



Del fandom al aula: tendiendo puentes entre prácticas vernácula y académicas

From the fandom to the classroom: bridging the gap between vernacular and academic practices

Boris Vázquez-Calvo

boris.vazquez.calvo@usc.es

Universidade de Santiago de Compostela

Los *fan studies* son un subcampo interdisciplinario de creciente interés para los Media Studies, pero también y de manera muy evidente para los estudios que observan el aprendizaje y la enseñanza en diversos contextos y desde diversas disciplinas. Los *fan studies* estudian cómo los aficionados exploran, participan y negocian su afición por algo o alguien famoso (Duffett, 2013) y recobran interés con la digitalización y la posibilidad que la red brinda a los fans de crear espacios semióticos translocales o *fandoms* (reinos de fans, en inglés) para socializar su afición (Thorne, Sauro y Smith, 2015).

Las aportaciones de este monográfico manifiestan la incipiente emergencia de los *fan studies* como campo de estudio, interesante para adecuar la práctica docente a la realidad de prácticas aficionadas del alumnado, que aprenden —y mucho— fuera del contexto escolar durante su tiempo conectados a la red. Este aprendizaje vernáculo se da principalmente mediante el juego, uno de los temas centrales de las aportaciones del monográfico, y la exploración simbólica de las afinidades que interesan a los jóvenes y que construyen sus identidades sociales. De ahí emana la importancia de integrar de una u otra manera estas prácticas vernáculas en las aulas. La exploración de las prácticas vernáculas, el diálogo con las prácticas académicas y los contextos socioculturales en que se desarrollan permiten hacer aflorar concepciones culturales sobre cómo la tecnología incide en el aprendizaje en la niñez, infancia y juventud.

Así, el elenco de aportaciones nos sugiere tres líneas de interés para la investigación que tienden puentes entre lo vernáculo, inclusive el fandom, y lo académico:

El juego como fuente de inspiración para conectar con el alumnado. Tanto Manzano León et al. (este monográfico) como Holguin Alvarez (este monográfico) nos recuentan experiencias educativas gamificadas en contextos diversos, con un punto en común: el juego une y lima diferencias en aras de una educación más justa. León et al. (este monográfico) nos presentan el proyecto *Grey Place*, que sirve para que futuros profesionales de integración social se involucren en la actividad planteada y aprendan a crear recursos educativos para alumnado con diversidad funcional. Por su parte, Holguin Alvarez (este monográfico) barre distritos educativos de Perú para observar el impacto de los proyectos de gamificación que incluyen el uso de videojuegos para desarrollo de la competencia matemática del alumnado de educación primaria, con diferencias en las variables que miden el lugar de residencia y la vivienda de residencia.

La exploración de la diversidad sociocultural en la apropiación letrada. El contexto socioeconómico de desarrollo previo del alumnado es perentorio para su apropiación de prácticas y habilidades mediadas con tecnologías, como el empleo de videojuegos para el aprendizaje de habilidades matemáticas. También sucede así en contextos en los que las diferencias de corte sociocultural enraízan con valores de prestigio asociados a la caligrafía y al manuscrito frente a las prácticas letradas mediadas por tecnologías, que se relacionan con el juego y este, con prácticas que no producen aprendizaje o distraen, como apuntan las madres de niños hispano-japoneses afincados en Barcelona estudiados por Fukukawa (este monográfico). Frente a estas actitudes negativas, los niños muestran un rico repertorio lingüístico (catalán, español, japonés, inglés) y plurialfabético en sus prácticas en línea y un uso estratégico de estas lenguas para búsquedas específicas en línea.

Cuando los jóvenes exploran al máximo sus afinidades y habilidades vernáculos, no siempre reconocidas institucionalmente, encontramos *ejemplos de prácticas letradas vernáculos que propician desarrollo letrado, lingüístico, mediático e identitario*. Este es el caso de la *fanfictioner* Cristy, que exploran Vazquez-Calvo, García-Roca y la propia *fanfictioner* Cristy, Cristina López Baez

(este monográfico). Sus escritos de *fanfiction* publicados en Fanfiction.net — una comunidad de fans en línea que leen y escriben historias alternativas y continuaciones de sus obras literarias y personajes favoritos, como Harry Potter— son una muestra del potencial didáctico del *fandom* para la educación lingüística y literaria. Cuando los docentes exploran, investigan y reconocen el valor del *fandom*, los espacios de afinidad y las prácticas vernáculas para el aprendizaje, encontramos interesantes propuestas que pretenden conectar productos vernáculos, como los videojuegos comerciales, con práctica de aula, en el caso de Serna-Rodrigo (este monográfico), también para la educación lingüística y literaria. Con Serna-Rodrigo, nos percatamos de la ubicuidad y centralidad del juego para el aprendizaje y de la importancia del videojuego, ergo de las tecnologías, para amplificar la experiencia de juego, socialización y aprendizaje en línea.

REFERENCIAS

- DUFFETT, M. (2013). *Understanding Fandom: an Introduction to the Study of Media Fan Culture*. London: Bloomsbury.
- THORNE, S. L., SAURO, S., y SMITH, B. (2015). Technologies, Identities, and Expressive Activity. *Annual Review of Applied Linguistics*, 35, 215–233. doi: <https://doi.org/10.1017/S0267190514000257> 