

LA DECISIÓN DE GLORIA

MUJER Y MEMORIA

Ainara Ainzua Isturiz

**Equipo de: Ainara Ainzua Isturiz; Aránzazu Borrachero Mendivil; Cèlia Busquets
Quilis; Alejandro Peña Carbonell**

Abstract:

Mujer y Memoria es un archivo digital de acceso abierto destinado a albergar proyectos sobre memoria del franquismo desde el ángulo del género. El archivo incluye, hasta la fecha, dos proyectos: "Madres e hijas de la Transición" y "Maternidades robadas".

En esta comunicación presentaremos un proyecto didáctico digital, *La decisión de Gloria*, desarrollado a partir de los materiales del archivo con la ayuda de dos subvenciones de la Secretaría de Estado de Memoria Democrática, y el auspicio de la Asociación Pro Derechos Humanos (2023) y de "Todos los niños robados son también mis niños" (2024).

El proyecto emplea la metodología del juego digital, invitando a las jugadoras a tomar decisiones informadas por los documentos históricos, los relatos de vida y los testimonios recogidos en el archivo. Así, a través de la interlocución entre la historia, la memoria y la pedagogía, el juego aborda los temas de la reproducción bajo el franquismo, facilitando la incorporación dinámica al aula de estas áreas, generalmente ausentes de los temarios docentes.

Palabras clave: memoria; género; didáctica; pedagogía digital; historia oral.

1. INTRODUCCIÓN

Esta comunicación presenta *La decisión de Gloria*, un proyecto didáctico que surge del cruce entre la historia, la memoria y las nuevas tecnologías. El objetivo perseguido es divulgar los materiales del archivo *Mujer y Memoria* entre el alumnado de los últimos niveles de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y de Bachillerato, para acercar a las nuevas generaciones a la realidad que vivieron las mujeres en el Franquismo y la Transición.

El proyecto trata de divulgar las investigaciones históricas sobre procesos de vulneración de derechos de las mujeres bajo el franquismo, abogando por una didáctica innovadora que permita abordar problemas sociales de formas relevantes y novedosas en el aula, cuestionar las representaciones del pasado, en concreto representaciones de la mujer, y fomentar el pensamiento crítico.

Esta ponencia se estructura en esta introducción y cuatro puntos más, que servirán para: situar y contextualizar el Archivo Digital *Mujer y Memoria* (capítulo 2); para aproximarnos brevemente a la pedagogía digital o los juegos didácticos (capítulo 3); para conocer en detalle el juego *La decisión de Gloria* y el proceso de trabajo que se ha llevado a cabo (capítulo 4); y, finalmente, para explicar la ampliación del juego que se está trabajando este 2024, poniendo el foco en los bebés robados y las maternidades robadas (capítulo 5).

2. MUJER Y MEMORIA

Mujer y Memoria es un archivo digital de acceso abierto destinado a albergar proyectos sobre memoria del franquismo desde la perspectiva de género. El fin de este archivo es recoger, construir y difundir la memoria histórica de las mujeres españolas del siglo XX y, para ello, incluye dos proyectos hasta la fecha: "Madres e hijas de la Transición" y "Maternidades robadas".

Madres e hijas de la Transición española (MHTE, en adelante) es un archivo audiovisual que recoge, preserva y presenta de forma interactiva relatos de vida de mujeres españolas que se hicieron adultas y madres durante el franquismo. Sus hijas las entrevistan sobre sus vivencias de la dictadura, los cambios sociales, culturales y políticos que han vivido, y las diferencias y similitudes que perciben entre las dos generaciones¹.

¹ Esta descripción se desprende, directamente, de la web *Mujer y Memoria*, disponible en el siguiente enlace: <https://mujerymemoria.org/web/>

MTHE comenzó a recopilar relatos en 2012 y cuenta ahora con cincuenta y cinco entrevistas, cincuenta y dos están publicadas. Cada pareja participante consta de una madre española nacida antes de 1955 y su hija, nacida entre 1950 y 1980. Las hijas entrevistan a las madres sobre los cambios en la pareja, en la maternidad, en los derechos reproductivos, en la educación de la mujer, en el trabajo, en el papel de la religión..., y sobre las distintas formas de participación social y política que las madres desarrollaron durante la dictadura y la Transición².

Es un proyecto que “reivindica la importancia de la memoria social y de los métodos de la historia oral para lograr una comprensión más rica y compleja de las cuestiones de género en las transiciones políticas, ante una noción tradicional de participación política que pasa por alto las experiencias de las mujeres y las múltiples formas en que estas contribuyen a los procesos de transición política en las que también se ven afectadas” (Borrachero, 2016).

Asimismo, MTHE se propone “complementar los estudios sobre la Transición con historias de vida de mujeres, proporcionar material de archivo audiovisual que pueda beneficiar a otras disciplinas académicas y explorar nuevas posibilidades tecnológicas para la recogida y difusión de la historia oral” (*ibid.*).

Maternidades robadas, el segundo proyecto que recoge el archivo *Mujer y Memoria*, recopila testimonios audiovisuales y documentación sobre los robos de recién nacidos en hospitales públicos y privados de España durante la dictadura y los primeros años de democracia³. Es un proyecto que quiere mostrar las consecuencias de la realidad vivida entre 1939 y la década de 1990, cuando un número ingente de recién nacidos y de niños desapareció de las cárceles de mujeres, de las maternidades y de los hospitales públicos y privados de España⁴.

Como se detalla en la web del proyecto, las víctimas –madres, padres, hermanas, hermanos, hijos e hijas– describen en los testimonios del archivo su incesante búsqueda, detallan sus denuncias y peticiones de investigación, y explican su trabajo de activismo social y político. En la actualidad, en el archivo *Maternidades robadas* se albergan veinte casos de presunto robo de bebés, doce de los cuales ya están publicados y se pueden consultar⁵.

² En este caso también, la información está extraída de la web y se encuentra disponible en el link: https://mujerymemoria.org/madres_e_hijas/project

³ Así se describe en la web, accesible a través del enlace: <https://mujerymemoria.org/web/>

⁴ En este caso, el enlace que contiene la información es: https://mujerymemoria.org/maternidades_robadas/proyecto#navPanel

⁵ *Ibid*,

Por tanto, el archivo *Maternidades Robadas* recoge y cataloga los testimonios, pero también los difunde y da a conocer la lucha de las víctimas por la verdad y la justicia, y ayuda a contextualizar el robo de bebés en el Estado español en el marco de las ideologías de nación, maternidad y clase social del franquismo. Asimismo, apoya la investigación interdisciplinar sobre estas desapariciones y busca continuar explorando las posibilidades de las nuevas tecnologías en el campo de la memoria oral y los estudios de género para denunciar los casos de robos de bebés y difundir la memoria de las víctimas⁶.

Los testimonios, de formato abierto y flexible, abordan, entre otros, temas como el proceso de búsqueda; el papel de las informantes como activistas; su reflexión político-social sobre los robos de bebés; o las repercusiones de la desaparición y del proceso de búsqueda en la vida de las víctimas y en la de sus allegados. Los testimonios de las víctimas se complementan con documentos explicativos, que están descritos y anotados por las víctimas⁷.

Como veremos en los capítulos cuarto y quinto, *La decisión de Gloria* está basado en el primero de los proyectos, *Madres e hijas de la Transición española*, pero actualmente se está ampliando y desarrollando en el marco de *Maternidades robadas*. De esta forma, el archivo *Mujer y Memoria* se convierte en la base de las unidades didácticas diseñadas en el marco de la didáctica digital que se detalla a continuación.

3. DIDÁCTICA DIGITAL

Como se ha adelantado ya, el proyecto didáctico *La decisión de Gloria* utiliza la metodología del juego digital. Mediante esta metodología se pretende representar el pasado o relacionarse con discursos sobre este a través de los juegos digitales, rompiendo con la forma convencional de representar la historia (Chapman, Foka y Westin, 2017). Es un método incipiente, pero cada vez está más extendido, ya que goza de amplia aceptación entre los estudiantes, quienes ya están ampliamente familiarizados con los videojuegos, con los que han crecido (*ibid.*).

Además, esta metodología también se emplea para poner en diálogo la memoria y los juegos, explorando su potencial para difundir los relatos silenciados del pasado (Pöttsch y Sisler, 2019). En este sentido, *La decisión de Gloria* sigue la estela de otros juegos digitales, que han sido diseñados para ser introducidos en el ámbito educativo, invitando al alumnado a la reflexión histórica y a ahondar en los caminos de la memoria (*ibid.*).

⁶ *ibid.*

⁷ *ibid.*

simismo, es reseñable que *La decisión de Gloria* presenta un aspecto novedoso: la inclusión de la perspectiva de género en el campo de los denominados “juegos históricos”. Champan, Foka y Westin (2017) analizan diferentes juegos digitales que representan el pasado y concluyen que la mayoría “tienen una tendencia hacia interpretaciones y perspectivas profundamente hegemónicas del pasado, en particular en términos de género y etnicidad”.

Por desgracia, la inclusión de la perspectiva de género no es sólo un aspecto novedoso dentro de la pedagogía digital, sino que lo es en cualquier debate histórico (y científico), ya que, por norma general, las mujeres no han estado representadas en los relatos hegemónicos. Aun así, estos tres investigadores (*ibid.*) también revelan el potencial que tienen estos juegos para incluir relatos contra-hegemónicos y construir la historia desde el discurso del oprimido, esto es, para (re)construir la memoria y difundirla. Precisamente este es el punto de partida de *La decisión de Gloria*: que el alumnado se ponga en la piel de una mujer que vive en la dictadura franquista y se acerque a la historia a través de su realidad, descubriendo una historia silenciada e invisibilizada en la mayoría de los textos y materiales que se utilizan en las instituciones educativas.

Por otro lado, y siguiendo con la investigación de Pötzsch y Sisler (2019), podemos decir que *La decisión de Gloria* se acerca a la historia como documento: como veremos en el siguiente punto, este proyecto permite a las jugadoras participar activamente en un evento histórico documentado y percibirlo en primera persona. Además, también hace una aproximación a la historia como simulación, ya que recrea una narrativa histórica en la que involucra a la jugadora o al jugador como actor clave dentro de la historia (*ibid.*).

Por ello, *La decisión de Gloria* se ha confeccionado con el mayor rigor histórico posible, y desde la conciencia de que el jugador asume el marco establecido por el diseño. El diseño del juego se ha realizado buscando divulgar en el entorno educativo la memoria de las mujeres en el franquismo y la transición y, por lo tanto, huyendo de un marco simplista y masculinizado que prima dentro del mundo de los juegos históricos digitales (*ibid.*).

Así también, *La decisión de Gloria* intenta huir de los videojuegos históricos que se basan en una representación sesgada del pasado, como señala Vanegas (2020): los videojuegos que se han popularizado en los últimos años “tratan de crear una representación del ayer condicionada por sus intereses particulares inventando literariamente el pasado en lugar de situar la historia en un relato documentado con pretensión de verdad y universalidad”, con la única finalidad de “proporcionar placer y satisfacción inmediata al consumidor”.

Así, *La decisión de Gloria* construye un relato histórico basado en las fuentes primarias y en las entrevistas del archivo, que ofrecen relatos de memoria al alumnado, con el objetivo, no de convertir a las y los jugadores en consumidores irreflexivos de un producto, sino, más bien al contrario, de promover el análisis crítico de la historia y la memoria, bajo la convicción de que las aulas son el espacio idóneo para ello y aprovechando las nuevas posibilidades que ofrecen las Tecnologías de la Información.

En conclusión, los juegos digitales se presentan como una nueva posibilidad pedagógica que abre la puerta al alumnado para explorar activamente el pasado reciente, permitiendo construir memoria, a través de la documentación histórica y la difusión de relatos contra-hegemónicos en clave de género. En el proyecto que a continuación se presenta, *La decisión de Gloria*, se ha intentado utilizar estas potencialidades para acercar al alumnado un aspecto de la realidad que vivían las mujeres durante la dictadura franquista.

4. LA DECISIÓN DE GLORIA

La decisión de Gloria es la suma de los dos capítulos anteriores, ya que se trata de un juego digital desarrollado a partir de los materiales del archivo *Mujer y Memoria*, con la ayuda de dos subvenciones de la Secretaría de Estado de Memoria Democrática, y el auspicio de la Asociación Pro Derechos Humanos (2023).

Este proyecto didáctico es un juego de decisiones informadas, esto es, la persona que juega debe tomar decisiones basadas en el contexto que obtiene mediante las entrevistas y otros materiales históricos recopilados en el archivo de *Mujer y Memoria*. El formato de juego elegido está basado en el género de videojuegos conocidos como Aventura Conversacional, o Ficción Interactiva (del inglés, Interactive Fiction, abreviado IF).

En este tipo de videojuegos se presenta un contexto histórico y argumento en el que el jugador, usando comandos escritos en momentos críticos, maneja personajes e influencia la trayectoria de la historia narrada. En función de las decisiones tomadas, la historia tendrá finales distintos. Para este proyecto en particular, se utiliza una de este formato donde los comandos escritos son estáticos, y el usuario solo tiene que elegir entre distintas opciones predeterminadas. La historia a explorar tiene una estructura inmersiva de acuerdo con el contexto histórico y las experiencias del personaje que se maneja.

En este caso, la jugadora o el jugador asume el rol de Gloria Díaz Valle, una mujer madrileña nacida a finales de la década de 1940 en una familia de clase media. Gloria es un personaje

ficticio, que sirve para recrear el contexto de la época y explorar los factores políticos, socioculturales, religiosos y jurídicos que marcaban las decisiones sexuales y reproductivas de mujeres como ella. A la hora de idear el juego se apostó por un personaje que fuera ficticio porque permitía cruzar y entrelazar diversas historias que forman el archivo de mujer y memoria: la historia de Gloria está compuesta por distintos episodios extraídos de la vida de las mujeres entrevistadas, pudiendo conocerse así diversas realidades guiadas por un solo personaje.

Así, si bien se hubiera podido realizar un juego que mostrara la vida de una persona real, el equipo optó por este método más flexible, que además permitía introducir la variable de las decisiones informadas: al entrecruzar diversas historias de vida se obtienen diferentes salidas a un mismo problema, mientras que si el juego se hubiera construido sobre la vida real de una de las mujeres del fondo, el resultado sólo podría haber sido uno, reconstruyendo el relato que la mujer escogida hubiera vivido.

Asimismo, se apostó por una mujer nacida en Madrid y en una familia de clase media porque son variables que permitían explorar un abanico más amplio de opciones. Por poner un ejemplo, el acceso a métodos anticonceptivos no era el mismo en un entorno urbano que en uno rural; y tampoco era lo mismo para una persona de clase obrera sin apenas recursos que para una mujer que pudiera tener una cierta comodidad económica y pudiera disponer de contactos en su entorno. Somos conscientes de que esta elección deja fuera la realidad de muchas mujeres de otras clases sociales y otros entornos rurales o de ciudad pequeña, y así lo

La persona que juega, como ya se ha explicado, se pone en la piel de Gloria y actúa en su nombre, asumiendo el contexto de Gloria como si se tratara del suyo. Para ello, el juego desarrolla una narrativa histórica que contextualiza a la persona que juega y, conforme la historia avanza, le hace elegir entre diferentes opciones que marcarán el devenir de la vida de Gloria. Por tanto, los jugadores no llegarán siempre a las mismas conclusiones, pues el juego varía dependiendo de las decisiones escogidas.

La temática principal de este juego es la salud reproductiva, esto es, las decisiones a las que se enfrenta el jugador son relativas a las relaciones sexuales, el aborto clandestino o el uso de métodos anticonceptivos, entre otros.

De esta manera, *La decisión de Gloria* se erige como un relato contrahegemónico, que quiere acercar al alumnado no a la historia de mujeres extraordinarias –que son las que popularmente

han llegado a ser conocidas—, sino a la historia cotidiana de las “mujeres normales”.

Además, siendo el público al que se dirige el juego un público adolescente, el equipo consideró que esta temática podría resultarles más interesante que otras y captar fácilmente su atención. Así también, los juegos digitales pueden ser un método que permita hacer pedagogía sobre contenidos que a menudo no se abordan en el aula por estar asociados a tabús sociales.

Por otro lado, y aunque la protagonista de la historia es Gloria, también es destacado el papel de Eduardo, su pareja, que se beneficia de los privilegios y de la autoridad que el franquismo otorgaba a los hombres. Esto posibilita entender el rol de “sexo débil” que se le asignaba a la mujer en la sociedad, junto a las estrategias de supervivencia y de lucha que desarrollaban las mujeres en oposición a dicho rol.

Así, conforme la persona que juega va tomando decisiones, la vida de Gloria avanza y se van exponiendo las dificultades a las que se enfrentaban las mujeres durante la época franquista, lo que enfrenta al jugador a una serie de preguntas: ¿Qué pasaba si una mujer se quedaba embarazada fuera del matrimonio? ¿Qué opciones de anticoncepción existían y cómo se accedía a ellas? ¿El aborto era una realidad? ¿Cómo se accedía a él? ¿Qué consecuencias tenía?

De esta forma, la persona que juega, a través de la narrativa y de los documentos de apoyo (ya sean vídeos de los relatos de vida recogidos en el archivo MTHE, legislación, imágenes o documentos de época, artículos académicos...) va adquiriendo conocimiento activo. Además, también se familiariza con las fuentes de la época (fuentes orales, archivos, legislación...) y desarrolla empatía con el personaje, lo que le aproxima de una forma diferente a la historia.

Este juego se ha desarrollado desde la convicción de que el alumnado puede tomar decisiones autogestionadas, sin ser infantilizado. Se busca un rol activo del alumnado, que se acerque a la historia como realidad vivida que se proyecta en el presente. Como se ha comentado, las decisiones determinan la historia de Gloria, por lo que todos los alumnos no recorrerán el mismo camino, pudiendo comparar después las consecuencias de las decisiones tomadas y obtener una mirada más amplia de la situación de las mujeres bajo el franquismo.

Desarrollar este juego tuvo algunas dificultades conceptuales, empezando por la elección de la protagonista, Gloria. Como se ha adelantado, se escogió una mujer madrileña y de clase media porque permitía un mayor abanico de decisiones, aunque también es cierto que invisibiliza las memorias de otras mujeres, como las de las clases populares, las de las zonas rurales o incluso de las que sufrieron la represión franquista de primera mano.

Por tanto, queda en manos del profesorado que vaya a pilotar el juego esta explicación que sitúe a Gloria en su contexto y que evite la generalización de su situación a todas las mujeres que vivieron durante la época franquista, independientemente de su clase social y de su entorno rural o urbano. Aun así, en ciertos momentos del juego, el texto reflexiona sobre un resultado de una decisión desde el contexto de los privilegios de clase de la protagonista, conscientes de esta contradicción generada.

La elección de los materiales mostrados también fue un reto: existe mucha documentación de época, y muchas de las mujeres entrevistadas en el archivo tienen relatos de vida similares respecto a la salud sexual y reproductiva. Estos materiales tenían que ser un apoyo a la narrativa, por lo que no podían ser demasiados ni demasiado densos, aunque no se quería, tampoco, infantilizar al alumnado. Para solventar este problema, se ha optado por resaltar los párrafos que tienen la información más determinante, lo que permite obtener una respuesta a partir de una lectura rápida. Además, al resaltar el texto, se permite la lectura completa del resto del material, posibilitando al alumnado que así lo quiera a indagar en mayor profundidad. Conforme se pilote el juego se valorará si los materiales mostrados son suficientes y pertinentes y se irán modificando si fuera necesario.

Igualmente, el diseño de las decisiones también fue una dificultad: algunas de las decisiones que muestra el juego sí dependían de las mujeres, pero, otras no, por ejemplo, quedarse o no embarazada no es algo que se pueda decidir, sino que entra un factor probabilístico de azar. Por esta razón, algunas de las partes del juego presentan aleatoriamente una opción u otra, mientras que en otras partes la persona que juega tiene que decidir entre dos o más opciones. Otras decisiones dependían de la colaboración de la pareja, o de los recursos accesibles o la seguridad del entorno.

Por último, la evaluación también ha supuesto una dificultad: ¿Cómo se evalúa al alumnado que ha jugado? El hecho de que un alumno tome decisiones “menos comunes” no significa que esa opción no fuera real. Si hiciéramos esa asunción estaríamos borrando de la historia numerosas narrativas de resistencia, de las mujeres que no se adecuaron a la norma general. Este reto todavía está pendiente de ser resuelto, y se entiende que el pilotaje del juego será un buen punto de partida para abordarlo.

Actualmente, *La decisión de Gloria* es una prueba piloto, que se encuentra en fase inicial. Se ha diseñado un plan conjuntamente con el Instituto Navarro de la Memoria, del Gobierno de Navarra, para introducir el juego didáctico en las aulas de las escuelas pertenecientes al

programa *Escuelas con Memoria/Memoria duten Eskolak*. Este programa se basa en una didáctica innovadora de las ciencias sociales, por lo que *La decisión de Gloria* tiene cabida en él. Además, también se contempla, una vez realizado el pilotaje, la expansión del juego a los centros adscritos a la “Red Memoria”, a través del trabajo conjunto con sus coordinadores.

5. LA AMPLIACIÓN DEL JUEGO: MATERNIDADES ROBADAS

La decisión de Gloria nació para desarrollar en una Unidad Didáctica el proyecto *MHTE*, tal y como se ha mencionado. Este 2024 se ha planteado la ampliación del juego, de forma que desarrolle también el proyecto *Maternidades Robadas*. Esta ampliación del juego cuenta con la ayuda de una subvención de la Secretaría de Estado de Memoria Democrática, así como el auspicio de la Asociación Todos los bebés robados son también mis niños.

La lógica que sigue la ampliación del juego es la misma que *La decisión de Gloria*: crear un juego digital que se base en la toma de decisiones del alumnado, que deberá apoyarse en los materiales y documentos que contiene el archivo del proyecto *Maternidades Robadas*. Así, el alumnado conocerá casos reales de robos de bebés en el estado español, y se situará en la piel de estas personas.

El relato construido en el juego, que será una simulación histórica basada en los casos reales que contiene el archivo, permitirá la adquisición de conocimiento activo por el alumnado, que conocerá, situándose como protagonista de la historia, este fenómeno reciente de la historia. Este juego, aunque ideado, todavía está en fase de desarrollo, por lo que todavía no cuenta con un relato definido que pueda exponerse aquí. No obstante, sí se puede destacar que, para su desarrollo, se está ampliando el archivo de *Maternidades Robadas*, incluyendo nuevos casos y nueva documentación que servirá de apoyo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Borrachero Mendívil, A. (2016). Madres e Hijas de la Transición Española. En: *Historia, Antropología y Fuentes Orales*, vol. 49.

Chapman, A.; Foka, A.; y Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies? En: *Rethinking History*, vol. 21, nº 3, pp. 358-371.

Díaz, R. (11/01/2021). El pasado: las reglas del juego. *Revista El Salto*. Disponible en: <https://www.elsaltodiario.com/memoria-historica/pasado-reglas-juego-videojuegos-historia>

Pöttsch, H. y Sisler, V. (2019). Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 3889: Assassination. En: *Games and Culture*, vol. 14 (1), pp. 3-25.

Venegas, A. (2020). El videojuego histórico como forma de memoria. En: *Revista de historiografía (RevHisto)*, nº 34, pp. 347-368

Web de Mujer y Memoria: <https://mujerymemoria.org/web/>