



DALE PLAY A LA LECTURA: LITERATURA Y VIDEOJUEGOS

Imparte María del Mar Rodríguez Zárate

Doctora en Literatura

Pontificia Universidad Católica de Chile



Inicia: 06 de septiembre de 2025



Lugar: Zoom Meetings



Horario: Sábados
11:00-12:30 hrs. [GMT-3]



Duración: 1 mes y medio
(6 sesiones)



Conocimientos previos:
Inglés básico



Precio: \$25,000 CLP

OBJETIVO:

Este curso pretende revisar la cultura y la literatura digital que ha aflorado alrededor de los videojuegos. El objetivo del curso no sólo es conocer más aspectos estéticos, culturales e históricos interesantes de la constitución de juegos virtuales que guardan relación con la literatura y viceversa, sino también poder compartir apreciaciones y reflexiones en torno a la lectura y los juegos que generen un diálogo grupal capaz de desarrollar habilidades de análisis y comprensión lectora.

Lecturas del curso



Sobre el taller/curso:

- Tras realizar el pago total del curso y confirmar tu inscripción, serás dado de alta en un chat grupal de Whatsapp donde podrás mantener comunicación directa con nosotros, recibir recordatorios y estar informado de las noticias respectivas al desarrollo del taller. También recibirás un enlace para acceder a la carpeta de Google Drive donde podrás encontrar los materiales de lectura y de apoyo correspondientes. Recuerda que, una vez realizado el pago total del curso, no podrás solicitar devoluciones, ni solicitar cambios.
- Todas las sesiones se imparten de manera online con transmisión en directo, por lo cual es importante que cuentes con un computador con buena conexión de wi-fi y acceso a la plataforma de Zoom Meetings. Scriptorium Editores no se responsabiliza por la calidad de la señal de internet del usuario y los problemas que ello pueda causar en el transcurso del taller.
- Se notifica que todas las sesiones serán grabadas. Se considerará el envío de la grabación a los participantes únicamente bajo inasistencia debidamente justificada y su acceso será limitado.
- La sesión de Zoom se abrirá 15 minutos antes del inicio del taller. Te pedimos procures conectarte con tiempo para que la sesión pueda llevarse a cabo de la forma más ininterrumpida posible.
- El cupo mínimo para este taller es de 1 a 3 participantes y el cupo máximo es de 30 participantes.



DALE PLAY A LA LECTURA: LITERATURA Y VIDEOJUEGOS

Cronograma



 <p>SESIÓN 1</p>	<p>Cuando los libros se vuelven más que Ebooks: cultura y literatura digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Bienvenida al curso y presentación introductoria sobre algunos aspectos interesantes en torno a la cultura digital y los primeros pasos de la literatura a formatos electrónicos. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Lectura previa: "Electronic literatura. Whats is it?" de Katherine Hayes
<p>SESIÓN 2</p>	<p>¿Qué es mejor el libro o el videojuego?: la influencia de la literatura en los videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Conocer algunas de las adaptaciones literarias a videojuegos, para, luego, analizar y discutir cómo fueron generadas estas adaptaciones, qué influencia tuvo el medio literario en la constitución de la jugabilidad del juego y cómo esto afecta la recepción del material literario original. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Lectura previa: "Hotel minotauro" de Domenico Chiappe y "Intimate, infinite" de Robert Yang
<p>SESIÓN 3</p>	<p>Ponle play a la lectura: narrativas transmediales y lúdicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Conocer algunos juegos literarios y literaturas transmedia lúdicas, para, luego, analizar y discutir qué es la narrativa transmedia, qué elementos de jugabilidad hacen de un objeto literario un videojuego, cuáles son sus características y qué efectos tienen en la lectura. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Lectura previa: "Ennugi" de Josh Millard y "Device 6" o "YearWalk"
 <p>SESIÓN 4</p>	<p>Cuando WhatsApp se vuelve un juego literario: el caso de los juegos ChatStory</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Conocer qué son los ChatStories: sus inicios y desarrollo, sus recursos narrativos principales y sus formatos. Al finalizar la sesión, se pretende elaborar una Chat Stories grupal breve, empleando WhatsApp. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Lectura previa: "LifeLine", "Mystic Messenger" y "A Story of a Company".
<p>SESIÓN 5</p>	<p>¿Bots desarrolladores y escritores?: El futuro de los videojuegos y la literatura digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Cierre del taller y reflexiones finales. Debatir en torno al futuro de la literatura transmedia, así como cuestionar si ello puede verdaderamente considerarse literatura como tal y qué futuro les aguarda. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Lectura previa: Selección de "Space Invaders" de Nona Fernández.

