

"Videojuego y Multimodalidad: *The Last of Us* en la Formación del Futuro Profesorado de Lengua y Literatura¹".

Eugenio Maqueda Cuenca
(Universidad de Málaga)

1. Introducción

En la última década, narrativas interactivas como *The Last of Us* se han consolidado como fenómenos culturales de enorme influencia, articulando temas éticos, sociales y emocionales de gran calado entre las generaciones jóvenes (Anyó & Colom, 2021; Morales, 2022).

Sin embargo, en el contexto de la educación literaria formal, y específicamente en el currículo español y andaluz, persiste una brecha significativa en este sentido. Estos textos, los más influyentes para los jóvenes, están prácticamente ausentes en el aula.

La investigación académica sobre videojuegos y educación ha tendido a centrarse en los aspectos motivacionales, técnicos o cognitivos. Se ha prestado mucha menos atención a su capacidad para desarrollar competencias narrativas avanzadas y pensamiento ético estructurado en contextos educativos reales (Anderson, 2022). Nuestro enfoque es, por tanto, complementario: no medimos la motivación, sino la competencia en deliberación ética y literaria (Horn, 2024).

¹ Intervención en el XXVI Congreso Internacional de la Sociedad Internacional de Didáctica de la Lengua y la Literatura (2025)

2. Marco teórico

El argumento central que defenderemos hoy es que *The Last of Us* no debe entenderse simplemente como un "recurso motivacional" para el alumnado. Proponemos, y demostramos empíricamente en el proyecto que se llevó a cabo, que *The Last of Us* puede funcionar como un *dispositivo de alfabetización ética y multimodal*: un texto cultural complejo (Calafell & Kramer, 2024), cuyo análisis, cuando es pedagógicamente mediado, desarrolla competencias en el alumnado.

Para analizar un texto complejo, necesitamos un marco teórico robusto. Evitamos un enfoque singular y, en su lugar, proponemos un *modelo conceptual integrado* que articula tres pilares.

El primero es la **Narrativa y Cognición**. Entendemos la narrativa no solo como una forma de entretenimiento, sino como una *estructura cognitiva* fundamental para organizar la experiencia. Aplicamos la narratología de Genette (1972, 1983, 1991) no como una taxonomía estéril, sino como la herramienta analítica para entender *cómo* la forma (la focalización, la analepsis) (Viegas, 2024) construye el significado.

El segundo pilar es la **Ética Narrativa**. Siguiendo a Martha Nussbaum, asumimos que la ficción es un "laboratorio moral" (Nussbaum, 2016). El videojuego, al ser interactivo, amplifica esto: no solo observamos dilemas morales, sino que el jugador debe tomar decisiones y reflexionar sobre ellas. *The Last of Us* es un espacio privilegiado para la deliberación ética (Anderson, 2022; Green, 2016).

El tercer pilar es la **Alfabetización Multimodal Crítica**. Un videojuego no se "lee" como un libro (Erb et al., 2021), sino que

exige decodificar simultáneamente imagen, sonido, texto e *interacción*. Esta es la alfabetización integral necesaria para la ciudadanía digital del siglo XXI, alineada con los ODS 9 y 16.

No proponemos estos marcos de forma aislada. Proponemos un modelo donde la *alfabetización multimodal* es el contexto, la *narratología* es la herramienta analítica, y la *ética narrativa* es el objetivo formativo superior. Es importante destacar que, si bien *The Last of Us* es nuestro caso de estudio por su complejidad, proponemos este *modelo* de tres pilares como un marco transferible a otros videojuegos narrativos, cómics digitales o series transmedia.

3. Objetivos

El objetivo de nuestra investigación fue triple: (1) Analizar cómo el juego contribuye al pensamiento narrativo y ético. (2) Examinar cómo los futuros docentes integran esta narrativa en sus prácticas y el resultado de las mismas. (3) Evaluar la coherencia de estos aprendizajes con el currículo oficial andaluz y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

4. Metodología

Adoptamos un paradigma cualitativo, interpretativo, mediante un diseño de estudio de casos múltiples en modalidad de *investigación-acción*.

Nuestra intervención se produjo en el Prácticum del Máster de Profesorado de Lengua y Literatura.

Contamos con 28 docentes en formación, quienes diseñaron e

implementaron secuencias didácticas basadas en *The Last of Us* en 8 centros educativos andaluces, involucrando aproximadamente a 200 estudiantes de 3º y 4º de la ESO.

Recogimos datos a través de rúbricas narratológicas, guiones de debate ético, diarios reflexivos de los docentes en formación y entrevistas.

La robustez del estudio no radica en la *generalización estadística*, sino en la *transferibilidad y credibilidad* del modelo en un contexto real. La validez proviene de la triangulación de datos (diarios, entrevistas, artefactos) y de la saturación temática alcanzada. Analizamos cómo los futuros docentes *transfieren* esta teoría a la práctica real del aula, mediando el contenido para sus alumnos.

5. Resultados

El análisis temático de los datos reveló tres temas emergentes principales.

El primero es el **desarrollo de un metalenguaje narrativo avanzado** (Fludernik, 2009).

Los discentes no solo aprendieron la teoría de Genette, sino que la *aplicaron* para desentrañar la narrativa multimodal de *The Last of Us*. Pasaron de un conocimiento declarativo a un dominio funcional.

El videojuego se convirtió en una herramienta cognitiva para entender conceptos narratológicos abstractos, de una manera que un texto tradicional quizás no habría permitido (Johnson, 2023).

El segundo hallazgo fue la **activación del razonamiento ético estructurado**.

Tal como predijo el marco de Nussbaum, el juego funcionó como

un "laboratorio ético". El dilema final del juego generó debates de enorme profundidad. Crucialmente, el alumnado de Secundaria pasó de juicios puramente intuitivos o emocionales a articular marcos éticos argumentados.

La ficción interactiva proporcionó una distancia segura para que los adolescentes abordaran temas morales complejos, por lo que pudieron desarrollar empatía racional.

Por otra parte, y es quizás el hallazgo más importante desde el punto de vista de la formación docente: la **transferencia didáctica y la innovación curricular**.

Aquí abordamos una preocupación fundamental: el contenido violento del juego. ¿Cómo se justifica su uso? La intervención se basó en el análisis crítico de sus *consecuencias narrativas y éticas*.

Descubrimos que los futuros docentes *no se limitaron a replicar el juego*. Lo *tradujeron* a formatos pedagógicos innovadores y, fundamentalmente, *seguros*. La metodología incluyó explícitamente un "checklist de sensibilidad para clips sin violencia", para analizar la narrativa que la enmarca (Jensen, 2024).

Nuestros participantes diseñaron:

- Podcasts de análisis ético: 14.
- Vídeo-ensayos críticos 9.
- Secuencias de textos argumentativos sobre la decisión de Joel: 21.

Y lo más significativo: Dieciocho de ellos crearon tareas intertextuales, conectando los dilemas de *The Last of Us* con textos canónicos como *Antígona*, *Bernarda Alba* o el *Lazarillo*. Demostraron que el videojuego puede ser un puente útil hacia el canon literario.

Y esto, además, responde al desafío de la "brecha digital". El estudio se centra en *formar al docente* para que *medie* estos textos. Al usar clips seleccionados, podcasts y video-ensayos creados por ellos mismos, el profesorado cierra activamente la brecha de acceso dentro del aula.

Es importante destacar que estos tres hallazgos no están aislados. Nuestra matriz de co-ocurrencias y la red semántica mostraron una interconexión muy fuerte, especialmente entre "Metalenguaje" y "Ética".

Esto nos permite proponer un mecanismo explicativo.

Nuestros hallazgos sugieren una convergencia práctica entre Genette y Nussbaum: la maestría de la *forma narrativa* (el metalenguaje de Genette) no es un fin en sí mismo; es el *andamiaje cognitivo* que permite una *deliberación ética* (el laboratorio de Nussbaum) más profunda y estructurada.

6. Conclusiones

Nuestro proyecto aporta *evidencia empírica* de un modelo de formación docente que es teóricamente robusto, metodológicamente transferible y curricularmente relevante.

Demostramos que *The Last of Us* va más allá del entretenimiento; puede operar como un dispositivo didáctico integral que articula conocimiento narrativo, reflexión ética e innovación tecnológica.

Este modelo demuestra una alineación directa con las competencias del currículo andaluz de Lengua y Literatura, y contribuye activamente a los Objetivos de Desarrollo Sostenible 4 (Educación de Calidad), 5 (Igualdad de Género, mediante el análisis crítico de personajes) y 9 (Innovación).

No se trata, por tanto, de *sustituir* a *Antígona* por *The Last of Us*. Se trata de usar *The Last of Us* para ayudar a una nueva generación de estudiantes a entender *por qué Antígona* sigue siendo relevante hoy.

Referencias bibliográficas

- Anderson, K. A. (2022). Moral distress in *The Last of Us*: Moral agency, character realism, and navigating fixed gaming narratives. *Computers in Human Behavior Reports*, 5. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100163>
- Anyó, L., & Colom, À. (2021). Emotional ambivalence in *The Last Of Us*: emotions in video games, between narrative complexity and player allegiance. *Atalante*, 31, 85–102.
- Calafell, B. M., & Kramer, L. (2024). The Im(possibility) of Disability at the End of the World in *The Last of Us*. *QED*, 11(1), 109–119. <https://doi.org/10.14321/qed.11.1.0109>
- Erb, V., Lee, S., & Doh, Y. Y. (2021). Player-Character Relationship and Game Satisfaction in Narrative Game: Focus on Player Experience of Character Switch in *The Last of Us* Part II. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.709926>
- Fludernik, M. (2009). An Introduction to Narratology. *Routledge*.
- Genette, G. (1972). Discours du récit. *Seuil*.
- Genette, G. (1983). Nouveau discours du récit. *Seuil*.
- Genette, G. (1991). Fiction et diction. *Seuil*.
- Green, A. M. (2016). The reconstruction of morality and the evolution of naturalism in *The Last of Us*. *Games and Culture*

11(7-8): 745-763.

<https://doi.org/10.1177/155541201557948>

Halberstam, J. (1993). Imagined Violence/Queer Violence. *Social Text* 37: 187-201.

<https://doi.org/https://doi.org/10.2307/466268>

Higuera-Ruiz M. J.; Pérez-Rufí, J. P. (2024). Queer and Transmedia: Analysis of The Last of Us. *Icono14* 22(2).

Horn, C. J. (2024). *THE LAST OF US AND PHILOSOPHY: LOOK FOR THE LIGHT* (pp. 1-211).

<https://doi.org/10.1002/9781394221950>

Jensen, T. (2024). Necessary Violence in The Last of Us Part II. *Wiley*.

Johnson, S. M. (2023). "Go. Just take him.": PTSD and the Player-Character Relationship in The Last of Us Part II. *Games and Culture*, 18(7), 855-867.

<https://doi.org/10.1177/15554120221139216>

Morales, J. M. C. (2022). Myth and emotion in the videoludic imaginary: the emotional player in The Last of Us. *CEUR Workshop Proceedings*, 3305.

Nussbaum, M. (2016). Anger and Forgiveness. *Oxford University Press*.

Simone, G. (1999). Women in Refrigerators.

<https://lby3.com/wir/>

Spence, S. (2024). Adaptation, Violence, and Storytelling in The Last of Us. *Games and Culture*.

<https://doi.org/10.1177/15554120241238771>

Viegas, A. F. (2024). A Concise Introduction to the Study of Analepses in Video Games: Approaches and Possibilities through The Last of Us: Part II. *Game Studies*, 24(2).