



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura

**La ficción interactiva como herramienta para desarrollar
habilidades de escritura creativa en los estudiantes
de décimo grado de Educación General Básica**

**Trabajo de Integración Curricular,
previo a la obtención del título de
Licenciada en Pedagogía de la
Lengua y la Literatura**

AUTORA:

María Isabel Jiménez Quille

DIRECTOR:

Lic. Paul Fernando Chimbo Torres, Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

Educamos para Transformar

Certificación

Certificación

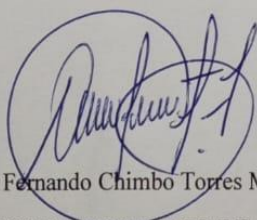
Loja, 24 de septiembre de 2024

Lic. Paúl Fernando Chimbo Torres Mg. Sc.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y he orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Titulación denominado: **La ficción interactiva como herramienta para desarrollar habilidades de escritura creativa en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Pedagogía de la Lengua y la Literatura**, de autoría de la estudiante **María Isabel Jiménez Quille**, con cédula de identidad Nro. **1150533980**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo su presentación para su respectiva sustentación y defensa.



Lic. Paúl Fernando Chimbo Torres Mg. Sc.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **María Isabel Jiménez Quille**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales por el contenido. Adicionalmente, acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de identidad: 1150533980

Fecha: 14 de octubre de 2024

Correo electrónico: maria.i.jimenez.q@unl.edu.ec

Teléfono: 0988867913

Carta de autorización por parte de la autora para consulta, reproducción parcial o total y publicación electrónica del presente Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **María Isabel Jiménez Quille**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **La ficción interactiva como herramienta para desarrollar habilidades de escritura creativa en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica**, como requisito para optar al título de **Licenciada en Pedagogía de la Lengua y la Literatura**, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, al vigésimo cuarto día del mes de julio del dos mil veinticuatro.

Firma:



Autor: María Isabel Jiménez Quille

Cédula: 1150533980

Dirección: Catamayo – Loja

Correo electrónico: maria.i.jimenez.q@unl.edu.ec

Teléfono: 0988867913

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Paul Fernando Chimbo Torres, Mg. Sc.

Dedicatoria

Dedico esta tesis principalmente a Dios, quien es mi guía en cada adversidad de la vida y no ha permitido que me rinda. A mi familia, que con su amor incondicional ha sido mi refugio y mi mayor fortaleza. A mis padres, en especial a mi madre, Rosa Margarita Quille Sarango, por brindarme su apoyo y confianza en cada momento de mi carrera universitaria. A mis hermanos y hermanas, que han sido parte de este arduo trabajo, y en especial a ti, hermana Katherine, que me miras desde el cielo. Sé que, aunque no estés físicamente aquí, tu presencia me acompaña. Este logro también es tuyo.

A todos quienes creen en mis sueños, incluso cuando yo dudaba, les dedico este logro con todo mi corazón.

María Isabel Jiménez Quille

Agradecimiento

Mi gratitud a la Universidad Nacional de Loja, de forma especial a la Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación y a la Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura por haberme abierto las puertas para formarme profesionalmente. Agradezco a Paul Fernando Chimbo Torres Mg. Sc. por su orientación y sabiduría, por su acertada dirección y paciencia durante la elaboración de mi trabajo de titulación. Gracias también a los profesores de la Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura que contribuyeron a mi formación profesional, sin ellos nada de esto sería posible.

A mis amigos, especialmente Isma, Yetsabeth y Cintia, cuya compañía y aliento hicieron los días más llevaderos y las noches de trabajo menos pesadas. A mis compañeros de generación, por su apoyo fundamental, siempre valoraré cada momento compartido en las aulas. A mi novio, cuyo amor y motivación me impulsaron a seguir incluso en los momentos más difíciles. ¡A todos las más maravillosas gracias!

María Isabel Jiménez Quille

Índice de contenido:

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Autoría.....	iii
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenido:.....	vii
Índice de tablas:.....	viii
Índice de anexos:.....	ix
Índice de figuras:.....	ix
1. Título.....	1
2. Resumen.....	2
Abstract.....	3
3. Introducción.....	4
4. Marco Teórico.....	6
4.1. Antecedentes de estudio.....	6
4.2. La escritura.....	7
4.2.1. <i>Proceso para desarrollar la escritura</i>	8
4.3. Escritura creativa.....	9
4.3.1. <i>Habilidades de la escritura creativa</i>	10
4.3.2. <i>¿Cómo desarrollar la escritura creativa?</i>	11
4.4. Texto narrativo.....	11
4.4.1. <i>Estructura Narrativa Aristotélica</i>	12
4.4.2. <i>Elementos de la Narración por Mieke Bal</i>	13
4.5. Cuento fantástico: estructura, elementos y características.....	14
4.5.1. <i>Propiedades del texto: coherencia y cohesión</i>	15
4.6. El Currículo.....	18
4.6.1. <i>Currículo Nacional Obligatorio del área de Lengua y Literatura</i>	18
4.7. Secuencia didáctica.....	19
4.7.1. <i>Estructura de la secuencia didáctica</i>	19
4.8. La Ficción Interactiva.....	20
4.8.1. <i>Ficción interactiva para enseñar a escribir</i>	21

4.8.2. <i>La narrativa de ficción interactiva</i>	22
4.9. El Librojuego.....	22
4.9.1. <i>Pasos para crear un librojuego</i>	23
5. Metodología.....	24
5.1. Enfoque de investigación.....	24
5.2. Diseño de investigación.....	24
5.3. Proceso metodológico.....	24
5.4. Técnicas e instrumentos.....	32
5.4.1. Secuencia didáctica.....	32
5.4.2. Entrevista semiestructurada.....	35
5.5. Población o muestra.....	36
5.6. Recolección de datos.....	37
6. Resultados.....	38
6.1. Aplicación de secuencia didáctica para la producción de ficción interactiva por medio de la plataforma librojuegos.....	38
6.2. Contraste del diagnóstico inicial y el producto final.....	39
6.3. Texto de ficción interactiva.....	42
6.3.1. Características textuales.....	43
6.3.2. Coherencia.....	44
6.3.3. Cohesión.....	49
6.3.4. Elementos Narrativos.....	56
6.4. Experiencia de los estudiantes al utilizar la plataforma librojuegos.....	58
7. Discusión.....	66
8. Conclusiones.....	70
9. Recomendaciones.....	72
10. Bibliografía.....	75
11. Anexos.....	77

Índice de tablas:

Tabla 1. <i>Distribución del tiempo de la secuencia didáctica</i>	28
Tabla 2. <i>Actividades Propuestas en la Secuencia Didáctica</i>	28
Tabla 3. <i>Escala de calificación</i>	33

Tabla 4. <i>Rúbrica para evaluar la coherencia, cohesión y elementos narrativos</i>	34
Tabla 5. <i>Contraste de resultados de intervención didáctica</i>	40
Tabla 6. <i>Estructura de los textos de ficción interactiva</i>	44
Tabla 7. <i>Respuestas de entrevistas semiestructuradas</i>	57
Tabla 8. <i>Transcripciones de textos interactivas</i>	102

Índice de anexos:

Anexo 1. <i>Resultados de la encuesta de investigación de campo</i>	77
Anexo 2. <i>Instrumentos de recogida de datos de la secuencia didáctica</i>	79
Anexo 3. <i>Trascripciones de las entrevistas semiestructuradas</i>	83
Anexo 4. <i>Autorizaciones de los padres de familia para las entrevistas</i>	96
Anexo 5. <i>Transcripciones de los textos de ficción interactiva</i>	102
Anexo 6. <i>Certificado de traducción del resumen</i>	102

Índice de Figuras:

Figura 1. <i>Texto de ficción interactiva creado por estudiantes</i>	43
Figura 2. <i>Primera pregunta: ¿Has leído o creado textos dentro de la plataforma libro juegos o una aplicación parecida?</i>	77
Figura 3. <i>Segunda pregunta: ¿Te gustaría leer cuentos a través de la plataforma libro juegos?</i>	77
Figura 4. <i>Tercera pregunta: ¿Te gustaría aprender a escribir cuentos fantásticos por medio de la plataforma libro juegos?</i>	77
Figura 5. <i>Consentimiento participante 1</i>	96
Figura 6. <i>Consentimiento participante 2</i>	97
Figura 7. <i>Consentimiento participante 3</i>	98
Figura 8. <i>Consentimiento participante 4</i>	99
Figura 9. <i>Consentimiento participante 5</i>	100
Figura 10. <i>Consentimiento participante 6</i>	101

1. Título

La ficción interactiva como herramienta para desarrollar habilidades de escritura creativa
en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica

2. Resumen

La educación tiene el desafío de adaptarse a las nuevas formas de lectura y escritura en línea, por ello surge la necesidad de fomentar la alfabetización digital y multimedia en los centros educativos del país. Este estudio evalúa a la plataforma librojuegos (<https://bookgame.me>) con el fin de desarrollar habilidades de escritura creativa en estudiantes de décimo grado. Para ello, se diseñó una secuencia didáctica centrada en la producción de ficciones interactivas. A través del análisis de los textos producidos, se examinaron aspectos como coherencia, cohesión y elementos narrativos, también se recopilaron datos cualitativos, mediante entrevistas, para identificar sus experiencias y percepciones durante el proceso creativo. Los resultados obtenidos muestran un impacto positivo en el desarrollo de habilidades, un notable incremento en la construcción de historias coherentes, así como la correcta utilización de elementos narrativos e interactivos. Los participantes demostraron mayor habilidad para mantener la cohesión en sus textos, así como para lograr mayor fluidez y extensión al crear historias con la estructura aristotélica. A través de las entrevistas, se confirmó el impacto positivo de trabajar con la plataforma librojuegos, herramienta digital que resultó ser atractiva y motivadora para estimular la imaginación y hacer de la escritura creativa un ejercicio lúdico. En conclusión, se demuestra que la integración de la plataforma librojuegos al salón de clase, favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura creativa y ofrece a centros educativos nuevas formas de involucrar a los estudiantes con las nuevas tecnologías.

Palabras clave: *Ficción interactiva, herramienta digital, librojuego (gamebook), escritura creativa, alfabetización digital*

Abstract

Education faces the challenge of adapting to the new forms of online reading and writing; thus, creating a need to promote digital and multimedia literacy in the country's educational institutions. This study evaluates the bookgame platform (<https://bookgame.me>) to develop creative writing skills in tenth-grade students. For this purpose, a didactic sequence focused on the production of interactive fiction texts was designed. By analyzing the texts that the students produced, aspects such as coherence, cohesion, and narrative elements were examined. Also, qualitative data was collected through interviews to identify students' experiences and perceptions during the creative process. The results indicate a positive impact on skill development, with a notable improvement in constructing coherent stories, and correctly using narrative and interactive elements. Participants demonstrated a greater ability to achieve cohesion throughout their texts, as well as achieving greater fluency and the capacity to produce longer texts when creating stories using the Aristotelian structure. The interviews support the positive impact of the gamebook platform, a digital tool that ended up being both attractive and motivating to stimulate the participants' imagination and make creative writing a ludic activity. In conclusion, it can be demonstrated that applying the gamebook platform in the classroom favors the teaching and learning process of creative writing, offering schools new ways to engage students with the latest technological tools.

Keywords: *creative writing, digital literacy, digital tools, gamebook, interactive fiction.*

3. Introducción

Los docentes desempeñan un papel fundamental en la práctica de la lectura y la escritura, también es tarea de ellos aplicar enfoques pedagógicos creativos y motivadores que animen a sus educandos a desarrollar estos hábitos. Carrillo (2017) opina que “La lectura al igual que la escritura son instrumentos de aprendizaje en el nivel medio superior debido a que lo que más utilizan los estudiantes para aprender son resúmenes, mapas conceptuales, cuadros sinópticos entre otros” (Conclusiones, párrafo 2). La escritura es una habilidad fundamental en la comunicación humana y en numerosos aspectos de la vida, incluida la educación, y es esencial para expresar ideas, compartir información, comunicar pensamientos y emociones, y documentar conocimientos.

Cassany en una entrevista señala que las formas de leer y escribir son diversas, no solo hay que centrarse en el libro, sino entender que la computadora u otras formas audiovisuales son otra manera de incluir la lectura y escritura ampliando las posibilidades y desafíos de la alfabetización en la sociedad moderna (Andrade, 2012). En este contexto, la educación enfrenta el desafío de adaptarse a estas nuevas formas de lectura y escritura, para ello es esencial que los centros educativos fomenten la alfabetización digital y multimedia, permitiendo a los participantes no solo consumir, sino también producir y compartir contenidos de manera interactiva. Esto implica capacitar a los estudiantes en habilidades como la creación de contenido en línea, la comunicación digital, la crítica de medios y la comprensión de las nuevas dinámicas de la información en la era digital (Amador-Baquirol, 2018).

Por este motivo, se ha vuelto indispensable el uso de ciertas plataformas digitales audiovisuales que han tenido auge gracias al enfoque lúdico y educativo que se les ha dado, es el caso de la ficción interactiva que, según Rodrigo y Fandos (2013) es un método narrativo no lineal que integra al participante a la historia haciendo que tome decisiones en determinados espacios críticos y cuya consecuencia provoca uno u otro desenlace. Para este proceso es posible emplear todos los productos de medios audiovisuales a nuestra disposición como libros, vídeos, narraciones orales, entre otras. La plataforma librojuegos cumple con este formato de acuerdo a Barceló (2020), quien argumenta que la ficción interactiva puede utilizarse también para referirse a versiones digitales o impresas de producciones literarias que no se leen de forma lineal, y son conocidas como «librojuegos» (*gamebooks*), en el cual el lector tiene una participación en el texto.

El profesor debe salir del modelo tradicional y emplear nuevas estrategias que involucren la tecnología, con el único fin de lograr el aprendizaje significativo del alumno. “Se aprende de verdad lo que se vive, lo que se recrea, lo que se reinventa y no lo que simplemente se lee y se escucha. Solo hay un verdadero aprendizaje cuando hay proceso; cuando hay autogestión de los educandos” (Aperici y Silva, 2012, p.7). Por esta razón, se ha encontrado oportuno utilizar la plataforma digital librojuegos como medio para que el estudiante desarrolle sus habilidades en escritura creativa de manera interactiva y participativa.

Álvarez y Romero (2019) concluyen que, mediante la práctica de la escritura creativa, el estudiante no solo logra desarrollar habilidades gramaticales y discursivas, sino que también fomenta su capacidad de creación, amplía sus horizontes y potencia su imaginación. A esto también se suma la importancia que ocupa este tipo de escritura desde la labor docente, por la importancia que tiene en el currículo. Por eso es importante integrar una nueva forma de enseñanza que desarrolle habilidades de escritura creativa que se justifica dentro del Currículo Nacional (2016), en el área de Lengua y Literatura de Educación General Básica, en el Bloque de Literatura, ya que se contempla la escritura creativa como medio para la composición de textos.

Además, esta investigación demuestra que los estudiantes son capaces de utilizar la plataforma librojuegos dentro del proceso educativo; esta necesidad se evidenció en los resultados obtenidos en una investigación de campo previa, la encuesta fue aplicada a los jóvenes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “El Tambo”, y se pudo constatar que el 100% de ellos desea trabajar, educativamente, con la plataforma libro juegos. Por lo tanto, se ha planteado el siguiente objetivo general:

Evaluar el uso de la plataforma libro juegos para desarrollar habilidades de escritura creativa en estudiantes de décimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “El Tambo” del cual se desprenden tres objetivos específicos:

- Diseñar una secuencia didáctica que permita la producción de ficciones interactivas por medio de la plataforma libro juegos
- Analizar los textos de ficción interactiva producidos desde las características textuales de coherencia, cohesión y elementos narrativos
- Identificar las percepciones de los estudiantes al crear ficciones interactivas por medio de la plataforma libro juegos

4. Marco Teórico

4.1. Antecedentes de estudio

En el artículo de Amador-Baquiro (2018) de la *Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela* se indaga sobre los grados de interactividad alcanzados por alumnos de colegios de Bogotá al producir *narrativas transmedia*. La metodología que se utilizó es la etnografía convencional y online. El análisis fue realizado desde dos planos, el estilo de comunicación y el tratamiento de contenidos. El primero explora los roles del profesor y el alumno en torno a la enseñanza. Comprende cómo se resuelve la comunicación, en lo que sería la codificación y decodificación, alrededor de las narrativas transmedia. El segundo se centra en el contenido que trabaja el docente y los estudiantes para generar un proceso de aprendizaje y analiza este mismo contenido para saber si pueden ser intervenidos. Esta investigación exploró el potencial de la tecnología digital y las narrativas transmedia para mejorar las habilidades de construcción narrativa. Se comprobó que los alumnos eran capaces de crear una escritura analógica complementada con imágenes digitales procedentes de la web. Esta interrelación de elementos permitió a los alumnos no ser sólo receptores pasivos de la historia, sino convertirse en protagonistas (Amador-Baquiro, 2018).

El presente estudio titulado *El uso de videos interactivos como herramienta para la escritura creativa. Experiencia en 5º de primaria* de Torres-Navarro (2018) examina cómo los recursos multimedia, particularmente los videos interactivos, pueden fomentar la escritura creativa en los estudiantes de quinto año de primaria. El objetivo principal es determinar si estos materiales son adecuados para mejorar la creatividad narrativa en este grupo de estudiantes. Para lograrlo, se creó un entorno de aprendizaje que incorpora el uso de videos interactivos como parte integral del proceso de escritura creativa. Este método surge de la observación de que los estudiantes están mostrando un creciente interés en propuestas educativas que utilizan herramientas digitales. El producto final de esta propuesta consiste en la creación de un librojuego digital mediante la creación y exhibición de videos interactivos a través de la aplicación Powtoon y la plataforma Youtube. Los hallazgos de este estudio establecen que los videos interactivos son una herramienta muy útil para fomentar la escritura creativa en la educación primaria.

La investigación de del Moral, Villalustre y Neira (2016) *Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado* explora el potencial educativo de los relatos digitales, una técnica narrativa que integra de

manera creativa información multiformato y herramientas tecnológicas para comunicar ideas de manera efectiva. El estudio evaluó el nivel de competencia comunicativa, narrativa y digital de estudiantes del Grado de Maestro de Primaria después de participar en una experiencia de creación colaborativa de relatos digitales. Para ello, se utilizó una rúbrica compuesta por 28 indicadores, distribuidos entre competencias comunicativas (12), narrativas (6) y digitales (10).

Se emplearon programas específicos como Xtranormal-3D Storytelling Online Movie Maker para la creación de animaciones en 3D, que permitió a los estudiantes elaborar relatos digitales complejos. A pesar de que los estudiantes mostraron gran destreza con las tecnologías, cerca de un tercio presentó niveles medios o bajos en competencia comunicativa, especialmente en la adaptación y elaboración del guion escrito, así como en la dicción y expresividad al locutar diálogos. El estudio concluye que, aunque los universitarios actuales tienen un alto nivel de competencia digital, aún existen desafíos significativos en la competencia comunicativa y narrativa. Estas limitaciones subrayan la necesidad de implementar acciones correctoras que mejoren estas competencias en la formación docente, como el análisis y creación de relatos audiovisuales, la transformación de cuentos y la narración de historias que fomenten la expresión y comunicación efectiva.

4.2. La escritura

La escritura es vista como una habilidad compleja que se desarrolla a lo largo del tiempo, influenciada por el entorno social y cultural. Es decir que conforme va avanzando la sociedad adquirimos nuevos conocimientos y podemos desarrollarlos a través de la escritura. Por tanto, escribir va más allá de conocer el alfabeto, saber unir letras o tener la capacidad de firmar un documento. “Escribir es un proceso; el acto de transformar pensamiento en letra impresa implica una secuencia no lineal de etapas o actos creativos” (Cassany, 1993, p.12). Esto implica la destreza de comunicar información de manera coherente y precisa, de modo que sea comprensible para quienes la lean.

Para que un escritor pueda elaborar bien un texto según Cassany (1988, como se citó en Krashen, 1984) sostiene que las habilidades que debe desarrollar son la competencia; el saber y la actuación; el saber hacer. Por consiguiente, la expresión escrita puede considerarse como la combinación acertada de estos dos elementos. Es esencial que el escritor conozca el código escrito, lo que incluye la comprensión de las reglas lingüísticas de la lengua, como la gramática, la coherencia y la variedad de la diversidad sociolingüística. Una vez que el escritor haya adquirido estos conocimientos, habrá obtenido el código escrito.

El lenguaje oral puede parecer más natural y espontáneo que el escrito, que requiere más análisis y revisión. Sin embargo, incluso el lenguaje oral debe modificarse para representar con precisión la realidad a través de las palabras. Los símbolos alfabéticos deben utilizarse para transcribir gestos, sonidos e intenciones en un significado coherente cuando se utiliza el lenguaje escrito, que también requiere modificaciones para lograr dar un significado completo a lo que se quiere decir a través del texto (Valery, 2000). Asimismo, no podemos dejar de lado la afirmación que para que exista un buen proceso de escritura, primero deberá haber comprensión lectora por parte del individuo que va a escribir pues es parte del proceso de obtención del código escrito que se supone que un escritor debe tener. Es por eso, que todo buen lector es un buen escritor (Cassany, 1988).

Por todo lo antes mencionado, resulta de vital importancia el aprendizaje de la escritura que permite reelaborar lo que ya hemos leído darle una nueva perspectiva, logrando ir en contra del conformismo y la uniformidad (Álvarez, 2009). A fin de garantizar que los estudiantes desarrollen destrezas de escritura, es importante dar prioridad al proceso de escritura en los cursos en los que la escritura es un componente clave. Este proceso es complejo y requiere un profesor que se dedique a enseñar a escribir con eficacia. Por lo tanto, es esencial proporcionar a los estudiantes la oportunidad de perfeccionar su escritura y mejorar su producto.

4.2.1. Proceso para desarrollar la escritura

Cassany (1988) en su libro *Describir el escribir* propone el proceso de escritura en tres procesos mentales de escritura: planificar, redactar y examinar.

Planificar. En el proceso de planificación los escritores forman una representación mental de las informaciones que contendrá el texto. Esta representación es muy abstracta. No es necesariamente un esquema completo y desarrollado. En algunos casos, una palabra clave puede representar una cadena completa de ideas. Además, no es preciso que sea verbal: puede ser, por ejemplo, una imagen visual. La elaboración de esta representación contiene tres subprocesos: generar ideas, organizarlas y formular objetivos.

Redactar. En este proceso el escritor transforma las ideas que tiene en lenguaje visible y comprensible para el lector. La representación del texto que ha generado y organizado el proceso de planificar puede tener formas muy distintas: puede contener elementos no verbales como imágenes o sensaciones, tener una estructura muy alejada de la cadena lingüística (puede ser tridimensional o polimórfica) o ser una compleja cadena de relaciones entre elementos diferentes, procedentes de distintos campos, que se resiste a encajar en un solo plano. Incluso en el caso de que esta representación mental contenga ideas formuladas con signos lingüísticos,

esta formulación nunca estará lo suficientemente elaborada como para satisfacer las exigencias de los textos comunicativos. Por lo tanto, el escritor tendrá que convertir esta entidad en lenguaje escrito, inteligible y comprensible para el lector. El proceso de redactar se encarga de esta labor. Expresa, traduce y transforma estas representaciones abstractas en una sola secuencia lineal de lenguaje escrito.

Examinar. En el proceso de examinar los autores deciden conscientemente releer todo lo que han planificado y escrito anteriormente. Por lo tanto, no sólo se examinan las ideas y las frases que se han redactado, sino también todos los planes y objetivos que se han elaborado mentalmente. El examen puede tener distintas finalidades: puede ser un punto de partida para modificar los planes anteriores o para generar nuevas ideas y también puede ser una evaluación o una revisión del texto. Este proceso se compone de dos subprocesos: la evaluación y la revisión. En el primero, el autor valora lo que ha hecho, comprueba que el texto responda a lo que ha pensado, a las necesidades de la audiencia, etc. En el segundo, el autor modifica algunos aspectos del texto escrito o de los planes, los corrige siguiendo distintos criterios (pp. 125-127).

Por otro lado, Castelli y Beke (2007, como se citó en Kaufman, 1994) sugiere las siguientes pautas metodológicas para el desarrollo de esta habilidad:

- Todas las actividades de escritura deberán seguir las etapas de planificación, textualización y revisión.
- Los objetivos de las tareas de escritura debían surgir de los propios estudiantes.
- Los escritos debían tener un destinatario común, establecido por el grupo.
- Las actividades de escritura debían propiciar la producción de una diversidad de tipos y géneros de texto.
- El portafolios debía ser utilizado como procedimiento para la evaluación con el fin de monitorear y supervisar el progreso de los estudiantes.
- El trabajo de grupo, la cooperación entre pares y las entrevistas de escritura debían integrarse a la evaluación (p.3).

Estas pautas y otro tipo de actividades fueron aplicadas a estudiantes para desarrollar sus habilidades de escritura, aunque fueron 48 horas del curso estas actividades dejan una metodología ya elaborada que tiene un inicio muy efectivo que necesita ser constante. Y que debe ser el maestro quien cree situaciones que respondan a acciones comunicativas reales para que surja el interés y aprendizaje por el estudiante. Concuerdan que la escritura debe ser

enseñada siempre y cuando se haga un cambio en el paradigma y actitud tanto en los docentes como estudiantes.

4.3. Escritura creativa

El término escritura “creativa”, tiene algunas acepciones, algunos piensan que toda escritura es creativa y, por esa razón, optan por hablar de escritura de ficción o de talleres de creación literaria, también hay otros que consideran que no siempre la escritura es creativa. De esta manera, enseñar la escritura creativa sugiere hacerla desde la práctica en el aula a través de un taller u otras actividades que permitan motivar (Álvarez, 2009). Hanán (2018) esboza la escritura como una serie de técnicas que fomentan un acercamiento consciente al lenguaje escrito, compuesto por la preescritura, la escritura y la revisión.

De manera similar Delmiro Coto (2002) deduce que:

La escritura creativa constituye una invitación cordial y sincera a ejercer ese derecho a mirar al mundo de otras maneras, a transgredir las inercias expresivas, a subvertir el orden establecido de las palabras y de las vidas habituales y a volcar los sentimientos, las ideas y los modos de entender la experiencia personal y ajena a unos cauces originales e ingeniosos (p.9).

Invita a transgredir las inercias habituales en el uso del lenguaje, a cuestionar el orden establecido tanto en la palabra escrita como en la vida cotidiana. Además, subraya la capacidad de la escritura creativa para verter sentimientos, ideas y experiencias de manera original e ingeniosa. Este enfoque permite explorar cauces únicos y, por ende, estimula la creatividad y la reinterpretación de la realidad, fomentando una conexión más profunda con el propio yo y con la experiencia tanto personal como compartida. La escritura creativa se presenta como una vía para trascender las limitaciones convencionales y descubrir nuevas formas de expresión y comprensión.

4.3.1. Habilidades de la escritura creativa

Guzmán y Bermúdez (2018, como se citó en Frugoni, 2006) en su libro *Imaginación y Escritura* considera que:

Se aborda la enseñanza de la escritura creativa y se destaca su contribución con el desarrollo de habilidades para la producción literaria, estableciéndose como mecanismo desde el cual niños y niñas construyen y deconstruyen el mundo, perciben su realidad de forma diferente, se convierten en narradores de sus vivencias, en productores culturales, se responsabilizan de las expectativas que tienen frente al conocimiento y se

acercan a la escritura en forma natural mediante el desarrollo de la imaginación y la creatividad (p.81).

La escritura creativa no solo permite que el estudiante adquiera conocimientos gramaticales y discursivos, sino que también fomenta su capacidad creativa, amplía sus perspectivas e impulsa su imaginación. Además, el proceso de escritura creativa contribuye al desarrollo del pensamiento reflexivo al enfrentarse a situaciones inesperadas. La adquisición y aplicación de estas habilidades es esencial en la vida del alumno, ya que son fundamentales para abordar conflictos y resolver problemas (Álvarez y Romero, 2019).

El término recursos del discurso se refiere a los distintos elementos que utilizan los compositores para organizar, diseñar y producir el discurso para una comunicación eficaz. Implica comprender las condiciones culturales específicas durante la producción, destacando la naturaleza multimodal del uso del lenguaje en los actos de habla. Estos recursos abarcan elementos lingüísticos, perspectiva visual y herramientas retóricas. Utilizando estos recursos, los usuarios de la lengua pueden participar en actividades sociales situadas, teniendo en cuenta la audiencia, el contexto y el tipo de lengua requerido para su discurso (Ramos et al., 2021).

4.3.2. ¿Cómo desarrollar la escritura creativa?

Las propuestas de escritura creativa deben apoyarse según Álvarez (2009) en las siguientes características:

1. Propiciar una relación lúdica, experimental y estética con el lenguaje.
2. Sugiere liberar el inconsciente asociado con el proceso creativo, desbloquear la imaginación y ejercitar conscientemente las habilidades creativas.
3. Fomenta la imaginación, entendida como la capacidad de captar imágenes y establecer organización y relaciones entre ellas para crear otras nuevas.
4. Toma como base las prácticas y experiencias estéticas de lectura y escritura.
5. Incita a observar la realidad diaria desde nuevos enfoques.
6. Usualmente se ubica en el terreno de la escritura de ficción.
7. Trabaja con consignas que son la clave para activar la imaginación y creatividad.
8. Valora a la lectura, concibiéndola como un proceso inherente a la producción escrita.
9. Implica un proceso de construcción orientado por un guía el cual de opiniones relevantes.
10. Genera procesos escriturales que incluyen la revisión y reescritura de los textos.

11. Constituye una nueva alternativa frente a una estructura y estandarización del uso del lenguaje imperante en la escuela (pp. 84-85).

Todas estas puntualizaciones ayudan a que el estudiante sea el creador y no solo el receptor de todo lo que ve, sino que ya adquiera la capacidad de recrear. Principalmente hay que vencer el miedo del estudiante sobre la manera en la que escribe o sobre lo que escribe. Esto se logrará aplicando no solo una sino varias técnicas.

4.4. Texto narrativo

Las narrativas, relatos y cuentos poseen una riqueza inagotable. En épocas sin televisión, radio o cassettes, el contar historias era una actividad recreativa fundamental para los jóvenes. Aunque hoy en día contamos con diversos recursos, aún podemos aprovechar el valioso poder educativo inherente a la magia de las historias (Cassany et al., 1994). Asimismo, Camacho et al. (2010) menciona que el texto narrativo es una forma de expresión que cuenta sobre un hecho o historia que le sucede a un sujeto (personaje real o literario), animal o cualquier otro ser, cosa u objeto antropomórfico; representa eventos en un tiempo y espacio específico (real o fantástico) y personajes que suceden al mismo tiempo. Las narraciones siempre tendrán una intención y una finalidad ¿por qué? Y ¿para qué?

Los elementos constitutivos de una narración son los siguientes:

1. Un marco (el espacio y el tiempo en el cual se sitúa la acción).
2. Un narrador (la voz que cuenta lo sucedido).
3. La secuencia narrativa (la historia narrada).
4. El discurso (el orden en el cual se ofrece lo narrado; no siempre la historia se ofrecerá al lector en forma cronológica)
5. Los participantes (personajes o sujetos) (pp.22,25).

4.4.1. Estructura Narrativa Aristotélica

Aristóteles un griego, fue quien en su poética creó una estructura para la narración que, a pesar de los años, no solo mantiene su vigencia, sino que también se encuentra presente en una amplia variedad de textos narrativos, incluyendo relatos, novelas o guiones de cine y teatro. Esta estructura es conocida como clásica o aristotélica.

El esquema básico de Aristóteles dividía la historia en tres actos:

Planteamiento. Donde se nos presentan la situación y los personajes y se expone el conflicto. Durante el planteamiento el autor nos instala en el mundo donde habrá éxito en la acción, introduce a los personajes principales y asistimos al punto partida de que sucederá después.

Nudo. Se trata de la parte del cuento donde se desarrolla el conflicto que nos presentó en el planteamiento. Normalmente abarca la mayor parte del relato. Los personajes actúan, sienten, hablan, se mueven, interaccionan unos con otros y con la situación y el entorno, siempre condicionados por esa situación de partida. Al final, algo sucederá que hará que el conflicto quede listo para ser resuelto.

Desenlace. Es la última parte del texto, en la que, para bien o para mal, se resuelve el conflicto que nos ha tenido en vilo (Sagarna, 2020, Capítulo 8, pp. 107-118).

4.4.2. Elementos de la Narración por Mieke Bal

Narrador

El narrador es el concepto fundamental en un texto narrativo, ya que su identidad, el grado de participación en la historia y la forma en que se presenta en el texto, así como las decisiones que implica, son elementos que determinan el carácter específico del texto. El concepto de narrador está estrechamente relacionado con el de focalización. La focalización se refiere al punto de vista desde el cual se narra la historia, es decir, qué personajes tienen acceso a la información y cómo se presenta esta información al lector. El narrador y la focalización juntos determinan lo que se conoce como narración, es decir, la forma en que se cuenta la historia.

Narrador en tercera persona o narrador externo. Nunca se refiere explícitamente a sí mismo como un personaje, sino más bien al punto de vista desde el cual se presenta la narración. El narrador en tercera persona narra sobre otros personajes, utilizando pronombres como "él" o "ella".

Narrador en primera persona. El «yo» habla sobre sí mismo. Por ejemplo, en la frase proporcionada: "Tendré veintiún años mañana." - Esta frase se presenta desde el punto de vista de la primera persona, donde el hablante se refiere a sí mismo.

Narrador testigo. Se mantiene aparte, observa los acontecimientos, y narra la historia según su punto de vista.

Personajes

Se refiere a una unidad semántica completa que posee características humanas distintivas. Un personaje no es simplemente un actor, sino que representa una entidad con profundidad y complejidad, con su propia identidad, personalidad, motivaciones y desarrollo a lo largo de la historia.

Los personajes redondos. Son aquellos que se consideran más complejos, ya que experimentan cambios significativos a lo largo de la historia y siguen siendo impredecibles para el lector.

Los personajes planos. Son más simples y predecibles, ya que tienden a mantenerse estables y seguir estereotipos sin mostrar nada sorprendente (p.89).

Espacio

Los espacios pueden desempeñar dos roles diferentes en una historia como:

Solo como marco o lugar de acción: En este caso, el espacio es simplemente el escenario donde ocurre la acción principal de la historia. La descripción del espacio puede variar en detalle, pero su objetivo es proporcionar un contexto para la narrativa.

Como objeto de presentación por sí mismo: Aquí, el espacio adquiere un papel más destacado y se convierte en un "lugar de actuación" en lugar de simplemente ser el fondo de la acción. En este caso, el espacio influye en la trama de la historia y la narrativa se subordina a la presentación del espacio, lo que significa que la descripción y caracterización del espacio son más detalladas y significativas (p.103).

4.5. Cuento fantástico: estructura, elementos y características

“El cuento fantástico es el que mantiene al lector en la duda entre interpretar el acontecimiento como algo sobrenatural o como algo que tiene una explicación racional que desconocemos” (Álvarez et al., 2005, p.108). Este tipo de cuento logra su efecto al dejar deliberadamente en la duda al lector sobre la naturaleza de los eventos narrados. La incertidumbre entre lo sobrenatural y lo racional es una parte fundamental de la experiencia de lectura en este género, estimulando la imaginación y fomentando la reflexión sobre las posibles interpretaciones de la trama.

Lovecraft (1937) menciona lo siguiente acerca del cuento fantástico:

La razón por la cual escribo cuentos fantásticos es por una satisfacción personal que le permite acercarse a la vaga, escurridiza, fragmentaria sensación de lo maravilloso, de lo bello y de las visiones que me llenan con ciertas perspectivas (escenas, arquitecturas, paisajes, atmósfera, etc.), ideas, ocurrencias e imágenes (p.1).

Esto es precisamente lo que se quiere que un estudiante experimente al momento de crear un cuento fantástico. Según Zavala (2006) “el cuento fantástico suele tener una estructura clásica en lo relativo al narrador omnisciente y la conclusión epifánica, si bien la construcción del tiempo y el espacio suelen ser claramente modernos” (p.26).

Por lo tanto, sus elementos van de acuerdo a su concepción:

- El narrador es confiable (no hay contradicciones en su narrativa) y es omnisciente (sabe todo lo que el lector requiere saber para seguir el orden de la historia). Su objetivo es ofrecer una representación de la realidad.
- El final consiste en la revelación explícita de una verdad narrativa, ya sea la identidad del criminal o cualquier otra verdad personal, alegórica o de otra naturaleza. El final, entonces, es epifánico, de tal manera que la historia está organizada con el fin de revelar una verdad en sus últimas líneas.
- El tiempo está reorganizado a partir de la perspectiva subjetiva del narrador o del protagonista, por lo cual el diálogo interior adquiere mayor peso que lo que ocurre en el mundo fenoménico. A esta estrategia se le ha llamado espacialización del tiempo, pues el tiempo narrativo se reorganiza y se presenta con la lógica simultánea del espacio y no con la lógica secuencial del tiempo lineal.
- El espacio es presentado desde la perspectiva distorsionada del narrador o protagonista, el cual dirige su atención a ciertos elementos específicos del mundo exterior. Son descripciones antirrealistas, es decir, opuestas a la tradición clásica.
- Los personajes son poco convencionales, pues están contruidos desde el interior de sus conflictos personales. Las situaciones adquieren un carácter metafórico, como una alegoría de la visión del mundo del protagonista o de la voz narrativa (pp. 26-29).

Es por esto, que la ficción interactiva se convierte en una opción para la enseñanza, ya que permite al estudiante leer e interactuar con la historia, esto va de la mano con la destreza de escritura expuesta en el currículo la cual pretende desarrollar en el estudiante. Es así como los librojuegos funcionarán como una herramienta ideal que nos permitirá crear textos de ficción interactiva dentro de su plataforma.

4.5.1. Propiedades del texto: coherencia y cohesión

“En líneas generales, parece haber cierto consenso en considerar la coherencia y la cohesión como las propiedades esenciales del texto” (Roselló, 2015). Nos referimos a las propiedades del texto como los diversos requisitos que debe satisfacer cualquier expresión verbal para ser reconocida como un texto y, por ende, para transmitir el mensaje en un acto de comunicación (Cassany, 1994). Asimismo, propone las propiedades o reglas textuales que un texto debe tener para la enseñanza/aprendizaje de la lengua son entre otras, la coherencia y cohesión:

Coherencia

Se refiere a la capacidad de mantener una conexión lógica y fluida entre las ideas, los argumentos o los elementos presentados en un texto o discurso. La estructura del mensaje o la información transmitida en los textos varía según la situación de comunicación. Determina qué información es relevante para comunicar y cómo se debe hacer (en qué secuencia, con qué nivel de precisión o detalle, con qué organización, etc.). Por ejemplo, los textos incoherentes incluyen redacciones o presentaciones de estudiantes que carecen de organización, repiten y mezclan ideas, y no presentan la información de manera ordenada; en otras palabras, aquellos que carecen de un esquema. Esto se relaciona con lo que Salcedo (2022) menciona que la coherencia en un texto se manifiesta cuando todos sus enunciados se integran de manera que construyen unidades llenas de significado, conectadas con el mismo contexto y en la misma temática.

Algunos aspectos que incluye la coherencia textual según Cassany (1994) son los siguientes:

Cantidad de información. La cantidad de información desempeña un papel crucial en la comunicación. Por esa razón, es esencial determinar qué datos son pertinentes para cada tipo de mensaje. Se debe evitar tanto la redundancia y la inclusión de información irrelevante como las omisiones y presuposiciones excesivas que el receptor pueda no comprender. La selección de información en un texto está condicionada por diversos factores contextuales, como el propósito del emisor, el conocimiento previo del receptor, el tipo de mensaje, las convenciones establecidas y las rutinas comunicativas.

Calidad de información. ¿La calidad informativa del texto es satisfactoria? ¿Las ideas se presentan de manera clara y comprensible, con una exposición completa, progresiva y organizada, respaldada por ejemplos apropiados, terminología específica y formulaciones precisas? O, en su lugar, ¿se identifican conceptos poco claros, falta de especificidad, afirmaciones demasiado generales y teóricas, o anécdotas excesivamente detalladas?

Estructuración de la información. Este apartado determina ¿Cómo se organiza el contenido del texto? ¿Los datos están organizados lógicamente en un orden específico (cronológico, espacial, etc.)? ¿Cada idea se desarrolla en un párrafo o en una unidad independiente? ¿Hay una introducción inicial y un resumen final? ¿La información nueva se administra de forma progresiva? ¿Si se trata de un cuento popular, el texto contiene los apartados típicos de este tipo de texto, es decir, un planteamiento, un nudo y un desenlace? Los parámetros que deben ser tomados en cuenta dentro de este apartado es la macro y la superestructura:

- La macroestructura es el contenido semántico y lógico de la información ordenado lógicamente.
- La superestructura es la forma en que esta información se presenta en un texto específico, la manera en cómo se ordena determinado texto. (pp. 318-321)
Por otro lado, Albarrán-Santiago (2015) menciona que la coherencia se logra si:
- Ajusta el título al contenido del texto: un título de un artículo anticipa el contenido del artículo, por lo que debe ser impactante para captar la atención del lector y facilitar su comprensión.
- La introducción, el desarrollo y la conclusión están interrelacionados: la introducción orienta al lector hacia el contenido del texto; el cuerpo presenta la información, ideas, opiniones o conocimientos del autor; y la conclusión ofrece la resolución o reflexión final después de haber abordado el tema a lo largo del escrito.
- Mantiene la temática a lo largo del texto, evitando desviarse hacia otros temas.
- Evita exponer ideas repetidas, no vuelve a escribir frases con el mismo contenido que se ha escrito antes (pp. 392-393).

Cohesión

Respecto a la cohesión Cassany (1994) menciona que refiere a las relaciones gramaticales dentro del texto. Las oraciones que componen un discurso no son entidades aisladas y sin conexión, colocadas una al lado de la otra. En cambio, están enlazadas mediante diversos recursos gramaticales como puntuación, conjunciones, artículos, pronombres, sinónimos, entonación, etc. Estos elementos forman una intrincada red de conexiones lingüísticas que posibilita la codificación y descodificación del texto. Aunque algunos fenómenos de cohesión (deixis, anáfora, conjunciones, etc.) han sido objeto de estudio durante mucho tiempo.

Las principales formas de cohesión o sistemas de conexión de oraciones son las siguientes:

La anáfora (también llamada referencia o repetición). La anáfora implica la repetición de un mismo elemento en oraciones que se siguen mutuamente. Por ejemplo: María es desordenada. Ella sigue dejando que los demás hagan su trabajo. En este ejemplo tenemos a María y ella que se refieren a la misma persona. Por esto, se entiende que si no dispusiéramos de otra forma de llamar a María el texto sería reiterativo, estos son llamados pronombres anafóricos que se utilizan para hacer referencia a algo o alguien que ya ha sido mencionado

previamente en el discurso. Otros de los mecanismos para tratar las anáforas y evitar la repetición, sin caer en la reiteración son:

- a. Sustitución léxica por sinónimos: bello/ hermoso, brillante/radiante, docente/licenciado, etc.
- b. La pronominalización: se lleva a cabo mediante proformas o términos especializados diseñados para reemplazar otras palabras. Por ejemplo: los pronombres gramaticales, los pro-adverbiales y lexicales.
 1. Pronombres lexicales. Los pronombres léxicos son palabras que sirven como sustitutos de términos más precisos en un texto. Estos pronombres se consideran "comodines" lingüísticos porque pueden aparecer en diferentes lugares en una oración y adaptarse a diferentes situaciones. Los más usuales son: hacer, cosa, elemento, dar, etc.
 2. Pronombres gramaticales: personales, demostrativos, posesivos, etc. Son los pronombres tradicionales, estudiados por la gramática. Ej; yo, tú, mí, éste, ése, aquél, suyo, él, etc. A estos se le puede sumar ella, ellos, nosotros, vosotros, éste, ése, aquél
 3. Pro-adverbiales: allí, allá, aquí, etc. Los adverbios pueden actuar como sustitutos en algunos contextos determinados.
- c. Elipsis: es la omisión de un elemento ya conocido que está cercano en el texto y que el destinatario puede reconstruir sin dificultad (como sujetos, complementos, etc.).
- d. Determinantes: incluyen los artículos (un, el), los adjetivos demostrativos (este, aquel, ese) y posesivos (mi, tu, su), entre otros. Los diferentes determinantes presentes en un texto establecen distintos tipos de relaciones entre las palabras y sus referencias, como desconocido/conocido, emisor/receptor, entre otros.

La conexión (enlaces, conectores o marcadores textuales). Las múltiples oraciones dentro de un texto establecen una amplia variedad de relaciones, como coordinación, subordinación, oposición significativa, orden lógico, temporal, entre otras, las cuales se expresan a través de diversos tipos de conexiones. Algunas palabras tienen un propósito específico en la unión de frases, como conjunciones y preposiciones, mientras que otras desempeñan esta función junto con otras, como los adverbios.

- a. Conjunciones de coordinación (y, ni, pero, sino, o, entre otros)
- b. Conjunciones de subordinación (a pesar de, como, cuando, mientras, porque, aunque, entre otras)

- c. Enlaces gramaticales (en primer lugar, previamente, por un lado, a pesar de, anteriormente, también) (pp. 318- 327).

4.6. El Currículo

Según el Ministerio de Educación, (2016) el currículo es un proyecto educativo que guía el proceso educativo, definiendo los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza. Enfocándose en desarrollar habilidades, conocimientos y valores para formar estudiantes competentes, comprometidos y capaces. De esta manera, garantiza el desarrollo integral, los procesos de enseñanza y una educación de calidad. Es así como el currículo puede ser adaptado de acuerdo a las necesidades y contexto de los estudiantes, promoviendo la inclusión y equidad educativa.

4.6.1 Currículo Nacional Obligatorio del área de Lengua y Literatura

Este currículo responde a cómo aprenden las personas jóvenes y adultos la asignatura de lengua y literatura, así mismo cómo debe enseñarse. Según el Ministerio de Educación, (2016) “El área de Lengua y Literatura, tanto para Educación General Básica, como para Bachillerato General Unificado, se ha organizado en cinco bloques: Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura” (p.12). Los bloques curriculares en este currículo responden al desarrollo de las macrodestrezas: hablar, escuchar, leer y escribir. Y dentro de los bloques curriculares se encuentra el bloque de literatura que desarrolla la escritura creativa.

El bloque 5: Literatura se subdivide en dos dimensiones: literatura en contexto y escritura creativa, esta última es la que se pretende desarrollar. Debido a que es indispensable que el estudiante desarrolle su escritura y sea capaz de construir nuevas composiciones. Para esto será necesario aplicar una serie de estrategias como: la reescritura de textos, cambiar situaciones dentro de una historia, construir o añadir personajes, cambiar el final de la historia, entre otras (Mineduc, 2016). Por esto se ha visto factible el realizar una secuencia didáctica que permita que los estudiantes desarrollen habilidades de escritura creativa.

4.7. Secuencia didáctica

La elaboración de una secuencia didáctica es una tarea importante para organizar situaciones de aprendizaje que se desarrollarán en el trabajo de los estudiantes. Actualmente se enfatiza en que el docente debe proponer estas actividades secuenciadas que permitan establecer un entorno de aprendizaje. Todas estas actividades de aprendizaje que se elaborarán con los estudiantes tienen como objetivo crear situaciones que permitan desarrollar un aprendizaje significativo (Díaz-Barriga, 2013). Cabe resaltar que cada docente es quien de

acuerdo con su visión y propósitos educativos estructura su planeación didáctica. La secuencia plantea que el alumno realice acciones que vinculen sus conocimientos y experiencias previas. Es decir que si se plantean interrogantes tendrá que relacionarse con un objeto real y que haya información sobre ese objeto de conocimiento. La estructura de la secuencia didáctica consta de dos eventos que actúan de manera paralela. La secuencia de actividades para el aprendizaje y la evaluación para estas mismas actividades.

4.7.1. Estructura de la secuencia didáctica

De acuerdo a los intereses y necesidades de esta investigación la estructura de la secuencia didáctica consta de tres fases: anticipación construcción y consolidación y Standaert y Troch (2020) las concibe como: preparación, implementación y evaluación que un plan de clase debe contener.

Preparación o anticipación. El objetivo es motivar a los estudiantes y captar su interés por la materia mediante diversas estrategias, como la introducción de casos reales, actividades iniciales o problemas planteados. En esta etapa, se presentan los temas y los objetivos de la clase, permitiendo que los estudiantes comprendan el contenido que se abordará y las metas que deben alcanzar.

Implementación o construcción. Está diseñada para promover el aprendizaje y se divide en tres etapas: adquisición, procesamiento y evaluación

Evaluación o consolidación: Se realiza una retroalimentación del contenido enseñado. que puede llevarse a cabo mediante listas de comentarios y sugerencias sobre las respuestas correctas, revisiones individuales de las respuestas, o autoevaluaciones y coevaluaciones por parte de los estudiantes (pp.19-21).

4.8. La Ficción Interactiva

Rodrigo y Fandos, (2013) mencionan que la ficción interactiva, es un método narrativo no lineal que integra al participante a la historia haciendo que tome decisiones en determinados espacios críticos y cuya consecuencia provocan uno u otro desenlace. Para este proceso es posible emplear todos los productos de medios audiovisuales a nuestra disposición como libros, vídeos, narraciones orales, entre otras. Este tipo de ficción ha tenido un auge gracias al uso lúdico y educativo que se les ha dado.

Kaplún (2002) menciona que:

Solo participando, involucrándose, investigando, haciéndose preguntas y buscando respuestas, problematizando y problematizándose, se llega realmente al conocimiento.

Se aprende de verdad lo que se vive, lo que se recrea, lo que se reinventa y no lo que

simplemente se lee y se escucha. Solo hay un verdadero aprendizaje cuando hay proceso; cuando hay autogestión de los educandos (p.21).

En este sentido los docentes deben ser entes motivadores y creadores de procesos que lleven al conocimiento significativo y no memorístico. Para que permita a los estudiantes adentrarse en nuevas maneras de aprendizaje por medio de la interactividad. El hecho de que un individuo tome un papel activo en las narraciones, la interactividad y la agencialidad se asume a este lector como “ficción interactiva” que permite no sólo nuevas formas de narración sino de interacción. La narrativa de un libro representada en medios digitales es capaz de convertir al usuario en un agente que aprende el mecanismo para "entrar en la historia". Es decir, que un relato actualmente puesto en una aplicación es de fácil acceso y permite al usuario convertirse en protagonista de las historias que va a leer (Guerrero y Chiuminato, 2016).

4.8.1. Ficción interactiva para enseñar a escribir

Uno de los retos de la educación en la sociedad actual es proporcionar ambientes presenciales y virtuales que beneficien la comunicación en organizaciones de espacio y tiempo, de manera que los participantes tengan la opción de potenciar sus interacciones y aprender. Este ambiente es crucial para la elaboración continua de una educación interactiva direccionada a los niños, niñas y jóvenes que se encuentran en las instituciones educativas formales (Amador-Baquiro, 2018). Y es que uno de los grandes desafíos de la ficción interactiva con intención didáctica es encontrar un método efectivo para enseñar al alumno-jugador los contenidos relevantes en su proceso de aprendizaje (Rodrigo y Fandos, 2013).

Debe proponerse tres posibilidades para la enseñanza: uno, que la comunicación digital interactiva potencia las percepciones sensibles para aprender como usuarios o prosumidores: dos requiere de la iniciativa ética y política del profesor para transformar el modelo comunicativo-pedagógico estándar, dónde es todos-todos y no uno todos; en el tres nos enfocamos en dinamizar el carácter enciclopédico que ha predominado en la educación para integrar conocimientos originados por múltiples narrativas entre ellas digitales. Como antes mencionaba el escenario digital permite la expansión interactiva en dos aspectos claves: los ambientes y narrativas. Los primeros pueden ser de carácter online u offline, lo importante es que otorgan grados de libertad para que el participante pueda habitar espacios y tiempos flexibles heterogéneos y abiertos. Por un lado, tenemos las narrativas que comprenden producciones socioculturales que ayudan a la creación de mundos posibles, los cuales se construyen y deconstruyen, con lenguaje escrito u oral, también con imágenes estáticas y en movimiento, sonido y animaciones (Amador-Baquiro, 2018).

En este caso, vamos a dar a conocer una ficción dónde hay un profesor- autor que tiene la intención de enseñar y elaborar una historia nueva para la exploración y disfrute de los estudiantes-jugadores. El alumno se convierte en un ente activo dentro del juego, se introduce en él y acepta las reglas y empatiza con los personajes de la historia. Es tanta la inmersión que puede percibir y tomar decisiones como si fuesen reales y él las estuviera viviendo, logrando de esta manera que estas experiencias se conviertan en aprendizaje (Rodrigo y Fandos, 2013).

Actualmente la interactividad es el mayor reto para los medios de comunicación, ya que el público aumenta y no se contenta sólo con ser receptores. Es decir, solo oír, ver, leer, sino que quiere ser sujeto de comunicación. Lo mismo sucede con la educación en el momento de desarrollar y aplicar modelos y prácticas basadas en la interactividad, porque afecta a la construcción del conocimiento y se genera una nueva forma de aprender a enseñar que no tiene precedentes a nivel masivo. Excepto en algunos lugares donde docentes ya han puesto en práctica este proceso de enseñanza. Esto hará que el estudiante no esté reducido a ver, oír, copiar y callar. Los alumnos ya podrán crear, modificar y construir e incluso ser coautor lo que le permitirá obtener un conocimiento significativo (Aparici y Silva 2012).

Por esta razón, se pretende elaborar una secuencia didáctica que permita enseñar al estudiante a desarrollar sus habilidades a través de la ficción interactiva dónde se permite al estudiante ser parte del proceso y ente activo para construir su propio aprendizaje. Esta secuencia plantea también los resultados que se van a obtener y de acuerdo con eso podemos decir que el proceso ha sido efectivo para enseñar y podrá ser tomado en cuenta por otros docentes o personas interesadas en el tema. La experiencia pedagógica evidencia que la producción escrita se incrementa cuando los estudiantes trabajan, a manera de editores, productores y autores (Álvarez y Ramírez, 2010).

4.8.2. La narrativa de ficción interactiva

La narrativa interactiva se caracteriza por tener su contenido abierto y dependen en mayoría de las decisiones del usuario. La estructura de este tipo de textos no está definida las genera el usuario con su navegación en las plataformas que comprenden este formato. Al usar medios digitales cambia la naturaleza de la narrativa. Sucede lo mismo con las ficciones interactivas abren su estructura y contenidos, por lo que el navegante se hace responsable de las acciones que ocurren en la historia y el tiempo en que ocurre. La estructura abierta es característica de la forma hipertextual de la ficción interactiva que a diferencia de la narración tradicional que presenta un principio y final predeterminado, tiene por el contrario múltiples comienzos (entradas) y finales (salidas) (Orihuela, 1997). La estructura de los textos de ficción

interactiva (también conocidos como "juegos de aventuras" o "aventuras conversacionales") varía según el sistema o plataforma utilizada.

4.9. El Librojuego

Los librojuegos no son algo nuevo, sino algo que ha estado presente desde 1979 cuando se publicó la colección *Elige tu propia aventura* de los norteamericanos Packard y Montgomery, seguida de la serie *Fighting Fantasy*, en 1882, de los británicos Jackson y Livingston. Los librojuegos debe ser considerados un género literario propio por las características únicas que posee como el uso de la segunda persona del singular, la inclusión del lector en la trama a través de la toma de decisiones para poder continuar la lectura (interactividad), incluye además un sistema de juegos y diversas tramas que dan como resultado distintos finales (Feijóo, 2021, pp.76-112). Este formato de librojuego ha evolucionado con el tiempo, adaptándose a nuevas tecnologías y formatos, como aplicaciones interactivas y juegos en línea.

Como Barceló (2020) manifiesta el término de ficción interactiva puede utilizarse también para referirse a versiones digitales o impresas de producciones literarias que no se leen de forma lineal, y son conocidas como «librojuegos» (gamebooks), en el que el lector tiene una participación en el texto. Estas disposiciones determinan el desarrollo y el resultado de la historia. Por lo tanto, cuando hablamos de ficción interactiva estamos refiriéndonos al formato de la plataforma librojuegos. Feijóo (2021) reitera como se debe escribir librojuego y no librojuego como lo recomendó la Fendéu.

4.9.1. Pasos para crear un librojuego

Según la aplicación libro juegos (s.f) los pasos para crear un cuento dentro de esta plataforma son:

1. Debes registrarte en la plataforma.
2. Una vez registrado llegarás al home de tu área de usuario donde te aparecerá la lista de libros que has leído, y la lista de libros que has creado.
3. Pulsamos Nuevo Cuento, y empezarás a crear un cuento.
4. Luego debes escribir el título, un resumen del libro, seleccionar el idioma, la categoría del libro, y la imagen de la portada. Estos parámetros podrán modificarse luego.
5. Luego de esto procedes a escribir el cuento por capítulos. En cada capítulo debe ir título del capítulo, número de capítulo, resumen del capítulo (opcional), luego vas a opciones avanzadas que no hace falta rellenar.

6. En cada capítulo hay varias páginas, son los enlaces que unen las distintas páginas entre sí. Cada uno de los enlaces es una de las opciones de decisión que toma el lector. Lo lógico es que cada capítulo tenga una página de Inicio (o entrada) y otras páginas de Final (o de salida). Además, puede tener páginas de Muerte, que es cuando el lector ha escogido el camino equivocado que termina en desastre.
7. Una vez creado el cuento puedes acceder a la edición del relato. El capítulo que hayas creado (con su título y resumen) es posible editar.

5. Metodología

En este apartado se plasmarán los elementos principales que pertenecen al desarrollo de esta investigación todo esto en correspondencia con los objetivos planteados. Los elementos que verán a continuación son: el enfoque de la investigación, el tipo de diseño, el corpus, la muestra, la población y las técnicas de recolección de datos. Estas guiarán el proceso de la investigación y permitirán validar los resultados de investigación y proporcionarle veracidad

5.1. Enfoque de investigación

Esta investigación tiene como finalidad producir textos de ficción interactiva por medio de la plataforma libro juegos para desarrollar habilidades de escritura creativa. Esta se desarrolla desde un enfoque cualitativo que según Fernández y Baptista (2014) “proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. También aporta un punto de vista “fresco, natural y completo” de los fenómenos, así como flexibilidad” (p.19). Dado que el investigador desempeñará el papel de elaborar y aplicar una secuencia didáctica, la cual tiene como finalidad recopilar y analizar los textos generados al término de dicha secuencia, así como documentar la experiencia de los participantes respecto al uso de la plataforma libro juegos. Los objetivos de la investigación están diseñados para generar nuevas experiencias y resultados, contribuyendo al conocimiento acumulado y ofreciendo valiosas contribuciones para futuras investigaciones.

5.2. Diseño de investigación

El diseño de esta investigación es de carácter aplicado, porque para cumplir con el objetivo general se pretende elaborar y aplicar una secuencia didáctica con la finalidad que los alumnos aprendan y adquieran conocimiento sobre la producción narrativa de cuentos. Y esto responde a lo que Lozada (2014) menciona acerca de la investigación aplicada que tiene como objetivo la generación de conocimiento con una aplicación directa en un corto o mediano plazo. Además de que presenta una sustentación con base en conocimientos que proceden de anteriores investigaciones.

5.3. Proceso metodológico

Para cumplir con los objetivos propuestos en la investigación, se seguirá un proceso metodológico compuesto por dos fases de recolección de datos: la fase de investigación de campo y la fase de elaboración de la secuencia didáctica. En la primera fase, se recabará información acerca de la aceptación o rechazo de la propuesta de investigación mediante el

empleo de cuestionarios. En la segunda fase, que corresponde a la secuencia didáctica, se recolectarán datos a lo largo de la aplicación por medio de las actividades, incluyendo la prueba de diagnóstico y el producto final que consiste en el texto de ficción interactiva con características propias del cuento fantástico. Asimismo, en esta fase se llevará a cabo la aplicación de un *focus group* con el fin de identificar las percepciones de los estudiantes al crear ficciones interactivas a través de la plataforma libro juegos.

Fase 1. Investigación de campo

“La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos” (Arias, 2012, p. 31). Por esta razón, ha sido utilizada como un sondeo previo a la aplicación de esta propuesta investigación, de esta manera verificar su viabilidad. Esta recolección de datos se hizo por medio de un cuestionario que según Bavaresco (2001) considera al cuestionario como un instrumento que permite al investigador conocer más sobre lo que se piensa y dice del objeto en estudio, permitiendo determinar, con los datos recogidos, la futura verificación de las hipótesis que se han considerado. Por esa razón, previo a la propuesta de investigación, se realizó una encuesta a 35 estudiantes de décimo año de Educación General Básica para verificar la viabilidad del proyecto y si este es de interés para este grupo focal. Este curso es una muestra por conveniencia, ya que es el curso al que se pretende aplicar la secuencia didáctica. Sin embargo, también se liga el Currículo Nacional de Lengua y Literatura del nivel de Educación Superior Básica debido a que existe una destreza en el área de literatura a la cual se va a dar salida con la aplicación de la secuencia didáctica.

Las interrogantes planteadas en el cuestionario están enfocadas en la disposición que tiene el estudiante para desarrollar habilidades de escritura creativa por medio de la plataforma de ficción interactiva libro juegos y el hecho que no se haya utilizado. Las preguntas fueron las siguientes: ¿Has leído o creado textos dentro de la plataforma libro juegos o una aplicación parecida?, ¿te gustaría leer cuentos a través de la plataforma libro juegos?, ¿te gustaría aprender a escribir cuentos fantásticos por medio de la plataforma libro juegos? Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los jóvenes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio “El Tambo”, dónde se pudo constatar que el 100% de ellos desea trabajar, educativamente, con la plataforma libro juegos, ya que todos la desconocen.

Se pretende trabajar con la creación de textos de ficción interactiva que cuente con elementos de los cuentos fantásticos por medio de la plataforma libro juegos. Cabe destacar, que, aunque la plataforma libro juegos no contiene este tipo de género del cuento fantástico se

va a ubicar a la fantasía como un sustituto de la manera correcta que debería escribirse a este tipo de texto.

Fase 2: Elaboración de la secuencia didáctica

Para desarrollar habilidades de escritura creativa a través de la ficción interactiva, se seleccionó un objetivo y destrezas con criterio de desempeño que están netamente relacionadas al propósito de la investigación. El objetivo y la destreza que se escogió del Currículo del área de Lengua y Literatura son las siguientes:

- OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.
- LL.4.5.4. Componer textos creativos que adapten o combinan diversas estructuras y recursos literarios.

Cabe resaltar que la destreza no fue degradada porque el curso al que se pretende aplicar la secuencia didáctica es décimo grado de Educación General Básica, en consecuencia, la destreza debe ser desarrollada en su totalidad. Seguidamente se desarrollaron actividades para cada etapa de la secuencia didáctica que ayuden al cumplimiento del objetivo y destreza a través de estrategias y recursos que serán utilizados dentro del aula. En las siguientes tablas se expone el tema, la fase de la planificación, la semana a la que corresponde, las destrezas con criterio de desempeño y las actividades programadas en la secuencia didáctica. La primera tabla presenta la estructura de la secuencia didáctica y el tiempo que se designa para cada semana de trabajo.

Para poder cumplir con el primer objetivo específico los estudiantes necesitan crear textos de ficción interactiva, por lo tanto, se va a utilizar la plataforma librojuegos que según Barceló (2020) también son un tipo de ficción interactiva también que se las conocen como plataformas digitales o impresas librojuegos. Debido a que esta plataforma digital consta de títulos y capítulos que el narrador va creando, dentro de estos capítulos es dónde se puede empezar a escribir por nodos y enlaces. Los nodos son donde escribo la narrativa del cuento y a su vez dentro de ellos puedo elegir si va a ser el final del libro (cuento) o muerte de los personajes que llevaría igual al final del libro, estos nodos también están titulados. Los enlaces son los que permiten unir las partes del cuento, así mismo permiten direccionar a varios desarrollos y desenlaces de la narración. Es esta estructura que se sigue la que permite que el texto sea de ficción interactiva.

Tabla 1. *Distribución del tiempo de la secuencia didáctica*

Semanas	Horas	Duración	Actividades
Semana 1	6 horas	270 minutos	Evaluación diagnóstica, teorización de la ficción interactiva y exploración de la plataforma libro juegos.
Semana 2	6 horas	270 minutos	Teorización y actividades de escritura que permiten la identificación de la estructura de la narrativa de ficción interactiva. Además, la conceptualización del cuento fantástico y la creación de elementos narrativos.
Semana 3	6 horas	270 minutos	Actividades y teorización que permita el proceso de escritura, elaboración del cuento fantástico.
Semana 4	6 horas	270 minutos	Transposición y publicación del texto de ficción interactiva con características del cuento fantástico.
Semana 5	2 horas	90 minutos	Aplicación de una entrevista semiestructura a cinco estudiantes.

Nota. En esta tabla se muestra como se dividieron los tiempos para la aplicación de la secuencia didáctica.

Tabla 2. Actividades Propuestas en la Secuencia Didáctica

Unidad de planificación:	La ficción interactiva		
Planificación:	1	Semana: 1	11/12/2023
Destrezas	Actividades de Aprendizaje		
LL.4.5.4. Componer textos creativos que adapten o combinen diversas estructuras y recursos literarios.	<p>Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación diagnóstica - Lectura guiada del cuento <i>El viaje de Natalia Pérez Caicedo</i> (p.16) en la plataforma libro juegos (sala de computación). - Realización de preguntas como: ¿Qué elementos novedosos encontraste en este tipo de lectura? ¿Te gustó leer de esta manera? ¿Pudiste identificar los personajes que participan en la historia? ¿En qué escenarios suceden los hechos? ¿El autor del texto emitió un mensaje al lector? ¿Pudiste encontrar elementos sobrenaturales en el cuento leído? (lluvia de ideas) 		
	<p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición de ficción e interactividad - Explicación del concepto de ficción interactiva. - Exposición de las características de la ficción interactiva (diapositivas). - Lectura digital de un cuento en la plataforma libro juegos <i>Las dos caras del destino</i> de Fernando (p.15) - Lectura compartida tradicional de un cuento <i>El almohadón de plumas</i> de Horacio Quiroga (impresiones en papel). - Diferenciación de las dos formas de lectura: digital y tradicional. 		
	<p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con el cuento fantástico traído al aula hacer una actividad de escritura “¿Qué pasaría si” o “¿Qué ocurriría si” para cambiar la perspectiva del cuento. Es decir, el estudiante cambiará una situación de la historia que haga que el desenlace cambie. - Reconocimiento de los tipos de narrador (1ra, 2da y 3ra persona) - Exploración guiada de la plataforma libro juegos. - Creación de una cuenta de correo, para poder utilizarla al momento de escribir en la plataforma libro juegos. 		

Unidad de planificación:	Estructura de la narrativa de ficción interactiva y el cuento fantástico		
Planificación:	2	Semana:	18/12/2023
Destrezas	Actividades de Aprendizaje		
LL.4.5.4. Componer textos creativos que adapten o combinen diversas estructuras y recursos literarios.	Anticipación <ul style="list-style-type: none"> - Conversatorio sobre qué elementos debe tener un texto de ficción interactiva. - Diálogo respecto a la diferencia entre la ficción interactiva y lo fantástico. - Lectura de un cuento <i>El hechicero</i> de Nassoa (p.7) con características fantásticas en la plataforma libro juegos. - Diferencias entre cuento fantástico, cuentos de terror, cuento policial. 		
	Construcción <ul style="list-style-type: none"> - Explicación de la estructura de la ficción interactiva en la plataforma libro juegos. - Exposición y teorización del cuento fantástico: definición, características y elementos. - Exploración de temas para crear cuentos fantásticos en la plataforma libro juegos. Responde a las preguntas: ¿qué temas se puede trabajar para la elaboración de un cuento fantástico?, ¿qué eventos sobrenaturales sucederán?, ¿qué tipo de personajes y elección de máximo tres personajes?, ¿cuáles serían los espacios que se utilizará? - Elección de tema para creación de cuento fantástico y elección de narrador 		
	Consolidación <ul style="list-style-type: none"> - Conformación de grupos de seis estudiantes para que construyan un tipo de narrador, uno o más personajes, un escenario y un conflicto a partir del tema seleccionado, información que utilizaremos para crear un texto de ficción interactiva con características del cuento fantástico. - Repartición de roles de trabajo dentro del grupo construido, se dividen la elaboración de los elementos narrativos y previo a finalizar la tarea coordinan y enlazan todos los elementos. 		

Unidad de planificación:	Proceso de escritura y elaboración del texto de ficción interactiva		
Planificación:		Semana: 3	02/01/2024- 08/01/2024
Destrezas	Actividades de Aprendizaje		
LL.4.5.4. Componer textos creativos que adapten o combinen diversas estructuras y recursos literarios.	Anticipación <ul style="list-style-type: none"> ● Observación del tutorial para crear un libro juego en la plataforma de ficción interactiva. ● Abrir un espacio de preguntas a los estudiantes, de las cosas que no comprendieron del vídeo. 		
	Construcción <ul style="list-style-type: none"> ● Entrega de una hoja poligrafiada para escritura del texto de ficción interactiva con características de cuento fantástico. ● Redacción colectiva de un cuento con elementos de cuento fantástico, que se utilizará para hacer textos de ficción interactiva. Usa la actividad elaborada en clase. (Grupos de cinco a seis estudiantes) 		
	Consolidación <ul style="list-style-type: none"> ● Seguimiento del proceso de redacción del cuento fantástico previo a su publicación en la plataforma librojuegos. 		

Unidad de planificación:	Elaboración y publicación del texto de ficción interactiva	
Planificación:	Semana: 4	10/01/2024- 15/01/2024
Destrezas	Actividades de Aprendizaje	
LL.4.5.4. Componer textos creativos que adapten o combinen diversas estructuras y recursos literarios.	Anticipación	
	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración del cuento fantástico de acuerdo a la rúbrica dónde se evalúa la coherencia, cohesión y elementos narrativos. • Presentación del cuento fantástico previo a su traslado a la plataforma digital. 	
	Construcción	
	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación por medio de un ejemplo, por parte de la docente cómo deben ir ubicando su cuento en la plataforma librojuegos. (plataforma zoom) • Trasladar la escritura analógica a la digital en la plataforma libro juegos una vez corregido. 	
	Consolidación	
	<ul style="list-style-type: none"> • Publicación del texto con características del cuento fantástico de ficción interactiva en la plataforma libro juegos. • Lectura compartida de los cuentos de ficción interactiva con características del cuento fantástico en la plataforma librojuegos. 	

Nota. Estructura y organización de la secuencia didáctica.

5.4. Técnicas e instrumentos

5.4.1. Secuencia didáctica

La técnica empleada para la recopilación de datos en esta investigación consistirá en la implementación de una secuencia didáctica, la cual incluirá una serie de actividades diseñadas para facilitar la creación de un aprendizaje significativo. El propósito de esta secuencia está alineado con el primer objetivo específico de la investigación, que consiste en desarrollar una secuencia didáctica capaz de propiciar la producción de ficciones interactivas a través de la plataforma libro juegos. Esta perspectiva coincide con la afirmación de Díaz-Barriga (2013), quien señala que todas las actividades formuladas en una secuencia didáctica dirigida a los estudiantes tienen como meta generar situaciones propicias para el desarrollo de un aprendizaje significativo.

La implementación de la secuencia didáctica se distribuirá equitativamente, destinando el 50% de las actividades en la sala de cómputo y el restante 50% en el aula. Esta decisión se fundamenta en la necesidad de acceso a internet para el funcionamiento de la plataforma seleccionada, mientras que el componente teórico se abordará en el entorno del aula. Una vez completada y ejecutada la secuencia didáctica, se alcanzará uno de los objetivos delineados en esta investigación. Posteriormente a la implementación, se obtendrá el producto final, que consiste en el texto de ficción interactiva con características propias del cuento fantástico, y dicho texto será sometido a un análisis detallado considerando las características textuales de coherencia, cohesión y elementos narrativos. Este texto va a ser realizado de forma grupal de un máximo de 6 personas debido a que autores como Bonilla-Valencia y de Castro-Daza (2021) mencionan que la escritura colaborativa promueve el desarrollo del pensamiento crítico al facilitar la clarificación, explicación y reflexión sobre ideas. Además, posibilita el intercambio de información y contribuye al desarrollo de habilidades de discusión y comunicación.

El instrumento que utilizaremos para evaluar este texto es la rúbrica la cual está estructurada de acuerdo a los parámetros que necesitan ser evaluados la coherencia, cohesión y elementos narrativos del texto. “La rúbrica es un instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos que miden las acciones del alumnado sobre los aspectos de la tarea o actividad que serán evaluados” (Torres y Perera, 2010, p.142). A continuación, se expone la forma en cómo está elaborada y estructurada la rúbrica junta a la forma de calificación:

Tabla 3. *Escala de calificación*

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa
Domina los aprendizajes requeridos	9-10
Alcanza los aprendizajes requeridos	7-8
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	4-6
No alcanza los aprendizajes requeridos	< 4

Nota. Escala cualitativa y cuantitativa que establece el Ministerio de Educación.

Tabla 4. Rúbrica para evaluar la coherencia, cohesión y elementos narrativos

	Domina los aprendizajes requeridos	Alcanza los aprendizajes requeridos	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
Título	Es creativo, llama la atención y está relacionado con el tema del texto.	El título está relacionado con el texto, pero no es original ni creativo	El título apenas parece estar relacionado con el tema del texto o es muy previsible
Creatividad	El texto tiene muchos detalles creativos y/o descripciones que contribuyen al disfrute del lector. El autor realmente usa su imaginación	Plantea algunos detalles creativos y/o descriptivos que contribuyen al disfrute del lector. Usa su imaginación.	Apenas utiliza detalles creativos o bien los detalles distraen del propósito del cuento. Apenas ha tratado de usar su imaginación.
Coherencia	La información está organizada de forma clara y ordenada en diferentes párrafos, cada uno de los cuales desarrollan una idea distinta	La información está poco organizada y la división de párrafos no es tan adecuada. Pero mantiene el hilo de la historia	El texto mal organizado es difícil de seguir y no distribuye los párrafos de forma que el contenido sea claro.
Cohesión	Utiliza correctamente los conectores del discurso. Emplea un vocabulario amplio, rico, variado y evita repeticiones.	Los conectores utilizados son escasos y poco variados. El vocabulario no es muy amplio y repite cosas innecesarias.	No emplea conectores de discurso. El vocabulario utilizado es pobre y repetitivo.
Narrador (elementos de la narración)	Se identifica el tipo de narrador que está utilizando en que suceden los acontecimientos.	No utiliza un tipo de narrador definido.	No es posible identificar el tipo de narrador que utiliza.
Personajes (elementos de la narración)	Los personajes son nombrados y están bien caracterizados.	Los personajes son nombrados y están caracterizados superficialmente.	Los personajes no son nombrados ni están caracterizados.
Espacio (elementos de la narración)	Explica de forma correcta y adecuada el espacio.	El espacio no está bien definido.	No aparece explícitamente el espacio.

Nota. Tabla de elaboración propia.

Es importante resaltar que en la rúbrica los componentes se mencionan de manera general, por lo tanto, el análisis detallado se llevará a cabo posteriormente, considerando categorías y subcategorías específicas de coherencia, cohesión y elementos narrativos. En el caso de la coherencia, se examinarán únicamente las subcategorías de "calidad de información" y "estructuración de la información", ya que estas permitirán un análisis más profundo del cuento de ficción interactiva con características del cuento fantástico creado por el estudiante. Además, en cuanto a la cohesión, nos enfocaremos en las subcategorías de "anáfora" (también conocida como referencia o repetición), la "deixis" (referencias al contexto) y la "conexión" (enlaces, conectores o marcadores textuales). Asimismo, los elementos narrativos que se analizarán solo son: narrador, personajes y escenario.

5.4.2. Entrevista Semiestructurada

La entrevista semiestructurada, ofrece flexibilidad más amplia en comparación con las estructuradas, ya que se basan en preguntas premeditadas que pueden ser modificadas según los entrevistados. Su principal beneficio radica en la capacidad de adaptarse a los individuos, lo que les otorga amplias oportunidades para incentivar al interlocutor, aclarar conceptos, detectar ambigüedades y disminuir formalidades (Díaz-Bravo et al., 2013). Es por eso, que se va a utilizar esta técnica de recolección de datos ya que con ella se va a dar salida a uno de los objetivos de esta investigación de la, que busca identificar las experiencias de los estudiantes al crear ficciones interactivas a través de la plataforma de libro juegos. En consecuencia, se procederá a seleccionar a seis estudiantes, basándose en parámetros predefinidos, tales como: el nivel de participación más alto en la clase, la facilidad de uso de la plataforma librojuegos, la dificultad percibida en el uso de la plataforma, el dominio variable de la plataforma por parte del estudiante y el rendimiento académico más destacado en la elaboración del texto narrativo.

1. ¿Qué características de la aplicación librojuegos recuerdas?
2. ¿Te pareció interesante utilizarla para escribir textos de ficción interactiva?
3. ¿Qué dificultades se te presentaron al momento de escribir en esta aplicación?
4. ¿Al leer que te gusta más, las historias que se cuentan en la aplicación librojuegos o un libro tradicional?
5. ¿Qué diferencias encuentras entre la lectura de un texto de ficción interactiva y un libro tradicional?
6. ¿Cómo te sientes al ser lector y creador de textos de ficción interactiva?

7. ¿Qué recomendaciones haces a las personas que quieran escribir en la aplicación librojuegos?
8. ¿Cómo calificas tu experiencia del 1 al 10 y por qué?
9. ¿Qué aprendizajes obtuviste al usar la aplicación librojuegos?
10. ¿Antes de escribir el texto en la aplicación qué hiciste?
11. ¿Cómo ordenaste tu texto?
12. ¿Qué elementos del cuento utilizaste para escribir tu texto de ficción interactiva? Diálogos, personajes, escenarios.
13. ¿En qué te inspiraste para escribir sobre ese tema en particular en tu texto de ficción interactiva o es algo que se te ocurrió a ti propiamente o a alguien de tu grupo?
14. ¿Cómo sabías si tu texto estaba bien escrito?
15. ¿Crees que has logrado ampliar tu escritura al usar la aplicación librojuegos?
16. ¿Cuántos posibles desenlaces le diste a tu texto de ficción interactiva?
17. ¿Qué cambios realizaste durante el proceso de revisión y edición de tu trabajo?
18. ¿Cómo diste vida a tus personajes y escenarios?
19. ¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos no te gustaron? Y ¿Por qué?
20. ¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos sí te gustaron? Y ¿Por qué?
21. ¿Te gustaría volver a escribir en esta plataforma librojuegos?
22. ¿Recomendarías esta aplicación a alguien más para que lea o escriba?

Antes de implementar la entrevista semiestructurada se requiere obtener la autorización de los padres de los participantes para la grabación de audio con propósitos académicos. La entrevista se llevará a cabo en el centro de cómputo, seleccionado por su ambiente cerrado y alejado de distracciones acústicas, proporcionando un entorno propicio para que los estudiantes respondan a las preguntas. La duración estimada para las respuestas de cada estudiante oscilará entre 15 y 20 minutos. Previa al inicio de la entrevista, el moderador (investigador) ofrecerá una breve introducción sobre el tema y los objetivos que se buscan alcanzar con las preguntas planteadas. Una vez que los participantes hayan respondido a las preguntas, se procederá a concluir la entrevista, expresando agradecimientos por su participación y asistencia.

5.5. Población o muestra

La población bajo estudio corresponde al conjunto de estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio "El Tambo". No obstante, la muestra seleccionada se limita a un único curso de esta institución, en concordancia con la recomendación de Toledo Díaz de León (2016), quien indica que la población puede ser delimitada en función de sus características de

contenido, lugar y tiempo. En este sentido, la muestra consiste en un paralelo de décimo grado de Educación Superior Básica de la Unidad Educativa del Milenio "El Tambo". La elección de este muestreo se adscribe al criterio de conveniencia, "aquel con el cual se seleccionan las unidades muestrales de acuerdo a la conveniencia o accesibilidad del investigador" (Tamayo, 2000, p.13). Esta elección se fundamenta en el acceso facilitado a la institución y las herramientas disponibles, como la sala de cómputo e internet, elementos indispensables para la aplicación de la secuencia didáctica.

Esta decisión también encuentra respaldo en el currículo nacional de lengua y literatura (2016), específicamente en el bloque 5 de literatura, que aborda la escritura creativa. En este nivel de Educación General Básica Superior, se espera que los estudiantes establezcan una relación innovadora con los textos literarios, utilizando estrategias como la reescritura desde múltiples perspectivas, la generación de situaciones alternativas dentro de una narrativa, la conclusión inesperada de historias, la alteración del curso de la trama, entre otras. Con el propósito que los estudiantes desarrollen nuevas composiciones literarias.

5.6. Recolección de datos

Después de la implementación de la secuencia didáctica, se procedió a la recopilación de datos de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica Superior de la unidad educativa del Milenio "El Tambo" en la ciudad de Loja. Los datos analizados poseen una naturaleza cualitativa y fueron recabados mediante la aplicación de una evaluación diagnóstica con el propósito de evaluar los conocimientos previos acerca de coherencia, cohesión y elementos narrativos. Posteriormente, se llevó a cabo un seguimiento completo del proceso de enseñanza esbozado en la secuencia didáctica, culminando en la obtención de textos de ficción interactiva con características propias del cuento fantástico, generados por los estudiantes.

Los textos de ficción interactiva fueron sometidos a análisis y calificación en una escala del 1 al 10, utilizando una rúbrica que evalúa aspectos como la creatividad, coherencia, cohesión y los elementos narrativos presentes en cada producción. Para el análisis de la información, los textos fueron clasificados según la categoría alcanzada por el estudiante: aquellos que dominan los aprendizajes requeridos, los que alcanzan dichos aprendizajes y los que están próximos a alcanzarlos. Luego de esto se va a hacer una entrevista semiestructurada a 5 personas las cuales van a ser elegidas según parámetros determinados. Esta entrevista será grabada con la intención de identificar las experiencias de los estudiantes al crear ficciones interactivas por medio de la plataforma librojuegos.

6. Resultados

Se presentan los resultados obtenidos con la aplicación de la secuencia didáctica para la producción de textos de ficción interactiva en Décimo grado. Una vez cumplida esta etapa, se ha contrastado la prueba diagnóstica con el producto final obtenido y se han analizado los textos de ficción interactiva con características del cuento fantástico creado por los estudiantes. Finalmente, identificamos las experiencias de los estudiantes al crear los textos de ficción interactiva con la aplicación librojuegos.

6.1. Aplicación de secuencia didáctica para la producción de ficción interactiva por medio de la plataforma librojuegos

Para estructurar la secuencia didáctica que rigió el presente estudio de investigación, se requirió aplicar un cuestionario a los estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa del Milenio “El Tambo” de la provincia de Loja, cuya edad fluctúa entre los 14 y 15 años. Las preguntas fueron las siguientes: ¿Has leído o creado textos dentro de la plataforma libro juegos o una aplicación parecida? ¿Te gustaría leer cuentos a través de la plataforma libro juegos? ¿Te gustaría aprender a escribir cuentos fantásticos por medio de la plataforma libro juegos? El resultado de este sondeo arrojó que, de 35 participantes, la totalidad desconocía por completo la aplicación librojuegos, a ellos se suma la docente titular de la asignatura de Lengua y Literatura, quien también ignoraba la existencia de esta opción. Además, se pudo evidenciar que los estudiantes deseaban trabajar con esta plataforma como un recurso didáctico para desarrollar la escritura creativa, y explorar otras posibilidades de leer y escribir cuentos de ficción interactiva.

Una vez detectado este vacío se planteó crear una secuencia didáctica amparada en la estructura básica de planificación como: anticipación, construcción y consolidación de conocimientos. De acuerdo a Standaert y Tronch (2011) estas fases también son contempladas como preparación, implementación y evaluación. La fase de preparación (anticipación) busca atraer la atención e interés de los estudiantes mediante distintas actividades, como la presentación de un caso real, una pregunta intrigante o la introducción de un problema. En la fase de implementación (construcción), el docente se concentra en guiar el proceso de aprendizaje paso a paso durante la fase de implementación de la clase. Se presenta el nuevo contenido de manera clara y estructurada esto implica que los estudiantes no solo memoricen el conocimiento, sino que lo apliquen y lo comprendan a través de actividades prácticas. Por último, la fase de evaluación (consolidación), en esta etapa el maestro debe determinar si todos

los estudiantes han cumplido con los objetivos establecidos y en qué medida lo han hecho. Además, la evaluación incluye la retroalimentación, lo que significa que los estudiantes deben recibir información sobre su desempeño lo más rápido posible.

Es importante mencionar que en todas las clases se trabajaron las siguientes destrezas propuestas en el Currículo Nacional (2016):

OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.

LL.4.5.4. Componer textos creativos que adapten o combinen diversas estructuras y recursos literarios.

6.2. Contraste del diagnóstico inicial y el producto final

En este apartado se contrastan los resultados obtenidos en la prueba de diagnóstico aplicada al inicio de la secuencia didáctica y el texto de ficción interactiva con características de cuento fantástico escrito como producto final. En esta investigación participaron 35 estudiantes de décimo grado de Educación General Básica. La forma de calificación es cualitativa que contiene cuatro apartados: "Domina los aprendizajes requeridos", "Alcanza los aprendizajes requeridos", "Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos" y "No alcanza los aprendizajes requeridos".

Tabla 5. Contraste de resultados de intervención didáctica

Indicadores	Preguntas de diagnóstico	Resultados por indicador	Producto final (rúbrica)	Observaciones
Coherencia	<p>1. Identifica los errores de coherencia presentes en el texto. Explica la falta de coherencia presente en uno de los literales.</p> <p>2. El fragmento está desordenado. Reorganiza las ideas de manera lógica y secuencial para mejorar la coherencia del relato. Selecciona la opción que dé sentido al texto.</p> <p>1. (a, b, c, d) 2. (a, c, d, b) 3. (b, d, a, c)</p>	<p>3 estudiantes dominan el indicador</p> <p>16 estudiantes alcanzan el indicador</p> <p>16 estudiantes no alcanzan el indicador</p> <p>35 estudiantes dominan el indicador</p>	<p>15 estudiantes dominan los aprendizajes requeridos</p> <p>15 estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos</p> <p>5 estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos</p>	Cabe mencionar que los 5 estudiantes que no alcanzaron el indicador no presentaron la actividad final, por lo que no hubo que evaluar.
Cohesión	<p>Marca, agrega, suprime o corrige cualquier error presente en el fragmento del relato. Presta atención al uso de pronombres, conectores o referencias temporales que afecten la claridad del texto.</p>	<p>6 estudiantes alcanzan el indicador</p> <p>18 estudiantes están próximos a alcanzar el indicador</p> <p>11 estudiantes no alcanzan el indicador</p>	<p>15 estudiantes dominan los aprendizajes requeridos</p> <p>15 estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos</p> <p>5 estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos</p>	Cabe mencionar que los 5 estudiantes que no alcanzaron el indicador no presentaron la actividad final, por lo que no hubo que evaluar.
Elementos narrativos	<p>¿Qué tipo de narrador se utiliza?, ¿cuáles son cada uno de los personajes que intervienen?, y ¿cuál es el espacio y tiempo en que ocurren los hechos?</p> <p>Narrador (primera persona, segunda persona y tercera persona):</p> <p>Personajes:</p> <p>Espacio:</p> <p>Tiempo (lineal, cronológico y atmosférico):</p>	<p>7 estudiantes alcanzan el indicador</p> <p>28 estudiantes están próximos a alcanzar el indicador</p>	<p>25 estudiantes dominan los aprendizajes requeridos</p> <p>5 estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos</p> <p>5 estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos</p>	Cabe mencionar que los 5 estudiantes que no alcanzaron el indicador no presentaron la actividad final, por lo que no hubo que evaluar.

Creatividad	Escribe una historia corta, similar a la del fragmento presentado.	11 estudiantes dominan el indicador 9 estudiantes alcanzan el indicador 11 estudiantes están próximos a alcanzar el indicador 4 estudiantes no alcanzan el indicador	30 estudiantes dominan los aprendizajes requeridos 5 estudiantes no alcanzan el indicador	Cabe mencionar que los 5 estudiantes que no alcanzaron el indicador no presentaron la actividad final, por lo que no hubo que evaluar.
-------------	--	---	--	--

Nota. Resultados de la prueba de diagnóstico y el producto final de la secuencia didáctica.

A partir de esta tabla podemos concluir que hay un avance significativo en las variables en cuánto al primer diagnóstico y el último en el que se evaluó el texto de ficción interactiva escrito por los estudiantes. Sin embargo, en la última evaluación del texto hubo un grupo de 5 estudiantes que no entregaron la actividad, por lo tanto, nuestro análisis solo estará destinada a la muestra que sí entregó la actividad que son 30 estudiantes. Posteriormente se hace el análisis de los textos creados por los estudiantes a profundidad.

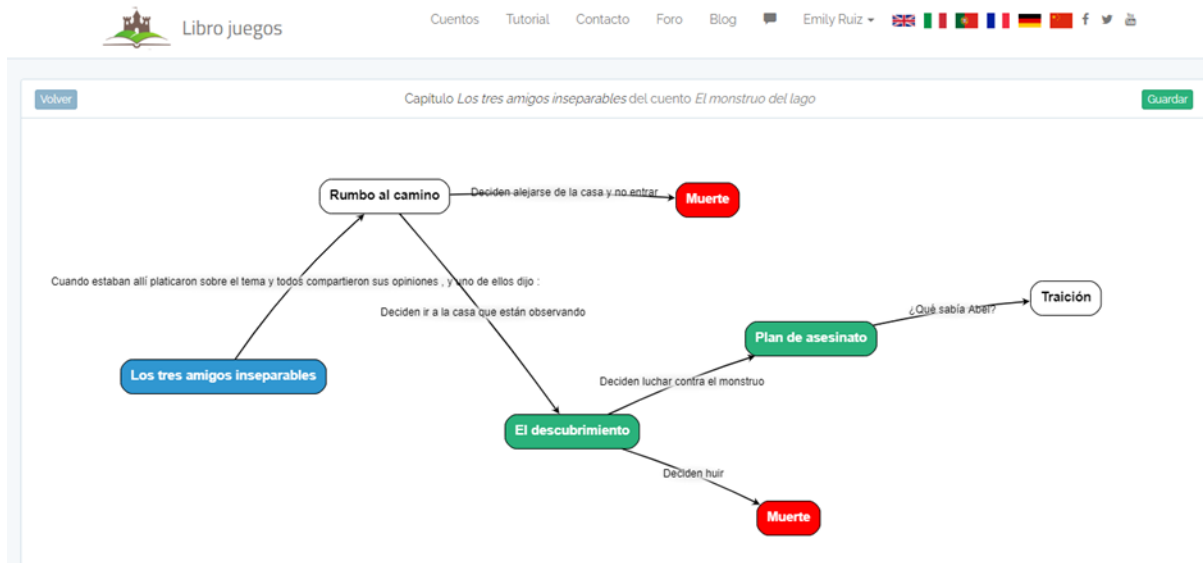
6.3. Texto de ficción interactiva

La plataforma digital librojuegos se maneja mediante la creación de títulos y capítulos por parte del narrador, siendo en estos capítulos donde se inicia la redacción a través de nodos y enlaces. Los nodos constituyen el espacio para desarrollar la narrativa del cuento, con la opción de determinar si marcan el final de la historia o muerte que es cuando los personajes mueren, que conlleva al cierre del relato. Cada nodo se encuentra identificado con un título. Por otro lado, los enlaces conectan distintas partes del cuento y facilitan la dirección hacia diferentes desarrollos y desenlaces de la trama. Esta estructura, basada en la interconexión de nodos y enlaces, es la que confiere al texto la cualidad de ficción interactiva.

El siguiente ejemplo que se muestra es del grupo EG1 quienes hicieron un texto de ficción interactiva con características del cuento fantástico denominado El monstruo del lago en la plataforma de librojuegos. El primer capítulo “los tres amigos inseparables” del cual sale un enlace “Cuando estaban allí platicaron sobre el tema y todos compartieron sus opiniones, y uno de ellos dijo:” este enlace dirige a otro nodo que se titula “Rumbo al camino” de este a su vez salen dos enlaces “Deciden alejarse de la casa y no entrar” y “Deciden ir a la casa que están observando” si el lector elige la primera opción irá a un nodo titulado “Muerte” que es cuando mueren los personajes principales del cuento, pero si elige la segunda opción seguirá el cuento y el final será otro, así que continuamos al siguiente nodo que corresponde al segundo capítulo titulado “El descubrimiento” del que se desprende dos enlaces “Decidir huir” y “Deciden luchar contra el monstruo” el primero lleva a un nodo de “muerte” y el segundo permite la continuación de la historia al tercer y último capítulo “Plan de asesinato” del cual sale un enlace ¿Qué sabía Abel?, que direcciona a el último nodo “Traición”.

A continuación, se muestra el ejemplo del texto de ficción interactiva escrito en la plataforma librojuegos:

Figura 1. Texto de ficción interactiva creado por estudiantes



Nota. El ejemplo fue tomado de la plataforma librojuegos de uno de los grupos de participantes.

Las flechas que se pueden observar son las que direccionan a un nodo que son los cuadros y en medio de la flecha están los enlaces que son las opciones que se le da al lector para que dirija su historia. Los nodos que están en color rojo son los de muerte y son los finales que se le da a la historia dónde muere algún personaje, también hay la opción de final de libro que es cuándo el nodo es de color mostaza y no necesariamente mueren los personajes de la historia. Podemos deducir que la estructura de esta aplicación ha posibilitado la creación de una narrativa de ficción interactiva, dado que concede al escritor la capacidad de dar distintas opciones que influyan en el desarrollo y desenlace del texto. Todo lo antes mencionado, hace que este texto sea de ficción interactiva que de acuerdo a Rodrigo y Fandos (2013) es una forma narrativa no lineal que involucra al participante en la trama, instando a tomar decisiones en momentos cruciales, con cada elección llevando a consecuencias específicas y desenlaces diversos.

Por otro lado, un texto de ficción convencional carece de interactividad. En tales textos, el autor presenta una narrativa lineal en la que los eventos y el desenlace están predeterminados y el lector no puede cambiarlos. El lector solo sigue la historia tal como la ha creado el autor y no participa en las decisiones que afectan el desenlace.

6.3.1. Características textuales

Para el análisis de las características textuales de coherencia, cohesión y elementos narrativos en los textos de ficción interactiva producidos por estudiantes de décimo grado, se

estableció una rúbrica para analizar los resultados según categorías definidas. Ahora procederemos a analizar de manera más detallada los seis textos de ficción interactiva, centrándonos en la coherencia, cohesión y elementos narrativos. El primer escrito del Grupo 1 titulado "El monstruo del lago"; del Grupo 2 "La laguna abandonada"; del Grupo 3 "Una prueba divina"; del Grupo 4 "El pacto con la luna"; del Grupo 5 "La casa increíble de los superhéroes" y del Grupo 6 "La nuez de oro". Cada uno de los textos estará representado con las letras EG1 (Escrito Grupo 1) y así sucesivamente con los 6 textos.

6.3.2. Coherencia

Se analizará la coherencia de acuerdo a lo expuesto por Cassany (1994) y Albarrán-Santiago (2015). Existen dos características generales de coherencia observadas en la mayoría de los textos, la primera es la estructura narrativa aplicada a un texto de ficción interactiva (inicio, nudo y desenlace). La segunda característica observada en los cinco textos se refiere a la alineación entre el tema y el contenido textual, además se conserva la coherencia narrativa sin desviaciones hacia otros temas. En la siguiente tabla presentamos un análisis detallado referente a la estructura tradicional del cuento. El planteamiento introduce al contexto, personajes y conflicto; el nudo en cambio es donde se desarrolla el conflicto, con desafíos y tensiones máximas; y el desenlace donde se resuelve el conflicto proporcionando el cierre a la trama.

Sin embargo, debido a que la estructura del texto de ficción interactiva es diferente, se ha planteado dos diferentes nudos que corresponden a enlaces, al igual que desenlaces corresponden a nodos. Pese a que existen múltiples, solo nos centramos en los principales siguiendo la trama de la historia.

Tabla 6. Estructura de los textos de ficción interactiva

Orden de la información según la estructura tradicional del cuento			
	Planteamiento	Nudo	Desenlace
EG1 "El monstruo del lago"	“Hace mucho tiempo unos jóvenes universitarios llamados Henry, Rebeca y Abel descubrieron [...] un lago en el que habitaba un monstruo”.	N1: “Ellos decidieron ir para comprobar si era verdad” y “Se reunieron en un círculo para armar un plan y matar al monstruo”. N2: “Deciden alejarse de la casa y no entrar”	D1: “Henry fue la distracción mientras Rebeca y Abel peleaban con el monstruo, así lo mataron fácilmente”. D2: “Al seguir su camino les agarró la noche, no tuvieron dónde esconderse de los animales salvajes y murieron”

<p>EG2 "La laguna abandonada"</p>	<p>“Érase una vez un joven llamado Jordy que se le había metido en la cabeza ir de viaje a una laguna donde habían ido sus amigos”.</p>	<p>N1: “Jordy decide no ir porque en medio del camino vio a un monstruo a lo lejos” N2: “Jordy decide seguir a la laguna”</p>	<p>D1: [...] así que decidió volverse a su casa. Mientras el caminaba de regreso sentía cada vez unas vibras tenebrosas mas fuertes en este lugar. Decidió ignorar todo esto y correr lo más que podía hasta que cayó en una huecada dónde estuvo varios días encerrado hasta que alguien llego a rescatarlo.</p> <p>D2: En el transcurso a la laguna se le aparecio un monstruo de aspecto terrorífico[...]. Empezó el enfrentamiento y el monstruo saco un hacha y trato de golpear a Jordy y él pudo esquivar el golpe de la hacha y empezó a defenderse del monstruo a mano limpia hasta que el monstruo cayó al suelo pero no se dio por vencido [...]</p>
<p>EG3 "Una prueba divina"</p>	<p>“Está es una historia de como el Dios de la sabiduría sometió al conductor de un camión de nombre Jack a una prueba por medio de uno de sus sirvientes en forma de una mujer para saber lo que había dentro de su alma” Todo empezó: -En una noche oscura cuando Jack regresaba a su casa por la carretera 18, mientras conducía se encontró con un atasco, a un lado de la carretera había una vía alterna la cual no era muy concurrida y esta muy oscura. De pronto se encontró en una encrucijada en la que no sabia si tomar la vía alterna o no. ¿Qué opción escogerías tú?</p>	<p>N1: No toma la vía alterna N2: Vía alterna</p>	<p>D1: “Jack decide: Que es mejor ser paciente y esperar a que pase el atasco, una vez que pasa el atasco se dirige a su casa saluda a su esposa e hijos y se divierten juntos...fin” D2: “Jack por su impaciencia decide: Que es mejor tomar la vía alterna para llegar más rápido a su destino y así poder tener más tiempo con su familia antes de volver a trabajar y no poder estar con ellos en un largo tiempo”.</p>

EG4 "El pacto con la luna"	"Celeste y Gabriel una pareja tan perfecta pero ellos no podían tener hijos, ya que Celeste tuvo un accidente cuando fue niña y desde aquel día ella quedó estéril [...] Celeste se informó más sobre lo que decían en el pueblo ella tenía que ir en media noche y en luna llena a visitar a la luna, ella inmediato quiso hacerlo, y llegó el gran día de hacer el pacto y pedirle lo que más quería a la luna"	N1: "Decide no ir a ver a la luna" N2: "Decide ir a ver a la luna"	D1: "Decide que es mejor contárselo primero a su esposo así él no se enojaría por haberse ocultado. Al llegar a casa le contó lo que había escuchado a su esposo. él le dijo que era muy peligroso hacer ese tipo de tratos y que el estaba feliz con ella, que verían otras opciones como adoptar a un niño que no tuviera papás. Era muy común en esa época que eso sucediera, por lo que lo intentaron. D2: "A media noche fue a visitar a la luna y de tantos intentos logró hablar con la luna, la luna si le podía dar el poder de tener hijos pero solo con la condición de que el primer bebé que tendría tenía que darselo a ella, contenta acepto el trato pero no esperaba lo que podría pasar..."
EG5 "La casa increíble de los superhéroes"	"Robinson era un adolescente como cualquier otro. Estudiaba en el instituto Midtown de la ciudad de Nueva York, y vivía en Queens con su tía May y su tío Ben [...], Por desgracia, sus buenas notas no ayudaban a hacerle muy popular entre sus compañeros de clase."	N1: "Flash Thompson, el abusón del instituto siempre lo estaba atormentando" "Su tía May y su tío Ben lo querían mucho. El tío Ben siempre le decía que sabía que haría algo especial en su vida [...] Robinson cambio por completo durante una excursión a un museo de ciencias [...] no advirtió que una bola de fuego atravesaba unas ondas radiactivas y se dirigía directamente hacia el [...] fuego reactivo donde él"	D1: "Robinson fue descubriendo poco a poco que había desarrollado superpoderes arácnidos podía hacer bolas de fuego, era muy fuerte y además tenía un sentido arácnido que lo avisaba del peligro [...] Cómo todos los adolescentes. Robinson necesitaba dinero. Pensó en buscar un trabajo en el que pudiera sacar partido de sus nuevos poderes. De esta forma, se hizo luchador profesional. [...] Gracias a sus habilidades, el aprendiz de luchador podía derrotar a todos sus adversarios."

<p>EG6 "La nuez de oro"</p>	<p>“Lucas encuentra una misteriosa nuez de oro en el ático de su abuela. Al tocarla, es transportado a un bosque lleno de magia y maravillas. [...] Debido a que esa nuez era la fuente de energía del bosque en el cuál habitaban todos los animales y árboles, y ya se estaba agotando cada vez más y eso se veía en los ríos que se estaban secando” “Viaja muy lejos en busca de esos fragmentos” ¿A dónde irá?</p>	<p>N1: “Reino de Velgaria” N2: “Reino de Grecia”</p>	<p>D1: Al llegar a ese reino Lucas se ve obligado a navegar por un río encantado donde sus deseos toman forma. Deberá decidir con cuidado, ya que cada deseo afectará su viaje y el destino de la nuez. Lucas revive momentos significativos y dolorosos de su pasado, al punto de querer regresarse. Deberá aprender lecciones valiosas para avanzar hacia el próximo desafío. Pero, al pensar tanto en los momentos más dolorosos quedó atrapado en esos recuerdos obligado a navegar por siempre en ese río.</p> <p>D2: Al viajar a este reino se encuentra con un templo antiguo, lleno de estatuas de piedra y con su estructura muy desgastada ahí tuvo que descifrar unos símbolos que le revelaron la historia de la nuez de oro. Cada pista lo acercaba a comprender su propósito y desbloquear nuevos poderes de la nuez con los fragmentos de luz que parecía ya estaba cerca de encontrar. Tenía dos caminos en frente de él ¿cuál sería el correcto?</p>
---------------------------------	---	--	---

Nota. La secuencia utilizada al ubicar los textos es de acuerdo al texto de ficción interactiva propuesto en la plataforma librojuegos.

Tal como expone Cassany, al tratarse de un tipo de cuento, debe contener la estructura popular de este. De esta manera, el texto tendrá coherencia, asegurando que los elementos narrativos se integren de forma lógica. En este sentido, la estructura tradicional del cuento proporciona un marco que guía la progresión de la historia, desde la introducción y el desarrollo hasta el clímax y la resolución. Esta premisa se ha cumplido en los seis textos de ficción interactiva con características del cuento fantástico producidos durante la investigación, pese a que siguen una estructura de ficción interactiva.

Cada uno de estos textos no sólo respeta la estructura fundamental del cuento, sino que también incorpora elementos fantásticos que enriquecen la narrativa. La coherencia en estos textos se manifiesta a través de una trama bien definida y personajes consistentemente desarrollados, lo que demuestra una comprensión sólida de las normas del género por parte de los estudiantes. Además, el uso de la plataforma librojuegos facilitó la creación de narrativas complejas y coherentes, permitiendo a los estudiantes experimentar con diferentes caminos y finales posibles sin perder de vista la estructura esencial del cuento fantásticos.

El título se ajusta al contenido del texto y mantiene la temática

Al revisar los textos se determina que cinco de los seis textos cumple con esta característica, por ejemplo, en los EG1 y EG4 “El monstruo del lago” y “El pacto con la luna” ya se está anticipando al lector con las cosas se va a encontrar en la narración. En cambio, el EG5 con el tema "La casa increíble de los superhéroes" no, debido a que la temática no está acorde a lo que se desarrolla en la narrativa, se habla de un solo héroe y el escenario que debería ser la “casa increíble” no lo es debido a que el conflicto y el desenlace no suceden ahí y no toma relevancia la “casa”. Es por esto, que el texto no sería coherente, ya que el título no abarca lo que se está mencionando en la narración.

6.3.3. Cohesión

Desde las distintas formas de cohesión expuestas por Cassany (1994):

- **Anáfora (también llamada referencia o repetición)**

Los elementos que ayudan a tratar las anáforas que se han utilizado en los seis textos de ficción interactiva son: los pronombres gramaticales (yo, tú, él, nosotros, ellos, etc.), los pro-adverbiales (allí, allá, aquí, etc.), la elipsis y los determinantes (artículos, adjetivos y determinantes). Se hace uso de los pronombres personales que son términos que reemplazan al sujeto, nombre o sustantivo en la frase y se emplean para suplir a las personas, animales o cosas, sin requerir mencionarlos explícitamente. En el EG1 “Los jóvenes se dejaron llevar por la ambición y curiosidad que tenían por saber si era verdad o solo era una mentira de las personas. / Cada uno de ellos tenía poderes y habilidades únicas y fuertes” en este contexto se utiliza ellos para reemplazar a “jóvenes”. En el EG4 igualmente utiliza el mismo pronombre personal “ellos” con el objetivo de reemplazar los dos nombres presentes en la siguiente cita: “Celeste y Gabriel una pareja tan perfecta pero ellos no podían tener hijos”.

Otro de los pronombres personales utilizados es “él” en el EG2 “Érase una vez un joven llamado Jordy que se le había metido en la cabeza ir de viaje a una laguna donde habían ido sus amigos [...], entonces a él le entro curiosidad y decidió ir” se reemplaza al nombre de

“Jordy” por el pronombre personal. Otro de los ejemplos de este escrito es “Empezó el enfrentamiento y el monstruo saca un hacha y trata de golpear a Jordy y él pudo esquivar el golpe de la hacha”. En el EG4: “Decide que es mejor contárselo primero a su esposo, así él no se enojaría por haberse ocultado”, utiliza el pronombre gramatical “él” para evitar repetir el sustantivo “esposo”. En el EG5 sucede lo mismo “Aunque Robinson parecía un adolescente normal, una parte de él era extraordinariamente especial”. Otro de los pronombres personales que se usa en los escritos es “ella” EG2 “Se puso a hablar con la chica tan linda ella le invitó unas galletas y un jugo” para no repetir el sustantivo “chica”. En el EG4 sucede algo similar “Celeste fue un día al pueblo [...] escuchó que decían que había como hacer pactos con la luna [...], ella muy feliz regresa a casa con la idea de pedirle a la luna un bebé”, utiliza el pronombre personal para evitar repetir el sustantivo “Celeste”.

Los pro-adverbiales “allí” y “aquí” son adverbios que pueden reemplazar otras palabras en ciertos contextos, su principal función es señalar un lugar o posición. Por ejemplo en el EG1 “- Acampamos aquí porque afuera es peligroso ya que hay animales salvajes” y en el EG5 “Y ahora ...anuncio el presentador del combate. Aquí llega el increíble Robinson”. De la misma manera sucede con el adverbio allí en EG1, que señala la ubicación específica mencionada en el discurso: “Cuando entraron, vieron que la casa estaba muy limpia y ordenada. Se sorprendieron al verla porque era un lugar muy alejado y era imposible que alguien habitara allí”. Sucede lo mismo en los ejemplos del EG2: “Lo que en ese momento descubrió es que no iba a poder salir de aquella laguna fácilmente y si no equivocaba él ni sabía que no volvería a salir jamás de allí” y “De tanto correr ni siquiera se había dado cuenta que ya había llegado a la Laguna/Simplemente se dio cuenta por el ambiente que tenía el lugar y la vibra muy pesada que había allí.”

Una de las elipsis utilizada se aprecia en el EG4 “-¿Quieres algo de beber?/ y Jack responde/ -me gustaría una cerveza” Aquí, se omite el verbo “quiero ” o “deseo ” que se sobreentiende a partir del contexto de la pregunta anterior: “¿Quieres algo de beber?” Es la omisión de un elemento ya conocido que está cercano en el texto y que el destinatario puede reconstruir sin dificultad (como sujetos, complementos, etc.).

Los determinantes que aparecen en un texto establecen variadas conexiones entre las palabras y aquello a lo que hacen referencia. A continuación, mostraremos lo que han sido utilizados en los escritos. En el EG1 adjetivo demostrativo “este” que se emplea para referenciar a algo específico como sucede en los siguientes ejemplos del EG1 y EG2: “Si este lugar es seguro y cómodo” y “Al viajar a este reino se encuentra con un templo antiguo, lleno

de estatuas de piedra”. Dentro de este tipo de adjetivos tenemos a “aquel” que se utiliza para señalar o indicar un objeto o persona que está lejos en el espacio o en el tiempo en relación con el hablante como se muestra en el EG1 y EG4: “Preparo las cosas que iba a necesitar para aquel viaje linternas, comida enlatada, agua en botellas, algunas pastillas y más cosas de uso personal” y “El bebé fue tomado por la luna porque el bebé le pertenecía a ella y desde aquel día nunca más se volvió a saber de él bebé”.

Los adjetivos posesivos son aquellos que indican posesión o pertenencia sobre algo y son utilizados en el EG3 “Jack decide: Que es mejor ser paciente y esperar a que pase el atasco, una vez que pasa el atasco se dirige a su casa saluda a su esposa e hijos y se divierten” y en EG4 “Decide que es mejor contárselo primero a su esposo así él no se enojaría por haberse ocultado”. Otro de los adjetivos posesivos es “mi” este ejemplo lo encontramos en el EG3: “Lo siento pero yo tengo una esposa a la cual amo y respeto a si como unos hijos a los que quiero con todo mi corazón” en este contexto, "mi esposa" significa la esposa del hablante, y "mis hijos" indicando pertenencia. Asimismo, tenemos el adjetivo “su” del EG4 “Decide que es mejor contárselo primero a su esposo así él no se enojaría por haberse ocultado” que al ser posesivo indica pertenencia cuando refiere a “su esposo”. En el EG5 sucede algo similar “En ese instante Robinson se dio cuenta de algo. Su destino era proteger a los demás y, si se esforzaba lo suficiente, quizá un día podría llegar a ser un gran Superhéroe” el pronombre posesivo "su" está haciendo referencia al destino que le pertenece a “Robinson”.

Los artículos también se encuentran en los textos, “un” que refiere a un sustantivo indefinido en masculino y singular. En el EG4: “Gabriel al ver que era un bebé demasiado diferente dijo que ella lo había traicionado el enfurecido le preguntó una vez más que ¿cómo pudo tener hijos?” se utiliza el artículo “un” para indicar que Gabriel percibe al bebé como singular y único en su característica de ser "diferente" o inusual, Asimismo, utiliza el artículo el EG5 “Un día Flash lo tiró al suelo, y los libros y apuntes de Robinson cayeron esparcidos a su alrededor” para evitar presentar un suceso sin especificar una fecha precisa.

- **La conexión (enlaces, conectores o marcadores textuales)**

A continuación, se mostrará la manera en que se han usado las conjunciones, y enlaces gramaticales.

Una de las conjunciones coordinantes que se utiliza en los seis textos es “y” que se utiliza para unir dos partes de una oración, pero también para conectar elementos de la misma jerarquía. Por ejemplo, en el EG1 “Ellos se acobardaron y decidieron huir” y “Tomó la sangre y se transformó en un monstruo” en ambos ejemplos se están enlazando dos ideas para una sola

oración. Sucede lo mismo en el EG2 y EG3 en los siguientes ejemplos: “Jordy iba un poco asustado y nervioso por lo que había visto a lo lejos” y “Entonces el estaciona el camión y se dirigen juntos al restaurante”. En el caso del EG4 “Celeste y Gabriel, una pareja tan perfecta”, la función que cumple la conjunción es la de unir dos elementos que están relacionados o se encuentran en la misma jerarquía. EG5 “Robinson era un estudiante destacado y uno de los chicos más inteligentes del instituto”, se emplea la conjunción “y” para unir dos ideas. En el EG6 también encontramos el uso de esta conjunción en la cita: “Deberá luchar contra las fuerzas del mal y proteger la nuez”, se utiliza “y” para unir dos acciones que se deben llevar a cabo simultáneamente o en secuencia.

Otro de las conjunciones coordinantes adversativas utilizada es “pero” que indica oposición o contraposición entre dos ideas. Esto se puede apreciar a continuación: en el EG1 “Se había convertido en el más poderoso de los tres, pero iba a perder el sentido en poco tiempo porque no podía aguantar tanto poder” en este caso, la primera parte de la oración establece que el sujeto se ha convertido en el más poderoso de un grupo de tres personas, sin embargo, la segunda parte de la oración contradice esta idea. En el EG2 “El médico llega, pero se vuelve corriendo” esta conjunción señala contraste entre las dos partes de la oración. En el EG3 “Jack aparta a Natasha de forma respetuosa y le dice: -Lo siento, pero yo tengo una esposa a la cual amo y respeto” la conjunción se utiliza para introducir una oposición clara y enfatizar que, a pesar de la situación presente, la fidelidad de Jack hacia su esposa es prioritaria. En el ejemplo del EG4 “Celeste le comentó a su esposo lo que decían en el pueblo, pero él no le dio importancia” “pero” se utiliza para contrastar las acciones de Celeste y su esposo. Por último, en el EG5 “la luna sí le podía dar el poder de tener hijos, pero solo con la condición de que el primer bebé que tendría tenía que dárselo” la conjunción se utiliza para introducir una condición o limitación a la afirmación anterior.

La conjunción de coordinación “ni” para expresar la negación de una idea y este uso se evidencia en el EG5: “Robinson no podía ni imaginar el increíble impacto que eso tendría en su vida. Nunca volvería a ser el mismo” se refuerza la idea de negación, incredulidad e incapacidad de Robinson para comprender la magnitud del impacto en su vida. Otra de las conjunciones de coordinación adversativa “sino” adversativa que se utiliza para contraponer ideas o expresar una negación seguida de una afirmación, también puede utilizarse para expresar una excepción. En el EG6 “Con la nuez de oro potenciada, Lucas regresa a su pueblo. Su viaje había transformado no solo su vida, sino también la esencia misma de la nuez”. En el EG2 “[...] para poder sacar de ahí a aquella chica sus intenciones no eran lastimarla sino

causarle miedo a ella” sucede lo mismo que en el anterior ejemplo se establece una contraposición entre lo que se podría pensar en un principio lastimar a la chica lo que realmente se buscaba era “causarle miedo”.

La conjunción subordinada “porque” se utiliza para introducir una oración subordinada causal, es decir, una que explica la causa o razón de la acción expresada en la oración principal. Además, sirve para establecer una relación de causa-efecto entre dos ideas dentro de una oración compuesta. En el EG1 “Acampemos aquí porque afuera es peligroso ya que hay animales salvajes” en este caso la oración que sigue a "porque" proporciona la causa o motivo detrás de la decisión de acampar allí. En el EG2 “Jordy decide no ir porque en medio del camino vio a un monstruo a lo lejos” sucede lo mismo existe una relación causal entre la primera y segunda parte de la oración. En el EG3 “Llega solo para enterarse que su amada e hijos fallecieron en un accidente luego de salir a buscarlo preocupados porque no regresaba a casa” la conjunción se utiliza para explicar la causa o la razón detrás de la acción principal. En el EG4 “Ella muy feliz regresó a casa porque sabía que por fin podría tener hijos” la conjunción se utiliza para indicar la razón o circunstancia que impulsa la acción principal, que es el "regresó a casa".

Otra de las conjunciones es “aunque” sirve para indicar una concesión o una contradicción entre dos ideas. Aunque ambas ideas están presentes en la misma oración, una de ellas es menos probable o esperada que la otra. Por ejemplo, en el EG2 “Jordy decide enfrentarse a el, aunque tenía muchísimo miedo su objetivo era llegar a la Laguna Abandonada” introduce una idea principal que no impide que se cumpla la acción principal. En el EG4 “Llego el día del nacimiento de su hijo ella lo quería mucho aunque era un bebé diferente a los demás era un bebé alvino” la conjunción indica una concesión o una contradicción entre estas dos ideas, destacando que a pesar de la diferencia del bebé, la madre lo quería mucho otro de los ejemplos de este texto del uso de esta misma conjunción “El bebé se había ido junto con la luna, pero al tiempo ellos pudieron tener otro hijo y aunque deberían vivir con la pérdida de uno les aliviaba su segundo hijo” se utiliza para introducir una idea que contrasta con lo expresado anteriormente en la oración. En este caso, se establece una relación de oposición entre la pérdida del primer hijo y el alivio que les produce tener un segundo hijo. En el EG5 “Aunque Robinson parecía un adolescente normal una parte de él era extraordinariamente especial” en este contexto se usa para introducir una idea que contrasta con la apariencia general de Robinson como un adolescente normal.

Otro de las conjunciones subordinadas es “como” que se utiliza para introducir una oración subordinada comparativa o explicativa. En el EG1 “El monstruo era gigante, horrible, poderoso con varias habilidades, como por ejemplo:/-Resistencia /-Fuerza/-Durabilidad /-Velocidad” la conjunción se utiliza para explicar cuáles son las características del monstruo. En el EG3 utiliza la conjunción “Al ignorar a la mujer, como un castigo divino perdió el control del camión” para dar una explicación sobre lo que pasaría al ignorar a la mujer. En el EG4 al contrario de los otros ejemplos “como” no puede ser conjunción debido a que debería ser “cómo” interrogativo para que la oración sea clara y precisa “Celeste fue un día al pueblo hacer las compras y en medio de la gente escuchó que decían que había como hacer pactos con la luna”. En el EG5 “Robinson era un adolescente como cualquier otro” se utiliza para establecer una comparación entre Robinson y otros adolescentes, indicando que comparte características comunes con ellos. EG6 “[...] se quedará en el jardín seducido por hadas malvadas con aspecto horroroso, colmillos y pelos que parecían culebras. Pero Lucas las ve como las hadas más bellas” se utiliza esta conjunción para establecer una comparación entre la apariencia real de las hadas y la percepción de Lucas sobre ellas.

De la misma manera, se presenta la conjunción “cuando” esta cumple la función introducir una oración subordinada temporal, indicando el momento en que ocurre la acción de la oración principal. En el EG2 “Ya cuando llego la noche Jordy la invito a pasar la noche con el” funciona como una conjunción temporal que introduce la circunstancia de tiempo en la que ocurrió la acción principal, que es "Jordy la invitó a pasar la noche con él". En el EG3 “En una noche oscura cuando Jack regresaba a su casa por la carretera 18, mientras conducía se encontró con un atasco” "cuando" introduce una circunstancia temporal que indica el momento en el que ocurrió la acción principal, que es "Jack se encontró con un atasco". En este mismo escrito “Cuando regreso vio que un hombre estaba molestando a Natasha intentando sobrepasarse con ella” la conjunción cumple su función de conectar temporalmente las dos partes de la oración. En el EG4 “La pelea fue larga la luna había tomado una forma humana resplandeciente que cegaba a la pareja al punto cuando ellos se dieron cuenta habían sido derrotados” en este último caso la conjunción no se utiliza de manera adecuada en su lugar, podría utilizarse la conjunción "hasta que" para indicar la condición que llevó al resultado.

También se utilizan conjunciones subordinadas como "mientras", que expresa la simultaneidad de dos acciones, como se ve expuesto en la narración del EG1: "Henry fue la distracción mientras Rebeca y Abel peleaban con el monstruo, así lo mataron fácilmente"

En el EG2 “Mientras pasaban los segundos ella mostraba su verdadera cara” la conjunción señala que la acción de mostrar su verdadera cara ocurre al mismo tiempo que transcurren los segundos. En el EG3 “Mientras viajaban Jack pregunta le pregunta el nombre a la mujer” menciona que la acción de preguntar el nombre a la mujer sucede simultáneamente con la acción de viajar. En el EG5 “La ciencia es muy importante añadió el tío Ben mientras ponía la mano sobre el hombro de Robinson” la conjunción "mientras" establece una relación de simultaneidad entre las acciones descritas lo que “añadió el tío Ben” y “ponía la mano sobre el hombro”.

Otra de las conjunciones de subordinación “a pesar de” se expresa por medio de las conjunciones adversativas, que se utilizan para confrontar dos ideas, o para oponer dos aspectos de un mismo asunto. EG3 “Jack a pesar del miedo que recorría por sus venas confronta al hombre el cual intenta insertar el cuchillo en Jack, pero es mas rápido y devuelve el cuchillo hacia aquel agresor” se contrastan dos ideas ya que se indica que, a pesar de sentir miedo, Jack confronta al hombre que intenta atacarlo con un cuchillo. En el EG5 "A pesar de que el instituto era duro para Robinson, en casa se sentía muy a gusto" se cumple la función de introducir una idea que contrasta con la anterior que menciona que a pesar de las dificultades que Robinson experimentaba en el instituto, en casa se sentía cómodo y feliz.

Uno de los enlaces gramaticales utilizados es "también" que se emplea para indicar que una acción o situación se comparte o se suma a otra ya mencionada. Por ejemplo, en el EG1 “- Miren parezco ver algo entre esos árboles. / Rebeca contesto:/-Si yo también creo ver algo” en este caso, se está sumando la respuesta de “Rebeca” a lo que se esta diciendo anteriormente. En el EG2 “El médico estaba muy contento de haber podido ayudarlo pero también triste por haber lastimado y matado a aquella chica” la conjunción cumple la función de añadir información la primera parte de la oración. En el EG3 “(lo que no sabía él era que aquel hombre también era un sirviente de el Dios de la Sabiduría)” "también" se utiliza en este contexto para indicar que el hombre mencionado no solo posee una característica o función específica, sino que además comparte otra característica o función adicional. Y, por último, en el EG4 se cumple la misma función de suma de información “Gabriel al haber matado a su esposa cogió el bebé y lo abandonó cerca del río y para el no sentir culpa de la muerte de su esposa se mató el también”.

Una vez hecho el análisis de los textos de ficción interactiva desde la cohesión a través de dos características como la anáfora (también llamada referencia o repetición) y la conexión (enlaces, conectores o marcadores textuales) concluimos un buen porcentaje de resultados

positivos. Esto debido a que hay un uso adecuado de los elementos que hacen que la anáfora no sé de y utilizan otra forma de contrarrestarlos.

6.3.4. Elementos Narrativos

- **Personajes**

Los participantes que conforman los seis grupos, objeto de estudio en esta investigación, tienen una edad de entre 14 y 15 años; lo que permite evidenciar un débil dominio de las técnicas narrativas al momento de producir textos de ficción interactiva. Así pues, las historias tituladas "El monstruo del lago", "La laguna abandonada", "Una prueba divina", "El pacto con la luna", "La casa increíble de los superhéroes" y "La nuez de oro", están protagonizadas por personajes llanos porque son predecibles, no impresionan al lector y no tienen grandes conflictos personales. A continuación, se presenta un ejemplo: "Hace mucho tiempo unos jóvenes universitarios llamados Henry, Rebeca y Abel descubrieron que en un lugar muy alejado del bosque existía un lago en el que habitaba un monstruo". Como Bal explica, los personajes planos se caracterizan por su estabilidad, su naturaleza estereotipada y la ausencia de elementos sorprendentes o inesperados en su desarrollo o representación. A diferencia de los personajes redondos, que son más complejos, experimentan transformaciones a lo largo de la historia y tienen la capacidad de sorprender al lector (1985, p.89).

- **Narrador**

El tipo de narrador utilizado en los seis textos de ficción interactiva es de tercera persona, es decir el narrador que tiene conocimiento completo sobre lo que está contando y presenta la historia desde una perspectiva neutral sin intervención alguna. Esto es observable en el EG1 donde se menciona a personajes específicos (Henry, Rebeca, y Abel) y sus acciones sin ser uno de ellos. En el EG2, EG3, EG4, EG5 y EG6 el narrador también tiene la capacidad de acceder a la mente de varios personajes, lo que le permite ofrecer una visión amplia de la historia y de los diferentes puntos de vista.

Un ejemplo de esto en el EG5 cuando el narrador describe los conflictos internos de Robinson, sus conversaciones con su tía May y su tío Ben, así como sus reflexiones sobre su destino como superhéroe. Además, el narrador tiene conocimiento de los eventos que suceden tanto dentro como fuera de la vida de Robinson. De igual forma en EG6, ya que proporciona información detallada sobre los eventos, pensamientos y motivaciones de Lucas durante su viaje para potenciar la nuez de oro. También describe los desafíos y decisiones que Lucas enfrenta, ofreciendo una perspectiva completa de la historia y permitiendo al lector comprender el viaje del protagonista. Este tipo de narradores, descritos por Bal (1985) como narradores de

tercera persona o narradores externos, son aquellos en los que el narrador nunca se menciona a sí mismo como personaje. En su lugar, narra la historia usando pronombres como "él" o "ella" (pp.127-128).

- **Espacio**

En los seis textos, el espacio se emplea exclusivamente como el escenario o lugar donde se desarrolla la acción principal de la historia, sin tener un rol más allá de ser el entorno en el que los eventos tienen lugar. En el caso del EG1 "El monstruo del lago", el lugar donde suceden los hechos es el camino hacia el lago y la llegada al lago; sin embargo, este lugar solo se menciona y no se describe como un lugar que tome protagonismo. Lo mismo ocurre en el EG2 "La laguna abandonada". A este tipo de espacio Bal (1985) se refiere como "marco, lugar de acción" porque pasa a estar en un segundo plano. Al contrario de este existe otro tipo de espacio que se presenta como "objeto de presentación por sí mismo" aquí el espacio se vuelve crucial, pasando a ser el escenario principal.

El análisis de las ficciones interactivas producidas por los participantes revela que, en términos de coherencia, las historias mostraron una estructura global correcta y lógica, aunque algunas presentaron incoherencias en los finales derivados de ciertas decisiones. En cuanto a la cohesión, los textos utilizaron conectores lógicos adecuados, pero en algunos casos, la falta de marcadores textuales claros entre las decisiones afectó la fluidez y comprensión de la narrativa. Respecto a los elementos narrativos, los estudiantes lograron desarrollar personajes con motivos claros y ambientes que enriquecían la experiencia interactiva. Al tratarse de ficciones interactivas, las tramas se bifurcaron en múltiples caminos, lo que es una característica intrínseca de este formato. Sin embargo, aunque esta dispersión narrativa es esencial para ofrecer distintas experiencias al lector, algunos textos encontraron dificultades para mantener la consistencia emocional y la cohesión de la trama a medida que las decisiones multiplicaban las opciones narrativas.

6.4. Percepción u experiencia de los estudiantes al utilizar la plataforma librojuegos

A continuación, se presentan parte de las transcripciones de las entrevistas de los estudiantes al interactuar con la plataforma librojuegos.

Tabla 7. *Respuestas de entrevistas semiestructuradas*

Categorías	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5	Observaciones
Funciones de la aplicación	“La aplicación me permitía leer textos de manera interactiva y al darme el poder de elegir en que quería que siga la historia otra cosa es que podía también escribir y publicar de textos”	“Recuerdo que los escritores tenemos muchas más opciones para el desenlace o final de nuestro cuento, es muy buena la aplicación tenemos opción a crear capítulos además tienes cosas interesantes que al momento de escribir nos causa mucha más emoción hacerlo”	“Ah recuerdo que la aplicación librojuegos tenía un formato fácil de usar y que también ofrecía varias opciones para crear nose distintas ramas o partes en la historia y además tomar decisiones que afectaban el desarrollo del texto”	“Permitía al lector tomar decisiones que afecten la trama y final del cuento y al momento de leer un cuento se podía elegir un personaje y darles distintas características y habilidades”	“Permite a los lectores interactuar con la historia y tomar decisiones que afectan el desarrollo de la trama y el final también se puede ingresar desde la computadora o celular”	“La función que destaco de la aplicación es que permite leer de manera interactiva al permitir que sea el lector quien tome decisiones en el transcurso de la historia y sean estas quienes determinen el desenlace”.

<p>Diferencias de los dos formatos de lectura</p>	<p>Preferiría leer en esta aplicación se me hace más bonito porque soy yo quien determino el final que le doy a la historia que me están presentando.</p> <p>“La principal diferencia es que una es física y la otra digital, ¿otra diferencia que recuerdes? Que la una es tradicional ya está decidida es decir no le puedo cambiar nada de lo que ya se ha escrito no tengo más opciones como en la aplicación librojuegos”</p>	<p>“En lo personal diría que las historias que se cuentan en la aplicación, ya que hay más opciones para ver el final de algún cuento, en cambio en el tradicional como se sabe es un final directo y que haya más opciones de finales pone aún más interesante el cuento”.</p> <p>“Principalmente en un libro tradicional como lo mencione antes tiene un final directo, aparte de eso si lo llegamos a hacer perder tocaría buscar su réplica. En cambio, en un libro de ficción interactiva tiene más opciones para su final, puede tener un poco más de imaginación, personajes,</p>	<p>“Yo creo que disfruto de ambas lecturas pero creo que las historias de la aplicación librojuegos ofrecen una experiencia más participativa a diferencia de un libro tradicional”</p> <p>“Un libro tradicional el lector tiene una sola forma de contar la historia pero en un texto de ficción interactiva le da al lector decisiones que afectan el curso de la historia y explorar diferentes finales”</p>	<p>“Solo leía de forma tradicional, pero ahora que conozco esta nueva forma de leer me gusta más leer en la aplicación librojuegos”</p> <p>“En un cuento de ficción interactiva, puedo tomar decisiones que cambien el rumbo de la historia, mientras que en un libro tradicional solo tengo una opción para leer el cuento”</p>	<p>“Me gustan más leer de manera tradicional porque no estoy tan familiarizado con lo digital”</p> <p>“Una se lee de forma física y la otra de forma digital” “Siento que leer de manera tradicional es más predecible, mientras que si leo un texto de ficción interactivo no porque hay distintas opciones que me dan varios finales”</p>	<p>La mayoría coincide en que la diferencia reside en que una lectura tradicional existe un final determinado, al contrario de la lectura interactiva que permite que se cambie el desarrollo y desenlace del cuento.</p>
--	--	--	---	--	---	---

escenarios, y tiene varios capítulos, igual lo podemos respaldar en la misma aplicación, pasándolo a una USB o a la vez podríamos publicarlo y allí quedaría seguro”

<p>Experiencia como lector y creador</p>	<p>“Si, como era algo que no conocía me resulto interesante como se leía y escribía”</p> <p>“Me siento muy bien, especialmente al saber que otras personas podrán ver lo que hemos escrito. ¿Y al ser lector? Muy bien también porque me siento parte de la historia”</p>	<p>“Claro que si ya que nos permite a nosotros mismos poder plantear personajes y escenarios y es más útil aun para crear nuestros cuentos de ficción interactiva.</p> <p>Al ser lector es muy emocionante, porque podemos encontrar muchos capítulos, desarrollos y finales. Al ser creador es igual emocionante, podemos crear los personajes a nuestro gusto e imaginación”</p>	<p>“Sí, me pareció muy interesante es que me dio la oportunidad de experimentar con diferentes vías narrativas y explorar una nueva forma de escritura de una manera muy emocionante”</p> <p>“Como lector y creador me siento muy bien al participar en el proceso creativo de alguien más y que yo también hacerlo para que lean lo que he escrito nose me agrada”</p>	<p>“Al principio no estaba tan interesado, pero una vez que empecé a explorar las posibilidades de escritura me pareció fascinante”</p> <p>“Como lector me emociona tener el poder de tomar decisiones en el cuento y me gusta poder escribir una historia parecida que le permita a alguien más sentir lo mismo”</p>	<p>“Si me pareció interesante porque era algo nuevo que no había conocido”</p> <p>“Me siento bien ya que voy a escribir no solo para mí sino para más personas y en cuanto a la lectura igual porque me vuelvo el creador de una historia por mis elecciones”</p>	<p>Todos los participantes exponen de manera positiva su experiencia como lectores y creadores al percibir la aplicación como interesante y nueva. En cuanto a ser lectores porque ellos tienen participación en la historia y al ser creadores porque puedes escribir y crear de acuerdo a sus gustos y lo van a compartir con alguien más.</p>
---	---	--	---	---	---	--

<p>Creatividad y Originalidad desarrollada</p>	<p>“Utilice lo que son varios personajes escenarios diálogos y muchas cosas más”</p> <p>“Habíamos leído una historia parecida por lo que se nos ocurrió hacer una nueva versión”</p> <p>“Aquí le di como seis desenlaces unos de muerte y otros de finalización de libro”</p> <p>“Ah los describe bien a cada uno de los personajes especialmente el monstruo que era el personaje principal de mi cuento le di muchos detalles como garras dientes y aspecto feo ¿Y en cuanto al escenario? Igual lo describí como algo muy solitario y feo que diera miedo”</p>	<p>“Usé una variedad de elementos del cuento primero creé personajes con personalidades y características distintivas que pudieran interactuar de manera interesante con el lector. Luego creé escenarios detallados y vívidos que ayudaron a ambientar la historia y sumergir al lector en el cuento”</p> <p>“Es algo que se me ocurrió a mi principalmente, y mi imaginación fue fluyendo hasta terminar la historia”</p> <p>“Le di al menos cinco posibles desenlaces a mi cuento quería ofrecer a los lectores diferentes caminos y finales</p>	<p>“Utilice diálogos personajes bien desarrollados escenarios muy bien detallados esto para crear una experiencia única a cualquiera que lo lea”</p> <p>“Yo me inspiré en mis anteriores lecturas así como en las ideas de mi grupo. La temática de mi texto surgió de una combinación de intereses personales y discusiones colaborativas sobre posibles tramas y escenarios personajes etc”</p> <p>“Le di varios posibles desenlaces a mi texto, creo que fueron unos 4 quería ofrecer a los lectores opciones significativas que influyeran en el curso de la historia y</p>	<p>“Incluí elementos de fantasía aventura o suspenso también hice que los personajes conversaran entre ellos”</p> <p>“Mis compañeros del grupo dieron sus ideas de cuentos que ellos habían leído antes y de ahí sacamos el tema”</p> <p>“Di tres posibles desenlaces principales cada uno afectado por las decisiones tomadas por el lector a lo largo del cuento”</p> <p>“Añadí detalles descriptivos a los personajes y escenarios para crear algo realista también me aseguré de que las decisiones del lector influyeran en la muerte o salvación</p>	<p>La creatividad va de la mano con la originalidad cuando mencionan que crearon elementos de la narración como personajes, escenarios y diálogos. A esto se sumó la creación de más de un desenlace, asimismo, la temática del cuento fue creada por ellos y no copiada.</p>
---	---	---	---	--	---

		<p>para que pudieran experimentar la historia de diferentes maneras”</p> <p>“Para dar vida a mis personajes y escenarios, me inspiré en personas y lugares reales, así como en mi imaginación desarrollé personalidades detalladas para mis personajes y describí los escenarios con mucho detalle para que los lectores pudieran sentir que estaban allí”</p>	<p>en el destino de los personajes”</p> <p>“A través de descripciones bien detalladas en cada uno de mis personajes escenarios que parecieran reales”</p>	<p>de los personajes principales”</p>		
--	--	--	---	---------------------------------------	--	--

<p>Dificultades encontradas al usar la aplicación.</p>	<p>“Las principales dificultades fueron el no saber cómo ingresar a la plataforma y también como unir las partes del texto ya que tenía que dividir por capítulos”</p> <p>“No me gusto que pidiera tantas cosas al momento de comenzar a escribir el cuento como resumen género y eso aunque luego ya nos dimos cuenta de que era opcional resulto muy abrumador esto”</p>	<p>“Para poder unir los capítulos se me dificulto bastante otra cosa fue al momento de registrarme, en realidad no hubo más dificultades porque tuve una buena asesoría”</p> <p>“Una cosa que no me gustó de la plataforma librojuegos fue el formato es un poco complicada y a veces era difícil navegar entre las opciones”</p>	<p>“Creo que la principal fue la de mantener la coherencia y la continuidad de la historia a medida que se dividía en diferentes direcciones y me perdía”</p> <p>“Que su formato era muy complicado ¿en qué aspectos? Cuando nos tocaba unir los capítulos o agregar un nuevo final era muy difícil.”</p>	<p>“Fue difícil mantener la relación en los diferentes enlaces que se le daba al cuento para que tuviera otro final o desarrollo”</p> <p>“Que a veces puede resultar confusa cuando tocaba escribir”</p>	<p>“Más fueron las dificultades de uso de la aplicación ya que era un formato nuevo” “Se me hizo difícil crear otros finales y que tuvieran relación con lo que ya había escrito más pronto pero al final lo resolví”</p>	<p>En cuanto a las dificultades en su mayoría fue el uso del formato de la aplicación como ingresar o escribir dentro de ella. Por ejemplo, unir los capítulos, agregar más finales, registrarse. Otra dificultad que mencionan dos participantes es mantener la coherencia o conexión entre las partes que voy sumando en la historia.</p>
<p>Evaluación de la experiencia de los Participantes</p>	<p>“Bueno qué antes de escribir se vean un tutorial sobre que ofrece la página y que antes de escribir hagan un texto de un borrador para que solo tengan que transcribirlo y</p>	<p>“Que lo hagan sin miedo, todo es muy útil corrijan su cuento las veces que sea necesarias redacten bien para que su desenlace sea detallado creen un calendario de trabajo les ayudara mucho al momento</p>	<p>“Recomiendo que exploren todas las opciones disponibles y no tengan miedo que es bueno experimentar con algo nuevo que una vez que revisas todo lo que puede ofrecer</p>	<p>“Que planifique su historia con anticipación para que todo lo que escriba pueda entenderse ya que a veces sumamos finales que no van de acuerdo al conflicto o inicio de nuestro cuento que</p>	<p>“Que antes de ingresar vean el tutorial de uso que hay en la aplicación para que no se confundan. También que planifiquen la escritura antes de</p>	<p>La experiencia en general del uso de la aplicación es óptima, ya que está por arriba del 50% que si les gusto la aplicación. Debido a que pudieron aprender nuevas cosas como la planificación y</p>

	<p>adecuarlo a la aplicación”</p> <p>“Aprendí a utilizar esta aplicación librojuegos y un nuevo formato de escritura”</p> <p>“Bueno creo que la aplicación nos obligaba a extender más nuestro cuento por eso tuvimos que idear nuevas cosas y escribir de forma más extensa”</p>	<p>de empezar a crear su libro”</p> <p>“Que si el miedo ocupa tu cabeza no abra espacio para cumplir tus sueños, le diría que es muy buena la aplicación, para poder quizás crear un libro de algo que te ha pasado o de algo que estes pasando en el presente”</p> <p>“Sí, porque me permitió experimentar con diferentes estilos de escritura y explorar nuevas formas de contar historias. Pude entender cómo mis decisiones afectaban la trama y aprendí a ser más creativo en mis narrativas”</p>	<p>la aplicación es fácil utilizarla”</p> <p>“Aprendí la importancia de la planificación y la organización en la escritura porque a la hora de la escritura de la ficción interactiva tenía que imaginar muchas cosas para que haya distintos desarrollos y finales de mi cuento”</p> <p>“Sí definitivamente el uso de la aplicación librojuegos me permitió explorar nuevas formas de escritura mediante finales y desarrollos de personaje. Lo que hizo que escribiera de forma más compleja a lo habitual”</p>	<p>son distintos finales lo que hay que darle al lector que elija”</p> <p>“Bueno aprendí cómo crear un cuento con varios enlaces que le den a lector la posibilidad de elegir en que va a terminar mi cuento también aprendía a conectar la información”</p> <p>“Sí porque la aplicación me permitió experimentar con estructuras narrativas no lineales y tuve que desarrollar más mi cuento para que tenga varios desenlaces</p>	<p>escribir en la aplicación”</p> <p>“Aprendí a escribir de manera más detallada al diseñar los nodos y enlaces que componen la trama y desarrollé habilidades de planificación y organización”</p> <p>“Pues estábamos acostumbrados a escribir cuentos cortos, pero al pasarlo a la aplicación tuvimos que escribir más porque teníamos que hacer que la persona que lee este texto tenga opciones”</p>	<p>organización y conexión del texto. Asimismo, mencionaron que volverían a utilizar la aplicación sin la exigencia educativa y que si la recomendarían a sus amigos.</p>
--	---	--	---	--	--	---

Nota. La muestra que tomamos para las entrevistas es de cinco participantes.

La experiencia de los estudiantes al utilizar la aplicación librojuegos fue en su mayoría positiva, destacando la interactividad que esta plataforma ofrece. Los participantes expresaron entusiasmo por poder tomar decisiones que influían en el desarrollo y desenlace de las historias, lo que les permitió experimentar con narrativas no lineales. Muchos coincidieron en que la aplicación es más atractiva que los formatos de lectura tradicionales, ya que les brinda múltiples opciones para crear finales alternativos y personalizar personajes. La facilidad de uso y la capacidad de crear capítulos adicionales fueron también puntos destacados, aunque algunos enfrentaron dificultades al navegar por el formato y unir las partes del texto.

Como creadores, los estudiantes valoraron la oportunidad de desarrollar su creatividad, creando personajes y escenarios detallados. Reconocieron que la escritura en la aplicación los impulsó a ser más extensos y a pensar de manera más compleja, lo que contribuyó al desarrollo de habilidades de planificación y organización. Sin embargo, también mencionaron desafíos relacionados con la coherencia narrativa y el manejo del formato. A pesar de estos obstáculos, todos los participantes mostraron interés en seguir usando la aplicación, y muchos la recomendarían a sus amigos, resaltando su potencial para enriquecer la experiencia de lectura y escritura.

7. Discusión

En este apartado se contrastan los resultados de estudios previos con los resultados hallados en esta investigación, que tiene el fin de evaluar el uso de la plataforma librojuegos en el desarrollo de habilidades de escritura creativa en un contexto educativo específico. A través del análisis de los datos recogidos, identificamos patrones y diferencias con respecto a la producción de textos narrativos. Según Amador-Baquiro (2018) la experiencia pedagógica evidencia que la producción escrita se incrementa cuando los estudiantes trabajan, a manera de editores, productores y autores, lo que logramos explicar por medio de la escritura de textos de ficción interactiva (librojuegos).

Para conocer la creatividad de los estudiantes, se aplicó una prueba de diagnóstico que permitió determinar el nivel básico de conocimiento sobre la estructura, coherencia, cohesión e identificación de elementos narrativos que ellos poseían. Luego de la aplicación de la secuencia didáctica, se constató que los participantes lograron escribir de manera más extensa, detallada y creativa. Algo similar sucede en la investigación de Amador- Baquiro (2018) “Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela”, donde se utilizan plataformas como Calameo, blogs o Facebook para compartir, leer y crear nuevos textos. Como resultado, los estudiantes expandieron sus habilidades narrativas para crear diferentes tramas, personajes y desenlaces, además de interpretar y apropiarse de los contenidos de las historias originales.

Amador-Baquiro, que cita a Henao-Álvarez y Ramírez (2010), menciona que la experiencia pedagógica demuestra un aumento en la producción escrita cuando los estudiantes actúan como editores, productores y autores. Esta perspectiva resalta la importancia de otorgar a los estudiantes un rol activo en el proceso de creación y revisión de sus propios textos, lo cual no solo mejora sus habilidades, sino que también incrementa su motivación y compromiso con la escritura creativa. En esta investigación se utilizó la plataforma digital librojuegos para producir y editar cuentos, y se permitió a los estudiantes crear y editar textos de ficción interactiva. Esta herramienta digital creó un entorno virtual-interactivo en el que los estudiantes experimentaban creando tramas, personajes y desenlaces, ampliando de este modo su creatividad al momento de crear historias. Mientras que la investigación de Amador- Baquiro, con la plataforma “Calameo”, se centró en la producción de revistas digitales.

Los resultados obtenidos en esta investigación corroboran las afirmaciones de Baquiro y otros estudios, pues se evidenció un aumento significativo en la producción y calidad de textos

escritos por estudiantes. La plataforma librojuegos no solo sirvió como una herramienta educativa eficaz, sino que también motivó a los estudiantes a asumir múltiples roles en el proceso de escritura. Al actuar como editores y productores, ellos desarrollaron una mayor conciencia de los aspectos técnicos y estilísticos que la escritura creativa lleva implícita, lo que se reflejó en la coherencia, cohesión y creatividad de sus producciones finales.

Si comparamos la metodología de esta investigación, con la de Torres-Navarro (2018) "El uso de videos interactivos como herramienta para la escritura creativa", coincidimos en el uso de plataformas digitales innovadoras para mejorar la escritura y la narrativa, aunque con enfoques y herramientas diferentes. Mientras que Torres-Navarro se centra en la utilización de videos interactivos con la aplicación Powtoon para crear narrativas; nuestra investigación explora la producción de ficción interactiva a través de la plataforma de librojuegos, que también fomenta la creatividad y la expresión escrita. Ambos métodos comparten el objetivo de utilizar tecnologías emergentes para involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de escritura, aunque con variaciones en las herramientas empleadas y los enfoques pedagógicos.

En cuanto a los resultados de esta investigación, al analizar los textos de ficción interactiva creados en la plataforma librojuegos en términos de coherencia, cohesión y elementos narrativos, se observa que la mayoría de los estudiantes emplean estos elementos de manera adecuada. En la coherencia, que examina la estructura del texto y la adecuación del título al contenido, más del 75% de los estudiantes cumplieron este indicador. Respecto a la cohesión textual, se analizan los parámetros de anáfora y la conexión (enlaces, conectores o marcadores textuales), más del 50% de los estudiantes la utilizan correctamente. Comparando estos resultados con la prueba diagnóstica inicial, se evidencia un crecimiento significativo; en contraste, la investigación de Torres (2018), que no mostró mejoría en la coherencia y organización de la información, manteniendo los mismos resultados antes y después de la aplicación de la herramienta digital.

Otra investigación que tiene un propósito comparable al de este estudio, es la de del Moral, Villalustre y Neira (2016), titulada "Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado". En su trabajo, utilizaron plataformas digitales como Xtranormal-3D Storytelling Online Movie Maker para evaluar las competencias comunicativas, narrativas y digitales en la creación de relatos. Ellos identificaron dificultades en la elaboración y adaptación del guion escrito, así como en el uso de un vocabulario limitado y una puntuación deficiente. Además, solo un 40% de los participantes mostró originalidad en la resolución de tramas y en la construcción de personajes.

En contraste, nuestra investigación revela una mejora significativa en estas áreas ya que más del 50% de los estudiantes demostraron originalidad y el desarrollo de trama extensa. Este avance puede atribuirse al diseño de la secuencia didáctica aplicada y al uso interactivo de la plataforma librojuegos, que fomenta un entorno de aprendizaje más dinámico.

No obstante, ambos estudios coinciden en las dificultades encontradas al adaptar el guion escrito a las plataformas utilizadas. En nuestro caso, los librojuegos presentaron desafíos similares en cuanto a la estructuración y coherencia del guion interactivo. Estos resultados sugieren que, aunque las plataformas digitales pueden enriquecer el proceso de aprendizaje y creación narrativa, también requieren un enfoque pedagógico específico que aborde estas dificultades. Esto se ha podido constatar gracias a la rúbrica aplicada en ambas investigaciones para evaluar el nivel de competencia alcanzado por los estudiantes tras la aplicación de ciertas plataformas digitales. Esta rúbrica es un instrumento de evaluación detallado que permite medir de manera objetiva y sistemática aspectos específicos de la competencia comunicativa, narrativa y digital. Al utilizar esta herramienta, se garantiza una evaluación precisa, facilitando la identificación de áreas de mejora y proporcionando una retroalimentación constructiva a los estudiantes.

Actualmente, la producción de ficciones interactivas a través de plataformas digitales como librojuegos, es una herramienta vigente y transversal a la planificación microcurricular, donde las metodologías educativas tienen que adaptarse a las nuevas tecnologías y formas narrativas. Dado que esta área aún está en desarrollo, no existen resultados definitivos que permitan evaluar completamente su impacto en la educación. Sin embargo, esta investigación se posiciona como un estudio pionero para futuras investigaciones, ofreciendo un enfoque inicial que otros estudios podrán expandir y profundizar, al sentar las bases para interpretar cómo la narrativa interactiva puede integrarse en el currículo.

8. Conclusiones

A continuación, presentamos las conclusiones a las que hemos llegado en esta investigación, así pues, se concluye que:

Durante la construcción de textos de ficción interactiva, a través de la plataforma librojuegos, los participantes de décimo grado de la Unidad Educativa del Milenio "El Tambo", experimentaron mejoras significativas en la fluidez, originalidad y complejidad de una historia, lo que indica la eficacia de esta herramienta para desarrollar habilidades de escritura creativa en la era digital. La aplicación de una rúbrica, entrevistas semiestructuradas y una secuencia didáctica permitieron realizar una evaluación positiva de esta plataforma.

La ejecución de la secuencia didáctica ayudó a los estudiantes a aplicar conceptos narrativos claves como: estructura del cuento, construcción de personajes, organización de espacio y tiempo, manejo de narradores, con el fin de producir textos de ficción interactiva sujetos a cambiar o alternar el desarrollo de la trama, así como cambiar o alternar el final del cuento, adaptándose a la dinámica de la ficción interactiva. Al alinear la creación de ficciones con el currículo de lengua y literatura, la secuencia didáctica ofrece una metodología que favorece este tipo de escritura.

Los textos alcanzaron una estructura definida, tramas e interconexiones lógicas adaptadas a los elementos narrativos establecidos por la plataforma librojuegos, con lo que se desarrolló la coherencia de una historia. Con respecto al alcance de la cohesión, se pudo alcanzar un uso correcto de anáforas y conectores lógicos para alcanzar transiciones fluidas entre los segmentos que componen la ficción interactiva. Finalmente se comprobó un crecimiento en las habilidades narrativas de los estudiantes, a través del uso idóneo de la descripción y caracterización de espacio y de personajes, así como el desarrollo del conflicto. Sin embargo, en esta investigación se pudo evidenciar que los participantes presentaron vacíos en el uso correcto del lenguaje.

A partir de entrevistas, los participantes afirmaron que la escritura de ficciones interactivas, a través de la plataforma librojuegos, fue una experiencia agradable que despertó su interés para reescribir y releer con varias posibilidades una misma historia. Además, hubo una mejora en aspectos de estructura, coherencia y cohesión de un texto. Asimismo, se identificaron algunos desafíos técnicos como: ingreso a la plataforma y unión de capítulos al momento de generar enlaces directos. En general, los resultados de esta investigación sugieren

que la creación de ficciones interactivas tiene un gran potencial para transformar la práctica de la escritura creativa y promover un aprendizaje más activo y significativo.

9. Recomendaciones

Es importante diseñar una rúbrica de evaluación exhaustiva que abarque de manera integral todos los elementos pertinentes a los objetivos de la investigación. Esta rúbrica debe contemplar aspectos esenciales tales como la coherencia, cohesión y elementos narrativos de las ficciones interactivas. Además, para realizar una evaluación comparativa rigurosa del impacto de la secuencia didáctica y la herramienta digital utilizada, es fundamental implementar una evaluación diagnóstica previa. Esta evaluación inicial debe utilizar parámetros de evaluación congruentes con los de la rúbrica final para garantizar la comparabilidad de los resultados antes y después de la aplicación de la herramienta. De esta manera, se podrá obtener una visión clara y objetiva del progreso y las áreas de mejora, permitiendo realizar ajustes necesarios en la metodología y proporcionando evidencia empírica del impacto educativo de la plataforma de libro juegos.

Se sugiere implementar la secuencia didáctica en dos entornos diferenciados: el aula y la sala de cómputo. Esta estrategia permite maximizar la concentración y el aprovechamiento del tiempo de los estudiantes. Durante las sesiones teóricas, es recomendable utilizar el aula tradicional para minimizar distracciones y fomentar un ambiente de aprendizaje centrado. Solo se debe recurrir a la sala de cómputo cuando sea estrictamente necesario para utilizar la aplicación digital. Además, se aconseja que los docentes organicen un proceso completo de escritura a través de la plataforma digital durante un trimestre. Este enfoque permitirá evaluar de manera más precisa el impacto de la herramienta en el desarrollo de las habilidades de escritura de los estudiantes y ajustar la metodología en función de los resultados obtenidos.

Para obtener una comprensión profunda de las experiencias de los estudiantes al utilizar la plataforma de librojuegos, se recomienda emplear entrevistas individuales con preguntas directas y abiertas. Es esencial preparar un guion de preguntas bien estructurado que guíe la conversación y asegure que se aborden todos los aspectos relevantes del proceso de creación de ficciones interactivas. Además, es fundamental proporcionar a los estudiantes una sesión informativa previa sobre el propósito de la entrevista y los temas que se abordarán. Esta asesoría ayudará a los estudiantes a sentirse más cómodos y preparados, facilitando respuestas más honestas y detalladas. Se recomienda que las entrevistas se realicen en un ambiente tranquilo y privado para fomentar la apertura y la sinceridad en las respuestas.

Por último, es imprescindible que las instituciones educativas cuenten con los recursos tecnológicos necesarios, como infraestructura digital (servidores, computadoras, dispositivos

móviles) y acceso a internet seguro y estable, para garantizar la implementación efectiva de las estrategias de enseñanza y aprendizaje. La integración de estas condiciones permitirá crear un entorno de aprendizaje óptimo, que fomente la adquisición de conocimientos y habilidades, y promueva el desarrollo integral de los estudiantes.

10. Bibliografía

- Albarrán-Santiago, M. (2015). La lingüística textual en los trabajos de investigación producidos por alumnado universitario: Enseñanza en las planificaciones de aula y los libros de texto. *Revista Electrónica Educare*, 19(1), 389-406. <http://www.una.ac.cr/educare>
- Álvarez, A., Núñez, R., & Del Teso, E. (2005). *Leer en español*. Ediciones Nobel.
- Álvarez, I. (2009). Escritura creativa. Aplicación de las técnicas de Gianni Rodari. *Educere*, 13(44), 83-87. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=35614571010>
- Álvarez Ramos, E. M., & Romero Oliva, M. F. (2019). Hacia un enfoque creativo de la expresión escrita en el aula: Motivación y eficacia. *Tonos digitales: Revista de estudios filológicos*, 36, 1-13. <https://doi.org/10.15332/25005421.6061>
- Amador-Baquiro, J. C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21), 1-14. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eint>
- Amaya, J. (2012). La escritura de los adolescentes: Estrategias pedagógicas para contribuir a su cualificación. *Enunciación*, 17(1), 22-39. <https://doi.org/10.14483/22486798.4224>
- Ambrosino, M. (2017). Docencia y narrativas transmedia en la educación superior. *Trayectorias Universitarias*, 3(4), 12-19. <https://revistas.unlp.edu.ar/TrayectoriasUniversitarias/article/view/3867/3695>
- Andrade, F. (2012, noviembre 14). Daniel Cassany: "Escribir bien es comunicar bien, con eficacia..." [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=9duF_BdTPVM
- Aparici, R., & Silva, M. (2012). Pedagogía de la interactividad. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 20(38), 51-58. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-07>
- Bal, M. (1985). *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. Cátedra.
- Barceló, E. (2020). *CAMINOS: Una propuesta interactiva de archivo*. <http://hdl.handle.net/10251/151337>
- Bavaresco de Prieto, A. M. (2013). *Proceso metodológico en la investigación (Cómo hacer un diseño de investigación) (6.ª ed.)*. Imprenta Internacional, CA.
- Libro Juegos. (s.f.). *La plataforma perfecta para escribir cuentos interactivos*. <https://bookgame.me/>
- Bonilla-Valencia, P. C., & de Castro-Daza, D. P. (2021). La escritura colaborativa en ambientes educativos presenciales, virtuales y con diferentes mediaciones de la tecnología digital.

- Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, 14(2), 195-223.
<https://doi.org/10.15332/25005421.6061>
- Camacho Morfín, L., Gracida Juárez, M. Y., Megchún Trejo, M. X., Ruiz García, M. T., Sule Fernández, T., Álvarez Arregui, F., Armijo Canto, C., Artigas Albarelli, I. M., Campos García Rojas, A., Ochoa de, A. T., García Gutiérrez, Ó. A., González Ochoa, C., González Treviño, A. E., Modenessi, A. M., Pimentel, L. A., Tello Garrido, R., & Weinberg Marchevsky, L. (Eds.). (2010). Enciclopedia de conocimientos fundamentales. Volumen 1. Literatura y español. Universidad Nacional Autónoma de México, Secretaría de Desarrollo Institucional.
<https://doi.org/10.22201/sdi.9786070217784p.2010>
- Carrillo, M. V. (2017). La lectura y su importancia en la adolescencia. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 5(10).
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/2579>
- Cassany, D. (1988). *Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir*. Paidós.
- Cassany, D. (1999). *Construir la escritura*. Paidós.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (1994). *Enseñar lengua*. Graó.
- Castelli, E. B., & Beke, R. (2013). La escritura: Desarrollo de un proceso. *Lectura y Vida*, 25.
<http://hdl.handle.net/10872/3742>
- Delmiro Coto, B. (2002). *La escritura creativa en las aulas: En torno a los talleres literarios*. Graó. ‘
- del Moral, M. E., Villalustre, L., & Neira, M. D. (2016). Relatos digitales: Activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 15(1), 22-41.
- Díaz-Barriga, Á. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. UNAM.
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167.
- Feijóo, J. (2021). *Diseño narrativo en librojuegos: Una referencia para los primeros pasos en la creación de narrativa interactiva (1.ª ed.)*. Editorial Jacobo Feijóo. ISBN 978-8409329915.
- Guerrero, O., & Chiuminatto, P. (2016). *Érase una vez, juegos que narran*. [Archivo PDF].
- Guzmán, B. Y., & Bermúdez, J. P. (2018). Escritura creativa en la escuela. *Infancias Imágenes*, 18(1), 80-94. <https://doi.org/10.14483/16579089.12263>

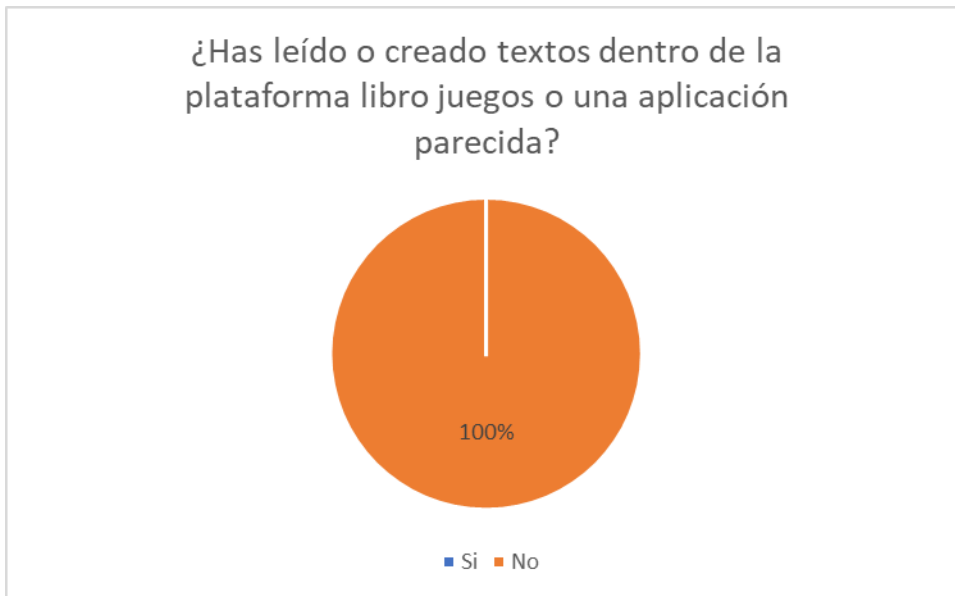
- Hanán, F. (2018). ¿Qué escriben los niños? Propuestas para la escritura creativa en el siglo XXI. Hachetepé. Revista científica de educación y comunicación, 16, 129-139. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=683772564004>
- Kaplun, M. (2002). Una pedagogía de la comunicación (el comunicador popular). (p.21). La Habana, Cuba. Caminos
- Lovecraft, H. (1937). Notas sobre el arte de escribir cuentos fantásticos. Amateur Correspondent.
- Lozada, J. (2014). Investigación aplicada: Definición, propiedad intelectual e industria. CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica, 3(1), 47-50.
- Libro juegos. (s. f.). Escribe y lee cuentos interactivos y aventuras de rol RPG. <https://bookgame.me/es/tutorial>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional Obligatorio. <https://educacion.gob.ec/curriculo-elemental>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de Lengua y Literatura. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/>
- Orihuela, J. L. (1997). Narraciones interactivas: El futuro no lineal de los relatos en la era digital. Palabra clave, 2. <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/338>
- Roselló, J. (2015). El texto y sus propiedades: Algunas consideraciones de carácter práctico. Tono digital: Revista electrónica de estudios filológicos, 28, 7. https://www.um.es/tonosdigital/znum28/secciones/tintero-7--rosello_texto.htm
- Sagarna, J. (2020). De Aristóteles a Stevenson. La Estructura Clásica del Relato. Escribir Cuento: Manual para Cuentistas (pp. 107-118). Páginas de Espuma.
- Salcedo, Z. (2022). La coherencia textual y la didáctica de la lengua española vista a partir de tres artículos de Enrique Bernárdez. Revista Colegiada de Ciencia, 4(1), 1-10. <https://revistas.up.ac.pa/index.php/revcolciencia/article/view/3212>
- Tamayo, G. (2000). Diseños muestrales en la investigación. Semestre Económico, 4(7). <https://revistas.udem.edu.co/index.php/economico/article/view/1410>
- Torres-Navarro, H. J. (2018). *El uso de los vídeos interactivos como herramienta para la escritura creativa. Experiencia en 5º de primaria* [Tesis de maestría, Universidad Internacional de La Rioja]. Repositorio UNIR. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/9685>

- Torres, J., & Perera, V. (2010). La rúbrica como instrumento pedagógico para la tutorización y evaluación de los aprendizajes en el foro online en educación superior. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 36, 141-149.
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128011.pdf>
- Toledo Díaz de León, N. (2016). Población y muestra.
[http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/63099/secme26877.pdf?sequence](http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/63099/secme26877.pdf?sequence=)
=
- Valery, O. (2000). Reflexiones sobre la escritura a partir de Vygotsky. *Educere*, 3(9), 38-43.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35630908.pdf>
- Zavala, L. (2006). Un modelo para el estudio del cuento. *Casa del tiempo*, 90, 26-31.

11. Anexos

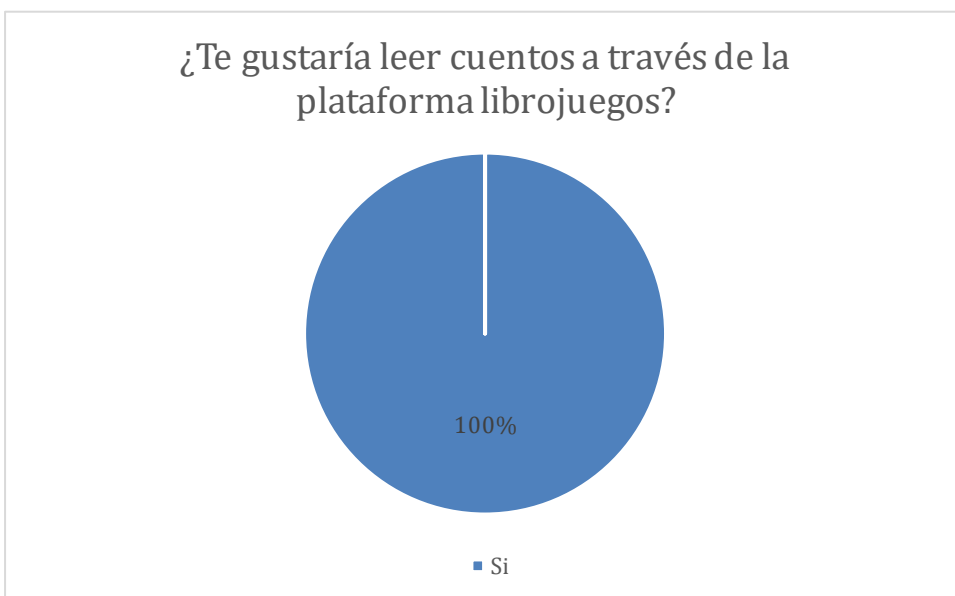
Anexo 1. Resultados de la encuesta de investigación de campo

Figura 2. Primera pregunta: ¿Has leído o creado textos dentro de la plataforma libro juegos o una aplicación parecida?



Nota. Todos los participantes respondieron que no.

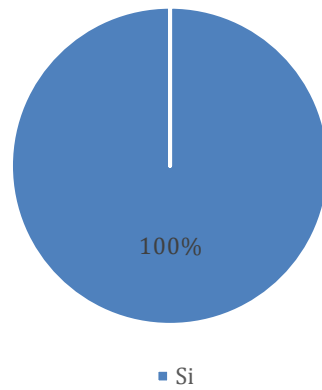
Figura 3. Segunda pregunta: ¿Te gustaría leer cuentos a través de la plataforma libro juegos?



Nota. Todos los participantes respondieron que sí.

Figura 4. Tercera pregunta: ¿Te gustaría aprender a escribir cuentos fantásticos por medio de la plataforma libro juegos?

¿Te gustaría aprender a escribir cuentos fantásticos por medio de la plataforma librojuegos?



Nota. Todos los participantes respondieron que sí.

Anexo 2. Instrumentos de recogida de datos de la secuencia didáctica

Prueba de Diagnóstico

Instrucciones:

Lee atentamente el fragmento del relato “El Enebro”. Luego, responde a las preguntas que se presentan a continuación.

Fragmento de Texto:

El Enebro

- a) ¡Ay! -exclamó con un profundo suspiro y al mirar la sangre, le entró una gran melancolía:

 - b) Hace ya mucho, mucho tiempo, como unos dos mil años, vivía hombre millonario que tenía una mujer tan bella manera piadosa. Se amaban tiernamente, pero no tenían hijos, pesar de los muchos que lo deseaban; la esposa los pedía al cielo día y amanecer; pero no venía ninguno.

 - c) “¡Si tuviese un hijo rojo como la sangre y blanco como la nieve!”, y al decir estas palabras, sintió un pronto en su interior una extraña alegría; tuvo el presentimiento de que iba a ocurrir algo inesperado.

 - d) Frente su casa, en un patio, crecía una enebro, y un día de invierno en que la mujer se encontraba debajo de él pelando una manzana, se cortó en un dedo y la sangre cayó en la nieve.
-

Preguntas:

1. Coherencia:

- Identifica los errores de coherencia presentes en el texto. Explica la falta de coherencia presente en uno de los literales.

2. Cohesión Gramatical:

- Marca, agrega, suprime o corrige cualquier error presente en el fragmento del relato. Presta atención al uso de pronombres, conectores o referencias temporales que afecten la claridad del texto.

3. Reorganización:

- El fragmento está desordenado. Reorganiza las ideas de manera lógica y secuencial para mejorar la coherencia del relato. Selecciona la opción que dé sentido al texto.

1.(a, b, c, d)

2. (a, c, d, b)

3. (b, d, a, c)

4. Identifica los elementos de la narración presentes en el fragmento: el narrador, personajes, espacio y tiempo:

- ¿Qué tipo de narrador se utiliza?, ¿cuáles son cada uno de los personajes que intervienen?, y ¿cuál es el espacio y tiempo en que ocurren los hechos?

Narrador (primera persona, segunda persona y tercera persona):

Personajes:

Espacio:

Tiempo (lineal, cronológico y atmosférico):

5. Escribe una historia corta, similar a la del fragmento presentado.

Hoja poligrafiada

Vamos a escribir tu primer cuento

Nombres:

Fecha:

Recuerda que este cuento debe tener características del cuento fantástico, por lo tanto, los personajes, acciones y espacio deben ir de acuerdo a esto.

- ¿Qué espacio usarás como escenario de tu cuento? ¿Por qué?

- ¿Qué sucederá en ese espacio u escenario?

- ¿Cómo serán tus personajes? Llena la siguiente ficha

Características	Personaje	Personaje	Personaje
Nombre			
¿Por qué es importante para mi historia?			

¿Cómo es física y emocionalmente?			
¿Qué acciones realizará en mi cuento?			
¿Cuál será la situación final de este personaje?			

- ¿Cómo iniciará tu cuento?

- ¿Cuál será el evento que hará que tu cuento sea fantástico?

- ¿Cuál es el conflicto o problema central de la trama?

- ¿Menciona 4 posibles desenlaces que podría tener tu cuento?

Anexo 3. Transcripciones de las entrevistas semiestructuradas

En este anexo se presentan las transcripciones completas de las entrevistas realizadas. El texto en negrita corresponde a las preguntas y comentarios del entrevistador, mientras que el texto en formato normal representa las respuestas del entrevistado. Cada entrevista está separada por un subtítulo que indica el nombre o identificación del participante.

- **Modelo de entrevista semiestructurada**

Hola, ¿Cómo te sientes el día de hoy?

Te agradezco mucho por aceptar la entrevista, como ya habíamos acordado, hoy vamos a conversar sobre tu experiencia al usar la plataforma librojuegos, quiero conocer cómo esta herramienta impactó en tu creatividad, cómo afrontaron las decisiones narrativas y cómo percibes la interacción que ofrece este formato de lecto-escritura. Tu opinión y comentarios ayudarán a enriquecer nuestra comprensión sobre la integración de la ficción interactiva en el ámbito educativo y su potencial para el desarrollo de habilidades narrativas. Te animo a compartir abiertamente tus pensamientos, opiniones y cualquier aspecto que consideres relevante. Voy a grabar la conversación con el celular, espero que no te incomode, en caso de que necesites parar la entrevista me avisas.

Ahora le doy play

Empecemos con tu nombre y tu edad

Muchas gracias ... Nombre...

1. ¿Qué características de la aplicación librojuegos recuerdas?
2. ¿Te pareció interesante utilizarla para escribir textos de ficción interactiva?
3. ¿Qué dificultades se te presentaron al momento de escribir en esta aplicación?
4. ¿Al leer que te gusta más, las historias que se cuentan en aplicación librojuegos o un libro tradicional?
5. ¿Qué diferencias encuentras entre la lectura de un texto de ficción interactiva y un libro tradicional?
6. ¿Cómo te sientes al ser lector y creador de textos de ficción interactiva?
7. ¿Qué recomendaciones haces a las personas que quieran escribir en la aplicación librojuegos?
8. ¿Cómo calificas tu experiencia del 1 al 10 y por qué?

9. ¿Qué aprendizajes obtuviste al usar la aplicación librojuegos?
10. ¿Antes de escribir el texto en la aplicación qué hiciste?
11. ¿Cómo ordenaste tu texto?
12. ¿Qué elementos del cuento utilizaste para escribir tu texto de ficción interactiva? Diálogos, personajes, escenarios.
13. ¿En qué te inspiraste para escribir sobre ese tema en particular en tu texto de ficción interactiva o es algo que se te ocurrió a ti propiamente o a alguien de tu grupo?
14. ¿Cómo sabías si tu texto estaba bien escrito?
15. ¿Crees que has logrado ampliar tu escritura al usar la aplicación librojuegos?
16. ¿Cuántos posibles desenlaces le diste a tu texto de ficción interactiva?
17. ¿Qué cambios realizaste durante el proceso de revisión y edición de tu trabajo?
18. ¿Cómo diste vida a tus personajes y escenarios?
19. ¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos no te gustaron? Y ¿Por qué?
20. ¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos sí te gustaron? Y ¿Por qué?
21. ¿Te gustaría volver a escribir en esta plataforma librojuegos?
22. ¿Recomendarías esta aplicación a alguien más para que lea o escriba?

Tu importante participación permitirá a este estudio, realizar una propuesta educativa capaz de innovar las habilidades de escritura creativa de los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa del Milenio “El Tambo” y de la Región Sur del país. Agradezco y valoro tu importante aporte a esta investigación.

- **Entrevista del participante 1**

¿Qué características de la aplicación librojuegos recuerdas?

Bueno La aplicación me permitía leer textos de manera interactiva y al darme el poder de elegir en que quería que siga la historia otra cosa es que podía también escribir y publicar de textos.

¿Te pareció interesante utilizarla para escribir textos de ficción interactiva?

Si, como era algo que no conocía me resulto interesante como se leía y escribía.

¿Qué dificultades se te presentaron al momento de escribir en esta aplicación?

Las principales dificultades fueron el no saber cómo ingresar a la plataforma y también como unir las partes del texto ya que tenía que dividir por capítulos.

¿Al leer que te gusta más, las historias que se cuentan en aplicación librojuegos o en un libro tradicional?

Preferiría leer en esta aplicación se me hace más bonito porque soy yo quien determino el final que le doy a la historia que me están presentando.

¿Qué diferencias encuentras entre la lectura de un texto de ficción interactiva y un libro tradicional?

La principal diferencia es que una es física y la otra digital, **¿otra diferencia qué recuerdes?** Que la una es tradicional ya está decidida es decir no le puedo cambiar nada de lo que ya se ha escrito no tengo más opciones como en la aplicación librojuegos.

¿Cómo te sientes al ser lector y creador de textos de ficción interactiva?

Me siento muy bien, especialmente al saber que otras personas podrán ver lo que hemos escrito.

¿Y al ser lector? Muy bien también porque me siento parte de la historia

¿Qué recomendaciones haces a las personas que quieran escribir en la aplicación librojuegos?

Bueno qué antes de escribir se vean un tutorial sobre que ofrece la página y que antes de escribir hagan un texto de un borrador para que solo tengan que transcribirlo y adecuarlo a la aplicación.

¿Cómo calificas tu experiencia del 1 al 10?

Un 8 **¿Por qué?** Es que al principio se me hizo muy complicado usar la aplicación.

¿Qué aprendizajes obtuviste al usar la aplicación librojuegos?

Aprendí a utilizar esta aplicación librojuegos y un nuevo formato de escritura.

Antes de escribir el texto en la aplicación librojuegos ¿qué hiciste?

Hicimos un borrador en una hoja con el cuento que queríamos escribir y luego lo corregimos de acuerdo a las correcciones que nos dió.

¿Cómo ordenaste tu texto?

Esto lo ordene por capítulos ya que la plataforma me daba esa opción.

¿Qué elementos del cuento utilizaste para escribir tu texto de ficción interactiva?

Utilice lo que son varios personajes escenarios diálogos y muchas cosas más.

¿En qué te inspiraste para escribir sobre ese tema en particular tu texto de ficción interactiva es algo que se te ocurrió a ti propiamente o a alguien de tu grupo?

Habíamos leído una historia parecida por lo que se nos ocurrió hacer una nueva versión.

¿Cómo sabías si tu texto estaba bien escrito?

Sabía que mi texto estaba bien escrito cuando las opciones que iba agregando para que el lector elija tenían sentido una de la otra es decir que una parte se conectó con otra como el conflicto con el final y así.

¿Crees que has logrado ampliar tu escritura al usar la aplicación librojuegos?

Bueno creo que la aplicación nos obligaba a extender más nuestro cuento por eso tuvimos que idear nuevas cosas y escribir de forma más extensa.

¿Cuántos posibles desenlaces le diste a tu texto de ficción interactiva?

Aquí le di como seis desenlaces unos de muerte y otros de finalización de libro.

¿Qué cambios realizaste durante el proceso de revisión y edición de tu trabajo?

Corregí muchas faltas ortográficas y borré algunas palabras que se repetían demasiado.

¿Cómo le diste vida a tus personajes y escenarios dentro de la historia?

Ah Los describe bien a cada uno de los personajes, especialmente el monstruo que era el personaje principal de mi cuento, le di muchos detalles como garras dientes y aspecto feo **¿Y en cuanto al escenario?** Igual lo describí como algo muy solitario y feo que diera miedo.

¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos no te gustaron? Y ¿Por qué?

No me gusto que pidiera tantas cosas al momento de comenzar a escribir el cuento como resumen género y eso, aunque luego ya nos dimos cuenta de que era opcional resulto muy abrumador esto.

¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos sí te gustaron? Y ¿Por qué?

Me gustó mucho poder dar varias opciones al desarrollo y también final del cuento

¿Te gustaría volver a escribir en esta plataforma librojuegos?

Sí, creo que volvería a hacer **¿Pero ya sin que nadie te lo pida o exija?** sí

¿Recomendarías esta aplicación a alguien más para que lea o escriba?

Sí, a mis amigos.

- **Entrevista del participante 2**

¿Qué características de la aplicación librojuegos recuerdas?

Recuerdo que los escritores tenemos muchas más opciones para el desenlace o final de nuestro cuento, es muy buena la aplicación tenemos opción a crear capítulos además tienes cosas interesantes que al momento de escribir nos causa mucha más emoción hacerlo.

¿Te pareció interesante utilizarla para escribir textos de ficción interactiva?

Claro que sí ya que nos permite a nosotros mismos poder plantear personajes y escenarios y es más útil aun para crear nuestros cuentos de ficción interactiva

¿Qué dificultades se te presentaron al momento de escribir en esta aplicación?

Para poder unir los capítulos se me dificulto bastante otra cosa fue al momento de registrarme, en realidad no hubo más dificultades porque una buena asesoría

¿Al leer que te gusta más, las historias que se cuentan en aplicación librojuegos o un libro tradicional?

En lo personal diría que las historias que se cuentan en la aplicación, ya que hay más opciones para ver el final de algún cuento, en cambio en el tradicional como se sabe es un final directo y que haya más opciones de finales pone aún más interesante el cuento.

¿Qué diferencias encuentras entre la lectura de un texto de ficción interactiva y un libro tradicional?

Principalmente en un libro tradicional como lo mencione antes tiene un final directo, aparte de eso si lo llegamos a hacer perder tocaría buscar su réplica. En cambio, en un libro de ficción interactiva tiene más opciones para su final, puede tener un poco más de imaginación, personajes, escenarios, y tiene varios capítulos, igual lo podemos respaldar en la misma aplicación, pasándolo a una USB o a la vez podríamos publicarlo y allí quedaría seguro.

¿Cómo te sientes al ser lector y creador de textos de ficción interactiva?

Al ser lector es muy emocionante, porque podemos encontrar muchos capítulos, desarrollos y finales. Al ser creador es igual emocionante, podemos crear los personajes a nuestro gusto e imaginación.

¿Qué recomendaciones haces a las personas que quieran escribir en la aplicación librojuegos?

Que lo hagan sin miedo, todo es muy útil corrijan su cuento las veces que sea necesarias redacten bien para que su desenlace sea detallado creen un calendario de trabajo les ayudara mucho al momento de empezar a crear su libro.

¿Cómo calificas tu experiencia del 1 al 10 y por qué?

Un 9 Simplemente seria por las pequeñas dificultades que tuve en ciertas partescitas de ahí la aplicación es muy buena

¿Qué aprendizajes obtuviste al usar la aplicación librojuegos?

Que si el miedo ocupa tu cabeza no abra espacio para cumplir tus sueños, le diría que es muy buena la aplicación, para poder quizás crear un libro de algo que te ha pasado o de algo que estes pasando en el presente.

¿Antes de escribir el texto en la aplicación qué hiciste?

Pues tuve algunas asesorías que me motivaron ah crearlo, y si me sirvieron bastante ya que pude alcanzar ampliarlo un poco más al cuento de lo que creía. También hice un esquema de los posibles desenlaces de mi cuento.

¿Cómo ordenaste tu texto?

Usé una variedad de elementos del cuento primero creé personajes con personalidades y características distintivas que pudieran interactuar de manera interesante con el lector. Luego

creé escenarios detallados y vívidos que ayudaron a ambientar la historia y sumergir al lector en el cuento.

¿Qué elementos del cuento utilizaste para escribir tu texto de ficción interactiva?

Usé una variedad de elementos del cuento primero creé personajes con personalidades y características distintivas que pudieran interactuar de manera interesante con el lector. Luego creé escenarios detallados y vívidos que ayudaron a ambientar la historia y sumergir al lector en el cuento.

¿En qué te inspiraste para escribir sobre ese tema en particular en tu texto de ficción interactiva o es algo que se te ocurrió a ti propiamente o a alguien de tu grupo?

Es algo que se me ocurrió a mi principalmente, y mi imaginación fue fluyendo hasta terminar la historia.

¿Cómo sabías si tu texto estaba bien escrito?

No lo hice bien a la primera, ocupé de algunas correcciones, como todo ser humano cometemos alguno que otro error, pero gracias a algunas asesorías supe cómo hacerlo bien.

¿Crees que has logrado ampliar tu escritura al usar la aplicación librojuegos?

Sí, porque me permitió experimentar con diferentes estilos de escritura y explorar nuevas formas de contar historias. Pude entender cómo mis decisiones afectaban la trama y aprendí a ser más creativo en mis narrativas.

¿Cuántos posibles desenlaces le diste a tu texto de ficción interactiva?

Le di al menos cinco posibles desenlaces a mi cuento quería ofrecer a los lectores diferentes caminos y finales para que pudieran experimentar la historia de diferentes maneras.

¿Qué cambios realizaste durante el proceso de revisión y edición de tu trabajo?

Durante el proceso de revisión y edición, realicé cambios en la estructura de la historia, agregué más detalles a los personajes y ajusté algunas decisiones para que la trama fuera más coherente. También corregí errores gramaticales y trabajé en mejorar la fluidez de la narrativa.

¿Cómo diste vida a tus personajes y escenarios?

Para dar vida a mis personajes y escenarios, me inspiré en personas y lugares reales, así como en mi imaginación. Desarrollé personalidades detalladas para mis personajes y describí los escenarios con mucho detalle para que los lectores pudieran sentir que estaban allí.

¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos no te gustaron? Y ¿Por qué?

Una cosa que no me gustó de la plataforma librojuegos fue el formato es un poco complicada y a veces era difícil navegar entre las opciones.

¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos sí te gustaron? Y ¿Por qué?

Me encantó la libertad que la plataforma librojuegos me dio para explorar diferentes caminos y desenlaces en la historia.

¿Te gustaría volver a escribir en esta plataforma librojuegos?

Sí a pesar de algunas dificultades, disfruté mucho escribiendo en la plataforma librojuegos y la volvería a utilizar.

¿Recomendarías esta aplicación a alguien más para que lea o escriba?

Sí la recomendaría porque esta aplicación librojuegos ofrece una forma única y divertida de leer y escribir historias.

- **Entrevista del participante 3**

¿Qué características de la aplicación librojuegos recuerdas?

Ah Recuerdo que la aplicación librojuegos tenía un formato fácil de usar y que también ofrecía varias opciones para crear nose distintas ramas o partes en la historia y además tomar decisiones que afectaban el desarrollo del texto.

¿Te pareció interesante utilizarla para escribir textos de ficción interactiva?

Sí, me pareció muy interesante es que me dio la oportunidad de experimentar con diferentes vías narrativas y explorar una nueva forma de escritura de una manera muy emocionante.

¿Qué dificultades se te presentaron al momento de escribir en esta aplicación?

Creo que la principal fue la de mantener la coherencia y la continuidad de la historia a medida que se dividía en diferentes direcciones y me perdía.

¿Al leer qué te gusta más, las historias que se cuentan en aplicación librojuegos o un libro tradicional?

Yo creo que disfruto de ambas lecturas, pero creo que las historias de la aplicación librojuegos ofrecen una experiencia más participativa a diferencia de un libro tradicional.

¿Qué diferencias encuentras entre la lectura de un texto de ficción interactiva y un libro tradicional?

Un libro tradicional el lector tiene una sola forma de contar la historia, pero en un texto de ficción interactiva le da a el lector decisiones que afectan el curso de la historia y explorar diferentes finales.

¿Cómo te sientes al ser lector y creador de textos de ficción interactiva?

Como lector y creador me siento muy bien al participar en el proceso creativo de alguien más y que yo también hacerlo para que lean lo que he escrito nose me agrada.

¿Qué recomendaciones haces a las personas que quieran escribir en la aplicación librojuegos?

Recomiendo que exploren todas las opciones disponibles y no tengan miedo que es bueno experimentar con algo nuevo que una vez que revisas todo lo que puede ofrecer la aplicación es fácil utilizarla.

¿Cómo calificas tu experiencia del 1 al 10?

Un 9 **¿Por qué?** Porque fue muy lindo y todo llamativo, pero tuve algunos problemas en la estructuración de la información.

¿Qué aprendizajes obtuviste al usar la aplicación librojuegos?

Aprendí la importancia de la planificación y la organización en la escritura porque a la hora de la escritura de la ficción interactiva tenía que imaginar muchas cosas para que haya distintos desarrollos y finales de mi cuento.

¿Antes de escribir el texto en la aplicación qué hiciste?

Hicimos el cuento en físico, para luego traspararlo a la plataforma también estructurar todo el texto de manera que se entienda.

¿Cómo ordenaste tu texto?

Lo ordene por capítulos y también respetando la estructura del cuento que es introducción, nudo y desenlace.

¿Qué elementos del cuento utilizaste para escribir tu texto de ficción interactiva?

Utilice diálogos, personajes bien desarrollados escenarios muy bien detallados esto para crear una experiencia única a cualquiera que lo lea.

¿En qué te inspiraste para escribir sobre ese tema en particular en tu texto de ficción interactiva o es algo que se te ocurrió a ti propiamente o a alguien de tu grupo?

Yo me inspiré en mis anteriores lecturas, así como en las ideas de mi grupo. La temática de mi texto surgió de una combinación de intereses personales y discusiones colaborativas sobre posibles tramas y escenarios personajes etc.

¿Cómo sabías si tu texto estaba bien escrito?

Para asegurarme de que mi texto estuviera bien escrito, lo puse en un word como me había recomendado y así me corrija la mayoría de las faltas ortográficas. También pedí que me revisará usted el texto. Otra cosa que me asegure es que cada cosa tuviera sentido una de otra.

¿Crees que has logrado ampliar tu escritura al usar la aplicación librojuegos?

Sí definitivamente el uso de la aplicación librojuegos me permitió explorar nuevas formas de escritura mediante finales y desarrollos de personaje. Lo que hizo que escribiera de forma más compleja a lo habitual.

¿Cuántos posibles desenlaces le diste a tu texto de ficción interactiva?

Le di varios posibles desenlaces a mi texto, creo que fueron unos 4 quería ofrecer a los lectores opciones significativas que influyeran en el curso de la historia y en el destino de los personajes.

¿Qué cambios realizaste durante el proceso de revisión y edición de tu trabajo?

Realice cambios en la trama en los diálogos en los personajes esto para mejorar la conexión general del texto. También corregí errores ortográficos borre y cree nuevos finales en mi escritura esto para hacerla nose más atractiva más llamativa para el que vaya a leer mi cuento.

¿Cómo diste vida a tus personajes y escenarios?

A través de descripciones bien detalladas en cada uno de mis personajes escenarios que parecieran reales

¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos no te gustaron? Y ¿Por qué?

Que su formato era muy complicado **¿en qué aspectos?** Cuando nos tocaba unir los capítulos o agregar un nuevo final era muy difícil.

¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos sí te gustaron? Y ¿Por qué?

Me gustó la facilidad de uso de la plataforma y las herramientas disponibles para crear historias interactivas también que permitía compartir y recibir comentarios de otras personas.

¿Te gustaría volver a escribir en esta plataforma librojuegos?

Sí si me gustaría volver a utilizarla para explorar nuevas ideas y continuar haciendo cuentos interactivos.

¿Recomendarías esta aplicación a alguien más para que lea o escriba?

Sí, recomendaría esta aplicación **¿A quiénes?** a cualquier persona interesada en la escritura creativa y en explorar nuevas formas de contar historias.

- **Entrevista del participante 4**

¿Qué características de la aplicación librojuegos recuerdas?

Permite a los lectores interactuar con la historia y tomar decisiones que afectan el desarrollo de la trama y el final también se puede ingresar desde la computadora o celular a la aplicación.

¿Te pareció interesante utilizarla para escribir textos de ficción interactiva?

Si me pareció interesante porque era algo nuevo que no había conocido.

¿Qué dificultades se te presentaron al momento de escribir en esta aplicación?

Más fueron las dificultades de uso de la aplicación ya que era un formato nuevo **¿y en cuanto a la escritura del cuento alguna dificultad?** Se me hizo difícil crear otros finales y que tuvieran relación con lo que ya había escrito más pronto, pero al final lo resolví.

¿Al leer que te gusta más, las historias que se cuentan en aplicación librojuegos o un libro tradicional?

Me gustan más leer de manera tradicional porque no estoy tan familiarizado con lo digital.

¿Qué diferencias encuentras entre la lectura de un texto de ficción interactiva y un libro tradicional?

Una se lee de forma física y la otra de forma digital **¿alguna otra diferencia?** Siento que leer de manera tradicional es más predecible, mientras que si leo un texto de ficción interactivo no porque hay distintas opciones que me dan varios finales

¿Cómo te sientes al ser lector y creador de textos de ficción interactiva?

Me siento bien ya que voy a escribir no solo para mí sino para más personas y en cuanto a la lectura igual porque me vuelvo el creador de una historia por mis elecciones.

¿Qué recomendaciones haces a las personas que quieran escribir en la aplicación librojuegos?

Que antes de ingresar vean el tutorial de uso que hay en la aplicación para que no se confundan. También que planifiquen la escritura antes de escribir en la aplicación.

¿Cómo calificas tu experiencia del 1 al 10 y por qué?

Un 6 ya que si tuve varias dificultades para usar y escribir la aplicación.

¿Qué aprendizajes obtuviste al usar la aplicación librojuegos?

Aprendí a escribir de manera más detallada y a corregir más de una vez mi trabajo.

¿Antes de escribir el texto en la aplicación qué hiciste?

Hicimos el cuento en una hoja y luego fuimos adaptándolo a la estructura de la aplicación.

¿Cómo ordenaste tu texto?

Lo ordene por capítulos y en el primero el inicio en el segundo el desarrollo y en el tercero el final.

¿Qué elementos del cuento utilizaste para escribir tu texto de ficción interactiva?

Creé escenarios detallados y también personajes fantásticos que hagan llamativo mi escrito.

¿En qué te inspiraste para escribir sobre ese tema en particular en tu texto de ficción interactiva o es algo que se te ocurrió a ti propiamente o a alguien de tu grupo?

En las lagunas que a veces pueden ser tenebrosas ya que no se observan lo que hay dentro de ella de ahí surgió el tema.

¿Cómo sabías si tu texto estaba bien escrito?

Lo revise con mis compañeros de grupo, y vimos si todo lo que habíamos puesto estaba conectado una parte con otras.

¿Crees que has logrado ampliar tu escritura al usar la aplicación librojuegos?

Pues estábamos acostumbrados a escribir cuentos cortos pero al pasarlo a la aplicación tuvimos que escribir más porque teníamos que hacer que la persona que lee este texto tenga opciones.

¿Cuántos posibles desenlaces le diste a tu texto de ficción interactiva?

Le di como cuatro finales uno por cada capítulo.

¿Qué cambios realizaste durante el proceso de revisión y edición de tu trabajo?

Eliminamos algunos finales porque no coincidían con lo que habíamos puesto al inicio.

¿Cómo diste vida a tus personajes y escenarios?

Describí cada uno de los personajes y las acciones hacían **¿Eso es en cuánto a los personajes?**

Si **¿y a los escenarios como les diste vida?** Les di características realistas que podría verse normalmente en la vida real.

¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos no te gustaron? Y ¿Por qué?

No me gusto todas las cosas que pedía para escribir como elegir el género del cuento poner el resumen y lo mismo en los capítulos.

¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos sí te gustaron? Y ¿Por qué?

Me gusto que hubiera como escribir dentro de la plataforma y utilizar un nuevo formato de escritura también que no solo yo lo iba a ver sino más personas que ingresaran a esta aplicación.

¿Te gustaría volver a escribir en esta plataforma librojuegos?

Si, creo que lo haría **¿Pero sin que te lo pidan en el colegio?** Tal vez

¿Recomendarías esta aplicación a alguien más para que lea o escriba?

Si es que alguien me pregunta sí.

- **Entrevista del participante 5**

¿Qué características de la aplicación librojuegos recuerdas?

Permitía al lector tomar decisiones que afecten la trama y final del cuento y al momento de leer un cuento se podía elegir un personaje y darles distintas características y habilidades.

¿Te pareció interesante utilizarla para escribir textos de ficción interactiva?

Al principio no estaba tan interesado, pero una vez que empecé a explorar las posibilidades de escritura me pareció fascinante.

¿Qué dificultades se te presentaron al momento de escribir en esta aplicación?

Fue difícil mantener la relación en los diferentes enlaces que se le daba al cuento para que tuviera otro final o desarrollo.

¿Al leer que te gusta más, las historias que se cuentan en la aplicación librojuegos o un libro tradicional?

Solo leía de forma tradicional, pero ahora que conozco esta nueva forma de leer me gusta más leer en la aplicación librojuegos.

¿Qué diferencias encuentras entre la lectura de un texto de ficción interactiva y un libro tradicional?

En un cuento de ficción interactiva, puedo tomar decisiones que cambien el rumbo de la historia, mientras que en un libro tradicional solo tengo una opción para leer el cuento.

¿Cómo te sientes al ser lector y creador de textos de ficción interactiva?

Como lector me emociona tener el poder de tomar decisiones en el cuento y me gusta poder escribir una historia parecida que le permita a alguien más sentir lo mismo.

¿Qué recomendaciones haces a las personas que quieran escribir en la aplicación librojuegos?

Que planifique su historia con anticipación para que todo lo que escribe pueda entenderse ya que a veces sumamos finales que no van de acuerdo al conflicto o inicio de nuestro cuento que son distintos finales lo que hay que darle al lector que elija.

¿Cómo calificas tu experiencia del 1 al 10 y por qué?

Un 7 porque al principio si no me gustaba mucho porque se me hacía difícil utilizarla para escribir ya que había que ingresar crear capítulos, enlaces, nodos y otras cosas.

¿Qué aprendizajes obtuviste al usar la aplicación librojuegos?

Aprendí cómo crear un cuento con varios enlaces que le den a lector la posibilidad de elegir en que va a terminar mi cuento también aprendía a conectar la información.

¿Antes de escribir el texto en la aplicación qué hiciste?

Antes de comenzar a escribir, realicé una lluvia de ideas con mis compañeros de grupo para definir el tema y las posibles finales de la historia.

¿Cómo ordenaste tu texto?

Organicé el texto de manera estructurada, con un inicio, un conflicto y un final, luego cree los enlaces para dar opciones en el cuento.

¿Qué elementos del cuento utilizaste para escribir tu texto de ficción interactiva?

Incluí elementos de fantasía, aventura o suspenso también hice que los personajes conversaran entre ellos.

¿En qué te inspiraste para escribir sobre ese tema en particular en tu texto de ficción interactiva o es algo que se te ocurrió a ti propiamente o a alguien de tu grupo?

Mis compañeros del grupo dieron sus ideas de cuentos que ellos habían leído antes y de ahí sacamos el tema.

¿Cómo sabías si tu texto estaba bien escrito?

Lo leí como si estuviera ya publicado para ver si tenía sentido. Además, pedí que me revisara usted y los otros compañeros del grupo.

¿Crees que has logrado ampliar tu escritura al usar la aplicación librojuegos?

Sí, porque la aplicación me permitió experimentar con estructuras narrativas no lineales y tuve que desarrollar más mi cuento para que tenga varios desenlaces.

¿Cuántos posibles desenlaces le diste a tu texto de ficción interactiva?

Di tres posibles desenlaces principales, cada uno afectado por las decisiones tomadas por el lector a lo largo del cuento.

¿Qué cambios realizaste durante el proceso de revisión y edición de tu trabajo?

Durante la revisión, ajusté algunas bifurcaciones para mejorar la coherencia global de la historia. También refiné los diálogos y fortalecí la motivación de los personajes.

¿Cómo diste vida a tus personajes y escenarios?

Añadí detalles descriptivos a los personajes y escenarios para crear algo realista también me aseguré de que las decisiones del lector influyeran en la muerte o salvación de los personajes principales.

¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos no te gustaron? Y ¿Por qué?

Que a veces puede resultar confusa cuando tocaba escribir.

¿Qué aspectos de la plataforma librojuegos sí te gustaron? Y ¿Por qué?

Me gustó la posibilidad de crear cuentos interactivos y compartirlos.

¿Te gustaría volver a escribir en esta plataforma librojuegos?


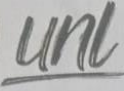
Creo que por ahora no, tal vez luego

¿Recomendarías esta aplicación a alguien más para que lea o escriba?

Sí la recomendaría. **¿A quiénes?** A mis amigos de otros cursos.

Anexo 4. Autorizaciones de los padres de familia para las entrevistas

Figura 5. Consentimiento participante 1

  Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Loja, 22 de enero de 2024

Yo, Cintia Elizabeth Jiménez, mayor de edad, identificado con la cédula de ciudadanía que aparece al pie de mi firma, presto voluntariamente mi consentimiento para que mi representado Jennifer Jiménez, con número de cédula 1150535004, estudiante de 10mo grado, paralelo , matriculado en la Unidad Educativa del Milenio "El Tambo" participé en una investigación que busca identificar las experiencias de los estudiantes al crear ficciones interactivas por medio de la plataforma librojuegos. Estoy al tanto de que la investigación la realiza la señorita María Isabel Jiménez Quille, estudiante del Ciclo VIII de la Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Universidad Nacional de Loja, bajo la asesoría del profesor Lic. Mgs. Paul Fernando Chimbo Torres.

De igual manera, autorizo la grabación en audio y/o video de la entrevista que se realice, la cual es confidencial y con fines netamente académico-investigativos, sé que en el informe de este estudio aparecerán solamente datos estadísticos. Se me ha explicado que la investigación no representa ningún impacto negativo para mi representado y que no tendrá que responder a ninguna pregunta si no lo desea. Además, podrá retirarse en el momento que así lo decida.

He recibido una información clara y completa del objeto de estudio que realiza la estudiante universitaria, de la entrevista a realizarse y de la utilización de los audios y videos a usarse. Hago constar que el presente documento ha sido leído y comprendido por mí en su integridad por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

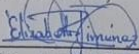

Atentamente,

C.I. 110537559-4

Figura 6. Consentimiento participante 2

 **unl** | Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Loja, 22 de enero de 2024

Yo, Mauro Fernando Sanchez, mayor de edad, identificado con la cédula de ciudadanía que aparece al pie de mi firma, presto voluntariamente mi consentimiento para que mi representado Wuadi Joel Sanchez, con número de cédula 1150636049, estudiante de 10 grado, paralelo "A", matriculado en la Unidad Educativa del Milenio "El Tambo" participe en una investigación que busca identificar las experiencias de los estudiantes al crear ficciones interactivas por medio de la plataforma librojuegos. Estoy al tanto de que la investigación la realiza la señorita María Isabel Jiménez Quille, estudiante del Ciclo VIII de la Carrera en Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Universidad Nacional de Loja, bajo la asesoría del profesor Lic. Mgs. Paul Fernando Chimbo Torres.

De igual manera, autorizo la grabación en audio y/o video de la entrevista que se realice, la cual es confidencial y con fines netamente académico-investigativos, sé que en el informe de este estudio aparecerán solamente datos estadísticos. Se me ha explicado que la investigación no representa ningún impacto negativo para mi representado y que no tendrá que responder a ninguna pregunta si no lo desea. Además, podrá retirarse en el momento que así lo decida.

He recibido una información clara y completa del objeto de estudio que realiza la estudiante universitaria, de la entrevista a realizarse y de la utilización de los audios y videos a usarse. Hago constar que el presente documento ha sido leído y comprendido por mí en su integridad por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

Atentamente,

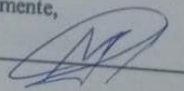

C.I. 

Figura 7. Consentimiento participante 3



1859

unl

Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Loja, 22 de enero de 2024

Yo, María Magdalena Ruiz Poma, mayor de edad, identificado con la cédula de ciudadanía que aparece al pie de mi firma, presto voluntariamente mi consentimiento para que mi representado Gabdy Angh Herrera Ruiz, con número de cédula 1105966020, estudiante de 10^{mo} grado, paralelo A, matriculado en la Unidad Educativa del Milenio "El Tambo" participe en una investigación que busca identificar las experiencias de los estudiantes al crear ficciones interactivas por medio de la plataforma librojuegos. Estoy al tanto de que la investigación la realiza la señorita María Isabel Jiménez Quille, estudiante del Ciclo VIII de la Carrera en Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Universidad Nacional de Loja, bajo la asesoría del profesor Lic. Mgs. Paul Fernando Chimbo Torres.

De igual manera, autorizo la grabación en audio y/o video de la entrevista que se realice, la cual es confidencial y con fines netamente académico-investigativos, sé que en el informe de este estudio aparecerán solamente datos estadísticos. Se me ha explicado que la investigación no representa ningún impacto negativo para mi representado y que no tendrá que responder a ninguna pregunta si no lo desea. Además, podrá retirarse en el momento que así lo decida.

He recibido una información clara y completa del objeto de estudio que realiza la estudiante universitaria, de la entrevista a realizarse y de la utilización de los audios y videos a usarse. Hago constar que el presente documento ha sido leído y comprendido por mí en su integridad por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

Atentamente,

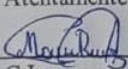


C.I. 1104401315

Figura 8. Consentimiento participante 4



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de Pedagogía de
la Lengua y la Literatura

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Loja, 22 de enero de 2024

Yo, Elena Edil Palta Palta, mayor de edad, identificado con la cédula de ciudadanía que aparece al pie de mi firma, presto voluntariamente mi consentimiento para que mi representado Dayra Baculima, con número de cédula 11.50580705, estudiante de 10 grado, paralelo 'A', matriculado en la Unidad Educativa del Milenio "El Tambo" participé en una investigación que busca identificar las experiencias de los estudiantes al crear ficciones interactivas por medio de la plataforma librojuegos. Estoy al tanto de que la investigación la realiza la señorita María Isabel Jiménez Quille, estudiante del Ciclo VIII de la Carrera en Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Universidad Nacional de Loja, bajo la asesoría del profesor Lic. Mgs. Paul Fernando Chimbo Torres.

De igual manera, autorizo la grabación en audio y/o video de la entrevista que se realice, la cual es confidencial y con fines netamente académico-investigativos, sé que en el informe de este estudio aparecerán solamente datos estadísticos. Se me ha explicado que la investigación no representa ningún impacto negativo para mi representado y que no tendrá que responder a ninguna pregunta si no lo desea. Además, podrá retirarse en el momento que así lo decida.

He recibido una información clara y completa del objeto de estudio que realiza la estudiante universitaria, de la entrevista a realizarse y de la utilización de los audios y videos a usarse. Hago constar que el presente documento ha sido leído y comprendido por mí en su integridad por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

Atentamente,

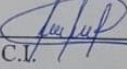


C.V.

Figura 9. Consentimiento participante 5

 **UNL** Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Loja, 22 de enero de 2024

Yo, Mariona M Ramos, mayor de edad, identificado con la cédula de ciudadanía que aparece al pie de mi firma, presto voluntariamente mi consentimiento para que mi representado Johanna zhangy, con número de cédula 1150528287, estudiante de 10mo grado, paralelo A, matriculado en la Unidad Educativa del Milenio "El Tambo" participé en una investigación que busca identificar las experiencias de los estudiantes al crear ficciones interactivas por medio de la plataforma librojuegos. Estoy al tanto de que la investigación la realiza la señorita María Isabel Jiménez Quille, estudiante del Ciclo VIII de la Carrera en Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Universidad Nacional de Loja, bajo la asesoría del profesor Lic. Mgs. Paul Fernando Chimbo Torres.

De igual manera, autorizo la grabación en audio y/o video de la entrevista que se realice, la cual es confidencial y con fines netamente académico-investigativos, sé que en el informe de este estudio aparecerán solamente datos estadísticos. Se me ha explicado que la investigación no representa ningún impacto negativo para mi representado y que no tendrá que responder a ninguna pregunta si no lo desea. Además, podrá retirarse en el momento que así lo decida.

He recibido una información clara y completa del objeto de estudio que realiza la estudiante universitaria, de la entrevista a realizarse y de la utilización de los audios y videos a usarse. Hago constar que el presente documento ha sido leído y comprendido por mí en su integridad por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

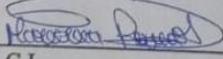

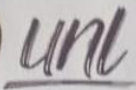
Atentamente,

C.I.

Figura 10. Consentimiento participante 6

  Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura

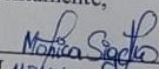
CONSENTIMIENTO INFORMADO

Loja, 22 de enero de 2024

Yo, Mónica Sigcho, mayor de edad, identificado con la cédula de ciudadanía que aparece al pie de mi firma, presto voluntariamente mi consentimiento para que mi representado Emily Ruiz, con número de cédula 115069894-0, estudiante de 10.º grado, paralelo "A", matriculado en la Unidad Educativa del Milenio "El Tambo" participé en una investigación que busca identificar las experiencias de los estudiantes al crear ficciones interactivas por medio de la plataforma librojuegos. Estoy al tanto de que la investigación la realiza la señorita María Isabel Jiménez Quille, estudiante del Ciclo VIII de la Carrera en Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Universidad Nacional de Loja, bajo la asesoría del profesor Lic. Mgs. Paul Fernando Chimbo Torres.

De igual manera, autorizo la grabación en audio y/o video de la entrevista que se realice, la cual es confidencial y con fines netamente académico-investigativos, sé que en el informe de este estudio aparecerán solamente datos estadísticos. Se me ha explicado que la investigación no representa ningún impacto negativo para mi representado y que no tendrá que responder a ninguna pregunta si no lo desea. Además, podrá retirarse en el momento que así lo decida.

He recibido una información clara y completa del objeto de estudio que realiza la estudiante universitaria, de la entrevista a realizarse y de la utilización de los audios y videos a usarse. Hago constar que el presente documento ha sido leído y comprendido por mí en su integridad por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

Atentamente,

C.I. 1104625205

Anexo 5. Transcripciones de los textos de ficción interactiva fantástico

Tabla 8. Transcripciones de textos interactivas

Nro. texto	Textos de Ficción Interactiva
<p>EG1 https://bookgama.me/es/lectura/el-monstruo-del-lagoi</p>	<p style="text-align: center;">▪ El Monstruo del Lago</p> <p>Hace mucho tiempo unos jóvenes universitarios llamados Henry, Rebeca y Abel descubrieron que en un lugar muy alejado del bosque existía un lago en el que habitaba un monstruo. Al cual si lograban matarlo tendrían los privilegios de vivir muchísimo tiempo riqueza, lujos, suerte y felicidad. Los jóvenes se dejaron llevar por la ambición y curiosidad que tenían por saber si era verdad o solo era una mentira de las personas.</p> <p>Cada uno de ellos tenía poderes y habilidades únicas y fuertes que eran.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Henry tenía el poder de teletransportarse . -Rebeca era muy buena para las artes marciales . -Abel era un hombre muy apuesto que tenía una mirada cautivadora, que podía lograr a hipnotizar a las personas. <p>Ellos decidieron ir para comprobar si era verdad. Esa tarde acordaron cenar, todos estuvieron de acuerdo así que en la noche fueron al lugar propuesto para comer.</p> <p>Cuando estaban allí platicaron sobre el tema y todos compartieron sus opiniones , y uno de ellos dijo :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tenemos que estar juntos todo el tiempo, ser fuertes, inteligentes y audaces en esta aventura en la que no sabemos si regresaremos o no. <p>Antes de ir a su aventura decidieron llevar algunas cosas necesarias para sobrevivir algunos días como: comida, ropa, agua, linternas, sábanas, tiendas de acampar, entre otros.</p> <p>Ya que compraron todo lo necesario fueron rumbo a su destino, llegaron a un camino muy extraño que tenía un letrero que decía "lago terrorífico" así que decidieron ir por ese camino, ya llevaban mucho tiempo caminando, estaban muy cansados así que decidieron descansar un momento, mientras descansaban Rebeca sacó unas galletas que había guardado para compartir con sus amigos.</p> <p>Cuando de pronto Abel, vio que muy cerca parecía ver una casa, y les dijo a sus amigos :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Miren parezco ver algo entre esos árboles. <p>Rebeca contestó:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Si yo también creo ver algo <p>Deciden alejarse de la casa y no entrar</p> <p>Al seguir su camino les agarró la noche, no tuvieron dónde esconderse de los animales salvajes y murieron. (FINAL DE MUERTE)</p> <p>Deciden ir a la casa que están observando</p> <ul style="list-style-type: none"> -Vamos a ver que podemos encontrar. <p>Juntos fueron a ver que encontraban y de repente vieron una casa y todos juntos dijeron:</p>

-¡Vamos entremos!
 Cuando entraron vieron que la casa estaba muy limpia y ordenada, se sorprendieron al verla porque era un lugar muy alejado y era imposible que alguien habitara allí.
 Henry dijo:
 - Acampemos aquí porque afuera es peligroso ya que hay animales salvajes.
 Rebeca y Abel contestaron:
 - Si este lugar es seguro y cómodo.
 En la tarde decidieron salir a buscar el lago del que se hablaba. Cuando iban en camino entre unos arbustos se escuchaba ruidos muy extraños y decidieron revisar que era, se acercaron vieron a unos buitres que estaban comiéndose a un ciervo, que había sido matado brutalmente.
 Ellos se conmovieron al ver eso, y decidieron continuar con su camino. Ya llevaban bastante tiempo caminando así que decidieron descansar. Mientras descansaban escucharon un ruido muy raro.
 Abel les dijo:
 -¡Vamos!
 Rebeca y Henry contestaron
 -¡ Si vamos!
 Cuando llegaron al lugar de donde provenía el ruido, observaron un lago muy hermoso, con agua clara y cristalina ,ellos muy felices dijeron .
 -¡Este lugar es maravilloso!
 Cuando de pronto empezó a temblar la tierra y el agua a moverse .Los jóvenes estaban muy asustados y nerviosos ,ya que nunca habían presenciado algo así.
 De repente vieron que empezaba a salir algo muy extraño del agua.
 Intentaron observar lo que era. Y resulta que era el monstruo del que se hablaba .
 El monstruo era gigante, horrible, poderoso con varias habilidades, como por ejemplo:
 -Resistencia
 -Fuerza
 -Durabilidad
 -Velocidad
Deciden huir
 Ellos se acobardaron y decidieron huir.
 El monstruo tenía una habilidad de velocidad, que los alcanzó rápidamente y los mato. **(FINAL DE MUERTE)**
Deciden luchar contra el monstruo
 Se reunieron en un círculo para armar un plan y matar al monstruo.
 Henry fue la distracción **mientras** Rebeca y Abel peleaban con el monstruo, así lo mataron fácilmente.

	<p>Pero ellos no se dieron cuenta, que para poder vivir mucho tiempo conseguir riqueza, fortuna, lujos y felicidad, todos debían decir unas palabras. Pues se habían olvidado de lo mas importante.</p> <p>Ellos al ver que habían olvidado lo mas importante por ambición y emoción se arrepintieron totalmente de no haber recordado las palabras. Pero Abel sabia algo para poder recuperar los privilegios.</p> <p>¿Qué sabía Abel?</p> <p>Abel quería ser el más poderoso de los tres, pues lo que nadie sabía era que si tomabas la sangre del monstruo iba a ser la persona más poderosa de todo el mundo, esté tomo un poco de sangre del monstruo y la boto en su cuerpo.</p> <p>Rebeca y Henry no sabían el plan de Abel, y le preguntaron para que era la sangre. Abel con ambición les dijo:</p> <p>-Ustedes jamás, van a tener el mismo poder que yo.</p> <p>Se tomo la sangre, y se transformó en un monstruo.</p> <p>Se había convertido en el más poderoso de los tres, pero iba a perder el sentido en poco tiempo porque no podía aguantar tanto poder. Por lo que no tarda en colapsar y explotar, muriendo al instante.</p> <p>Rebeca y Henry pelearon hasta el final hasta que pudieron salir del lago y seguir con su vida con el pensamiento siempre de nunca volver a ese lago.</p>
<p>EG2 https://bookgama.me/es/lectura/la-laguna-abandonada</p>	<p style="text-align: center;">▪ La Laguna Abandonada</p> <p>Érase una vez un joven llamado Jordy que se le había metido en la cabeza ir de viaje a una laguna donde habían ido sus amigos pero cada vez que iban nunca más volvía a saber de ellos, entonces a él le entro curiosidad y decidió ir. Preparo las cosas que iba a necesitar para aquel viaje linternas, comida enlatada, agua en botellas, algunas pastillas y más cosas de uso personal. Llego el día en que tenía que viajar, y ya con todo preparado tomo rumbo hacia su destino...</p> <p>Jordy decide no ir porque en medio del camino vio a un monstruo a lo lejos</p> <p>Jordy iba un poco asustado y nervioso por lo que había visto a lo lejos mientras iba camino a la laguna una figura aterradorisante, así que decidió volverse a su casa. Mientras el caminaba de regreso sentía cada vez unas vibras tenebrosas mas fuertes en este lugar. Decidió ignorar todo esto y correr lo más que podía hasta que cayó en una huecada dónde estuvo varios días encerrado hasta que alguien llevo a rescatarlo.</p> <p>Jordy decide seguir a la laguna</p> <p>En el transcurso a la laguna se le aparecio un monstruo de aspecto terrorífico tenía el cuerpo lleno de pelos que eran demasiado largos, orejas grandes, uñas desagradables, tres ojos azules, dientes afilados y caminaba en dos patas. Jordy decide enfrentarse a el, aunque tenía muchísimo miedo su objetivo era llegar a la Laguna Abandonada. Mientras pasaban los minutos el monstruo se acercaba cada vez más a el. Sabía que tenia que enfrentarlo si quería pasar y seguir con su camino a la Laguna Abandonada y sus nervios eran traicioneros en ese momento</p> <p>Ataque</p> <p>El monstruo le dijo a Jordy si estaría dispuesto a enfrentarse a él. Jordy le respondió que sí, que no le temía....</p> <p>Empezó el enfrentamiento y el monstruo saco un hacha y trato de golpear a Jordy y él pudo esquivar el golpe de la hacha y empezó a defenderse del monstruo a mano limpia hasta que el monstruo cayó al suelo pero no se dio por vencido.....</p> <p>Cuando Jordy pensó que había vencido al monstruo, él se levantó del suelo y quiso atacarlo nuevamente, pero Jordy agarro su mochila y salió corriendo del lugar y retomo su viaje a la laguna..</p>

----- Segundo Capítulo -----

De tanto correr niquiera se había dado cuenta que ya había llegado a la Laguna
Simplemente se dio cuenta por el ambiente que tenía el lugar y la vibra muy pesada que había allí.
El no entendía porque el lugar estaba muy desolado...

Jordy se acerca a la laguna con precaución

En cuanto se acerco tropezo con una piedra muy rara y cayo a aquella laguna.

Jordy logra salir de la laguna con mucho esfuerzo.

Jordy nada incansablemente para llegar a la orilla y poder salir de la laguna.

Una vez que lo logro estuvo muy feliz porque ya había perdido las esperanzas de salvarse, tomando en ese momento la decisión de volver a casa de forma inmediata.

Se siente intranquilo, pero sigue

Bueno él no le tomo mucha importancia a las vibras y ambiente del lugar, en si estaba feliz por haber logrado llegar. Lo que en ese momento descubrió es que no iba a poder salir de aquella laguna fácilmente y si no equivocaba el ni sabia que no volvería a salir jamás de allí. Había algo a lo lejos que parecía ser de color rojo. ¿Será sangre eso que ve? Él se acercó lentamente y efectivamente era sangre en una ropa que parecía ser de una mujer, en ese momento el ya no sabía que más podría suceder allí, ya que la ropa con mucha sangre lo deajo fríamente asustado. Trataba de entender que sucedía pero lo único que hacía era sobrepensar mas y mas....

¿volvió a la calma a Jordy?

Luego de tremendo susto aparece una chica muy linda y muy amable con el.

Él se calmó un poco ya que se dio cuenta que al parecer no estaba solo en el lugar.

Se puso a hablar con la chica tan linda ella le invito unas galletas y un jugo.

Simplemente el no sabía que aquella chica linda seria la próxima persona a la cual tendría que enfrentarse

----- Tercer Capítulo -----

Como Jordy se nego al enfrentamiento con el mounstruo.

El mounstruo decidio dejarlo tranquilo a Jordy por la negacion de el. Por lo que pudo volver tranquilamente a su casa y contar su historia.

Jordy se niega a atacar al monstruo mujer

Ya cuando llego la noche Jordy la invito a pasar la noche con el. Ella muy sociable le dijo que si que lo acompañaria y se quedaria la noche con el.

Se acostaron a dormir ella en un lado de la carpa y el al otro lado cuando todo parecia estar bien. A la media noche ella se levanto agarro un cuchillo y intento atacarlo por la espalda mientras se convertía en un espantoso monstruo.

Jordy pide auxilio

Cuando Jordy se dio cuenta de las malas intenciones de la supuesta chica linda con el se levanto de inmediato y empezó a gritar pidiendo auxilio

Jordy salio de la carpa corriendo

Mientras pasaban los segundos ella mostraba su verdadera cara.

	<p>Ella le decía que no saldría vivo de aquella laguna y se reía malvadamente del sufrimiento de él.</p> <p>----- Cuarto Capítulo -----</p> <p>El pedía a gritos auxilio y a lo lejos lo escucho un médico que por casualidad, había estado perdido intentando llegar a una vía. En cuanto escucho esos gritos de desesperación fue corriendo al lugar de los hechos.</p> <p>El médico llega, pero se vuelve corriendo</p> <p>El médico huye pensando en que podía haber por ahí que hubiera lastimado a ese joven, pese a que hubiese podido ayudar el miedo lo había vencido. Lo que no se esperaba es que la chica monstruo había logrado ver al médico y lo había seguido, cuando este se dio cuenta era demasiado tarde ya tenía una acuchillada mortal en su espalda. (FINAL ALTERNO DE MUERTE)</p> <p>El médico decide ayudar</p> <p>Una vez que llego el medico al lugar Jordy le pidió de favor que lo ayudara con la chica que estaba dentro de la carpa que se guía buscándolo para seguirlo atacando.</p> <p>Jordy estaba ya herido de esas apuñaladas y casi moribundo cayo al piso.</p> <p>¿Jordy ha muerto?</p> <p>El médico entro en pánico sin saber que hacer.</p> <p>Le tomo los signos vitales a Jordy y ya cuando supuestamente el comprobó que estaba muerto entro con una navaja a la carpa para poder sacar de ahí a aquella chica sus intenciones no eran lastimarla sino causarle miedo a ella.</p> <p>Una vez estando ya adentro la chica quiso atacarlo al médico también pero no lo logro antes de que ella lo hiciera el medico actuó y sin querer la lastimo con la navaja en el pecho.</p> <p>Ayuda</p> <p>El médico muy apenado y paniqueado se acercó al cuerpo de la chica y le tomo los signos vitales</p> <p>De hecho había comprobado que estaba muerta.</p> <p>Con mucho miedo salió de la carpa corriendo para ver si podía llevar el cuerpo de Jordy.</p> <p>El médico estaba muy asustado</p> <p>Volvió a tomarle los signos vitales a Jordy y se dio cuenta que había revivido.</p> <p>El medico muy contento le trato de controlar esos desangres que le había causado la chica esa.</p> <p>El medico salió junto con Jordy de la laguna.</p> <p>Jordy logro recuperarse gracias a la ayuda del médico.</p> <p>El médico estaba muy contento de haber podido ayudarlo pero también triste por haber lastimado y matado a aquella chica sin q uerer solo por defensa propia.</p> <p>En fin.... Salieron los dos juntos de aquella laguna y si lo lograron luego de eso se hicieron muy amigos y vivieron para contarlo. (FINAL)</p>
<p>EG3 https://bookgame.me/es/lectu</p>	<p style="text-align: center;">▪ Una Prueba Divina</p> <p>Está es una historia de como el Dios de la sabiduría sometió al conductor de un camión de nombre Jack a una prueba por medio de uno de sus sirvientes en forma de una mujer para saber lo que había dentro de su alma.</p> <p>Todo empezó:</p>

<p>ra/la-carretera-de-la-muerte</p>	<p>-En una noche oscura cuando Jack regresaba a su casa por la carretera 18, mientras conducía se encontró con un atasco, a un lado de la carretera había una vía alterna la cual no era muy concurrida y esta muy oscura. De pronto se encontró en una encrucijada en la que no sabía si tomar la vía alterna o no.</p> <p>No toma la vía alterna</p> <p>Jack decide: Que es mejor ser paciente y esperar a que pase el atasco, una vez que pasa el atasco se dirige a su casa saluda a su esposa e hijos y se divierten juntos...fin.</p> <p>Vía alterna</p> <p>Jack por su impaciencia decide: Que es mejor tomar la vía alterna para llegar más rápido a su destino y así poder tener más tiempo con su familia antes de volver a trabajar y no poder estar con ellos en un largo tiempo.</p> <p>Ve algo a lo lejos</p> <p>Parece la silueta de una mujer en medio de la oscuridad, no se si debería llevarla ¿quién la dejaría aquí sola? se pregunta sin decidirse si ayudarla o no.</p> <p>Ignora a la mujer</p> <p>Al ignorar a la mujer, como un castigo divino perdió el control del camión al punto de no poder frenar por lo que en una curva se fue contra un barranco perdiendo de inmediato la vida. (FINAL ALTERNO DE MUERTE)</p> <p>Ayuda a la mujer</p> <p>La mujer se sube al camión y él le pregunta que hace a esas horas por ahí ella le responde que su auto se había dañado por lo que había tenido que caminar hasta encontrar a que alguien la ayude. Menciono que ya habían pasado más de diez carros pero ninguno se para a ayudarla.</p> <p>Mientras viajaban Jack pregunta le pregunta el nombre a la mujer. Ella dice que se llama Natasha. Ellos dos continuaban con su viaje y llegaron a una gasolinera que estaba un poco solitaria. El invita a Natasha a comer algo en el restaurante que está junto a la gasolinera y ella accede a ir con él. Entonces el estaciona el camión y se dirigen juntos al restaurante.</p> <p>Aparece un pueblo a lo lejos</p> <p>----- Segundo Capítulo -----</p> <p>Deciden ir a un restaurante, donde parecía que no habían muchos clientes, cuando estaban dentro del restaurante esperando a que llegue su comida a Jack le entraron ganas de ir al baño y le dijo a Natasha que lo espere que ya regresa. Cuando regreso vio que un hombre estaba molestando a Natasha intentando sobrepasarse con ella. (lo que no sabía él era que aquel hombre también era un sirviente de el Dios de la Sabiduría) Jack se acerca a Natasha e intenta llevarla de ese lugar para alejarla de aquel individuo, entonces el hombre se levanta y saca un cuchillo con el que amenaza a Jack.</p>
-------------------------------------	---

Huye despavorido

Jack al ver el cuchillo se acobarda y huye dejando sola a Natasha con aquel hombre.

Sube rápido a su camión y arranca a toda prisa sin mirar atrás diciéndose a si mismo.... me salve. Pensando en que ya llegará alguien que pueda salvarla, pero que él no sería el héroe que moriría. Pisando el acelerador...

Huye despavorido a toda velocidad.

Mientras conducía a toda velocidad por su cobardía llega a una curva y como un castigo divino no logra controlar el volante de su auto como resultado sufre un siniestro el cual termina con su vida.

Cuando estaba agonizando la mujer aparece ante el y le dice:

-Si tan solo me hubieras ayudado. **(FINAL ALTERNO)**

Huye despavorido

Jack al ver el cuchillo se acobarda y huye dejando sola a Natasha con aquel hombre.

Sube rápido a su camión y arranca a toda prisa sin mirar atrás diciéndose a si mismo.... me salve. Pensando en que ya llegará alguien que pueda salvarla, pero que él no sería el héroe que moriría. Pisando el acelerador...

Huye despavorido a toda velocidad.

Mientras conducía a toda velocidad por su cobardía llega a una curva y como un castigo divino no logra controlar el volante de su auto como resultado sufre un siniestro el cual termina con su vida.

Cuando estaba agonizando la mujer aparece ante el y le dice:

-Si tan solo me hubieras ayudado. **(FINAL ALTERNO DE MUERTE)**

Protege a la mujer

Jack a pesar del miedo que recorría por sus venas confronta al hombre el cual intenta insertar el cuchillo en Jack, pero es mas rápido y devuelve el cuchillo hacia aquel agresor.

Natasha le agradece por haber arriesgado su vida para salvarla.

Jack responde:

- no hay de que

----- **Tercer Capítulo** -----

Él valiente Jack protegió a la damisela en apuros, luego de eso se devolvieron al camión para continuar con su viaje. Una vez llegaron a la ciudad Natasha invita a Jack a su casa para agradecerle todo lo que ha hecho.

Jack se niega diciendo que tiene prisa pero ella le insiste. Ante la insistencia de Natasha acepta la invitación.

dentro de la casa

Jack entra a la casa de Natasha, Una vez dentro Natasha pregunta

-¿Quieres algo de beber?

y Jack responde

-me gustaría una cerveza

	<p>Natasha le ofrece una cerveza y empieza a insinuarse ante Jack de una forma muy erótica.</p> <p>No acepta la oferta Jack aparta a Natasha de forma respetuosa y le dice: -Lo siento pero yo tengo una esposa a la cual amo y respeto a si como unos hijos a los que quiero con todo mi corazón y no pienso faltarle el respeto. Luego de eso Jack le desea a Natasha que tenga un buen día y procede a retirarse de la casa. No sin antes mencionarle que ahora el estará protegido diariamente por los ángeles del cielo. (FINAL ALTERNO)</p> <p>Acepta la oferta Jack termina cediendo ante las insinuaciones de Natasha y proceden a realizar actos carnales, Jack se despide de Natasha y se dirige a su casa arrepentido por lo que hizo. Llega solo para enterarse que su amada e hijos fallecieron en un accidente luego de salir a buscarlo preocupados porque no regresaba a casa. Jack derrumbado cae al piso y entre llantos dice: - ¿Por qué, por qué dios, por qué?</p> <p>Quieres saber ¿por qué? Porque pese a que estuvo frente a la muerte esa noche, en su mente no estuvo presente su familia al momento de traicionar a su esposa, solo por dejarse llevar por ese deseo carnal que pudo haber evitado. Pudo a ver llegado pronto y no preocupar tanto a su familia, aun así no lo hizo, por lo que Dios lo castigo de una manera cruel. (FINAL)</p>
<p>EG4 https://bookgama.me/es/lectura/la-luna-4</p>	<p style="text-align: center;">▪ El Pacto con la Luna</p> <p>Celeste y Gabriel una pareja tan perfecta pero ellos no podían tener hijos, ya que Celeste tuvo un accidente cuando fue niña y desde aquel día ella quedó estéril, ella sentía culpa al no poderle dar hijos a Gabriel. A él eso no le importaba la quería igual por lo cual él no tenía problemas pero ella era infeliz ella anhelaba tanto poder tener hijos y haría lo que sea para tener hijos.</p> <p>¿Qué será de capaz de hacer? Celeste fue un día al pueblo hacer las compras y en medio de la gente escuchó que decían que había como hacer pactos con la luna y que le podían pedir lo que querían, ella muy feliz regresa a casa con la idea de pedirle a la luna un bebé, Celeste le comento a si esposo lo que decían en el pueblo pero el no le dio importancia a lo que debía Celeste, pero ella sabía que podría tener hijos. Celeste se informó más sobre lo que decían en el pueblo ella tenía que ir en media noche y en luna llena a visitar a la luna, ella inmediato quiso hacerlo, y llego el gran día de hacer el pacto y pedirle lo que más quería a la luna.</p> <p>Decide no ir a ver a la luna Decide que es mejor contárselo primero a su esposo así él no se enojaría por haberse ocultado. Al llegar a casa le contó lo que había escuchado a su esposo. él le dijo que era muy peligroso hacer ese tipo de tratos y que el estaba feliz con ella, que verían otras opciones como adoptar a un niño que no tuviera papás. Era muy común en esa época que eso sucediera, por lo que lo intentaron. (FINAL ALTERNO)</p> <p>Decide ir a ver a la luna A media noche fue a visitar a la luna y de tantos intentos logró hablar con la luna, la luna si le podía dar el poder de tener hijos pero solo con la condición de que el primer bebé que tendría tenía que darselo a ella, contenta acepto el trato pero no esperaba lo que podría pasar...</p>

	<p>Ella muy feliz regresó a casa porque sabía que por fin podría tener hijos, unos meses después ella ya estaba embarazada y su esposo no sabía cómo era posible que ella esté embarazada el solo pensaba en un engaño el muy cauteloso le preguntaba a Celeste que como era posible que ella estuviera embarazada, pero ella no le podía contar lo que había hecho.</p> <p>Llego el día del nacimiento de su hijo ella lo quería mucho aunque era un bebé diferente a los demás era un bebé alvino, Gabriel al ver que era un bebé demasiado diferente dijo que ella lo había traicionado el enfurecido le preguntó una vez más que ¿cómo pudo tener hijos?</p> <p>Le cuenta la verdad</p> <p>Ella le cuenta la verdad, sobre el pacto con la luna y que el bebé que acababa de tener tendría que entregarselo. Él no podía creerlo y decide que huirán, pero al llegar la noche la luna los encontró y los obligó a darle al bebé. La pelea fue larga la luna había tomado una forma humana resplandeciente que cegaba a la pareja al punto cuando ellos se dieron cuenta habían sido derrotados. El bebé se había ido junto con la luna, pero al tiempo ellos pudieron tener otro hijo y aunque deberían vivir con la perdida de uno les aliviaba su segundo hijo. (FINAL ALTERNO)</p> <p>No le cuenta la verdad</p> <p>Ella no le decía nada y en momento de rabia mató a Celeste.</p> <p>Gabriel al haber matado a su esposa cogió el bebé y lo abandonó cerca del río y para el no sentir culpa de la muerte de su esposa se mató el también.</p> <p>¿Qué pasaría con el bebé?</p> <p>El bebé fue tomado por la luna porque el bebé le pertenecía a ella y desde aquel día nunca más se volvió a saber de él bebé, aunque la gente decía que los dos eran felices, que en las noches salían a divertirse y a recorrer hasta los últimos rincones. Aunque hoy en día se dice que la luna nunca más volvió hacer pactos con nadie... (FINAL)</p>
<p>EG5 https://bookgame.me/es/lectura/la-casa-increible-de-los-superhroes</p>	<p style="text-align: center;">▪ La Casa Increíble de los Superhéroes</p> <p>Robinson era un adolescente como cualquier otro. Estudiaba en el instituto Midtown de la ciudad de Nueva York, y vivía en Queens con su tía May y su tío Ben Robinson era muy buen estudiante y uno de los chicos más inteligentes del instituto, Por desgracia, sus buenas notas no ayudaban a hacerle muy popular entre sus compañeros de clase.</p> <p>Parte 2</p> <p>Flash Thompson, el abusón del instituto siempre lo estaba atormentando. Un día Flash lo tiró al suelo, y los libros y apuntes de Robinson cayeron esparcidos a su alrededor.</p> <p style="padding-left: 20px;">- Eh, Robinson, ¿se te han caído los libros! Se burlo Flash.</p> <p>A pesar de que el instituto era duro para Robinson en casa se sentía muy a gusto.</p> <p>Parte 3</p> <p>Su tía May y su tío Ben lo querían mucho. El tío Ben siempre le decía que sabía que haría algo especial en su vida</p> <p>Eres muy inteligente, Robinson, le dijo la tía May un día podrás conseguir todo lo que te propongas</p> <p>De hecho, estoy pensando que me gustaría ser científico contesto el joven.</p> <p>La ciencia es muy importante añadió el tío Ben mientras ponía la mano sobre el hombro de Robinson. Y el conocimiento es poder. Por ello, recuerda siempre que un gran poder conlleva una gran responsabilidad.</p>

	<p>Un día la vida de Robinson cambio por completo durante una excursión a un museo de ciencias. Estaba muy emocionado por la oportunidad de ver el trabajo de los científicos, y se quedó tan embelesado con la exposición que no advirtió que una bola de fuego atravesaba unas ondas radiactivas y se dirigía directamente hacia él. Entonces el fuego reactivo donde él.</p> <p>De regreso a casa el joven se sintió raro y se fue a la cama sin cenar. Algo estaba cambiando. Todas las células de su cuerpo habían sido alteradas por el fuego que reactivo donde él. Robinson no podía ni imaginar el increíble impacto que eso tendría en su vida. Nunca volvería a ser el mismo.</p> <p>Parte 4</p> <p>Robinson fue descubriendo poco a poco que había desarrollado superpoderes arácnidos podía hacer bolas de fuego,era ,muy fuerte y además tenía un sentido arácnido que lo avisaba del peligro .</p> <p>Estas habilidades lo hicieron muy poderoso.</p> <p>El joven quería, mantener en secreto su identidad, así que pasó toda una noche confeccionando un traje de Superhéroe y una, máscara incluso cosió una bola de fuego sobre el pecho del traje.</p> <p>Robinson se esforzó mucho para averiguar cómo controlar sus nuevos poderes. Gracias a sus conocimientos científicos creo unas bolas de fuego, y práctico disparandolos en su habitación las bolas de fuego eran muy fuertes y se quedaban en cualquier superficie. Pronto, la habitación quedó totalmente llena de huecos vale, no es tan fácil como parece, se dijo.</p> <p>Cómo todos los adolescentes. Robinson necesitaba dinero. Pensó en buscar un trabajo en el que pudiera sacar partido de sus nuevos poderes. De esta forma, se hizo luchador profesional.</p> <p>Y ahora ...anuncio el presentador del combate. Aquí llega el increíble Robinson</p> <p>Gracias a sus habilidades, el aprendiz de luchador podía derrotar a todos sus adversarios.</p> <p>Parte 5</p> <p>Al principio Robinson, perseguía sobre todo a delincuentes comunes, pero no tardó mucho en enfrentarse a enemigos tan poderosos como él. Una noche Robinson oyó que un villano andaba suelto por Manhattan. Le plantó cara, y descubrió que tenía la habilidad de controlar la electricidad.</p> <p>Robinson uso sus bolas de fuego y, después de varios intentos derrotó al súper villano.</p> <p>En ese instante Robinson se dio cuenta de algo. Su destino era proteger a los demás y, si se esforzaba lo suficiente, quizá un día podría llegar a ser un gran Superhéroe.</p> <p>Finalmente, Robinson comprendió el verdadero sentido de las palabras de su tío Ben "Un gran poder conlleva una gran responsabilidad". Aunque Robinson parecía un adolescente normal una parte de él era extraordinariamente especial. Podía lanzar bolas de fuego y tener demasiada fuerza.</p> <p>Era el asombroso y valiente superhéroe Robinson.</p>
<p>EG6 https://bookgama.me/es/lectu</p>	<p style="text-align: center;">▪ La Nuez de Oro</p> <p>En un pequeño pueblo, Lucas encuentra una misteriosa nuez de oro en el ático de su abuela. Al tocarla, es transportado a un bosque lleno de magia y maravillas. Explora un bosque resplandeciente donde conoce a criaturas mágicas que le encomiendan la misión de reunir fragmentos de luz para potenciar la nuez de oro que ahora él tenía en su posesión. Debido a que esa nuez era la fuente de energía del</p>

<p>ra/la-nuestra-de-oro</p>	<p>bosque en el cuál habitaban todos los animales y árboles, y ya se estaba agotando cada vez más y eso se veía en los ríos que se estaban secando.</p> <p>Decide aceptar la misión Viaja muy lejos en busca de esos fragmentos, al primero pueblo que llega es Palastina se ve envuelto en un laberinto, Lucas se enfrenta a dos puertas mágicas que lo llevan a diferentes reinos. Debe elegir sabiamente para avanzar y descubrir cómo potenciar la nuez y poder salvar a todos los habitantes del bosque mágico.</p> <p>¿A dónde irá?</p> <p>Reino de Velgaria Al llegar a ese reino Lucas se ve obligado a navegar por un río encantado donde sus deseos toman forma. Deberá decidir con cuidado, ya que cada deseo afectará su viaje y el destino de la nuez. Lucas revive momentos significativos y dolorosos de su pasado, al punto de querer regresarse. Deberá aprender lecciones valiosas para avanzar hacia el próximo desafío. Pero, al pensar tanto en los momentos más dolorosos quedó atrapado en esos recuerdos obligado a navegar por siempre en ese río. (FINAL ALTERNO)</p> <p>Reino de Grecia Al viajar a este reino se encuentra con un templo antiguo, lleno de estatuas de piedra y con su estructura muy desgastada ahí tuvo que descifrar unos símbolos que le revelaron la historia de la nuez de oro. Cada pista lo acercaba a comprender su propósito y desbloquear nuevos poderes de la nuez con los fragmentos de luz que parecía ya estaba cerca de encontrar. Tenía dos caminos en frente de él ¿cuál sería el correcto?</p> <p>Camino corto Se encuentra en un jardín encantado, Lucas vive sueños e imagina cosas que desafían su percepción. Parece que el camino corto no era el adecuado para su misión y se quedará en el jardín seducido por hadas malvadas con aspecto horroroso, colmillos y pelos que parecían culebras. Pero Lucas las ve como las hadas más bellas parece que lo encantan a cada segundo y lo mantienen encerrado. (FINAL ALTERNO)</p> <p>Camino largo Al ir por este camino descubre una cueva dónde encuentra plantas camivoras, tendrá que destruir cada una de estas ya que contienen un fragmento de luz dentro de ellas. Al unir los fragmentos estos ingresan en la nuez, por lo que se activa poderes dentro de la nuez de oro, permitiéndole interactuar con la magia de maneras inimaginables y enfrentar amenazas más poderosas. Lleno de poder y gloria decide volver a este bosque a informar que lo logró, pero se da cuenta que hay algo que lo asecha.</p> <p>Decide ir a buscar a quien lo asecha Al ir en busca de quien lo asechaba llega a la cima de una montaña, donde enfrenta la prueba final para desbloquear el poder supremo de la nuez de oro. Lucas se encuentra con una figura oscura y grande que intenta arrebatarle la nuez. Deberá luchar contra las fuerzas del mal y proteger la nuez. La pelea comienza, pero el no controla bien los poderes de la nuez y es vencido fácilmente. (FINAL ALTERNO)</p> <p>Decide alejarse rápidamente</p>
-----------------------------	--

	<p>Para avanzar, Lucas decide forjar una alianza con criaturas mágicas que protegen la esencia de la nuez. Cada criatura tiene sus propios desafíos y secretos, Lucas fusiona la magia de la nuez con los elementos naturales que le ofrecen las estas criaturas. Esta conexión le otorga la capacidad de controlar y equilibrar la magia.</p> <p>Ahora decide enfrentar a lo que antes huyó</p> <p>Lucas entra en una dimensión espacial donde la realidad y la fantasía se entrelazan. Enfrenta una batalla épica para proteger la nuez y evitar que caiga en manos equivocadas. Logrando la victoria.</p> <p>Regresa al pueblo</p> <p>Con la nuez de oro potenciada, Lucas regresa a su pueblo. Su viaje había transformado no solo su vida, sino también la esencia misma de la nuez. Lo recibieron con gran alegría y con la nuez restaurada el bosque mágico pudo volver a tener el mismo poder que antes y los ríos volvieron a su cauce abundante. (FINAL)</p>
--	---

Nota. Los seis cuentos están transcritos de manera puntual a lo que hicieron los estudiantes, sin embargo, se debe ingresar al enlace que se encuentra en cada uno de los textos visualizar la ficción interactiva de estos.

Loja, 13 de septiembre de 2024

CERTIFICADO DE TRADUCCIÓN

Yo, Stefany Gabriela Quezada Benitez, con cédula 1105860702 y con título de Licenciada en Ciencias de la Educación: Mención Inglés, registrado en el SENESCYT con número 1031-2021-2295813

CERTIFICO:

Que he realizado la traducción de español al idioma inglés del resumen del presente trabajo de integración curricular denominado **“La ficción interactiva como herramienta para desarrollar habilidades de escritura creativa en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica”** de autoría de **María Isabel Jiménez Quille**, portadora de la cédula de identidad número **1150533980**, estudiante de la carrera de **Pedagogía de la Lengua y la Literatura** de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja. Dicho estudio se encontró bajo la dirección de Lic. Paul Fernando Chimbo Torres, Mg. Sc., previo a la obtención del título de **Licenciada en Pedagogía de la Lengua y la Literatura**.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso del presente en lo que este creyera conveniente.



Lic. Stefany Gabriela Quezada Benitez

C.I.: 1105860702

Registro del SENESCYT: 1031-2021-2295813