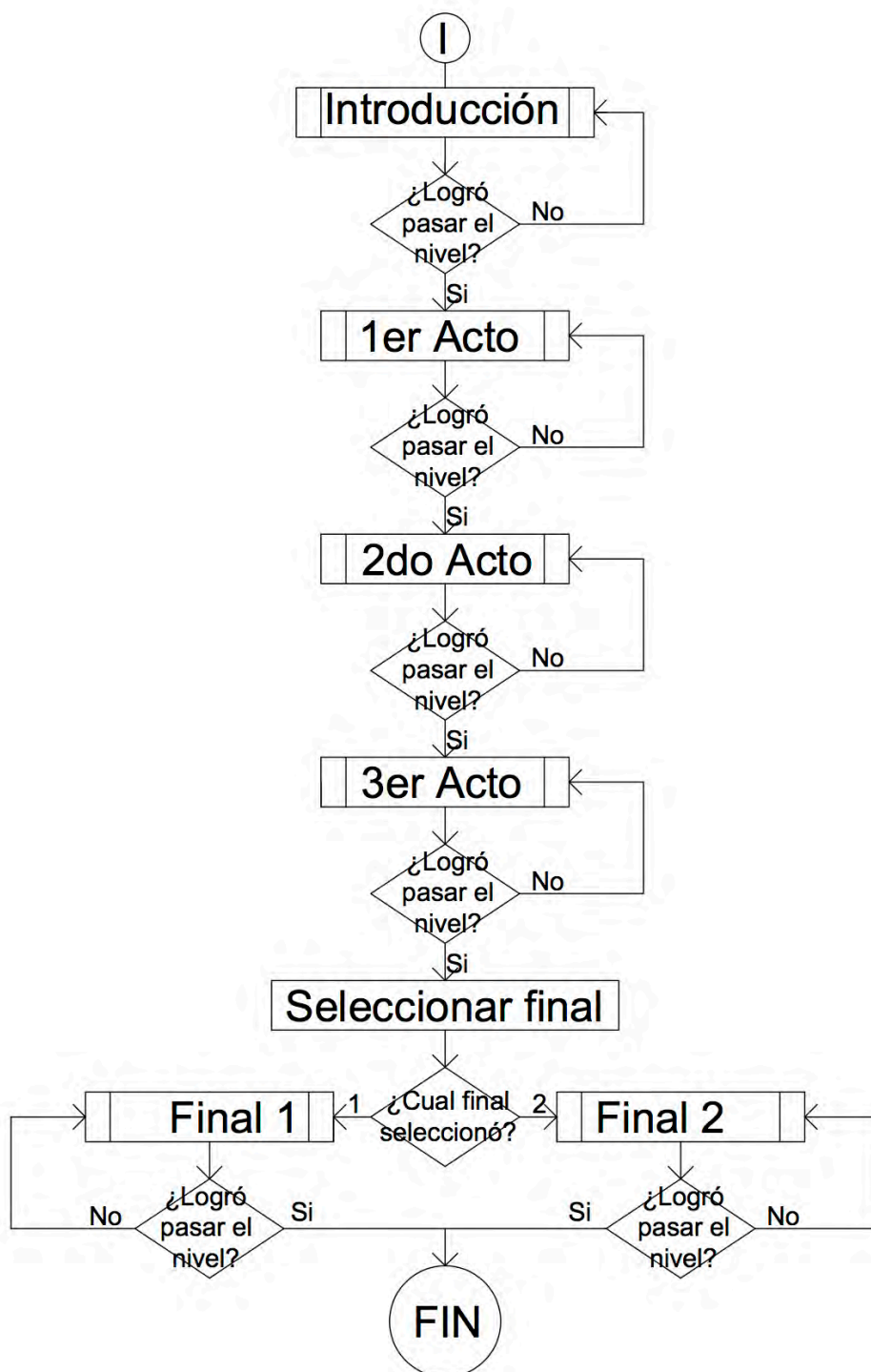
Poema 6 Marchar hacia ninguna parte, olvidado del mundo, ciego al mármol de Juárez y su laurel escarnecido por los pequeños y grandes canallas... Efraín Huerta Avenida Juárez

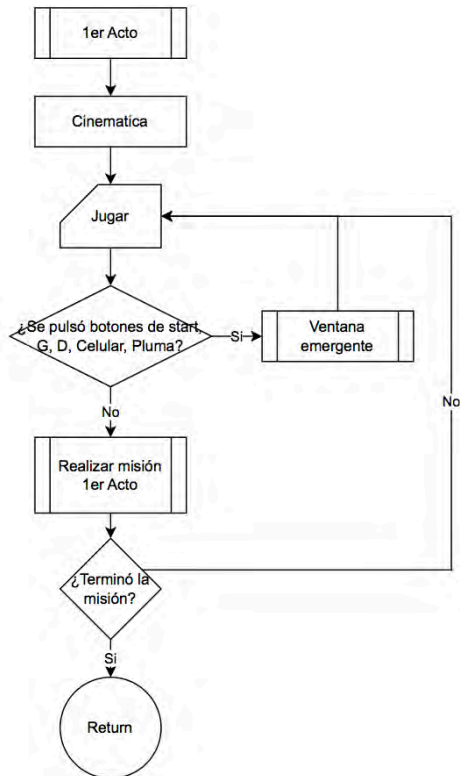
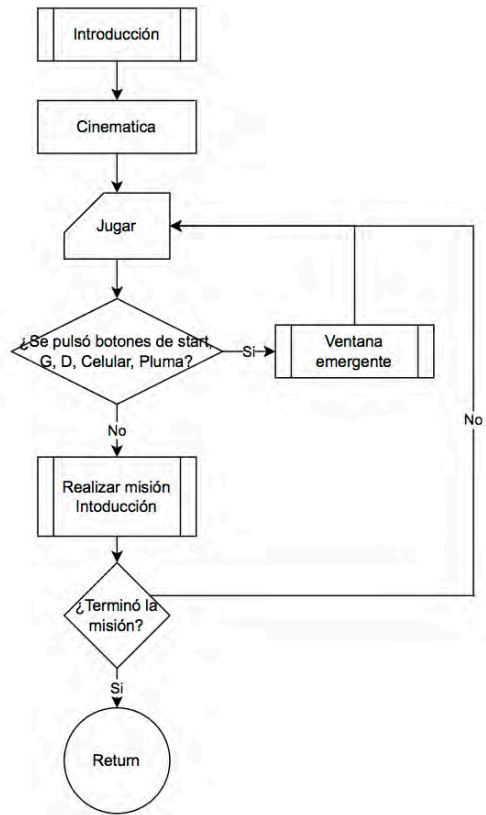
Poema 7 ...tus calles cauces duros/ para pies varoniles,/ tus templos viejos frutos/ alimentos de ancianas... (Huerta, 2014)

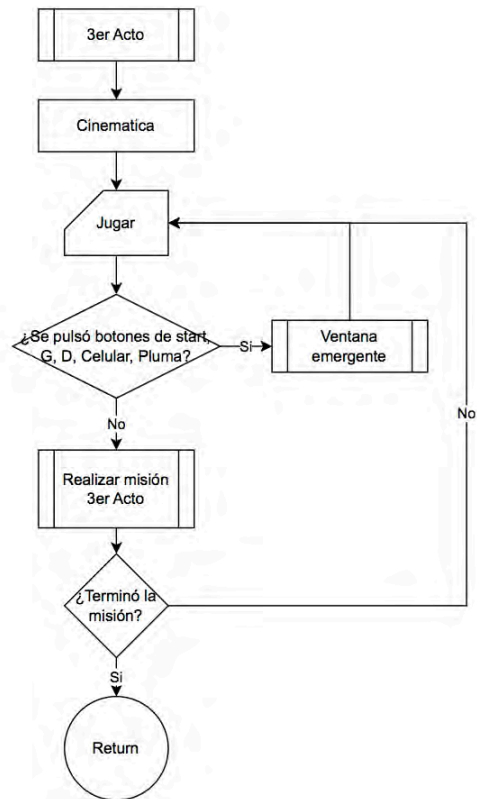
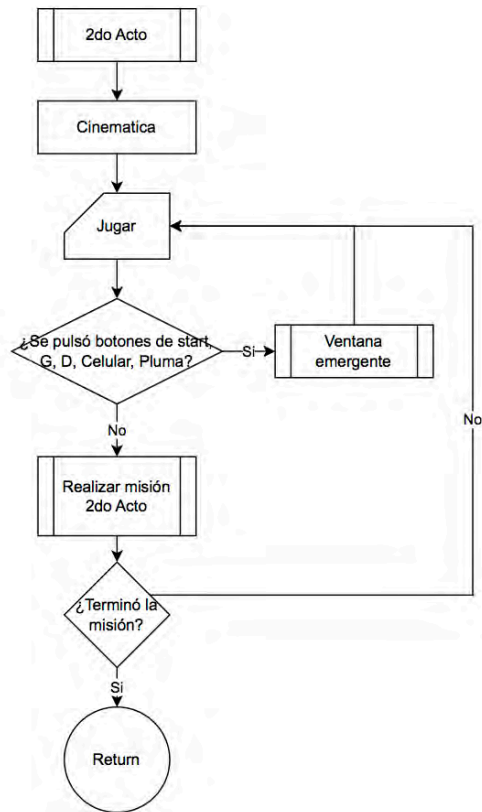
Poema 8 ...Te repito que descubrí el silencio/ Expliquemos al viento nuestros besos/ Piensa que el alba nos entiende:/Cantemos a las flores cerradas/Perduramos, gozamos simplemente... (Huerta, 2014)

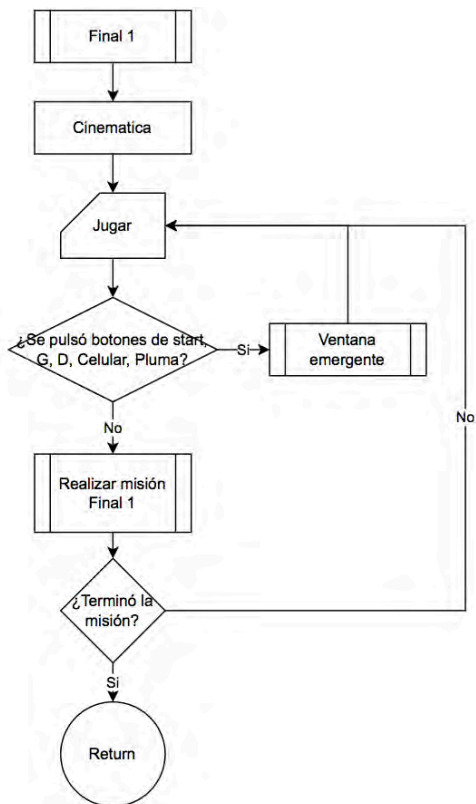
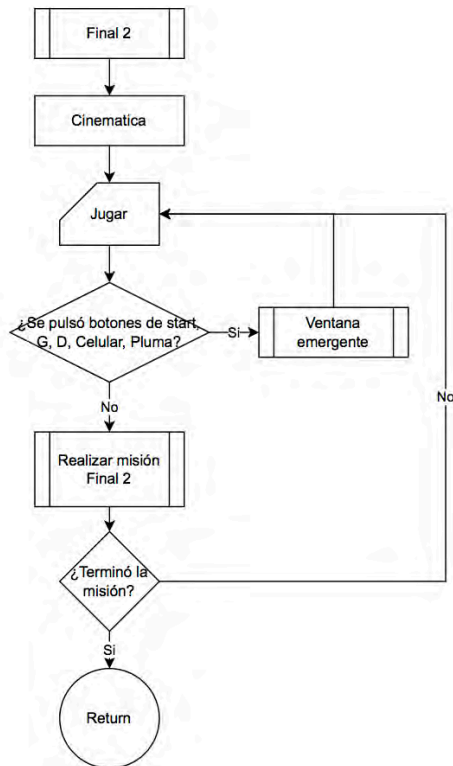
Poema 9 ¡Señores Jurados Incidentales reunidos aquí en plebiscito supernumerario! Que este crimen provisional, que puede ser precursor del verdadero, quede en un absoluto silencio... Arcqueles Véla, (Schneider, 1985).

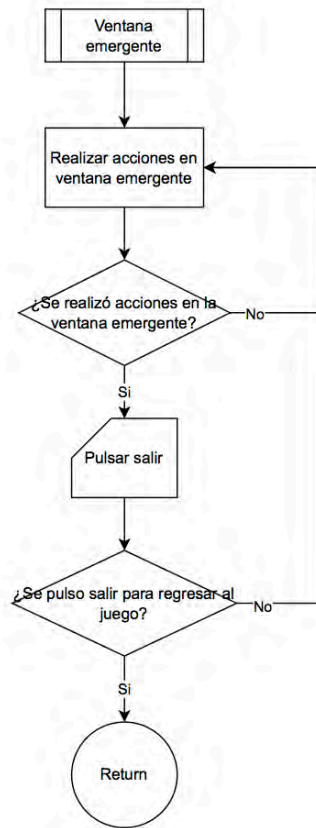
Diagrama de flujo

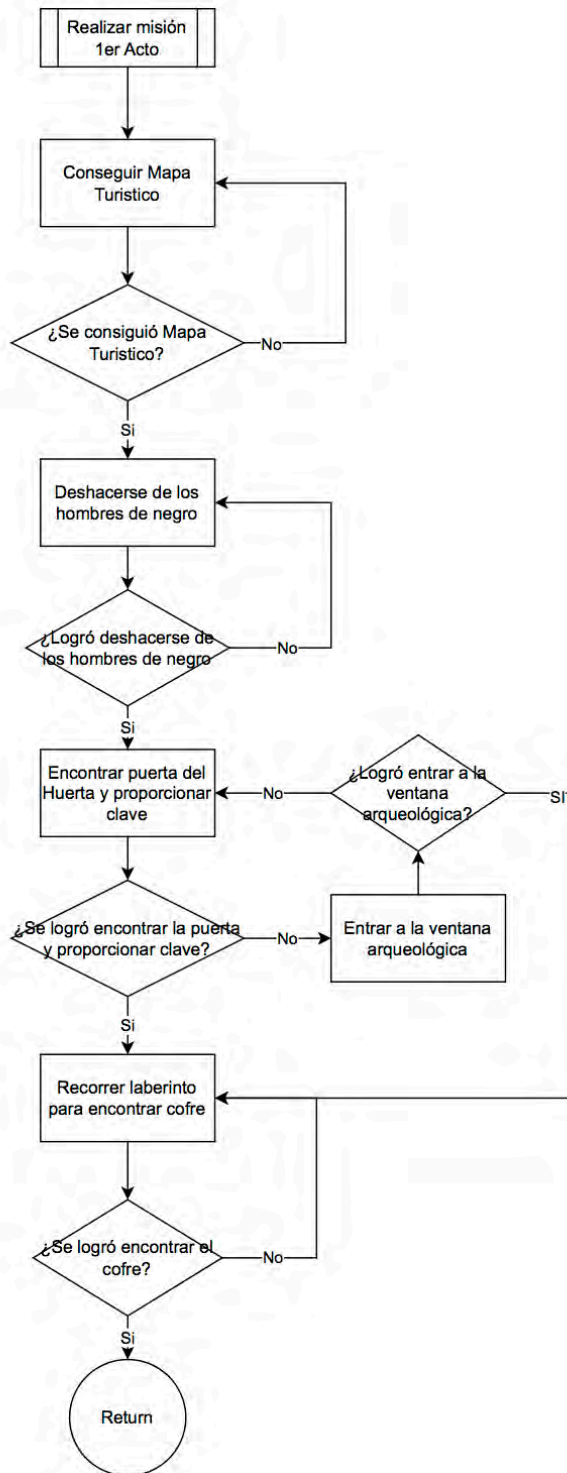


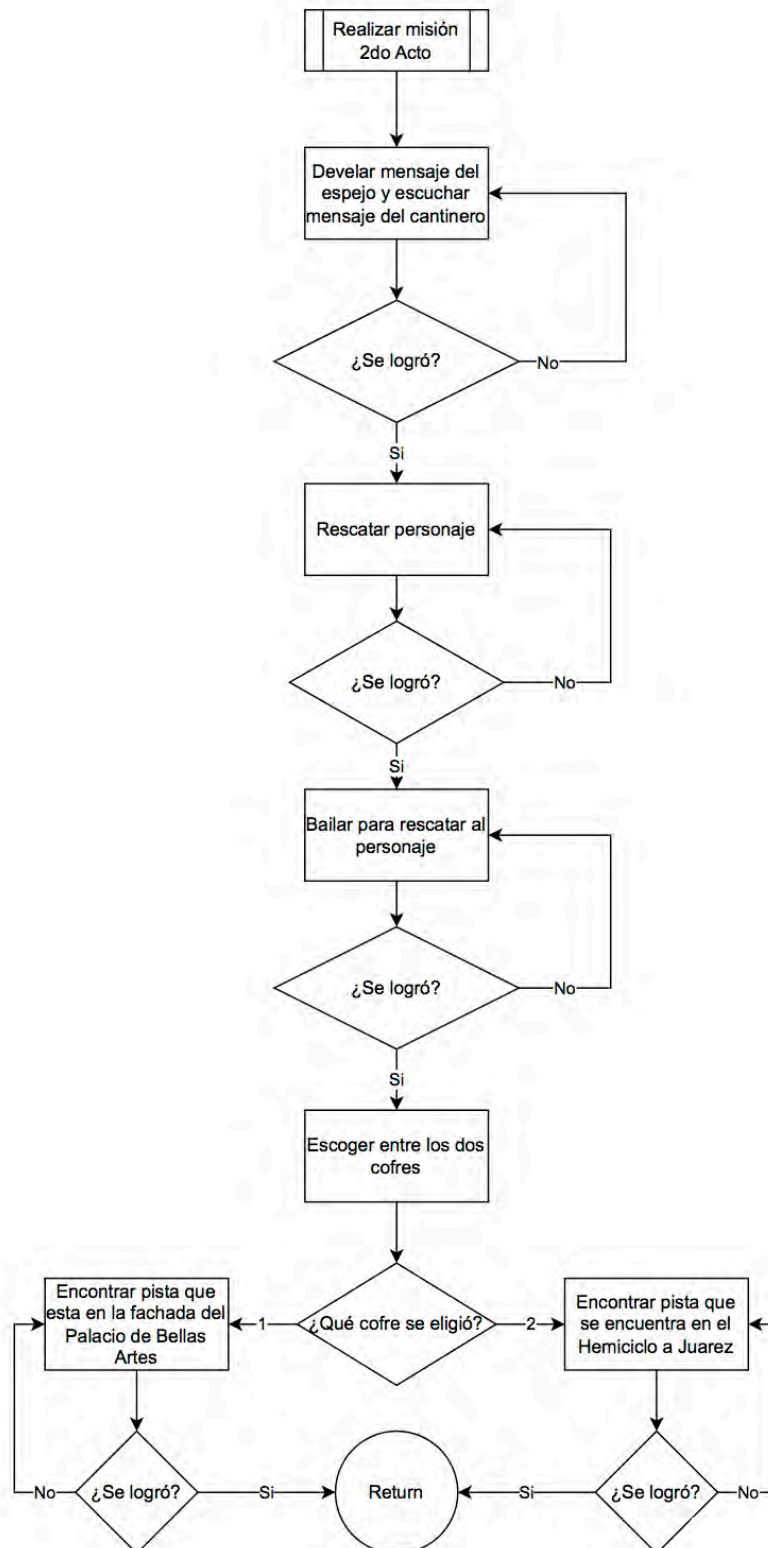


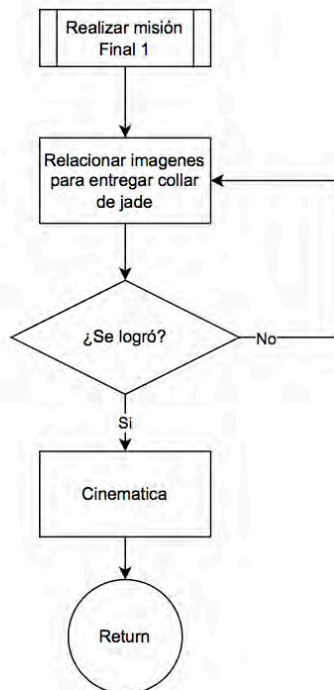
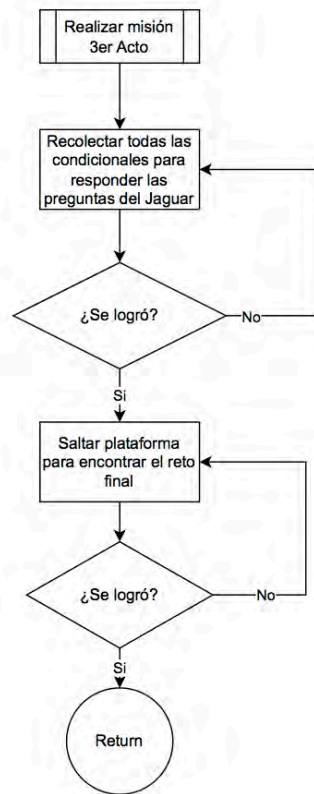












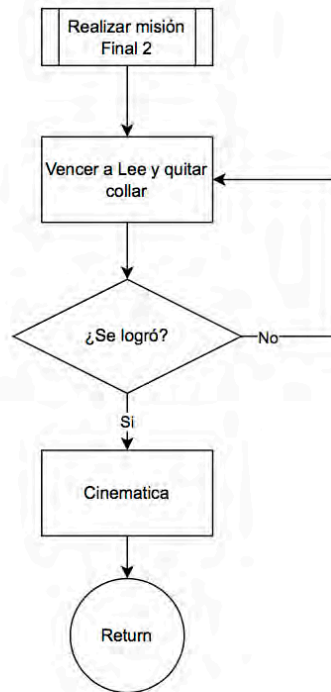


Figura 84. Diagrama de flujo

Conclusión

Cuando la mirada se pasea por el entorno, se está visualizando y procesando la información que nos proporcionan las imágenes, pero esta información puede ser vista desde diferentes perspectiva; cuando observamos un atardecer sabemos en qué hora de día estamos ubicados, sin embargo, si compartimos esta vista con una pareja o la familia, el significado de mismo paisaje puede adquirir un significado diferente para cada individuo. Al ubicarnos frente a una obra pictórica, el cerebro busca patrones reconocibles dentro de la propia experiencia o la cultura visual; al tratar de complementar la información que nos proporciona la imagen, recurrimos al título de la obra o los textos escritos con la idea de comprender la obra de arte de una manera más precisa o más cercana a lo que el artista intenta transmitir; a este proceso se suma la emoción que la obra misma pueda provocar en cada espectador. La visualización y el proceso de información que vemos a través de nuestros ojos puede modificar la toma de decisiones; por ejemplo, si vemos una señalización de peligro, podemos cambiar la dirección de nuestro camino, con el fin de evitar un riesgo o si percibimos un ambiente de poca seguridad, el proceso de esta información nos lleva a tomar una decisión.

Lo mismo sucede con los textos literarios, en los cuales existe un componente visual, que se manifiesta a través de descripciones o en la manera que utiliza el lenguaje para crear ambientes, lo que, si nos damos la oportunidad, nos permite adentrarnos en el mundo de las imágenes por el camino que trazan las palabras.

Vivimos envueltos en imágenes, aunque en ocasiones podemos discriminar las que no impactan o no tienen influencia en nosotros. Están ahí y marcan el transcurrir de nuestra vida de una manera u otra. Este exceso de imágenes y las nuevas tecnologías, han generado cambios en la manera en que percibimos el entorno y ha influido en todos los aspectos de nuestra vida, en la sociedad y por supuesto, en la literatura. Los soportes de lectura han cambiado y aparecen nuevas formas de difusión. Hoy en día se lee más, aunque no de la forma tradicional del texto impreso; gracias a internet se tiene la oportunidad de acceder géneros literarios que quizá, de otra manera, no se leería como la poesía.

Considerando la producción y consumo cultural, impulsado por las nuevas tecnologías y lo que acota el físico David Bohm:

La capacidad del hombre para crear nuevas ideas se basa en la ruptura con los esquemas aceptados del conocimiento. La forma en que surge la creatividad tiene mucho que ver con la figura poética de la metáfora. Con la metáfora se consigue transmitir una idea a partir de la identificación de dos elementos que a simple vista no tienen nada en común. La metáfora participa simultáneamente de una igualación y de una negación. en (López Barinaga, 2010).

Resume el proyecto de investigación. Y ya que el juego es la primera estrategia cognitiva del ser humano y una herramienta para explicar y entender el mundo. El videojuego *El enigma de la poesía*, construye una estructura que se basa en el descubrimiento de lo que un texto poético puede evocar y provocar; entendiendo el juego como un espacio de libertad, en el que siempre se puede volver a empezar.

Si se toma en cuenta que el videojuego constituye un ejemplo de una realidad más lúdica, es necesario comprender sus mecanismos, los cuales están creando un lenguaje propio e independiente que lo ha llevado a un campo de estudio, relacionado con diferentes áreas de investigación, en este caso la poesía.

Dentro de los objetivos del proyecto de investigación, al indagar sobre el proceso de la recepción de los textos poéticos; se llegó a la conclusión de que la poesía está presente entre los adolescentes, aunque no siempre relacionada con el salón de clases, sino en su lenguaje de comunicación y búsqueda de expresión. Para ello apelamos al concepto de conciencia poética que poseen los jóvenes, aún sin saberlo, que puede ser aprovechado por la investigación, además de destacar los esfuerzos que se están haciendo, desde diversos ámbitos, para acercar la poesía a un público más amplio.

Por otro lado, otro de los objetivos, era modificar la percepción que se tiene sobre los textos poéticos, pues jugar con el texto poético al evocar la imagen inducida por las palabras y tener la oportunidad de relacionarlo en un espacio virtual, constituye un logro de la Visualización de la Información, en el que las palabras son la guía, la imagen la imaginación y la resolución de un crimen el pretexto para jugar.

Para complementar la premisa del proyecto, en un primer acercamiento, se llevó a cabo una serie de entrevistas a alumnos de secundaria, quienes a la pregunta ¿Crees que la poesía provoca imágenes mentales? proporcionaron las siguientes respuestas. (Fig. 85).

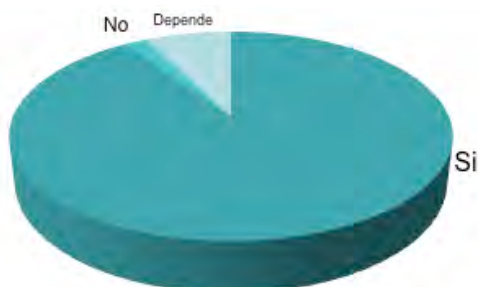


Figura 85. Sondeo

Es así que la propuesta del videojuego *El enigma de la poesía*, diseñó una plataforma, en la cual el jugador tiene la oportunidad de jugar con textos poéticos, desde la perspectiva de la poesía como enigma, a través de la exploración y la experimentación, alejada de la visión lineal de los géneros tradicionales, al manejar múltiples variables simultáneas, como lo son la imagen, el texto poético y el relato policiaco.

Además, en el primer acercamiento con alumnos de secundaria. Se plantearon dos preguntas cuyas respuestas apoyan el propósito de este trabajo. A la pregunta: ¿Si hubiera un videojuego que utilizara poesía como pistas para resolver un crimen, lo jugarías? El resultado fue el siguiente. (Fig. 86).

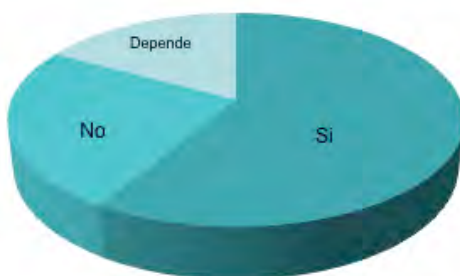


Figura 86. Sondeo 2

Y ¿En qué expresiones artísticas o del pensamiento crees que sea posible encontrar poesía? cuyo resultado apoya el tercer nivel del videojuego propuesto. (Fig. 87).

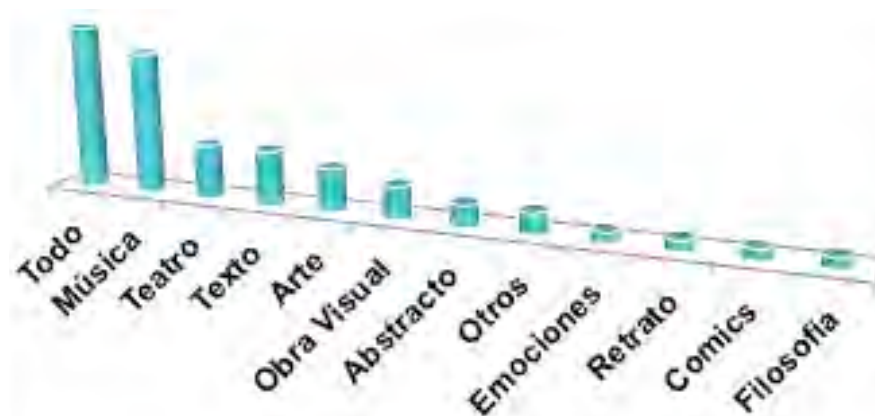


Figura 87. Sondeo 3

Asimismo, y con la finalidad de apoyar la aportación del proyecto de investigación, en el ámbito del diseño, se cuestionó a los expertos sobre el videojuego como artefacto de diseño: “Como objeto de diseño, hay que entender que cumple con ciertas funciones específicas de resolución de problemas. Justo el videojuego puede servir como terapia, para desestresarte, etc. Todo ello conlleva a formar parte del diseño integral. Es un producto cultural, en el cual interviene el diseño medularmente” (Rangel, 2022).

“Los videojuegos ofrecen oportunidades en términos de diseño precisamente en cómo se proponen éstos “circuitos dialécticos” o “sistemas de paso de información”, que podemos entender como una de las principales funciones de los diseños. Pensemos que en un videojuego el jugador no solo requiere información de su entorno inmediato, sino que puede requerir diversos datos y meta-datos, de los que algunos podrían ser “invisibles” en condiciones de realidad. Los juegos proponen formas de visualizarlas, en ocasiones, de formas intrusivas, pero también hay casos ejemplares para integrar, de maneras más orgánicas o diegéticas, esos datos, ya estructurados como información. En términos generales veo viable el proyecto” (Hernández, 2022).

Es así, que el proyecto de investigación como artefacto de diseño de

Visualización de la Información, que involucra dos disciplinas que podrían considerarse ajenas, como son el videojuego y la poesía, atiende una problemática a resolver, como es acercar la poesía a los adolescentes, con la intención de que tengan más herramientas de expresión de emociones e inquietudes; lo que puede incrementar sus posibilidades futuras y ser de utilidad en su toma de decisiones, porque: “La poesía es el modelo de pensamiento que enseña a pensar críticamente, a imaginar, a ganar conciencia. La poesía entrena la mente en la inteligencia, lo cual puede ayudar a resolver toda clase de cosas después”. (Ramos G. , 2022). Asimismo, el diseño del videojuego *El Enigma de la poesía*, aporta nuevas formas para transmitir conocimiento, lo que implica una transformación en la visión y con ello, en cuanto a prácticas culturales, algo innovador, en la manera de relacionarnos con el entorno. Asimismo, puede favorecer un avance en el ámbito de la educación, la cultura y el arte.

La tecnología y en este caso los videojuegos, no son la solución a los desafíos de la educación en el siglo XXI, pero pueden constituirse como espacios de experimentación y producción simbólica, que brinden la oportunidad en la construcción de nuevas significaciones culturales, políticas y sociales; así como nuevos horizontes para comprender el mundo.

En el caso de *El enigma de la poesía*, tampoco es la solución para que los adolescentes se acerquen a los textos poéticos, pero puede ser una herramienta efectiva para ayudarlos a desarrollar habilidades y destrezas, en un universo virtual, con sus propias reglas y fomentar con ello su imaginación y creatividad.

El proyecto de investigación, videojuego *El enigma de la poesía*, sólo constituye la base de un videojuego, el cual puede ser ampliado en sus retos y replicado sobre otras temáticas tanto literarias como artísticas. Además, da pie a su implementación en futuros proyectos de investigación.

Bibliografía

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectivas on ergodic literature*. Londres: Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (21 de marzo de 2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *5th International Digital Arts and Culture Conference* . Melbourne, Australia.

Abt, C. (1970). *Serious games*. Nueva York, E.U.: Viking Press.

ActionsDATA. (s.f.). *Social, Tecnología by ActionsDATA*. Recuperado el junio de 2021, de [tps://www.actionsdata.com/blog/el-big-data-en-el-mundo-del-arte](https://www.actionsdata.com/blog/el-big-data-en-el-mundo-del-arte)

Adam, J. &. (1999). *Lingüística de los textos narrativos*. Barcelona, España: Ariel.

Agencia EFE. (23 de Marzo de 2021). *Una empresa valenciana crea el "Netflix" de la poesía*. Obtenido de Público: <https://www.publico.es/espana/empresa-valenciana-crea-netflix-poesia.html>

Alcalde, I. (2015). *Visualización de la información. De los datos al conocimiento*. Barcelona, España: Editorial UOC.

Alfonso, C. S. (2016). Juegos y juguetes infantiles en el arte medieval. (D. d. (Medieval), Ed.) *Revista Digital de Iconografía Medieval* , *Viii* (15), 51-65.

Ambrós, A. R. (2007). Propuesta didáctica: Veamos poesía: leamos imágenes en secundaria. *IAula* (165), 81-96.

Aristóteles. (1985). *Poética*. Barcelona, España: Bosch Casa Editorial, S.A.

Asad, M. (Mayo de 2011). Making it difficult: modernist poetry as applied to game design analysis. Goergia, E.U: Georgia Institute of Technology.

Ausubel, D. N. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo* (2º edición ed., Vol. vol. 3). CDMX, México: Ed. Trillas.

Azul Maya: el color sagrado que utilizaban los Mayas. (02 de Febrero de 2022). Obtenido de Chicheitza, Wonder of the World: [https://www.chichenitza.com/es/blog/azul-maya-el-color-sagrado-que-usaban-los-mayas#:~:text=Entre%20los%20colores%20que%20utilizaban,la%20planta%20Indigofera%20sp.\)%2C](https://www.chichenitza.com/es/blog/azul-maya-el-color-sagrado-que-usaban-los-mayas#:~:text=Entre%20los%20colores%20que%20utilizaban,la%20planta%20Indigofera%20sp.)%2C)

Badman, D. (agosto de 2012). Comics Poetry, Poetry Comics, Graphic Poems". *The Hooded Utilitarian*

Balerdi, F. E. (2016). Videojuegos y educación. *Teoría y educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la información*, 2 Salamanca, España: Ediciones Universidad Salamanca.

Baranda, M. (2012). *El vuelo y el pájaro o cómo acercarse a la poesía*. CDMX, México: Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Becerra, J. C. (2008). Jose Carlos Becerra, Breve antología. CDMX, México.

Beristáin, H. (1989). *Análisis e interpretación del poema lírico*. (I. d. Filológicas, Ed.) CDMX, México.

Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. *Asociación de Grupos de juegos Preescolares de Gran Bretaña*. Llandudno.

Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. (C. F. Escribano, Ed.) *Revista de estudios de juventud* (98), 64.

Cabot, M. (febrero de 2012). Reflexión académica en diseño y comunicación. *Dos corazones: poesía y publicidad*. Buenos Aires, Argentina.

Cairo, A. (2011). *El arte funcional, infografía y visualización de la información*. Madrid, España: Alamut.

Calderón, A. (2007). La luz que va dando nombre. Veinte años de la poesía última en México 1965-1985. (D. A. Calderón, Ed.) Publa, México.

Caligramas. (mayo-junio de 2009). *Revista de artes* (14). Buenos Aires, Argentina.

Calió, C. (19 de 12 de 2017). Trás las huellas del policial infantil y juvenil: entre lo clásico y la subversión. Revista babar.com

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. CDMX, México: Fondo de Cultura Económica.

Calvo-Ferrer, J. R. (2018). *Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador*. Recuperado el 2020, de Miguel Hernández Communication Journal: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>

Calvo, H. P. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la historia. *LA RAZÓN HISTÓRICA. Revista hispanoamericana de Historia de las ideas* (40), 23-31

Campos, M. A. (Junio de 2016). Poéticas. Revista de estudios literarios. *Entrevista con Eduardo Lizalde*, 1(1). CDMX, México.

Card, S. K. (1999). *Readings in Information visualization, using vision to think*. (J. D. Stuart K. Card, Ed.) San Francisco, E.U.

Carvalho, O. H. (20 de Septiembre de 2020). *¿Existe la poesía?* Obtenido de Letralia, Tierra de letras: <https://letralia.com/articulos-y-reportajes/2020/09/20/existe-la-poesia/>

Casasola, T. (5 de Enero de 2019). *Acción Poética busca llegar a las bardas de las escuelas de la SEP*. Obtenido de Animal Político: <https://www.animalpolitico.com/2019/01/accion-poetica-escuelas-sep/>

Cassany, D. (2006). *TRÁS LAS LÍNEAS. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona, España: Anagrama.

Castillero, M. O. (s.f.). *Psicología y mente*. Recuperado el enero de 2021, de <https://psicologiymente.com/psicologia/insight>

Costa, J. (1998). *La esquemática. Visualizar la información* (Vol. 26). Barcelona, España: Editorial Paidós. Colección Paidós Estética.

Crawford, C. (1984). *El arte del diseño de juegos de computadora*. Berkeley, E.U.: McGraw-Hill.

Cueto, H. (28 de Noviembre de 202). *Business Insider México*. Obtenido de <https://businessinsider.mx/inteligencia-artificial-de-google-te-ayuda-a-escribir-poesia>

Cuesta, J. (s.f.). *Obras La poesía es un método de análisis, un instrumento de investigación*. Obtenido de <https://confabulario.eluniversal.com.mx/poesia-mexicana-expediente-xavier-villaurrea/>

Cultura, S. D. (2014). Los videojuegos, como los libros, permiten a los niños aprender mediante la representación: Gonzalo Frasca. *17 seminario Internacional de Fomento a la Lectura*. México.

De Aguilera, M. &. (2005). Un balance de la investigación sobre videojuegos: Análisis de efectos y valoración de su capacidad educativa. Málaga, España: Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Facultad de Ciencias de la Comunicación. Campus de Teatinos

De Monte, A. (2013). Intersticios en el aprendizaje de la arquitectura. La visualización de datos como instrumento en el proceso proyectual. Universidad Católica de Córdoba, Facultad de Arquitectura.

De Santis, P. (2007). El enigma de París. *IBook*. (D. Lenny, Ed.) Buenos aires, Argentina.

Etcheberría, X. (1998). Videojuegos y Educación. *Comunicar* (10).

Ellison, C. (1 de Diciembre de 2014). *The Guardian international*. Obtenido de <https://www.theguardian.com/technology/2014/dec/11/verse-queers-in-love-at-the-end-of-the-world-anna-anthropy>

Escandell, M. D. (19 de Agosto de 2018). La poética de lo sublime y su ejecución en el videojuego contemporáneo. *Presura* . (A. Venegas, Ed.) España.

Esteve, J. (7 de junio de 2014). *IGN España*. (J. Esteve, Editor, Simogo, Productor, & Indie IGN, España) Recuperado el 2021, de <https://es.ign.com/device-6-1/70781/review/device-6-analisis-para-iphone-y-ipad>

Estrada, C. (2005). Un orbe más ancho. 40 poetas jóvenes (1971-1983. CDMX, México: Punto de partida.

Eumed, e. v. (2007). *Eumed.net*. Recuperado el mayo de 2021, de Eumed.net <https://www.eumed.net/libros-gratis/2007a/239/1a.htm>

Exposición Escrituras en libertad. Poesía experimental española e hispanoamericana del SXX. (1 de Mayo de 2009). *las artes@digital*. Madrid, España.

Fangacio, J. C. (24 de enero de 2018). Nicanor Parra ¿Qué significa ser antipoeta? *El comercio, cultura contemporanea/noticias/informativo* . Chile.

Faros, S. (2018). *Juego infantil, libro alumno unidad 1 muestra*. Obtenido de [www.macmillaneducation.es](https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libro_alumno_unidad1muestra.pdf): https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libro_alumno_unidad1muestra.pdf

Fillola, Ed.) Cuenca, España: Universidad de Castilla.

Frasca, G. (2009). Juego, Videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación* , 1 (7), 37-44.

Frascara, J. (2011). *¿Qué es el diseño de la información?* (primera ed.). (J. Frascara, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

Frabretti, C. (Enero de 2018). Detective íntimo. (D. Ttitivillus, Ed.) Barcelona, España: Penguin Random House.

Franch, A. T. (2012). Introducción al diseño de videojuegos. Barcelona, España.

García Lorca, F. (s.f.).

García & López, P. B. (2016). Visualización de la información y narrativa: de los datos a las historias. *Taller Servicio 24 horas* (24), 27-38.

García-Tornel, S. e. (2011). Adolescencia y su entorno en el siglo XXI Instantánea de una década. *Edición FAROS San de Deut Joan*, 5. Esplugues de Llobregat, Barcelona, España: Gráficas Campás, S.A.

Garduño M. Emma,& Pérez, A. Leticia. (2015). *Telebachillerato Comunitario. Cuarto semestre, Literatura II*,. CDMX, México: Secretaria de Educación Pública.

Gardner, H. (2004). *The Unschooled Mind: How children thnk and how schools should teach*. Nueva York, E.U.: Basic Books.

Garfias, J. Á. (2017). En J. Á. Garfias, *Aportes para la construcción de teorías del videojuego* (pág. 11). CDMX, México: Universidad Autónoma de México.

Garrido, F. (21 de octubre de 2020). Un poema al día: una estrategia para amar la poesía. *Grandes maestros* . CDMX, México.

Garrido, F. (1999). *El buen lector no nace, se hace*. CDMX: Planeta/Ariel (Ariel Practicum) Paidós.

Gee, J. (2004). *What videogames have to teach us about lerning and literacy*. Nueva York, E.U. Palgrave Macmillan.

Gifford, B. (1991). The learning society: serious play. *Chronicle of Higher Educatio*, 7.

González de Cossio, M. (2016). El diseño de la información. Características y Procesos. En M. González de Cossio, & F. O. Salinas (Ed.), *Diseño de información y vida cotidiana* (Primera ed., pág. 27). CDMX, México: Designio, S.A de C.V.
González, V. M. (2005). *El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermeneútica de Gadamer*. CDMX, México: Herder.

Grupo Milenio. (2014). *La poesía vista por el arte*. Recuperado el 2020, de Grupo Milenio.com: <https://poesia.milenio.com/>

Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec.Revista Electrónica de Tecnología Educativa* , 12.

Hassan, M. Y. (29 de Mayo de 2012). *Visualización y estética*. Obtenido de Yusef blog: <https://yusef.es/blog/2012/05/visualizacion-y-estetica/>

Hernández, M. R. (2022).

Honeyda, F. (1967). *Historia de la Novela Policiaca*. Madrid, España: Alianza Editorial, S.A.

Horacek, E. G. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Revista Electrónica Teoría de la Educación:*

Educación y Cultura en la Sociedad de la Información , 9(3). (F. J. SÁNCHEZ i PERIS, Ed.) Salamanca, España.

Howard, L. J. (1986). *Teoría y técnica del guión cinematográfico* (Vol. 15). CDMX, México: Centro Universitario de Estudios cinematográficos.

Huerta, E. (2014). *Los hombres del alba*. CDMX, México: CONACULTA.

Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens*. IBook . (D. G. 25, Ed., & E. Imaz, Trad.).

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens* (sexta reimpresión ed.). (E. Imaz, Trad.) Alianza Editorial.

Iser, W. (1989). *La estructura apelativa de los textos*. (R. Warning, Ed.) Madrid, España: Visor.

Iser, W. Una perspectiva fenomenológica. En W. Iser, & M. A. et. (Ed.), *El proceso de la lectura* (J. V. Duarte, Trad., pág. 37). Valparaíso, Chile: Universidad Metropolitana de ciencias de la educación.

Iser, W. (1987). *El acto de leer. Teoría de efecto estético*. Madrid, España: Tauro Ediciones.

Jauss, H. R. (2013). *La historia de la literatura como provocación*. (J. G. Aristu, Trad.) Madrid, España: Editorial Gredos S.A.

Kant, I. (2007). *Crítica del juicio* (12 ed.). Madrid, España: Espasa- Calpe.

Keene, E. &. (2007). *Mosaic of thought. The power of comprehension strategies in instruction* (2ª Edición ed.). Heinmann.

Lamarca, L. M. (29 de Julio de 2018). *Hiopertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Madrid, España.

Lomanto, J. (27 de noviembre de 2018). *Storyteller será publicado por Annapurna*. Recuperado el 2021, de PressOver, Buenos Aires: <https://pressover.news/noticias/storyteller-sera-publicado-por-annapurna/>

Lomas, C. &. (1999). *Poesía en el aula*. 21. (Dialnet, Ed.) La Rioja, España: Textos de didáctica de la lengua y la literatura.

López, B. (02 de Febrero de 2019).

López Barinaga, B. (2010). *Juego. Historia, Teoría y práctica del Diseño Conceptual de Videojuegos*. Madrid, España: Alesia Games & Studies.

López E. &, M. A. (2014). *Diseño centrado en el usuario, Método e Interacciobes*. 105. México: Designio temas.

López Hidalgo, A. (2002). *Géneros periodísticos y complementarios. Una aproximación crítica a los formatos de periodismo visual*. Sevilla, España: Comunicaciín social ediciones y publicaciones.

López-León, R. (. (2017). *Contexto y diseño. El binomio invisible* (Primera Edición ed.). (R. (. López-León, Ed.) Aguascaliente, México: Dirección Editorial Universidad Autónoma de Aguascalientes.

López V., R. (1 de Junio de 1921). Suave Patria. *El Maestro. Revista de Cultura Nacional* CDMX, México.

López Raventos, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura, Revista de Innovación Educativa* , 8 (1).

Lledó, E. (2008). *Filosofía y lenguaje*. Madrid, España: Crítica Barcelona.

Llorens, R. F. (2008). La conciencia poética del lector adolescente, clave para la formación lectora. *TABANQUE Revista Pedagógica* (21), 11-24.

Llorente, M. E. (2017). La visualización como vehículo de la comunicación poética. *Adversus* , XIV (32), 103-116.

Lluis, M. J. (05 de Junio de 2019). *La vanguardia*. Obtenido de <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20190504/462008315059/inteligencia-artificial-robot-misica-arquitectura.html>

Luquín, Á. (16 de marzo de 2019). Entrevista al poeta Álvaro Luquín. *Anestesia, Revista de Literatura*. (S. G. Santamaría, Entrevistador).

LippenholtzBetina. (6 de Noviembre de 2015). <https://www.educ.ar/noticias/128377/hablamos-de-visualizacion-de-la-informacion>.

Lizalde, E. (1970). *El tigre en la casa, poema 7 Samurai*.

Magmuson, J. (Junio de 2019). Playing and making poetic videogames. Towards a poetics of the lyric for videogames, and a praxis of poetic intervention for videogames creators. *Thesis of fine arts in digitals arts and new mwdia* . California, E.U.

Maillard, C. (2009). *Contra el arte y otras imposturas*. Valencia, España: Pre-textos.

Mandel, E. (2011). *Crimen Delicioso. Historia social del relato policiaco*. (P. L. Colomé, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Biblioteca militante. Ediciones R y R.

Marcano, B. (2010). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la información* 9 (3).

Martín, F. (30 de Julio de 2020). En el fondo, un poema no es algo que se ve, sino la luz que nos permite ver. Entrevista con el escritor y poeta. *La Voz de Almería*.

Martina, Z. (05 de 08 de 2017). *Relecturas y apropiaciones: Wolfgang Iser y las puertas del texto*. Obtenido de Pliego suelto, revista de literatura y alrededores: <http://www.pliegosuelto.com/?p=23296>

Martinez Rivas, C. (1953). *Insurrección Solitaria*. Managua, Nicaragua: Editorial Nueva Nicaragua.

MediaLab-Prado. (2007). Recuperado el 2021, de Visualizar 07: <https://www.medialab-prado.es/programas/visualizar07>

Mendoza, A. (1998). El proceso de recepción lectora. (A. M. Fillola, Ed.) *Conceptos clave en didáctica de la lengua y la literatura* , 169-189.

Meritano, C. E. (2022).

Monegal, A. (1998). *En los límites de la diferencia. Poesía e imagen en las vanguardias hispánicas*. Madrid, España: Tecnos.

Morduchowicz, R. (15-17 de Mayo de 2013). Los adolescentes del S XXI. *Adolescentes y redes sociales*. Buenos Aires, Argentina.

Mugica, M. (2010). *Antievangelios*. CDMX, México: Tintanueva, Ediciones.

Norman, A. D. (2012). *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. (F. M. Ortí, Trad.) Barcelona, España: Ediciones Paidós, Colección: Transiciones.

OMS. (5 de Noviembre de 2018). *Adolescencia*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es

Orozco d. M., B. (2004). *Palabra virtual. Audio y video en poesía y literatura*.

Padilla, S. R. (5 de Abril de 2021). ¿Qué es el diseño de arte en un videojuego? *Espacio Diseño* (282-283). CDMX, México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

Pavese, C. (1935). *El oficio de vivir*. Barcelona, España: Fundación Carlos Slim.

Paz, O. (1986). *Corriente alterna*. Madrid, España: Siglo Veintiuno Editores.

Pérez Tejeda, Juan Joaquín. (2011). *Taller de emociones y poesías*. Administración Federal de Servicios Administrativos Educativos del Distrito Federal, Dirección General de Innovación y fortalecimiento académico. Programa Escuela Siempre Adiarta, CDMX.

Piaget, J. (2001). *Psicología y pedagogía*. Crítica.

Platón. (2015). *Diálogos IV, La República*. Madrid: Gredos.

Prensky, M. (2002). *Digital game-based learning*. N.Y, E.U: Mcgraw-Hill.

Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. (S. Cáliz, Ed., & E. Alemany, Trad.) E.U: Ediciones SM.

Ramos, G. (2022).

Ramos, J. &. (2008). Estrategias de recepción del texto poético para el alumnado de la ESO. *Textos entre textos. Las conexiones textuales en la formación del receptor* . Horsori, Barcelona, España.

Rangel, J. M. (2022).

Ríos, D. A. (2020). *Anti- materia*. (D. A. Ríos, Productor) Recuperado el 2021, de Un acercamiento curatorial a la visualización de datos: <https://anti-materia.org/visualizacion-de-datos>

Risco, A. (1982). *Literatura y figuración*. Madrid, España: Gredos.

Romea, C. (2003). *El impacto del discurso literario y audiovisual. La iconotextualidad como motivación del intertexto lector*. P. C. Antonio Mendoza.

Rosales, A. (22 de Julio de 2020). Tipos de narrativa en los videojuegos. Recorrido por los principales modelos narrativos. *Navi Games*.

Rosenblatt, L. M. (2002). *La literatura como exploración*. (V. Schsheim, Trad.) CDMX, México: Fondo de Cultura Económica, Espacios para la lectura.

Ruiz, G. A. (2014). Videojuegos, una narrativa en evolución: Knight Lore, Half-Life 2 y Heavy Rain como casos de estudio. Sevilla, España.

Sabina, J. (s.f.). *Frases Célebres*. Obtenido de Cultura Educativa. Literatura, artes plásticas y estéticas: https://natureduca.com/cultureduca/frases_joaquin-sabina01.php

Salas, M. D. (2012). Los videojuegos como artefactos de diseño. (i. y. Maestría en Diseño, Ed.) CDMX, México.

- Santo, A. (2016). Versos Interactivos: el encuentro entre poesía y videojuego. *Revista digital Deus Ex Machina: cuadernos de máquinas y juegos*, 0. Madrid, España: Plataforma Editorial Sello Arsgames.
- Santorelli, F. A. (28 de Junio de 2007). Videojuegos. *Mundo de poesía. Tu mundo de poesía en Internet*.
- Savater, F. (1997). *El valor de educar*. CDMX, México: Editorial Ariel.
- Secretaría de Cultura. (02 de Septiembre de 2015). *Conjugan poesía y arte en 34 obras plásticas*. Recuperado el 2020, de Gobierno de México, Secretaría de Cultura: <https://www.gob.mx/cultura/prensa/conjugan-poesia-y-arte-en-34-obras-plasticas>
- Sedeño, A. M. (s.f.). La componente visual del videojuego como herramienta educativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-7.
- SEP. (s.f.). Modelo Educativo para la Educación Obligatoria. Educar para la libertad y la creatividad. *1-LPM Sec Ciencias y tecnología*. CDMX, México.
- Serna R., R. (2016). Videojuegos y Edicación Literaria. Narrativas trasmedia en las constelaciones literarias. *Trabajo final de master*. Alicante, España: Universidad de Alicante.
- Scolari, C. A. (01 de 08 de 2013). Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación. *Homo Videoludens 2.0.*, 5. (C. A. Scolari, Ed., & O. L. Pérez, Trad.) Barcelona, España.
- Sierra, I. F. (2006). Gauditronix. *IBook*. (D. XcUiDi, Ed.) España.
- Smith, F. (1989). *Comprensión de la lectura. Análisis psicolingüístico de la lectura y el aprendizaje* (segunda ed.). CDMX, México: Trillas México.
- Schneider, L. M. (1985). El estridentismo. México 1921-1927. (primera). CDMX, México.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura. Materiales para la innovación educativa*. Barcelona, España: Grao.
- Sociólogos. (2 de marzo de 2015). *La historia del juego en la sociedad*. (R. Allain, Ed.) Recuperado el 2020, de Sociólogos; Blog de sociología y actualidad: <https://sociologos.com/2015/03/02/la-historia-del-juego-en-la-sociedad/>
- Taube, K. (2019). Los significados del jade. *Arqueología Mexicana* (133). CDMX, México: Editorial Raíces S.A de C.V.
- The Oxford English Dictionary*. (1989).

UNESCO. (2005). Leer y escribir poesía. *Las recomendaciones de poetas notables, procedentes de diversos horizontes, sobre la enseñanza de la poesía en nivel secundario*. Paris.

Urcid, S. J. (s.f.). El jaguar en el México Prehispánico. 72 marzo-abril. CDMX, México: Editorial Raíces, S.A. de C.V.

Urquijo, S. y. (1997). Adolescencia y Teorías del aprendizaje. Fundamentos. Documento Base. Mar del Plata.

V. Pontis, S. (2008). La esquemática, ciencia de la visualización del dato. como la interficie próxima al conocimiento.

Valdellós, A. (s.f.). La componente visual del videojuego como herramienta educativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-7.

Valderrama, R. J. (agosto de 2011). Videojuegos y educación, explorando aprendizajes entre adolescentes. Guadalajara, México.

Valdivia, M. B. (2016). Poesía mexicana. Una introducción para Zombis. Aguascalientes, México.

Venegas R., A. (09 de Junio de 2020). Las mecánicas como forma de interacción activa con el pasado. *Revista Presura*. Extremadura, España.

Villaurrutia, X. (1986). Xavier Virraurrutia 15 poemas. CDMX, México: Universidad Nacional Autónoma de México. Coordinación de Literatura.

Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y Lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. (M. M. Rotger, Trad.) Ediciones Fausto.

Wurman, R. S. (2001). *Angustia Informativa* (1ª edición ed.). (M. F. Castillo, Ed., & M. A. Basualdo, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Pearson Education.

Yuste, J. (25 de Octubre de 2016). *Cultura Inquieta*. Recuperado el 2020, de <https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/8551-las-mejores-frases-de-accion-poetica-y-una-breve-explicacion-sobre-el-movimiento.html>