

**III Congreso internacional sobre videojuegos y educación**

**CIVE 2015**

**Nombre del trabajo:** (De)construyendo a Caliban, en *La Tempestad* de W. Shakespeare, mediante el videojuego *Humanos Recursos*

**Autora:** Yael Alejandra Hasbani

**Referencia profesional de la autora:**

Yael Hasbani es profesora en inglés graduada del I.E.S.L.V "Juan Ramón Fernández” y se encuentra en el último tramo de la carrera del traductorado en inglés en la misma institución. Se ha especializado en la cátedra Literatura Inglesa II del I.E.S.L.V "Juan Ramón Fernández y terminó su adscripción a dicha cátedra investigando sobre *Literature of Third Places.* Posee el título de Especialista de Nivel Superior en Educación y TIC por parte del Ministerio Nacional de Educación de la Argentina. En la actualidad, se encuentra escribiendo su tesis final para la carrera de Licenciatura en inglés en la Universidad Nacional del Litoral, investigando sobre los textos interactivos y *erbódicos*. Se desempeña como docente en el nivel secundario desde hace más de 15 años y como capacitadora para ESSARP Centre desde hace 4 años. A su vez, fue docente de la cátedra Literatura Inglesa II del I.E.S.L.V "Juan Ramón Fernández durante dos años.

**Pertenencia institucional:** Universidad Nacional del Litoral- I.E.S. en Lenguas Vivas “Juan R. Fernández”- Yeshurun Tora High School

**Resumen del trabajo**:

*La literatura es un juego combinatorio*. (Aarseth, 1997)

El propósito de la presente ponencia consiste en articular el videojuego *Humanos Recursos,* desarrollado por Tiza, Papel, Byte con el personaje Caliban de la obra *La Tempestad* de William Shakespeare, mediante una secuencia didáctica pensada para la escuela secundaria para la clase de lengua extranjera. Se intentará demostrar como este videojuego brinda la posibilidad de “jugar el mensaje”, “encapsulando experiencias” (Frasca, 2008): la de la esclavitud, la trata y el abuso a semejantes. Esta concepción sobre el videojuego como texto propio de “la cultura tecnopopular” (Facer et.al, 2003, en Buckingham, 2007) que se enmarca dentro la de escuela como “lugar de negociación entre conocimientos y valor cultural” (Segal, 2012), entrará en diálogo con los preconceptos que los alumnos fueron generando en la lectura de *La Tempestad.* Siguiendo a Analía Segal (2012), se puede “proponer experiencias con videojuegos que aporten a la construcción de conceptos por parte de los alumnos que enriquezcan las ideas y representaciones que tienen en relación con un contenido dado y que pueden generar y potenciar debates en relación con temáticas que la escuela trata”. De esta forma, se intentará demostrar que la incorporación de *Humanos Recursos* servirá para fomentar una “experiencia democratizadora” (Op.cit.), en la que los alumnos podrán (de)construir a Caliban, el esclavo de Próspero, y a su vez, (re) pensar si la esclavitud es cosa sólo de cuento o del pasado, o si la realidad supera a la ficción. Por último, se plasmará como el videojuego *Humanos Recursos* es “un objeto para pensar y discutir con” (Frasca, 2001, en Segal, 2012).

(265 palabras)

**Palabras clave:**

Deconstrucción- -Humanos Recursos- Caliban- La Tempestad- cultura tecnopopular- jugar el mensaje- esclavitud