



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

Diseño de una guía didáctica para la adaptación de cuentos a videojuegos de rol para fomentar los procesos de educación literaria y lectura multimodal en bachillerato general unificado

**Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Pedagogía de la Lengua y la Literatura.**

**AUTORA:**

Lorena Mireya Rodríguez Torres

**DIRECTOR:**

Lic. Lenin Vladimir Paladines Paredes, Mg. Sc.

Loja — Ecuador

2022

## Certificación

Lic. Lenin Paladines Paredes, Mgs. Sc.

### **DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

#### **CERTIFICO:**

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular titulado: **Diseño de una guía didáctica para la adaptación de cuentos a videojuegos de rol para fomentar los procesos de educación literaria y lectura multimodal en bachillerato general unificado**, de autoría de la estudiante **Lorena Mireya Rodríguez Torres**, previa a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la Lengua y la Literatura una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

Loja, 10 de marzo de 2022



Firmado electrónicamente por:  
**LENIN VLADIMIR  
PALADINES  
PAREDES**

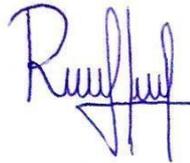
Mg. Lenin Paladines Paredes. Sc.

### **DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## **Autoría**

Yo, **Lorena Mireya Rodríguez Torres**, con CI 1105398620 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 de la misma. 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:** 1105398620

**Fecha:** 01 de julio de 2022

**Correo electrónico:** [lorena.rodriguez@unl.edu.ec](mailto:lorena.rodriguez@unl.edu.ec)

**Teléfono o celular:** 0990459816

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

Yo, **Lorena Mireya Rodríguez Torres**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Diseño de una guía didáctica para la adaptación de cuentos a videojuegos de rol para fomentar los procesos de educación literaria y lectura multimodal en bachillerato general unificado**, como requisito para optar al grado 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 al mundo de la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, 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 de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 01 días del mes de julio de dos mil veintidós, firma la autora.



**Autora:** Lorena Mireya Rodríguez Torres

**Cédula de indentidad:** 1105398620

**Dirección:** Catamayo, sector Loma del Niño; Cantón Loja; Provincia Loja.

**Correo electrónico:** [lorena.rodriguez@unl.edu.ec](mailto:lorena.rodriguez@unl.edu.ec)

**Celular:** 0990459816

#### **DATOS COPLEMENTARIOS**

**Director de Tesis:** Lic. Lenin Vladimir Paladines Paredes, Mg. Sc.

## **Agradecimiento**

A Dios por la vida, la salud, la fortaleza, sabiduría e iluminación para siempre seguir adelante.

Al Lic. Lenin Vladimir Paladines Paredes, Mg. Sc., mi profesor de carrera y director del trabajo de titulación. Mi profundo respeto, admiración y gratitud por iluminarme en todo el proceso de formación profesional.

*Lorena Mireya Rodríguez Torres*

## **Dedicatoria**

El presente Trabajo de Integración Curricular se lo dedico a mis padres Marcela Torres y Carlos Rodríguez quiénes me apoyaron con ánimos y buenos augurios para que nunca desmaye en el proceso de formación profesional y personal. A mis hermanos Bryam, Leonardo, Luis y Roberto porque siempre me iluminaron y contagiaron de fuerza para avanzar con entereza.

*Lorena Mireya Rodríguez Torres*

## Índice de contenidos

Portada .....	i
Certificación .....	ii
Autoría .....	iii
Carta de autorización del trabajo de integración curricular por parte de la autora, para la consulta de producción parcial o total, y publicación electrónica de texto completo. ....	iv
Agradecimiento .....	vi
Dedicatoria.....	v
Índice de contenidos .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.Título .....	1
2.Resumen .....	2
2.1. Abstract .....	3
3.Introducción.....	4
3.1. Aportes desde la investigación literaria a Videojuegos de Rol (RPG) .....	7
3.2. Propósitos de la investigación.....	13
3.2.1. Objetivo general .....	13
3.2.2. Objetivos específicos .....	14
4.Marco teórico.....	16
4.1. Didáctica de la Literatura.....	16
4.1.1. El docente como investigador en metodologías para la Enseñanza .....	17
4.1.2. El entorno digital y mediático como apoyo metodológico del docente .....	18
4.2. El uso de la guía didáctica para la enseñanza literaria.....	19
4.2.1. Definición de guía didáctica .....	19
4.2.2. Características de las guías didácticas .....	19
4.2.3. Estructura de la guía didáctica .....	20
4.2.4. Aplicación de guías didácticas para la enseñanza literaria .....	21

4.3.	Los Videojuegos de Rol: espacio para leer y aprender.....	23
4.3.1.	Definición de videojuego.....	23
4.3.2.	Clasificación de los videojuegos .....	23
4.3.3.	El videojuego de rol en el aula para el estudio literario .....	25
4.3.4.	Componente constructivista del Videojuego de Rol .....	26
4.4.	Adaptación de cuentos a Videojuego de Rol (VJR): nuevo espacio de aprendizaje.....	27
4.4.1.	Definición de adaptación.....	27
4.4.2.	Definición de cuento.....	28
4.4.3.	Tipos de cuento.....	28
4.4.3.1.	El cuento popular .....	28
4.4.3.2.	El cuento literario .....	29
4.4.4.	Estructura del cuento .....	29
4.4.5.	Elementos del cuento .....	29
4.4.6.	Subgéneros del cuento literario .....	30
4.5.	La gamificación del Videojuego de Rol para la adaptación de cuentos .....	30
4.6.	Elementos ludo-narratológicos .....	33
a.)	Características del imaginario narratológico.....	33
b.)	Distorsión de la estructura narrativa.....	33
c.)	Expansión del relato.....	33
4.7.	Leer y aprender con los videojuegos de rol .....	34
4.7.1.	Acercamiento al término Currículo educativo.....	34
4.7.2.	Currículo educativo ecuatoriano del área de Lengua y Literatura .....	34
4.7.3.	Componentes curriculares .....	35
4.7.3.1.	Destrezas con Criterio de Desempeño (DCD).....	35
4.7.3.2.	Aprendizajes básicos imprescindibles (ABI) y deseables (ABD) .....	35
4.7.3.3.	Indicadores de evaluación.....	36

4.8.	Competencias literarias y digitales .....	36
4.8.1.	Leer y lectura: competencias literarias con el Videojuego de Rol .....	36
4.9.	El libro juego y virtualidad narrativa .....	37
4.10.	Reflexión final sobre el aporte de enseñanza y aprendizaje.....	39
5.	Metodología.....	41
5.1.	Enfoque de la investigación .....	41
5.2.	Diseño metodológico .....	42
6.	Resultados.....	47
6.1.	Relaciones entre las estructuras narrativas del cuento literario con el Videojuego de Rol (VJR) .....	47
6.1.1.	Características del imaginario narratológico .....	47
6.1.2.	Concreción de puntos en común y divergentes .....	49
6.1.2.1.	Puntos en común .....	49
6.1.2.2.	Puntos divergentes .....	53
6.1.2.	Distorsión de la estructura narrativa.....	54
6.1.2.1.	Concreción de puntos en común y divergentes .....	56
6.1.2.2.	Puntos en común .....	56
6.1.3.	Expansión del relato .....	56
6.1.3.1.	Concreción de puntos en común y divergentes .....	59
6.1.3.1.1.	Puntos en común .....	59
6.1.3.1.2.	Puntos divergentes.....	59
6.2.	Enseñanza-aprendizaje literario con el VJR .....	59
6.2.1.	El rol del docente .....	59
a.)	La base del videojuego .....	60
b.)	Motivación .....	61
c.)	Promover el aprendizaje.....	62
d.)	Propuesta de problemas y situaciones .....	62

6.3. Competencias literarias y digitales que adquieren los discentes .....	63
6.4. Adaptación literaria como ejercicio para el estudio lúdico.....	69
6.5. Guía didáctica para la adaptación de cuentos a videojuego de rol .....	80
7.Discusión .....	82
8.Conclusiones.....	86
9.Recomendaciones .....	88
10.Bibliografía.....	90
10.1. Webgrafía .....	96
11.Anexos .....	98

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Propuestas de estructura sobre guías didácticas .....	21
<b>Tabla 2</b> Principales subgéneros del videojuego (GamerDic, 2013) .....	24
<b>Tabla 3</b> Estudios sobre crítica literaria .....	42
<b>Tabla 4</b> Estudios sobre transmedia y videojuegos.....	43
<b>Tabla 5</b> Corpus sobre la enseñanza literaria en secundaria .....	43
<b>Tabla 6</b> Competencias literarias y digitales .....	68
<b>Tabla 7</b> La muerte del autor (1967) .....	99
<b>Tabla 8</b> El placer del texto (1977) .....	100
<b>Tabla 9</b> Análisis estructural de los relatos (1970) .....	104
<b>Tabla 10</b> Los videojuegos.....	106
<b>Tabla 11</b> Narrativas transmedia (2013) .....	109
<b>Tabla 12</b> Lo fugaz del instante jugable en los mundos virtuales.....	113
<b>Tabla 13</b> Objetivos del área de Lengua y Literatura.....	116
<b>Tabla 14</b> Destrezas con Criterio de Desempeño de Literatura. ....	116
<b>Tabla 15</b> Actividad sobre el libro juego .....	147

<b>Tabla 16</b> Contextualizar la narrativa del libro juego .....	165
<b>Tabla 17</b> Preguntas de reflexión .....	165
<b>Tabla 18</b> Método PNI de análisis de textos .....	179
<b>Tabla 19</b> Orden de eventos del cuento.....	187
<b>Tabla 20</b> Argumentación en base al método PNI.....	187
<b>Tabla 21</b> Propuesta de rúbrica .....	194
<b>Tabla 22</b> Propuesta de rúbrica .....	195

### Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Seattle Drift por Jim Andrews, 1997 .....	50
<b>Figura 2</b> Pozo sin fondo de William Poundstone, 2005 .....	51
<b>Figura 3</b> Hobo lobo de Stevan Zivadinovic, 2012.....	51
<b>Figura 4</b> La abadía del crimen, videojuego .....	52
<b>Figura 5</b> Adaptación de la obra La divina comedia (1960).....	53
<b>Figura 6</b> Menú de selección.....	71
<b>Figura 7</b> Instrucción 1.....	72
<b>Figura 8</b> Instrucción 2.....	73
<b>Figura 9</b> Mapa del cuento 1 .....	74
<b>Figura 10</b> Mapa del interior.....	75
<b>Figura 11</b> Mapa interior.....	76
<b>Figura 12</b> Mapa del exterior .....	77
<b>Figura 13</b> mapa del cuento El cholo que se vengó .....	78
<b>Figura 14</b> mapa del cuento El guaraguao .....	79
<b>Figura 15</b> Packs de texturas del Mapa interior .....	121
<b>Figura 16</b> Packs de texturas del Mapa exterior .....	122

<b>Figura 17</b> Packs de texturas del Mapa de Mazmorra .....	123
<b>Figura 18</b> Ventana generador de personajes de género masculino.....	124
<b>Figura 19</b> Ventana generador de personajes de género femenino .....	124
<b>Figura 20</b> Ventana generador de personajes menores de edad.....	125
<b>Figura 21</b> Menú de opciones del evento sobre el comando 1 .....	127
<b>Figura 22</b> Menú de opciones del evento sobre el comando 2 .....	128
<b>Figura 23</b> Menú de opciones del evento sobre el comando 3 .....	131
<b>Figura 24</b> Representación del mapa principal .....	135
<b>Figura 25</b> Mazmorra, encierro del antropófago.....	137
<b>Figura 26</b> Mapa exterior, diálogos de ciudadanos.....	139
<b>Figura 27</b> Mapa interior, casa de Nico Tiberio.....	141
<b>Figura 28</b> Mapa exterior, narración de acontecimientos desde fuera.....	143
<b>Figura 29</b> Mapa interior, narración de la naturaleza de Tiberio .....	146
<b>Figura 30</b> Mapa exterior, palacio de brujas .....	152
<b>Figura 31</b> Mapa del exterior, representación del espacio de brujerías .....	156
<b>Figura 32</b> Mapa exterior, representación de la maldad .....	157
<b>Figura 33</b> Mapa exterior, contextualizar el relato de Bernabé .....	158
<b>Figura 34</b> Mapa exterior, continuación del relato de Bernabé .....	159
<b>Figura 35</b> Mapa mazmorra .....	160
<b>Figura 36</b> Mapa mazmorra, combate del jugador y la bruja.....	161
<b>Figura 37</b> Mapa mental.....	148
<b>Figura 38</b> Mapa interior, habitación con el personaje principal.....	168
<b>Figura 39</b> Mapa exterior, representación de los pensamientos de Yo primera .....	169
<b>Figura 40</b> Mapa interior, representación de los pensamientos de Yo segunda .....	170
<b>Figura 41</b> Características de los padres .....	173
<b>Figura 42</b> Mapa exterior. Comunidad de mercado y de bufonadas.....	181
<b>Figura 43</b> Mapa exterior, parte del desenlace y distractores del libro juego.....	185

<b>Figura 44</b> Mapa exterior. Suburbio del cuento.....	189
--	-----

### Índice de anexos

Anexo 1: ¿Cómo se entiende a la literatura? voces de la lectura y escritura.....	98
Anexo 2: La narrativa digital .....	106
Anexo 3: Adaptación del cuento <i>Los que se van (1930)</i> .....	113
Anexo 4: Guía didáctica sobre adaptación y estudio de cuentos. ....	113
Anexo 5: Oficio de aprobación y designación del director del Trabajo de Integración Curricular. ....	113
Anexo 6: Certificado de la traducción del abstract.....	1134

## **1. Título**

Diseño de una guía didáctica para la adaptación de cuentos a videojuegos de rol para fomentar los procesos de educación literaria y lectura multimodal en bachillerato general unificado.

## 2. Resumen

El presente trabajo se sitúa en Didáctica Literaria, se analiza el aporte de la gamificación del Videojuego de Rol (VJR) como estrategia metodológica para el estudio de cuentos de la literatura ecuatoriana en las aulas de Bachillerato General Unificado (BGU). El objetivo principal fue diseñar una guía didáctica que especifique el proceso de adaptación y el estudio literario a partir de la movilización de narrativas en el formato digital y espacio de jugabilidad.

El diseño metodológico responde a un interés investigativo cualitativo, la propuesta de la guía didáctica se enmarca en un proyecto factible para motivar los procesos de enseñanza literaria y lectura multimodal en secundaria. En una primera parte se analizan las relaciones entre la estructura narratológica del cuento y la de los VJR como narrativa transmedia, para así establecer puntos de relación y divergencias entre ambos géneros.

Posteriormente se estudia las posibilidades de enseñanza - aprendizaje literario a través de los VJR; se contrasta el rol del docente frente a las herramientas de adaptación y lectura multimodal en las aulas, y se detallan las competencias literarias y digitales que adquieren los discentes de BGU con la utilización de estos recursos.

En una tercera instancia se explica el proceso y la finalidad de la adaptación literaria por medio de la selección de cuentos ecuatorianos del siglo XX. Este análisis contribuye a explicar el protagonismo y posibilidades narratológicas que poseen las herramientas de VJR para la educación literaria. Se concluye que ambas narrativas fomentan una cultura de literatura digital, como técnica curricular que facilita y motiva los procesos de enseñanza literaria.

**Palabras clave:** videojuegos de rol, adaptación de textos, guía didáctica, educación literaria, motivación lectora.

## **2.1. Abstract**

The current work is located in Literary Didactics, it analyzes the contribution of the Role-play Videogame Gamification (RPG) as a methodology strategy for the study of the story of Ecuadorian literature in the Unified General Baccalaureate (UGB) classrooms. The main objective was to design a didactic guide that specifies the adaptation process and the literary study from the mobilization of narratives in the digital format and playability space.

The methodology design responds to qualitative research interest, and the proposal of the didactic guide is part of a feasible Project to motivate the processes of literary teaching and multimodal reading in secondary school. In the first part, it analyses the relationship between the narratological structure of the story and the RPG as a transmedia narrative, to establish points of relationship and divergences between both genders.

Subsequently, it studies the possibilities of teaching and literary learning through the RPG; it contrasts the educator's role against the adaptation and multimodal reading tools in the classrooms, and the literary and digital skills are detailed that acquire the learners of GBU with the use of these resources.

In the third instance, the process and the object of the literary adaptation are explained through the Ecuadorian story selection of the 20th century. This analysis contributes to explaining the protagonism and the narratological possibilities that possess the RPG tools for literary education. It concludes that both narratives encourage a culture of digital literature, as a curricular technique that facilitates and motivates the literary teaching process.

**Key words:** role play video games, text adaptations, didactic guide, literary education, and reading motivation.

### 3. Introducción

La enseñanza de literatura en las aulas de clase genera reflexiones sobre la metodología y técnicas que utiliza el docente con el objetivo de analizar, interpretar y orientar al estudiante en los procesos de lectura y análisis literario. Algunas deliberaciones importantes sobre la enseñanza tradicional, los métodos academicistas y el autoritarismo del docente en los contenidos para el tratamiento de textos literarios es analizado desde el Formalismo Ruso, en la Escuela de Praga desde los años 60; teniendo en cuenta los aportes críticos literarios de “Roman Jakobson, Tzvetan Toorov y el estructuralismo de Roland Barthes” (Nethol, 1978, p. 5) la formación literaria en las aulas implica la selección cuidadosa de metodologías que atiendan el carácter objetivo: la sociedad y los cambios constantes.

Las expectativas sociales en el ámbito educativo se enfrentan por medio del planteamiento de objetivos específicos. De esta manera, la situación literaria podría perder la noción histórica, memorística y lineal en la búsqueda de formar en valores e ideologías. Colomer (1991) sitúa a estos procesos en la educación desactualizada porque las necesidades socio-culturales e industrializadas requieren conocimientos multidireccionales. El sentido escolarizado de la literatura genera estructuras verticales y por tanto cerradas, no se presta atención al estudiante, las necesidades imperantes del entorno y las características socio-culturales que transforman los modos de entender la literatura y el quehacer educativo frente a los desafíos latentes.

En otra investigación de Colomer (1996) se establece que la didáctica literaria está condicionada a moverse, actualizarse en función de los cambios sociales y educativos: “con contenidos, objetivos y tareas distintos, en un mundo cultural también distinto” (p. 21); que el docente puede tomar en cuenta para planificar los procesos literarios para llevar a cabo en las aulas de clase. El reto de los docentes de Lengua y Literatura es prestar atención a las nuevas formas de leer, porque un texto literario no se muestra en una sola dirección porque los entornos, medios, formatos y soportes tecnológicos están favoreciendo la creación y difusión de literatura multimodal.

Prensky (2001) reflexiona sobre las sociedades globalizadas y conectados a las tecnologías informáticas en la cotidianeidad, y este tipo de prácticas no escolarizadas, pero de ocio, entretenimiento y diversos propósitos de acceso por parte de los usuarios ha determinado que la actividad en estas plataformas sea multitarea, hipertextuales,

instantáneas; como consecuencia inmediata que el texto tradicional adopte nuevos soportes y formatos digitales. “Los nativos digitales [...] prefieren los gráficos antes que el texto y no lo contrario” (Prensky, 2001, p. 2).

Los estudiantes del siglo XXI prefieren actividades participativas, dinámicas e intuitivas que les permitan ser parte activa del proceso de aprendizaje de esta manera, ganan experiencias significativas, es importante que los recursos permitan generar competencias y habilidades que vayan de la mano con la motivación y el enfoque pedagógico para que los estudiantes encuentren sentido a la forma de leer e interpretar textos literarios en distintos códigos de transmedia. La asignatura de Lengua y Literatura forma a los estudiantes en competencias literarias por ende es necesario que se reflexione sobre la literatura digitalizada por los nuevos entornos y medios de comunicación.

Los procesos de enseñanza literaria de acuerdo con los propósitos educativos, devienen de la búsqueda y selección de herramientas y/o estrategias metodológicas que atiendan las necesidades educativas; que Colomer (2001) y Lomas (2001) reconocen sobre el surgimiento de las sociedades globalizadas, la atención de los contenidos literarios frente a la diversidad de métodos de enseñanza-aprendizaje como de evaluación.

La tecnología “da lugar a una variedad casi infinita de formas de hacer en las aulas” (Lomas, 2001, p. 25). Los dispositivos electrónicos favorecen la conexión inmediata a cualquier software que alberga la red de internet; por esta razón, las herramientas informáticas pueden ser un elemento de apoyo para el docente y estudiante en el intercambio de aprendizajes literarios, los diferentes géneros de la literatura se prestan para ser revalorados, reinventados y sobre todo, da posibilidad a la reescritura en varios formatos, formas y sentidos que nutran la intención comunicativa por medio de la representación intersticial, es decir, con sonidos, imágenes, puzzles, efectos, formas, colores, etc., que brinden al lector una experiencia distinta, participativa e innovadora por el sentido de marcar una “conexión entre recepción y producción literaria, entre recepción del texto y elaboración de discurso sobre el texto” (Colomer, 2001, p. 20).

Vinculado a ello, la sociedad globalizada sigue evolucionando en cuanto a prácticas lectoras y es notoria la modificación de la narrativa tanto en estructura como en contenido. Las diferentes aplicaciones, dispositivos conectados a internet posibilitan que la lectura de obras literarias pueda realizarse desde la red, la información está al alcance del que la necesita; en diversas formas, colores, formatos, vínculos e hipervínculos de acceso en

donde el lector crítico se forma por medio de la interacción con los mismos medios digitales. Por ende, el acceso al texto en las aulas debe ir en consonancia con los recursos que los considerados nativos digitales se relacionan: redes sociales, videojuegos, sitios web, historietas gráficas, etc.

“La lectura ha de asumirse como el acto de comprender e interpretar representaciones, sean de carácter lingüístico o de cualquier otra sustancia de expresión (se leen pinturas, fotografías, gestos, señales, fórmulas, ecuaciones, etc.)” (Valencia, 2008, p. 92), elementos que configuran el proceso de lectura crítica.

Los procesos críticos de lectura fomentan procesos de pensamiento inductivos, deductivos y de inferencia, los cuales permiten que el lector pueda relacionar referencias de otros textos y conectarlos con los nuevos; las lecturas cambian y los lectores también, la resolución de problemas, la adquisición de competencias y habilidades se ocasionan bajo la guía de alguien que tiene conocimiento del tema en cuestión. Los textos literarios disponen el desarrollo de competencias comunicativas y lectoras que se consiguen únicamente al enfrentarse a los textos; pero, estos procesos de acceso, comprensión y entendimiento no tienen por qué venir únicamente de textos llanos; “ni siempre se ha leído como se lee hoy, ni se han utilizado los mismos soportes, ni ha habido en todas las épocas los mismos destinatarios” (Páez y Rondón, 2014, p. 9).

La cultura digital adquiere diferentes matices conforme aparecen actualizaciones informáticas, los estudiantes leen textos en distintos formatos y soportes que ofrece el amplio universo de Internet. Por ello, la didáctica de la literatura “va muy ligada a la defensa de un nuevo paradigma de educación literaria” (Munita y Margallo, 2019, p. 157). Es por ello que, la asignatura de Lengua y Literatura en el territorio ecuatoriano busca integrar los medios digitales para la formación literaria de los estudiantes; el Ministerio de Educación propone lineamientos guía para que el docente pueda planificar la cátedra en función del Currículo Nacional (2016) vigente, dicho documento que expresa una lista de elementos integrales para que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean de calidad. Los criterios de desempeño, objetivos generales, indicadores de logro, bloques curriculares convierten que las planificaciones del docente sean estructuradas de manera flexible y objetiva.

### **3.1. Aportes desde la investigación literaria a Videojuegos de Rol (RPG)**

En el presente trabajo se propone la intervención de la gamificación como parte de una estrategia de educación literaria que toma en cuenta lo digital, puesto que, la práctica docente debe innovar los métodos para satisfacer la demanda de la generación de estudiantes; que cada vez utilizan los medios tecnológicos como parte de su cotidianeidad, “se trata de una época inédita, en la que el sistema educativo debe dar respuesta a las expectativas” (Ocón, 2017, p. 2). El juego y lo lúdico aspectos que son parte de la gamificación utilizados en educación literaria provee que el docente contextualice las obras literarias a partir de nuevas estructuras narrativas que suponen experiencias y aprendizajes significativos pues, Gallego y Ramos (2016) enuncian que este tipo de recursos digitales promueven la participación consciente de los estudiantes nativos digitales; el docente durante este proceso es guía para que los alumnos adquieran las competencias comunicativas y literarias que se logran a través de la lectura de textos planificados por el educador.

Las características preponderantes del desarrollo de actividades en medios lúdicos y de gamificación sirven para que el estudiante se sienta parte del aprendizaje porque se construye un sentido de apropiación dentro del descubrimiento de historias en base a experiencias que se expanden por medio de la lectura. Por ello Foncubierta y Rodríguez (2014) mencionan que el juego es sinónimo de producir y crear experiencias ricas en motivación y entusiasmo que demuestran los estudiantes por el desarrollo de las actividades. En este sentido, el Videojuego de Rol (VJR) y su aporte en la educación de acuerdo a Etxeberría (2001) estos entornos electrónicos proveen al usuario una serie de valores, actitudes, las cuales, parten de andamiajes conocidos (el juego, los retos, premios, descubrir niveles y adquirir un rol específico) sirven para que el estudiante los utilice en una actividad de lectura para la obtención de nuevos aprendizajes.

Con los ejercicios de lectura basados en literatura digitalizada se intenta forjar lectores críticos, con capacidades de interpretación crítica en el entorno social; Belli y Raventós (2008) concuerdan que los VJR son uno de los desarrollos tecnológicos que los estudiantes han establecido mayores lazos de implicancia, aprecio, dominio y familiarización, pues, el texto literario ya no se lo lee a partir de un libro digital o físico, los usuarios cada vez abogan por textos entretenidos, multimedia, interactivos y que se encuentran en una página de Internet e incluso en comunidades lectoras que comparten los mismos intereses y crean nuevos entornos ficcionales para compartir literatura.

“En la adolescencia temprana se pasa más tiempo en internet y usando videojuegos que en cualquier etapa de la vida” (Jiménez y Araya, 2012, p. 44), con esta información se puede expresar que el aula es un espacio para compartir aprendizajes y experiencias que giran en torno a los objetivos educativos, el docente debería considerar el bagaje cultural que poseen los alumnos para leer y explorar textos literarios a partir de la narrativa jugable que permiten los videojuegos. El videojuego de rol es un subgénero el cual facilita que los usuarios adquieran un rol determinado y descubran historias de carácter multimodal por medio de lo que descubra el lector. Ante ello, el docente de Lengua y Literatura puede aprovechar estos desarrollos informáticos para animar el interés por la lectura desde una perspectiva crítica.

El Ministerio de Educación ecuatoriano (2021) reflexiona sobre la educación con y desde los medios digitales; definiendo que es una de muchas necesidades que se debe adoptar en las aulas de clase y de esta manera, favorecer con técnicas lúdicas y significativas la formación de lectores comprometidos y críticos con lo que leen. De esta manera, García (2012) acota que los VJR, un subgénero de videojuegos de estrategia genera que la narrativa construida en estas interfaces la decisión del progreso es solo del jugador. El Videojuego de Rol (VJR) en el campo científico de la didáctica literaria permite que estudiante comprenda que su participación activa es importante y las decisiones que tome en torno a la narración determinará el despliegue de historias o puzzles que se generan.

Es conveniente resaltar que existen investigaciones importantes sobre el uso de los videojuegos en educación; el primer trabajo pertenece a Fuentes y Castro (2015), quienes elaboran el estudio sobre la influencia de los videojuegos en dos aspectos: el rendimiento escolar y el comportamiento. Para ello, se tomó en consideración la metodología mixta (cualitativa y cuantitativa); la muestra seleccionada fue por el muestreo estratificado (48 estudiantes participantes de cinco colegios públicos en Sincelejo-Colombia) y los resultados se estructuran mediante gráficos estadísticos y apreciaciones crítico-valorativas.

Los resultados estadísticos revelan que el 81.8% de los estudiantes encuestados presentaron bajo rendimiento académico porque los juegos que utilizan no son parte de las actividades académicas; a partir de ello, se interpreta que los VJ no dirigidos provocan que los estudiantes no se interesen por las actividades académicas porque no están vinculados con el tipo de herramientas virtuales con las que interactúan. En cuanto al

aspecto del comportamiento se obtuvieron resultados controversiales porque, por una parte, los participantes de la investigación de Fuentes y Castro (2015) demostraron que el uso de los videojuegos ha desarrollado adicción, agresividad y aislamiento. Por otro lado, se evidenció que los colaboradores desarrollaron habilidades y estrategias críticas (razonamientos, deducciones); que al mismo tiempo generaron una retención sobre elementos, estructura y modalidad de los videojuegos.

Respecto a la investigación realizada por Fuentes y Castro (2015) se puede concluir que los contextos de los participantes, los cuales, forman parte de las instituciones de secundaria demandan que se piensen en proyectos que integren la gamificación dentro de las instituciones educativas con enfoque pedagógico y curricular. El trabajo de Núñez, Sáenz y Ravina (2020) se desarrolla con el objetivo de analizar la presencia o ausencia de beneficios o perjuicios de los VJR cuando se los considera en los contextos educativos para la enseñanza de contenidos curriculares. La investigación utiliza una metodología cualitativa; la cual, comprende dos fases de ejecución, la primera consistió en la búsqueda documental sobre un recorrido de los videojuegos utilizados en la educación desde los 90 hasta el 2020. La segunda fase se concreta con la realización de una encuesta dirigida a 400 participantes (estudiantes de diferentes instituciones educativas de España).

Núñez, Sáenz y Ravina (2020) encontraron como resultado que uno de los aspectos positivos de los VJR en educación ayudó a que los participantes desarrollen y potencialicen cualidades inherentes; entre estas, la orientación espacial y el desarrollo de la memoria. En cambio, el perjuicio encontrado en los participantes es que los videojuegos no serios (no académicos, de entretenimiento) pueden acarrear vicios que afecten la salud emocional de los usuarios. No obstante, estos autores concluyen que son más fuertes los beneficios y aspectos positivos que proveen los VJR a los estudiantes, pues, gracias a este medio en el tratamiento de elementos curriculares los participantes desarrollaron notablemente capacidades de atención y adopción de roles en la solución de problemas oscilando entre un estado pasivo a uno activo.

Así mismo, existen otros estudios que se han aplicado en entornos educativos para trabajar contenidos curriculares con los estudiantes de secundaria, uno de los trabajos corresponde a González, C. y Blanco, F. (2011) quienes, diseñaron y aplicaron un prototipo de videojuego educativo colaborativo basado en los juegos de rol; los participantes fueron de secundaria (grupos de 17 alumnos de 4° de ESO) y se pudo obtener resultados en función del rol del docente y de los estudiantes durante el estudio

de elementos curriculares que tomaron en cuenta la enseñanza y el aprendizaje de manera interdisciplinar. Por lo tanto, el rol del docente fue de guiar y mediar las indicaciones para generar aprendizajes mediante el videojuego interdisciplinar, los estudiantes, por su parte, crearon un entorno de reglas, mediaciones entre compañeros, acuerdos sobre las comunidades que crearon en el entorno de videojuego de rol. Sobre todo, el comportamiento de los participantes fue analítico y adoptaron consensos en cada fase de aprendizaje por medio del videojuego *Neverwinter Nights*.

Respecto al estudio de González, C. y Blanco, F. (2011) se puede concluir que, con el ejercicio de ejecución del prototipo de videojuego educativo *Neverwinter Nights* se puede corroborar que este tipo de recursos en educación poseen un potencial enorme para que los contenidos educativos pierdan la linealidad; las competencias lectoras y digitales se refuercen a partir de la implementación de la gamificación. Resaltar también que, culturalmente existe una percepción negativa sobre los videojuegos en educación, por lo tanto, el estudio se realiza con la finalidad de demostrar que en teoría y en práctica la gamificación favorece el desarrollo de competencias tecnológicas que son necesarias para los estudiantes que se mueven y trasladan conocimientos a través de la virtualidad; además, los participantes obtuvieron competencias sociales, culturales y artísticas al momento de relacionarse entre la comunidad de jugadores.

Otra propuesta de investigación sobre la gamificación en el aula corresponde a Rodríguez (2016) quien realiza un análisis interdiscursivo entre la relación de la literatura y el VJR a través de la novela de Miguel de Cervantes “*El ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha*” (1605) y la vez, valerse de la narrativa de la novela para caracterizar los rasgos que adquiere el jugador al asumir el rol del protagonista del texto literario. Rodríguez (2016) utiliza el método cualitativo e intenta responder “¿qué hay de quijotesco en el videojuego? Y ¿qué hay de videolúdico en el Quijote?” (p. 27). Ambas interrogantes se intentan responder a partir de dos antecedentes relevantes, el primero tiene que ver con el origen de la experimentación literaria con el cibertexto. El segundo se asocia al cibertexto y se enuncia como referencia primigenia al texto Rayuela (Cortázar, 1963).

El análisis que realiza Rodríguez (2016) revela que el delirio que sufre el personaje del Quijote se relaciona con la idea videolúdica que posibilita la realidad virtual, por lo tanto, los resultados que se obtienen en este estudio sobre la adaptación de la novela a videojuego brindan al jugador una esfera de ficción que le permite adentrarse a este

mundo literario por medio del juego. También se puede obtener como resultado que, la adaptación de “*El ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha*” (1605) como juego de videoconsola ha permitido que el componente lúdico y la narrativa se nutre por medio del traslado de un medio hacia otro en diversos formatos sonoros y visuales que permite la tecnología.

El análisis puede concluir que la primera vez que la obra de “*El ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha*” (1605) fue adaptada a videojuego en consola ocurre en 1987 por la empresa española Dinamic, y en ese entonces, la evolución tecnológica no favoreció la adaptación en una magnitud deseada, no obstante, funge como iniciativa lúdica y narratológica para el estudio de la obra literaria en la asignatura de Lengua y Literatura. Finalmente, el análisis sobre la adaptación de la obra a videojuego de consola concluye que los discursos videolúdico ofrecen un estudio literario minucioso, es decir, surge como un proceso más atento, profundo que conecta al lector y jugador con el personaje principal.

Serna (2020) realiza una investigación para visibilizar las posibilidades educativas de VJR en la didáctica de la Lengua y la Literatura por medio de dos fases; la primera consistió en la recopilación de información teórica sobre la lectura, los videojuegos y la relación entre ambos elementos. Por ello, se analiza la estructura narrativa y lúdica que poseen dos videojuegos (no serios); *Child of light* del creador Ubisoft Montreal en 2014 y *Persona 4* del creador Atlus en 2008. Serna (2020) llega a los siguientes resultados; Los videojuegos de acuerdo a sus características de juego y narrativas determinan a qué usuarios está destinado respetando la edad.

La selección de VJR sirve de base para contribuir con el desarrollo de competencias lectora y literaria de los estudiantes. En cuanto a los resultados del análisis del videojuego *Child of light* (2014) se encontraron dos aspectos relevantes; el primero, es un juego apto para estimular el disfrute lector para edades diferentes y el segundo punto de vista es que, este tipo de videojuegos convertido en relato literario estimula los procesos de escritura creativa de los estudiantes. Respecto a los resultados del segundo videojuego: *Persona 4* (2008) el análisis revela que este tipo de videojuego beneficia el trabajo de aula mediante el debate y reflexión sobre las novelas de género policiaco, a partir, adaptaciones de este tipo de narrativas a VJR catalogados como juegos indie o no serious game.

La investigación más reciente de Gutiérrez (2020) propone el análisis de un corpus (un total de 14 videojuegos) que hacen referencia a personajes de textos literarios y también, adaptaciones de obras narrativas a videojuegos. En cuanto a la primera lista, los videojuegos con referencias de personajes literarios se pueden nombrar los siguientes; *Dante's Inferno* — La Divina Comedia (1472) de Dante Alighieri (género acción y aventura), *Alice: Madness Returns* y *American McGee's Alice* — Alicia en el país de las mil maravillas (1865) y *A través del espejo* (1871) (género acción y plataformas); *The Witcher*, la saga — basada en la saga de Geralt de Rivia o La Saga del brujo (género juego de rol). *Las aventuras de Sherlock Holmes* (saga) — basado en las aventuras de Sherlock Holmes (1892) (género de acción y aventura) y *Drácula: Resurrection* — adaptación de la novela de Drácula (género acción y aventura).

La segunda lista sobre VJR adaptados a textos narrativos constan; *World War Z*, *Metro 2033*, *Call of Cthulhu*, *La saga Harry Potter* y *Eragon*. Con el corpus recogido por Gutiérrez (2020) se puede concluir que, los cambios y la innovación tecnológica provoca que la linealidad y la lectura de los textos físicos pierden valor porque el interés de los jóvenes se mueve más hacia lo digital. Leer y narrar historias a través de los medios impulsa que los videojuegos se instauren como un medio para motivar los ejercicios de lectura en el público adolescente y juvenil. Finalmente, se concluyen aspectos positivos sobre la adaptación de los textos literarios a videojuegos, por ello, es preciso nombrar tres elementos positivos que se localizaron en la investigación de Gutiérrez (2020).

“Son numerosos los juegos que son muy adecuados de cara a la estimulación cognitiva de alumnos que tengan alguna dificultad de aprendizaje, fundamentalmente a nivel visual y psicomotor” (p. 156). Y también, que “destacan los videojuegos que ofrecen contenidos culturales, como por ejemplo los de contenido histórico, suponiendo una gran herramienta para la enseñanza de estas temáticas” (p. 156). Ambos aspectos positivos sirven de enunciación para que se piense y reflexione en la práctica docente que toma en consideración lo digital y transmedia.

En esencia, el VJR en el contexto ecuatoriano educativo, investigaciones e información sobre estos es escasa, por lo tanto, se destacan dos aportes importantes que corresponden a González (2017) y Pérez (2019), propuestas que se enfocan en el abordaje de textos literarios mediante la adaptación narrativa a VJR. El primer autor señala cuál fue el objetivo de su propuesta: “el objetivo es que el usuario experimente el contenido de la historia original mediante la adaptación a videojuego” (González, 2017, p. 5); como

referente metodológico la interactividad que circula del texto lineal a uno virtual es diferente, porque el lector jugador puede disfrutar y participar activamente en el entorno digital que va desglosando poco a poco diversos elementos de gamificación que sirven para que la lectura sea significativa y el texto por lo tanto, estimulante para el estudiante.

Pérez (2019) adapta un poemario a videojuego con la finalidad de establecer las pautas que conlleva este proceso, con el objetivo de mostrar que los textos literarios pueden analizarse desde estructuras no formales y que la narrativa se presta para ser llevada a plataformas de programación de VJR. En este sentido, la herramienta de creación que utilizan ambos autores citados en líneas anteriores es la denominada *RPG Maker*, pues, forma parte de los diversos recursos que no requieren tener conocimientos en programación porque la aplicación ya viene con todo el paquete necesario (editores: de mapas, eventos y base de datos) que facilitan la familiaridad entre la interfaz y el diseñador de VJR pensados desde la adaptación de textos literarios y el fin pedagógico.

Los aportes enunciados sobre la adaptación de obras literarias a formato videojuego demuestran que la informática ha logrado que nuevas formas de literatura comiencen a surgir. La digitalización de la literatura por medio de los videojuegos representa una participación diferente para el lector; en este sentido, el protagonismo de la ficción y la narrativa jugable demuestran que son formas de contar historias tomando en cuenta que el lector es quien las va descubriendo, mediante la lectura e interactividad se va expandiendo la experiencia con la literatura multimodal.

La presente época del siglo XXI, del auge de los soportes, canales y medios informáticos, como la interactividad demanda que en el contexto educativo se formen nuevas capacidades de interpretación digital por medio del estudio literario; luego expandir los escenarios multimodales para la enseñanza y aprendizaje. Con la adaptación literaria a videojuego se mira a la literatura digital como un medio que engloba diferentes capas: sonido, mensajes, transiciones, efectos, animaciones, etc. Que producen una mayor experiencia lectora y participativa. Sobre todo, llevar la idea a las aulas que la literatura no solamente se lee, directamente en el libro, sino que posee otros matices en base a la exploración de la literatura digital con los medios informáticos.

## **3.2. Propósitos de la investigación**

### **3.2.1. Objetivo general**

Diseñar una guía didáctica para motivar los procesos de enseñanza literaria y lectura multimodal en las aulas de bachillerato general unificado, a través de la adaptación de textos narrativos a videojuegos de rol.

### **3.2.2. Objetivos específicos**

Establecer las relaciones entre la narrativa del cuento con el videojuego de rol en la construcción de ficción digital.

Determinar las posibilidades de aprendizaje literario a través de videojuegos de rol en el contexto de las destrezas y objetivos de aprendizaje que establece el currículo ecuatoriano en el bloque de literatura de BGU.

Utilizar la herramienta de diseño de videojuegos *RPG Maker* para la adaptación de cuentos de la literatura ecuatoriana del siglo XX.

En el presente trabajo de investigación se propone innovar en los procesos de educación literaria en las aulas de Bachillerato ecuatoriano. Se considera que adaptar textos a videojuego supone un tratamiento cuidadoso para que la narrativa pueda entenderse y conseguir que el estudio de la obra no sea tradicional o academicista. El objetivo de este estudio consiste en el diseño de una guía didáctica para motivar los procesos de enseñanza literaria y lectura multimodal en las aulas de bachillerato general unificado, a través de la adaptación de textos narrativos a videojuegos de rol utilizando la herramienta de diseño y creación *RPG Maker MV*.

Las guías didácticas sobre la adaptación literaria a videojuego de rol son una técnica ordenada y original que orienta a docentes y estudiantes en el proceso de actividades determinadas sujetas a un objetivo pedagógico. Con este acercamiento general, el desarrollo de la presente información comienza con el primer apartado, el marco teórico en el que constan las bases teóricas que fundamentan el desarrollo de la investigación en cuanto a la propuesta de la gamificación que ofrecen las plataformas de adaptación de cuentos a videojuego de rol para el estudio de la literatura en bachillerato a su vez, como método y estrategia metodológica del constructivismo que respalda el Currículo educativo ecuatoriano (2016).

El segundo componente en la exposición de la metodología, en donde se exponen el enfoque de investigación, el diseño metodológico, el corpus de investigaciones científicas teórico- experimentales, las técnicas para recopilar, procesar y analizar los datos

obtenidos en función del establecimiento de categorías de análisis sobre los Videojuegos de Rol, la adaptación de textos para el estudio literario en secundaria.

El tercer elemento consiste en la explicación detallada de los resultados obtenidos de acuerdo al método de análisis efectuado para demostrar el carácter de la narrativa del cuento con la del Videojuego de Rol (VJR) en la consolidación de un solo género para el estudio literario en las aulas de secundaria. El cuarto apartado está conformado por la discusión, sección que expresa pormenorizadamente la relación de los resultados obtenidos contrastando con el estado de la cuestión, así mismo, se discute sobre el logro que se ha determinado sobre la pregunta inicial y problemática respecto a los videojuegos de rol como herramienta metodológica para el estudio innovador de la literatura en las aulas de Bachillerato.

El quinto apartado trata sobre las conclusiones que se ha llegado, para ello se aporta de manera sintetizada y resumida de los puntos relevantes que se obtuvieron con el desarrollo de la presente investigación, además, se hace una reflexión sobre la necesidad de aplicar la gamificación que ofrecen las plataformas para la adaptación de textos y el estudio literario significativo en las aulas por la creciente innovación digital.

Así mismo, se mencionan las respectivas recomendaciones sobre la importancia de la indagación docente para posibilitar métodos y estrategias de enseñanza para promover la cultura lectora. El sexto apartado presenta la bibliografía (en formato APA séptima edición) que ha servido de respaldo y ha posibilitado desarrollar con objetividad el presente estudio. Para finalizar, se organizan los anexos en donde constan las tablas utilizadas para la recopilación de datos y direcciones de hosting privado para acceder al videojuego creado, como también el desarrollo de la guía didáctica sobre adaptación de cuentos de literatura ecuatoriana del siglo XX.

#### **4. Marco teórico**

En el presente apartado se muestra la información y antecedentes consultados en bases de datos bibliográficas (físico y digital) para contextualizar el objeto de estudio referente al diseño de una guía didáctica para la adaptación de cuentos a Videojuegos de Rol (VJR) como una alternativa de lectura multimodal. Por ello, se ha decidido iniciar definiendo a la didáctica de la literatura como una ciencia interdisciplinar del conocimiento y que está en constante evolución. Se esclarece el rol del docente de Lengua y Literatura como investigador, seguido a ello se procede a definir y caracterizar a las guías didácticas educativas como término clave en el ámbito educativo; y refiere a las técnicas y/o métodos que se utilizan en la enseñanza.

En cuarto lugar, de manera general se aborda la definición de guía didáctica para brindar el enfoque pedagógico de este instrumento en la educación, la pedagogía y como parte característica del docente que investiga para generar nuevas formas de aprendizaje; contextualizaciones que permiten en tercer lugar, justificar el uso de la gamificación en el aula por medio de los Videojuegos de Rol, herramientas digitales que involucran el desarrollo de competencias lectoras y digitales que son necesarias para los estudiantes que se relacionan con estos entornos transmedia.

En quinto lugar, se ha considerado pertinente definir el currículo y luego centrar los propósitos didácticos y pedagógicos que persigue el Currículo Nacional ecuatoriano (2016). Finalmente, se concretan las definiciones desde el enfoque de la lectura y sus participantes (estudiantes y docentes); el uso de los libro juegos y la adaptación literaria como mecanismo de generar nuevos espacios para la lectura, razones que se interpretan desde la evolución tecno-científica que obliga a los entornos educativos a someterse a la innovación y la búsqueda de medios pedagógicos para desarrollar los diferentes contenidos que estipula el Currículo Nacional del Ministerio de Educación del Ecuador (2016).

##### **4.1. Didáctica de la Literatura**

La didáctica de la literatura desde los años sesenta se ha forjado como una ciencia interdisciplinar social y cultural, se encuentra intrincado el desarrollo de competencias comunicativas y literarias que obtiene un lector al enfrentarse a un texto; si bien es cierto, Colomer (2001) ratifica que, el desarrollo postindustrial del siglo XIX posibilitó crear nuevas reflexiones sobre los modelos de enseñanza literaria en las aulas de clase.

Por una parte, la evolución de la enseñanza literaria en las aulas se configura a partir de las necesidades influyentes de las sociedades industrializadas, la cultura que emanan los medios de información y comunicación por otra parte se encuentra el instrumento/mecanismo de difusión literaria; la construcción de sentido que se nutre de lo individual y se complementa en lo colectivo determina que, la metodología educativa responda frente a los esquemas variables de entender al texto literario como un medio para la enseñanza y el aprendizaje.

#### **4.1.1. El docente como investigador en metodologías para la Enseñanza Literaria**

Ambos términos hacen referencia a procesos que se vinculan en la práctica porque son factores que generan progresos en el campo del conocimiento y la formación de los estudiantes. Por ello, es necesario que se conozca el significado de ambas terminologías para que el proceder de los agentes que participan en el proceso de enseñar y aprender gire hacia reflexiones que integren mecanismos y procesos representativos; educación “[...] ante todo es una práctica social, que responde a, o lleva implícita, una determinada visión del hombre” (Lucio, 1989, p. 36); los seres humanos al poseer la característica de ser seres sociables la formación individual se vuelve transformador de manera continua.

Lo que sucede es que la educación es un fenómeno tan amplio, tan complejo, y que es realizado por instancias tan diferentes, que puede decirse que no hay un designio explícito y único. Es una institución social que resulta de la interacción de diversas fuerzas sociales que no actúan necesariamente en, el mismo sentido. (Delval, 2013, p. 3) La educación se ha pensado como un proceso integrador y las instituciones educativas son espacios creados para formar a los individuos desde temprana edad. En donde, se establecen reglamentos para que la convivencia entre todos los actores sea eficaz, los mecanismos de enseñanza se direccionen de acuerdo a los propósitos que requiere una determinada población de estudiantes pues, las diversas etapas que atraviesan los conformantes de una comunidad educativa varían con el tiempo, espacio y son determinados por la cultura en la que los individuos se desenvuelven.

La influencia de la pedagogía en educación se relaciona por desentrañar artefactos idóneos para cumplir con ciertos propósitos educativos. Por lo tanto, la pedagogía “significa adicionalmente la sistematización de este saber, de sus métodos y procedimientos y la delimitación de su objetivo; en una palabra, su configuración como

disciplina teórico-práctica” (Lucio, 1989, p. 37). Entonces, educación y pedagogía se sustentan mediante el uso de teorías experimentales que buscan actuar en aspectos determinados para acrecentar conocimientos y competencias en los ciudadanos, lineamientos que se ajustan constantemente.

En los establecimientos educativos el docente ha representado la figura guía para que la enseñanza y aprendizaje de los educandos responda hacia la misión y visión que promulga el contexto educativo. “[...] la educación en la actualidad es objeto de múltiples transformaciones orientadas a mejorar la calidad y las necesidades de la sociedad” (Fernández, 1994, p. 3); por lo tanto, la figura de los docentes y su rol en la educación es estar en constante formación autodidacta para que pueda ajustar su práctica pedagógica a los nuevos modelos educativos que se presentan por el progreso tecno-científico. Gil (2001) expresa que “la actividad investigadora lleva a la mejora de la enseñanza” (p. 43).

La investigación es un campo amplio que posibilita el manejo de recursos, técnicas, instrumentos y métodos para analizar la situación de un objeto de estudio en particular. El espacio educativo, los docentes y la continua investigación es lo que aventaja en conocimientos para actuar frente a los progresos y evolución socio-cultural que es evidente. Si no se investigan las problemáticas que acontecen en el ámbito educativo la educación podría atravesar un retroceso puesto que, si no se atienden las demandas relacionadas con lo educativo irrupciones colaterales afectarían que la educación evolucione y que la práctica del docente sufra un rezago por no estar en vigencia con los sistemas didácticos y pedagógicos que aparecen de manera singular.

#### **4.1.2. El entorno digital y mediático como apoyo metodológico del docente**

La presente investigación considera los medios de información y comunicación parte de los recursos para transformar las metodologías del docente. Es interesante prestar atención a la interacción de las masas para entender cómo los estudiantes que forman parte de un grupo se relacionan entre pares desde la cotidianeidad; la Internet es una red lógica multidireccional la cual, ha desencadenado múltiples ciberespacios para generar comunicación por medio de innumerables formatos y soportes que van innovando progresivamente el público y el sentido que estos le brindan al sinnúmero de herramientas almacenadas en la web.

Una de las características relevantes de los medios digitales como técnica de enseñanza es la interactividad que ocurre entre el sujeto-maquina; Ambos, interpretan,

codifican, transmiten y procesan datos en códigos lingüísticos específicos; por ejemplo, las redes sociales utilizan lenguajes multimodales que entre usuarios van interconectándose de acuerdo a la necesidad y el contexto comunicativo. Como enuncia Lomas (2003) la comunicación se ha convertido en un espectáculo de mensajes promovidos por la cultura de masas y que se basan en lo multimedia, interactivo e intuitivo porque acrecientan las posibilidades de acción y participación de los usuarios.

## **4.2. El uso de la guía didáctica para la enseñanza literaria**

### **4.2.1. Definición de guía didáctica**

El uso de una guía didáctica apoya los procesos del estudio de la literatura a la vez facilita; organización de actividades en función de objetivos e indicadores de logro. “Instrumento básico que orienta al estudiante cómo realizar el estudio independiente a lo largo del desarrollo de la asignatura” (Estévez y Sierra, 2004, p. 201). La explicación, ejecución de proyectos y/o ejercicios de lectura como de escritura amplían las posibilidades de entendimiento y aprendizaje ya sea, de forma síncrona o asíncrona. Lo ideal es que la estructuración de la guía didáctica responda a las siguientes inquietudes procedimentales: ¿qué hacer? ¿cómo aplicar? ¿para qué servirá?

García y De la Cruz (2014) otorgan a las guías didácticas un carácter objetivo que se enmarque en los conocimientos que se desean alcanzar, bajo esta enunciación el presente estudio valida el uso de la guía didáctica para el análisis de los textos literarios que corresponden a Bachillerato. Considerando la modalidad virtual adoptada por las instituciones del territorio ecuatoriano por el surgimiento de la pandemia COVID-19, el docente de Lengua y Literatura utiliza con mayor frecuencia los medios y recursos tecnológicos para la difusión y creación de material didáctico; con esta premisa, el uso de la guía didáctica como herramienta pedagógica proporciona una dinámica diferente de enseñar, aprender y crear.

### **4.2.2. Características de las guías didácticas**

A continuación, se enlistan algunas características establecidas por Orden Hoz (1967):

- a. Es un documento pedagógico orientador
- b. Facilita la tarea del docente en la planificación, ejecución y evaluación del trabajo efectuado por el discente

- c. Es un conjunto estructurado de principios, técnicas y normas de acción específicas (Orden Hoz, 1967, p. 24)

Una de las características que destaca sobre las demás es que el uso de guías didácticas en el aula es que la ejecución puede llevarse de manera colaborativa y cooperativa, por una parte, se alude al aprendizaje en grupos y por lo otro, a priorizar herramientas o dispositivos que permitan el trabajo en conjunto ya sea con materiales físicos y/o digitales. En lo referente al estudio de la literatura se deben especificar las líneas de acción de acuerdo a la intención de abordaje del corpus, es decir, competencias comunicativas, literarias y en este tiempo del traslado de las narrativas hacia lo digital el docente debe considerar el desarrollo de competencias para los nuevos lectores.

#### 4.2.3. Estructura de la guía didáctica

A continuación, se enlista los componentes que posee una guía didáctica se acuerdo a dos propuestas, la primera expuesta por Estévez y Sierra (2004) que refiere a un orden basado en la obtención de un producto de acuerdo al abordaje de una temática en particular que permita ser evaluada. La segunda estructura de guía didáctica propuesta por Pino y Urías (2020) se organizan los elementos para utilizar estrategias de enseñanza-aprendizaje basadas en el constructivismo.

Estructura 1	Estructura 2
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Presentación de la asignatura</li> <li>b. Breve caracterización del colectivo de autores</li> <li>c. Objetivos</li> <li>d. Materiales necesarios</li> <li>e. Evaluación</li> <li>f. Actividades</li> <li>g. Bibliografía</li> <li>h. Glosario (Estévez y Sierra, 2004, p. 202)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Título del tema</li> <li>b. Breve introducción</li> <li>c. Descripción del contenido</li> <li>d. Objetivos o resultados de aprendizaje; generales de la unidad, específicos de cada tema</li> <li>e. Tareas docentes a ejecutar específicas por objetivo: estrategia para el aprendizaje</li> <li>f. Evaluación: heteroevaluación, autoevaluación, coevaluación en el proceso</li> <li>g. Bibliografía</li> <li>h. Anexos (Pino y Urías, 2020, p. 380)</li> </ul>

<p><b>Semejanza.</b> – ambas propuestas poseen un orden estructural que pretende ser un medio para que docentes y alumnos comprendan el desarrollo, ejecución de ciertas actividades académicas que se ligan a aprendizajes curriculares.</p> <p><b>Diferencia.</b> – La estructura 1 atiende el enfoque de los estudiantes en cambio, la estructura 2 la explicación de enseñar a los docentes para que se lleven actividades puntuales a las aulas.</p>	

**Tabla 1:** Propuestas de estructura sobre guías didácticas

#### **4.2.4. Aplicación de guías didácticas para la enseñanza literaria**

Se ha considerado la propuesta de Estévez y Sierra (2014); y de Pino y Urías (2020) porque evidencian un panorama estructural de un programa de estudios y se vincula con el propósito de la enseñanza y aprendizaje literario en las actuales aulas (siglo XXI) de Bachillerato ecuatoriano. En el proceso de la implementación de las guías didácticas para actividades de lectura, diálogo, juego, asignación de roles y participación activa se pretende generar “el camino de la renovación” (Ballester e Ibarra, 2009, p. 25). Pues, la praxis educativa determina que el docente indague constantemente sobre estrategias de aplicación para promover conocimientos que aglutinen los cambios sociales, las dinámicas de lectura, los medios y soportes que favorezcan la adquisición y desarrollo literario.

Los elementos citados anteriormente destacan un proceso ordenado, con fines metodológicos que por la información pormenorizada por parte del docente se llega a trazar el horizonte; que los estudiantes deberán recorrer, durante el estudio de la literatura en secundaria se reflexiona sobre el método de abordar una temática del texto teniendo en cuenta las necesidades que desde la globalización tecnológica de los 90, las sociedades actuales del siglo XXI evidencian adversas formas de construir su identidad individual y que se explaya en lo colectivo. Por estos acontecimientos enunciados se justifica que la guía didáctica tiene un valor agregado porque examina la finalidad de la lectura y estudio de un texto literario como el grupo de estudiantes al que va dirigido.

Por ello, la presente investigación considera a la guía didáctica como un instrumento que se presta a la flexibilidad en cuanto a, organizar, detallar, ejecutar y analizar actividades que apoyen el proceso de lectura en secundaria. Pues, la didáctica literaria como una ciencia remite a la búsqueda y concreción de procesos que se basen en la participación activa del estudiante y el docente asuma el rol de un mediador; Colomer en sus estudios (1991, 1996, 2001 y 2004) expone cronológicamente la situación de la enseñanza literaria en las aulas de secundaria a través del tiempo por ello, se cita los aspectos que destaca la autora antes referida sobre la continua reflexión de métodos y técnicas que abandonen el carácter histórico y academicista.

En Didáctica Literaria la exigencia de “una actualización de la enseñanza de la lengua y la literatura” (Colomer, 1991, p. 21) no se ha acuñado en el contexto socio-cultural de los discentes y el marco de actuación curricular ha manejado una lectura de los textos a partir del enfoque tradicional cuando el mundo cultural cambiante forja hitos que permiten la reflexión del docente sobre los mecanismos y las direcciones que ha de tomar la finalidad del corpus de obras en secundaria. “Los cambios producidos en los parámetros de las disciplinas interesadas en el fenómeno literario han causado un impacto evidente en el modo de concebir su enseñanza y en los instrumentos ensayados para hacerlo” (Colomer, 1996, p. 127)

La guía didáctica funciona como un instrumento/descriptivo/metódico que ejerce dos comportamientos teoría y práctica por medio de actividades mediadas por recursos, soportes y formatos que favorezcan el desarrollo de competencias literarias; por ende, Colomer (2001) enfatiza en la cultura, prestar atención a los cambios sociales y tecnológicos para forjar encuentros literarios de carácter innovador. “El significado, la cultura y el lenguaje son campos de interés central en el mundo actual y ello ha conducido al encuentro con la reflexión sobre estos temas producida desde la teoría literaria a lo largo del tiempo” (Colomer, 2001, p. 8). Durante el desarrollo y estructuración de una guía didáctica se enuncian las actividades con fines de reflexión sobre elementos que guarden relación con la temática de una obra literaria.

Se considera que [...] las demandas actuales de acceso al escrito es que nos hallamos en sociedades de masas y de consumo. Ello ha implicado la aparición, o la extensión de determinados ámbitos sociales para el uso de la lectura: espacios de disfrute de un ocio más culturalizado o espacios de educación no formal. (Colomer, 2004, p. 9) Espacios de entretenimiento que encauzan el entusiasmo de los usuarios, por ello, en una guía

didáctica es trascendental que el material, recurso y soportes consideren las formas digitales porque la participación y adquisición de sentido que los educandos brindan a estos medios funcionarían de forma positiva como canales para educar y aprender en la web.

### **4.3. Los Videojuegos de Rol: espacio para leer y aprender**

#### **4.3.1. Definición de videojuego**

El videojuego aglutina elementos multimodales para que los usuarios a través de un dispositivo electrónico, mediante la sucesión de actividades basadas en instrucciones, misiones y niveles permitan la simulación de juegos que desarrollan un objetivo narrativo por medio de la jugabilidad. Los videojuegos son un conjunto de todas estas artes; existe el aspecto gráfico, una historia, una música, sobre todo, el aspecto lúdico y de jugabilidad” (Belli y López, 2008, p. 161).

Los videojuegos electrónicos son parte de la expresión cultural y por “su naturaleza participativa compartida con la literatura digital ha supuesto una disciplina de consulta esencial” (Ramada, 2017, p. 78) y en las actividades educativas se está utilizando la interactividad y significancia para que los estudiantes sientan interés e inconscientemente aprendan contenidos curriculares.

El videojuego es un espacio cultural, la mecánica de cada videojuego simula otra realidad porque permite interactuar desde nuevas cosas, puntos de vista diferentes y a la vez, ocurre la transmisión de sensaciones y emociones (alegría o tristeza). Con este referente que los docentes incorporen el videojuego se debe a que es una expresión artística y de entretenimiento de la actualidad.

#### **4.3.2. Clasificación de los videojuegos**

La reflexión de la impronta intervención de los medios digitales en la cultura y la sociedad en el presente estudio mira y analiza el eje cercano de los videojuegos y el lector; los dispositivos electrónicos como iPad, tabletas, computadoras y el celular son el medio facilitador de adversos mundos virtuales que están presentes en los variados subgéneros de videojuegos, en este sentido, los *Games Studies* como aclaran Pérez et al. (2016) los recursos del juego en las aulas con el transcurrir del tiempo se están utilizando para el tratamiento de temáticas específicas de los contenidos curriculares, si bien es cierto, el

carácter lúdico, entretenimiento, automatización e interconexión en tiempo real fomentan espacios adaptados a una necesidad concreta.

El videojuego se comporta de una manera u otra dependiendo del género designado por la participación de los siguientes elementos; la representación gráfica (acción, arcade, ARPG, aventura, de lucha y combate); la interacción entre jugador-máquina, la ambientación y el sistema del juego con las dinámicas de jugabilidad. A continuación, se enlistan los subgéneros de videojuegos y su finalidad:

<b>Subgénero</b>	<b>Finalidad</b>
<b>Beat them up</b>	Juegos de pelea, es posible que existan más de dos jugadores a la vez para integrar el apoyo cooperativo en el transcurso del juego.
<b>Juegos de lucha</b>	Se recrean combates entre personajes que pueden ser controlados por el jugador en función de instrucciones que deliberan golpes, ataques, movimientos que permitan el enfrentamiento ficticio del tipo de lucha.
<b>Plataformas</b>	El jugador controla a un personaje y debe avanzar por el ambiente ficticio empleando métodos y habilidades de ataque.
<b>Educación</b>	Se caracterizan por enseñar por medio de la creación de material académico por medio de la diversión y el entretenimiento.
<b>Juegos online</b>	Variedad de videojuegos que se encuentran en la web y que incorporan diversos tipos de jugabilidad de acuerdo a la necesidad del jugador. <sup>1</sup>

**Tabla 2:** Principales subgéneros del videojuego (GamerDic, 2013)

---

<sup>1</sup> Los términos hacen alusión a los géneros y subgéneros del videojuego los cuales, comprenden espacios y ambientes virtuales específicos para simular experiencias de acuerdo a la misión del juego y narrativa que han sido tomados del diccionario digital GamerDic (2013)

### **4.3.3. El videojuego de rol en el aula para el estudio literario**

El Videojuego de Rol VJR es por su naturaleza un juego de interpretación de roles a partir de un personaje que está predefinido con un rol, papel y/o personalidad a lo largo de una simulación virtual. En cambio, la gamificación de acuerdo a Torres y Romero (2018) como técnica de aprendizaje desarrolla la motivación por medio de herramientas con principio lúdico que se encuentran en consonancia con la teoría del conocimiento constructivista; por ello, el videojuego de rol se caracteriza por poseer elementos ludonarratológicos y de gamificación, pues, ambientes virtuales, alternativas, decisiones, batallas, insignias, niveles o fases, etc., son principios rectores de las aplicaciones de videojuego de rol para que la experiencia del usuario se construya de la mano con su participación.

Borrás (2015) enuncia algunas razones en cuanto al uso de la gamificación que poseen los videojuegos de rol, que se traducen en elementos importantes para el estudio de la literatura en la era digital:

- Retroalimentación constante
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas entre sí
- Generar competencias adecuadas y alfabetizar digitalmente. (Borrás, 2015, p. 5)

Las razones antes enlistadas son elementos indispensables al momento de pensar en recursos educativos para enseñar contenidos específicos, por ello, la didáctica literaria se está gestando en las aulas desde el aprendizaje comunicativo y las competencias comunicativas enfocadas en el presente siglo XXI con bases teóricas sobre el control de ambientes de aprendizaje que responden a la informática e Internet. Estudiar textos literarios por medio de la adaptación de la narrativa a videojuego de rol se desalinea de las propuestas tradicionales y academicistas de lo que se concibe como enseñanza literaria en las aulas, es decir: el modelo retórico, modelo historicista y modelo textual. En el presente trabajo de investigación se ha optado por el aprendizaje constructivista que otorgan los videojuegos de rol y la gamificación en el aula que, en principio, la

construcción de aprendizajes significativos en el Currículo educativo ecuatoriano (2016) hace hincapié en las tecnologías de la información y la comunicación.

Asociar los contenidos académicos para utilizarlos en formato videojuego modifica la estructura de la presentación de los temas educativos; el texto puede ser adaptado a un formato visual y sonoro, por medio de la jugabilidad se pueden crear hipertextos que vinculan contenidos entre sí, una obra literaria se convierte en un libro-juego pues, la participación activa del jugador con la narrativa expuesta en una aplicación de videojuego depende de los elementos interpuestos, las guías, caminos e instrucciones que son pensadas por el programador de la experiencia literaria en el medio jugable. Por ello, se puede hablar de ajustar, adaptar de un formato a otro con fines educativos que validen experiencias diversas para que los estudiantes obtengan competencias literarias y en consecuencia digitales.

#### **4.3.4. Componente constructivista del Videojuego de Rol**

“Constructivismo como teoría y método de enseñanza» (Granja, 2015, p. 94) esta escuela de pensamiento en educación es útil porque rompe la linealidad de figura autoritaria del docente frente al alumno, es decir, los estudiantes serán entes activos a lo largo de la construcción de contenidos de la asignatura. El docente es quien guía el proceso de enseñanza para que se consigan los objetivos esperados de acuerdo a las temáticas en particular que se aborden.

Teniendo en cuenta el desarrollo y los alcances de los videojuegos de rol en el proceso de gamificación en las aulas, el pensamiento constructivista se aplica en este sentido porque el juego proporciona actividades personalizadas, en las que cada estudiante logra desenvolverse y construir aprendizajes funcionales, significativos y originales por la experiencia de leer y comunicarse con la interfaz virtual.

Si incorporamos las perspectivas socio-cultural y lingüística al modelo cognitivo de los procesos mentales, es posible vislumbrar cómo el lenguaje y los procesos sociales del aula, constituyen las vías a través de las cuales los alumnos adquieren y retienen el conocimiento. (Nuthall, 2000, p. 758).

Enseñar a leer es importante para los estudiantes, pues, el objetivo es que analicen y sintetizen la información que podrán obtener de las diferentes obras literarias y de esta manera se generará el pensamiento autocrítico sobre el panorama general y particular.

Otro elemento importante que debe innovar el docente en su cátedra es informarse sobre las distintas maneras en que los alumnos pueden aprender, ya que cada estudiante piensa, ve, imagina y analiza la información de manera particular y mediante los espacios de diálogo y/o actividades grupales se pueden expresar estos idearios en colectividad de pares.

Los Estilos de Aprendizaje al igual que la Inteligencia Emocional son ámbitos del desarrollo social, personal y académico. Por este motivo es preciso prestarles una atención especial tanto en las instituciones educativas -en sus diversos niveles-, como en la sociedad en general. (Gutiérrez, 2018, p. 91) En este sentido, las actividades deben ser seleccionadas con cuidado y pericia para que los estudiantes de manera individual aprendan significativamente por medio de, la aplicación de instrumentos y técnicas para cumplir el objetivo principal de las diferentes actividades.

La forma en que aprenden las personas es importante que se tome en cuenta en las planificaciones de los docentes. Por ello la selección de la información, los métodos y estímulos deben ser cuidadosos al momento de elegir las actividades y el respectivo formato a ser contextualizado en las aulas de clase. Cazau (2004) enuncia que los primeros mecanismos de aprendizaje se logran con actividades multimedia y luego herramientas que fomentan el ejercicio y la práctica de los contenidos abordados a través de actividades objetivas.

#### **4.4. Adaptación de cuentos a Videojuego de Rol (VJR): nuevo espacio de aprendizaje**

##### **4.4.1. Definición de adaptación**

El cambio y adaptación de un formato a otro es un proceso cuidadoso para transmitir la intención comunicativa hacia el público al que va dirigido como la finalidad que persigue el subproducto. Es decir, la “transposición de un trabajo realizado originalmente para un medio, hacia otro medio” (Linares, 1991, p. 253) las obras literarias han sido adaptadas a diversos formatos físicos y/o digitales como nuevas manifestaciones culturales que determinan los cambios sociales de los agentes lectores.

En este sentido, Sánchez (2000) define a la adaptación como una posibilidad de consumir la literatura a partir de nuevas posibilidades de reescritura; adaptar una obra literaria a videojuego es imprescindible que se opte por obras cortas para que no se omitan

o resuma la narración y se pueda representar todo el conjunto discursivo de la obra literaria. El tratamiento del relato puede sufrir sucesivas transformaciones en la estructura cuando la narrativa dialoga con elementos visuales y/o sonoros para exponer y generar una historia que se hilvane por medio de la participación de un lecto-jugador. Por ello, en los ejercicios de adaptación literaria si bien se puede “[...] emplear la misma estructura temporal o crear una nueva, hacer hincapié en los elementos de la historia o en los del discurso, tratar de contar los sucesos o más bien indagar en el clima narrativo, potenciar la narración de hechos o la descripción de personajes” (Sánchez, 2000, p. 58)

Las plataformas de creación de Videojuego de Rol permiten que los escenarios; el clima de los relatos, los sentimientos y elementos relacionados a la descripción de lugares, características físicas de los personajes e incluso el traslado de un ambiente en un espacio y tiempo específico sean aspectos representados por medio de sonidos, imágenes, decisiones, avatares y alternativas de gamificación que aluden al juego, participación activa y experiencias significativas que son parte de la cultura digital y globalizada.

#### **4.4.2. Definición de cuento**

El cuento se considera como un subgénero literario, este tipo de relatos y/o historias despliegan una narración estructurada, poseen poca extensión, la trama puede basarse en hechos reales o ficticios que se nutren de figuras literarias para ser narrados.

Román (2012) establece que el cuento es “una narración breve de hechos imaginarios o reales” (p. 1) y dicha narración incorpora un grupo reducido de personajes” que en el transcurso del relato van revelando una posición que se maneja por medio del discurso: el arte de contar, narrar relatos que provocan diversos grados de tensión y por esta razón atrapan al lector y llegar hasta develar el final.

De esta manera Thompson (1972) define al cuento como una sucesión de acciones y/o eventos breves que abarcan temas de forma oral o escrita, lo que prima es la narración por medio de elementos reales o ficticios que juegan con la verosimilitud.

#### **4.4.3. Tipos de cuento**

**4.4.3.1.El cuento popular**, se transmite de manera oral, las versiones tienden a variar porque se transmiten como un acervo cultural y que está vinculado a la geografía y la característica principal es que contienen elementos moralistas; de este tipo de cuento devienen tres subtipos: “los cuentos de hadas o cuentos

maravillosos, los cuentos de animales y los cuentos de costumbres” (Román, 2012, p. 3)

**4.4.3.2.El cuento literario**, se plasma y transmite por medio de la escritura y dependen del estilo narrativo del escritor para exponer diversos conflictos, eventos, situaciones al lector. La versión de estos cuentos se mantiene singularizada y fijada por escrito a través del tiempo.

#### **4.4.4. Estructura del cuento**

Mendieta et al. (2015) explican la siguiente estructura general del cuento:

- Introducción, consiste en la puesta en escena de los elementos necesarios sobre el relato y son los primeros acontecimientos que sitúan al lector.
- Desarrollo, exposición del conflicto que intenta ser develado y va acompañado de elementos que provocan tensión al lector por el umbral de los acontecimientos.
- Desenlace, el argumento de la obra cobra sentido, generalmente es la resolución del conflicto que se ha desarrollado en el relato como el punto clímax que provocan los eventos.

#### **4.4.5. Elementos del cuento**

De acuerdo a Román (2012) y Mendieta et al. (2015) son los siguientes:

**Tema o título**, abarca una idea abstracta o concreta sobre el cuento.

**Ambientación o escenario**, el cuento se desarrolla en un espacio y tiempo definidos para que el lector interprete de mejor manera los eventos que se van ocurriendo y facilita la comprensión de las acciones que realizan los personajes transitoriamente.

**Personajes**, son los actores de la narración contribuyen al desarrollo de creaciones imaginarias mediante perfiles que se basan en la realidad o son ficticios, pero, transmiten sentimientos y emociones a través del lenguaje y las conductas que manejan en el cuento. Los personajes se presentan de forma directa o indirecta, depende del estilo del escritor; se concibe que en el cuento existe la posición del narrador, primera, segunda y tercera persona.

**Acción**, es la presentación coherente de los hechos en donde, se integran conjuntamente otros aspectos que favorecen la intriga, la resolución y/o presentación del conflicto y los hechos dramáticos.

**Estilo**, está vinculado al tono y actitud del autor al ordenar el discurso narrativo y develar diferentes temáticas que favorezcan el desarrollo del relato por medio del estilo y la forma que se presentan los hechos.

#### **4.4.6. Subgéneros del cuento literario**

De acuerdo a Román (2012) se enlistan los siguientes:

**Cuento policial**, se caracteriza por involucrar la resolución de casos clave, la trama facilita el suspenso, intensidad e intriga a partir de pistas y conclusiones del discurso que develan la trama.

**Cuento de ciencia ficción**, se trata del desarrollo de acontecimientos en un espacio-tiempo imaginarios, este subgénero apela a las explicaciones de las ciencias físicas, naturales, sociales y tecnológicas. Los personajes giran en torno a realidades y tiempos alternativos adquiriendo comportamientos de robot, androide y/o ciborg que configuran la historia verosímil.

**Cuento fantástico**, se caracteriza por presentar eventos que distinguen lo real de lo que no lo es, generalmente se narran hechos atemorizantes y se nutren de elementos reales para crear una atmósfera sobrenatural que deja al lector perplejo e incluso con la incertidumbre por la presentación de elementos extraños e inexplicables en la realidad.

**Cuento de hadas**, hace hincapié en mostrar personajes folclóricos de una localidad, es decir, historias de hadas, duendes, gnomos, hombres gigantes, brujas, encantamientos que forjan personajes y arquetipos de seres sobrenaturales en un espacio geográfico.

**Cuento de terror**, es una composición que se basa en lo fantástico, el horror es el elemento principal que configura el perfil de los protagonistas fantasmagóricos y provocar tensión al lector por medio de la duda, inquietud y sensaciones asociadas al miedo.

#### **4.5. La gamificación del Videojuego de Rol para la adaptación de cuentos**

La gamificación es un lenguaje multidireccional que combina una gama de elementos multimodales y muestra contenido que resulta de una realidad virtual, simulada y divertida. El videojuego de rol es un subgénero basado en la atribución de roles con variados jugadores, altos niveles de diversión que se obtiene mediante la jugabilidad.

Todos los elementos que participan en el video y juego para representar la historia literaria por medio de la adaptación del texto se debe considerar algunas decisiones que influyen:

- Definir si hay que suprimir una parte del original
- Elegir qué se conserva y qué se modifica, a fin de determinar el género del relato fílmico y el nivel de adaptación
- Elegir sobre qué aspecto del relato va a hacerse hincapié: el ambiente, los personajes, el ritmo y valor dramático de la acción, el flujo del tiempo, etcétera.
- Buscar las equivalencias de expresión y los procedimientos de estilo. (Sánchez, 2000, p. 59)

Se debe reflexionar sobre acciones, botones, instrucciones de participación, decisiones, avatares y otros elementos que permitan que la narrativa literaria surja y se pueda desenvolver desde las posibilidades de jugar, avanzar, ganar insignias, reconocimientos de habilidades y capacidades de los personajes, pasar niveles, etc. Escenarios que, son indispensables para que la adaptación fluya, por una parte, desde el juego y por la otra desde la lectura y la atención.

El videojuego es un tipo de narrativa de carácter jugable, es un género que depende de la herramienta que se utilice para obtener mayores posibilidades de crear textos en función de espacios-ambientes controlados; las obras literarias a partir de cualquier género depositan elementos interrelacionados con su estructura para que el lector mediante procesos de lectura pueda decodificarlos. En ambos productos (videojuego y obra literaria) converge un mundo ficcionario que avanza o se detiene de acuerdo a la intervención que haga sobre este el receptor. Lo innovador de la herramienta de videojuego con el texto es el proceso de adaptación pues, el que se acoge a esta tarea debe atribuir significado de la obra literaria ajustando la narrativa a los elementos multimodales y de gamificación que ofrece el medio digital ejecutable.

“El juego es un texto, y el texto, un objeto virtual, cualquiera sea el soporte donde se manifieste. El texto necesita la acción de un lector para actualizar la virtualidad” (García, 2012, p. 17).

Entonces, la cultura, el avance científico de las formas y modalidades de interacción determina que los usuarios combinen diferentes elementos cada vez tecnológicos (como preferencia por el fácil acceso y la interacción) que les posibilitan ser coproductores de la red de conocimientos y el entretenimiento. En la enseñanza de la literatura las

herramientas de videojuego para incentivar la lectura y/o generar hábitos lectores en los estudiantes de secundaria; por lo tanto, el presente estudio se centra en el uso de los Videojuegos de Rol VJR para generar procesos de ajuste y adaptación de textos literarios del corpus de lecturas obligatorias en bachillerato, así, el estudio se convierte en un proceso metodológico anticonvencional por su carácter de utilizar la gamificación para crear entornos de aprendizaje con objetivos claros.

Para aclarar, el Videojuego de Rol es por su naturaleza un juego de interpretación de roles a partir de un personaje que está predefinido con un rol, papel y/o personalidad a lo largo de una simulación virtual. En cambio, la gamificación de acuerdo a Torres y Romero (2018) como técnica de aprendizaje desarrolla la motivación por medio de herramientas con principio lúdico que se encuentran en consonancia con la teoría del conocimiento constructivista; por ello, el videojuego de rol se caracteriza por poseer elementos ludo-narratológicos y de gamificación, pues, ambientes virtuales, alternativas, decisiones, batallas, insignias, niveles o fases, etc., son principios rectores de las aplicaciones de videojuego de rol para que la experiencia del usuario se construya de la mano con su participación.

Borrás (2015) enuncia algunas razones en cuanto al uso de la gamificación que poseen los videojuegos de rol, que se traducen en elementos importantes para el estudio de la literatura en la era digital:

- Retroalimentación constante
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas entre sí
- Generar competencias adecuadas y alfabetizar digitalmente. (Borrás, 2015, p. 5)

Las razones antes enlistadas son elementos indispensables al momento de pensar en recursos educativos para enseñar contenidos específicos, por ello, la didáctica literaria se está gestando en las aulas desde el aprendizaje comunicativo y las competencias comunicativas enfocadas en el presente siglo XXI con bases teóricas sobre el control de ambientes de aprendizaje que responden a la informática e Internet.

Estudiar textos literarios por medio de la adaptación de la narrativa a videojuego de rol se desalinea de las propuestas tradicionales y academicistas de lo que se concibe como

enseñanza literaria en las aulas, es decir: el modelo retórico, modelo historicista y modelo textual. En el presente trabajo de investigación se ha optado por el aprendizaje constructivista que otorgan los videojuegos de rol y la gamificación en el aula que, en principio, la construcción de aprendizajes significativos en el Currículo educativo ecuatoriano (2016) hace hincapié en las tecnologías de la información y la comunicación.

#### **4.6. Elementos ludo-narratológicos asociados con la narrativa del cuento y del videojuego**

- a.) Características del imaginario narratológico.** - se interpreta por un lado que los imaginarios son; “herramientas de construcción y creación de realidades” (Martínez, 2018, p. 350) referentes que se incluyen a lo largo del desarrollo de una historia (la trama es la que se enriquece de las ideas que se convierten en recursos ficticios y de la realidad para ser contados). En tanto, la narrativa se une al imaginario por la cualidad de difundir y absorber relatos que se estructuran con sentido lógico para expresar historias (cuentos); por tanto, los fundamentos bibliográficos que se han tomado en consideración definen la intención comunicativa y la función del cuento con la del videojuego para armar una estructura narrativa.
- b.) Distorsión de la estructura narrativa.**- se refiere al ajuste intencionado por parte del autor para que el relato sufra alteraciones en la distribución de desenlaces; la manera en que se acomodan los eventos, acciones de los personajes de un cuento se relaciona con las características de los videojuegos pues, Pereira y Zúñiga (2017) refieren que la narrativa de los VJ se va integrando por la participación activa del jugador y en este espacio virtual, los jugadores reconocen “imágenes, los sonidos, la música, los gráficos, las fotografías, los esquemas, las fórmulas, los colores, las caricaturas” (Pereira y Zúñiga, 2017, p. 57). Por lo tanto, se piensa en la relación de la narrativa del cuento con la del videojuego desde el rompimiento de la linealidad para la edificación de historias con distintas posibilidades lógico argumentales.
- c.) Expansión del relato.** - la narrativa del cuento y del VJ se pueden fusionar para consolidar escenarios de adaptación en variados soportes ligados a la transmedia, pero desde un enfoque ludológico es decir, el disfrute de las narraciones de este género literario (cuento) a través de la lúdica que ofrece el género de videojuego y formar un producto híbrido de géneros narratológicos. Como manifiesta Borja (2015) el término narratología y ludología tiene que ver con el estudio literario pues, “la forma en que están dispuestas las decisiones se asemeja” (Borja, 2015, p. 21) para que suscite la

convergencia ludo-narratológica y las novedosas formas de expresión y estudio de los textos para el desarrollo de teorías educativas con elementos más significativos para los lectores.

#### **4.7. Leer y aprender con los videojuegos de rol en el marco del Currículo educativo del Ecuador (2016)**

##### **4.7.1. Acercamiento al término Currículo educativo**

Es un documento que se estructura como un plan de estudios de determinadas áreas, procesos, modelos pedagógicos, sobre todo, contenidos que llegan a ser una guía para el docente en el proceso teórico-práctico de clases específicas de acuerdo a principios rectores que un organismo superior elabora como lineamiento o reglamento educativo. Además, la elaboración y diseño curricular es importante para que el manejo y aplicación en contextos inmediatos de educación sean posibles y tomen en cuenta metodológicamente las necesidades de las instituciones educativas y de los estudiantes.

El currículo es una mediación entre la pedagogía y la didáctica [...] una articulación equidistante de la teoría pedagógica (¿qué aprender y enseñar?) y de la práctica didáctica (¿cómo hacerlo?). La reflexión pedagógica es el techo del currículo, mientras que el acontecer didáctico del aula es su piso. (Vílchez, 2004, p. 197)

Para explicar el criterio que enuncia Vílchez (2004), el currículo educativo conlleva en su elaboración y planeación un proceso reflexivo que atiende los procesos de enseñanza y aprendizaje priorizando metodologías flexibles que el educador puede utilizar para contextualizar los contenidos a transmitir a los estudiantes de determinados niveles y subniveles de educación. Analizar qué se va a enseñar y cuáles son los métodos y estrategias para llegar al fin son orientaciones que se desglosan en los currículos educativos de la educación obligatoria.

##### **4.7.2. Currículo educativo ecuatoriano del área de Lengua y Literatura**

Las funciones del currículo son, por una parte, informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientaciones sobre cómo conseguirlo y, por otra, constituir un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo y para las evaluaciones de la calidad del sistema, entendidas como su capacidad para alcanzar efectivamente las intenciones educativas fijadas. (Ministerio de Educación, 2016, p. 4)

Dicho documento técnico, coherente y contextualizado en la práctica se enmarca en la política de generar educación de calidad y calidez, por lo tanto, constan elementos que orientan el rol del docente en determinados aspectos para que los recursos vayan en consonancia con la intención educativa y que se garantice que las diferentes instituciones del Ecuador vinculen con coherencia la respectiva evaluación sobre el desempeño de los educandos con los conocimientos que se estudian. En uno de los apartados del presente estudio (análisis de resultados) se ha tomado en cuenta las destrezas del bloque de literatura para analizar de qué manera se cumplen competencias literarias y digitales específicas considerando los contenidos que establece el Currículo educativo ecuatoriano (2016) en este mismo bloque mencionado.

### **4.7.3. Componentes curriculares**

#### **4.7.3.1. Destrezas con Criterio de Desempeño (DCD)**

A lo largo de la planificación y desarrollo de actividades académicas relacionadas con contenidos específicos, los diferentes bloques curriculares pretenden fortalecer y potenciar las macro destrezas que poseen los estudiantes de esta manera, las DCD que establece el Currículo (2016) educativo ecuatoriano: “son los aprendizajes básicos que se aspira promover en los estudiantes en un área y un subnivel determinado de su escolaridad” (Ministerio de Educación, 2016, p. 17). Los estudiantes en las aulas de clase aplican diversas técnicas y métodos educativos para incrementar sus habilidades y capacidades de manera individual.

El tipo de características que desarrolla un estudiante dependen del “nivel de complejidad, hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores, normas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 17). Elementos que se van ajustando de acuerdo a la destreza que se desee desarrollar en los diferentes bloques curriculares, los docentes son quienes actúan con el planteamiento de actividades, rubros y recursos pedagógicos para que los estudiantes puedan alcanzar las DCD que se manejan de acuerdo al subnivel educativo.

#### **4.7.3.2. Aprendizajes básicos imprescindibles (ABI) y deseables (ABD)**

Ambos aprendizajes poseen un enfoque distinto en cuanto a la profundidad de contenidos por ello, en el Currículo (2016) educativo ecuatoriano se sustentan mediante el desarrollo y fortalecimiento de Destrezas con Criterio de Desempeño (DCD), mismas que, orientan los procesos que adopta el docente para enseñar y transmitir los diferentes conocimientos que se desglosan por BC como por objetivos del área. Dicho esto, los ABI

hacen mención a “[...] aprendizajes mínimos obligatorios para la formación escolar, ya que, si no se logran en los niveles en los que se promueven, son muy difíciles de alcanzar en momentos posteriores. (Ministerio de Educación, 2016, p. 16).

En cambio, los ABD son elementos y contenidos que se ajustan al subnivel educativo para de alguna manera ser reforzados de acuerdo a las posibilidades educativas y de los estudiantes. “[...] son aprendizajes que pueden lograrse o recuperarse con relativa facilidad en momentos posteriores” (Ministerio de Educación, 2016, p. 16). Concretados de igual manera por destrezas en cada bloque curricular se pretende brindarle cuidado porque son aprendizajes significativos que si no se retoman por alguna deficiencia dificultad que el aprendizaje de los estudiantes sea secuenciado, puesto que, la alteración origina vacíos que afectan el desarrollo académico, personal y social del educando.

#### **4.7.3.3. Indicadores de evaluación**

En todo proceso educativo es importante que se establezcan parámetros de calificación para conocer los aprendizajes alcanzados por los estudiantes; y en el mismo sentido, los conocimientos que se necesitan retroalimentar de acuerdo a las necesidades específicas que presenten los estudiantes que necesiten este refuerzo académico.

### **4.8. Competencias literarias y digitales que participan en el enfoque curricular**

#### **4.8.1. Leer y lectura: competencias literarias con el Videojuego de Rol**

Las formas de leer y acceder a las lecturas en el presente siglo XXI y los efectos causados por la pandemia de COVID-19 ha demostrado que la cultura digital y enseñar a los estudiantes a interpretar estos movimientos es tarea de los docentes; por ello, el videojuego en las aulas es un refulgente de la indagación y experticia para analizar este tipo de estructuras-jugables para ponerlas en relación con las obras literarias en la conformación de una estrategia innovadora que atienda la evidente cibercultura que se gesta a partir de los juegos no-serios o juegos enfocados para el ocio y entretenimiento. A continuación, se propone entender la definición de leer que enuncia la RAE:

1. tr. pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados. (RAE, 2014, definición 1)

Comprender un lenguaje específico de signos y los significados que en conjunto adquieren es la tarea del lector, pero en relación al formato del texto la comprensión alcanzará distintos niveles.

2. tr. comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica. (RAE, 2014, definición 2)

La primera definición se vincula con la segunda porque el acto de leer no se limita solo al texto y gráficas sino más bien, que valida el reconocimiento de elementos multimodales que coadyuvan a sintetizar el proceso para que se entienda la intencionalidad y propósito de cada elemento que constituye la narrativa. Así también, se recalca sobre la definición que propone la RAE respecto a la lectura:

3. f. interpretación del sentido de un texto. (RAE, 2014, definición 3)

En el sentido de leer un texto adaptado a una interfaz de videojuego de rol se entiende que, la lectura ayuda a producir los efectos en el lecto-jugador; los cuales, se clasifican de acuerdo al lenguaje que se emplee, la organización de la narrativa y la problematización de los hechos por medio del producto jugable y la interacción del usuario con el contenido. Como se había mencionado en líneas anteriores, los textos literarios que se estudian en las aulas de clase pueden ajustarse al formato de videojuego de rol y que se creen nuevos espacios para la construcción de sentido individual y/o colectivo.

#### **4.9.El libro juego y virtualidad narrativa: Competencias digitales con el Videojuego de Rol**

Con las aplicaciones que ofrece Internet las obras literarias ya no se quedan estáticas en el formato del papel, sino que, se mueve la narrativa a través de las posibilidades electrónicas y de transmedia Saavedra et al. (2017) manifiestan que, los nativos digitales desde pequeños disfrutan de las redes sociales, aplicaciones móviles y tendencias de aprendizaje que están disponibles en diversas plataformas educativas de la web. A la vez, Ramírez (2018) converge en esta línea de pensamiento y muestra una reflexión sobre el cambio estructural que ha desarrollado el libro digitalizado con gamificación. Por ello, el texto físico y su tratamiento se considera en la actualidad como una práctica tradicional y convencional.

“El juego es un texto, y el texto, un objeto virtual, cualquiera sea el soporte donde se manifieste. El texto necesita la acción de un lector para actualizar la virtualidad” (García, 2012, p. 17).

El lector es quien siente este cambio de soportes que sufren los textos, pues, no solo es una herramienta para adquirir conocimientos sino también instaura ambientes de ficción que facilitan interactuar con el texto multimodal. Las obras literarias cuando se adaptan a los videojuegos adquieren otra modalidad narrativa porque el lector genera un proceso no lineal y asimétrico, en donde, cada nodo va generando nuevos hipertextos multimedia. Con ello, deviene el aprendizaje de competencias digitales que se deslindan del uso de herramientas digitales.

El videojuego ofrece distintas maneras de jugar, interactuar, sobre todo, la dinámica de cada uno es diferente lo que motiva al jugador a descubrir los retos que se presentan para desplegar una narrativa ficcional. Por ello, los que utilizan en su cotidianidad este tipo de herramientas electrónicas desarrollan las siguientes características:

Los estudiantes pueden construir una realidad y ordenar una estructura a través de los videojuegos, a menudo sin un manual, y experimentando experiencias ficticias como si fueran reales, interiorizando los sistemas, las estrategias, y el riesgo. Y estos enfoques pueden ser transferidos y aplicados en otras partes de su vida. (Contreras, 2013, p. 382).

Construir experiencias mediante los videojuegos y la virtualidad que permiten acerca a los usuarios a desarrollar características y comportamientos diversos; entre ellos también destaca la interiorización de acciones que ocurren por la toma de decisiones y que sirven para ser aplicadas en contextos diferentes. De esta manera, se piensa que las habilidades de comprensión, entendimiento y desenvolvimiento del usuario en la herramienta posibilita que sus habilidades en la vida real puedan ser más críticas porque el jugador desarrolla un pensamiento autónomo mientras va jugando y abriendo niveles.

La “estabilidad individual y estabilidad grupal” (Hernández et al., 2017, p. 65) son atributos que describe también el comportamiento de los video-jugadores, pues, entre las comunidades y entornos para jugar los usuarios van determinando ciertos elementos y afinidades que los hace sentirse identificados. La estabilidad es una cualidad que denota seguridad, los jugadores se sienten bien en las plataformas de videojuego cuando interactúan solos o en mancomunidad, lo cual, ayuda a que desarrollen el pensamiento crítico sobre lo que están haciendo y lo que otros hacen en estas plataformas electrónicas de VJR.

El Currículo ecuatoriano (2016) y el perfil del estudiante de BGU propone aprendizajes basados en competencias digitales, pues, los recursos tecnológicos que

permiten integrar el juego en las aulas de clase y la enseñanza literaria se convierten en mecanismos que generan espacios interactivos; aprendizajes que representan transformaciones notables, Mendoza (2008) enuncia que, todo proceso de gamificación en el aula debe tener la guía adecuada por el docente, así, responder con los aspectos que propone el Currículo educativo (2016) en el desarrollo de competencias digitales desde la globalización de los medios y entornos virtuales.

La orientación metodológica que realice el docente debe ser pertinente para el aprendiz, las actividades y espacios para la lectura deben relacionarse y valorarse a partir de las experiencias personales con el programa de estudio, de esta manera, se incentiva la innovación pedagógica en cuanto a la formación lecto-literaria en Bachillerato. Con el pasar del tiempo la forma de acceder a los textos se va transformando, la interacción de los alumnos es mucho más participativa, ya no son entes pasivos de información. Vinculado a ello, el estudio de la literatura en las aulas de secundaria debe ser estimulante y motivador para que adquieran aprendizajes significativos; se requiere que el docente proponga nuevas alternativas, medios, soportes y herramientas que se permitan caracterizar los textos literarios para una mejor comprensión y adquisición de competencias que requieren los alumnos frente a la literatura.

#### **4.10. Reflexión final sobre el aporte de enseñanza y aprendizaje del Videojuego de Rol en Didáctica Literaria**

Los conceptos y definiciones que se han utilizado para contextualizar el objeto del presente estudio sirven para reforzar la importancia y trascendencia que posee las narrativas digitales con principios educativos para erigir conceptos, esquemas metodológicos que faciliten la enseñanza literaria en las aulas de secundaria. Las herramientas tecnológicas como nuevos espacios para la formación académica están transformando la manera en que se enseña y aprende.

Resulta conveniente mencionar sobre la inteligencia e inteligencias múltiples que Gardner (2005) bien las define como habilidades que son intrínsecas a las personas puesto que, somos seres plastificables y mientras se interactúa con diversos medios los conocimientos se van ampliando, la capacidad por resolver problemas es la característica principal de las inteligencias múltiples, es decir, en el ámbito educativo los docentes son el mediador de conocimientos y la adquisición que adquieran los estudiantes que los conduce a una resolución y puesta en práctica de situaciones cercanas.

El actuar educativo se relaciona con los procesos que se planifican y llevan a cabo para cambiar los paradigmas de enseñanza en los diferentes niveles y subniveles de educación. La didáctica es parte de la pedagogía porque mediante los aprendizajes teórico-prácticos los estudiantes pueden llegar a alcanzar diferentes conocimientos de acuerdo a, las actividades en clase que proponga el docente en una asignatura en particular, Fernández (2020) refiere que la didáctica está en constante evolución porque, cada día materiales, investigaciones y diferentes aportes educativos van apareciendo; por lo tanto, la didáctica como una ciencia educativa se encuentra relacionada con la innovación y el cambio progresivo.

El contagio de la literatura se define como la transmisión de un sentimiento estético verbal del profesor hacia los alumnos a través del acto de la comunicación literaria modélica, para despertar en ellos el entusiasmo que conduzca al disfrute de la literatura de manera directa y personal (Altamirano, 2012, p. 26).

La lectura de los textos que planifica el docente implica la mediación del docente para que pueda transmitir entusiasmo a partir de su disfrute personal hacia los estudiantes; de esta manera, el estudio de diferentes géneros de obras literarias tendrá diferentes matices en los medios y soportes para hacer llegar los textos a los estudiantes y que estos sean quienes se motiven por leer, entender y transmitir lo leído para luego poder compararlo con otros textos y opiniones que surjan en el aula de clase.

En definitiva, las emociones y los sentimientos son comportamientos que se logran integrar en la práctica docente difundiendo a los estudiantes el ánimo por la lectura; las palabras, frases y expresiones son referentes de determinados contextos que integran un proceso holístico en la búsqueda de competencias comunicativas y lectoras que los alumnos pueden adquirir a través de la decodificación de las obras literarias que el docente proponga para leer en el aula.

## **5. Metodología**

En el presente apartado metodológico se describen los métodos y técnicas que aportan al presente estudio en validez y confiabilidad por la naturaleza de los datos que fueron recopilados y posterior a ello analizados en función de los objetivos a cumplirse en el estudio. Para ello, la metodología está compuesta por los siguientes elementos; el enfoque de la investigación, según Garduño (2002) la investigación se caracteriza por dos direcciones metodológicas indispensables: lo cualitativo (que se fundamenta a partir de la apreciación y/o juicios valorativos sobre el objeto de estudio) y cuantitativo (se basa en lo medible, en el número). El segundo componente metodológico trata sobre el diseño metodológico, en donde se describen; las fases o procedimientos para la obtención y organización de los datos recopilados, el análisis, interpretación y presentación de la información recogida a lo largo del proceso investigativo.

### **5.1. Enfoque de la investigación**

El presente estudio se realizó por medio de la estructuración y planeación de técnicas asociadas al carácter cualitativo, los fines investigativos fueron flexibles en tanto a la identificación de fuentes bibliográficas que permitan acercar el estudio a un nivel descriptivo “y sus criterios de validez como una totalidad interactuante y coherente” (Schengkel y Pérez, 2019, p. 229). Considerando que la meta es cumplir con los objetivos inicialmente propuestos sobre la didáctica literaria en la enseñanza secundaria a la vez, el presente estudio se consolida como un proyecto factible que enfatiza en la innovación de las estrategias para estimular el gusto y disfrute de la lectura en las aulas del Bachillerato ecuatoriano por medio del uso de los videojuegos de rol como instauración de la literatura digitalizada. Por lo tanto, las etapas y recursos diseñados en la metodología son viables para interrelacionar los elementos con la intencionalidad de generar un aporte hacia la metodología educativa.

El diseño de la presente investigación educativa contribuye en el desarrollo de prácticas educativas determinadas a partir de la innovación; con la finalidad de atender una problemática centrada en la enseñanza y el aprendizaje de la literatura en las aulas de secundaria por medio de la presentación y “diseño de materiales educativos a partir de la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)” (Vázquez, 2008, p. 66). Por lo tanto, los fines del presente trabajo se basan en el diagnóstico de la

situación y el diseño de la propuesta para el fomento de nuevos y/o diferentes entornos virtuales para el estudio de la literatura en el Bachillerato General Unificado ecuatoriano.

## 5.2. Diseño metodológico

La investigación se caracterizó por ser cualitativa y descriptiva por lo tanto, se acudió a la búsqueda de investigaciones teóricas en diversas fuentes y formatos primarias: libros, artículos de revistas, proyectos, entre otros que sirvieron para recopilar antecedentes útiles para dar cumplimiento a cada objetivo específico; por la calidad de la información y el nivel de revisión de los mismos se desarrollaron en tres fases: recopilación de datos, organización de la información y sistematización de la misma. Para aclarar de mejor manera lo antes mencionado se describe a continuación cómo se cumplió cada objetivo en particular.

El primer objetivo se cumplió por medio del cotejo de información leído de los siguientes trabajos:

### 5.2.1. Corpus de lectura sobre la narrativa del cuento (tabla 3):

Autor	Texto	Año de publicación
Roland Barthes	<i>La muerte del autor</i>	1967
Roland Barthes	<i>Análisis estructural de los relatos</i>	1970
Roland Barthes	<i>La actividad estructuralista</i>	1973
Roland Barthes	<i>El placer del texto</i>	1977

**Tabla 3:** Estudios sobre crítica literaria

### 5.2.2. Corpus de lectura sobre narrativa transmedia y videojuegos (tabla 4):

Autor	Texto	Año de publicación
Domingo Sánchez Mesa Martínez	<i>Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital</i>	2007
Carlos Scolari	<i>Narrativas transmedia</i>	2013
Diego Villabrille Marta Martín	<i>Lo fugaz del instante jugable en los mundos virtuales: Espacialidad y temporalidad en SuperHOT y SuperHOT VR</i>	2020

**Tabla 4:** Estudios sobre transmedia y videojuegos

El corpus de lecturas referidos en la tabla 3 y 4 sirvieron para recopilar información independiente sobre la concepción de la narrativa del cuento con la del videojuego y, mediante el análisis comparativo que “es una herramienta de análisis, juega un papel fundamental en la formación de conceptos, enfocando similitudes sugestivas y contrastándolas entre casos” (Collier, 1992, p. 21) el cual, sirvió para relacionar cómo ambas narrativas se unen en la construcción de espacios de ficción digital por medio del videojuego<sup>2</sup>; la organización de los datos se estructura en tres categorías de relación: características del imaginario narratológico, distorsión de la narrativa y expansión del relato. Los resultados se presentan mediante tablas comparativas que evidencian las semejanzas y diferencias encontradas entre ambas narrativas (cuento y videojuego) como medio digital para el desarrollo de ficción en conjunto.

Por otra parte, el segundo objetivo se cumplió por medio del aporte sobre la formación literaria en secundaria de los siguientes trabajos (tabla 5):

<b>Autor</b>	<b>Texto</b>	<b>Año de publicación</b>
Teresa Colomer	<i>La enseñanza de la literatura como construcción de sentido</i>	2001
Carlos Lomas	<i>Enseñar Lengua y Literatura para aprender a comunicar (se).</i>	2006

**Tabla 5:** Corpus sobre la enseñanza literaria en secundaria

La información se construye a la vez en la enunciación del rol del docente frente a la enseñanza de la literatura en secundaria por medio de la gamificación que ofrece el Videojuego de Rol <sup>3</sup>y la pedagogía constructivista para que el docente desarrolle ciertas competencias durante la preparación y enseñanza de obras literarias adaptadas a VJR. Para mostrar los resultados y el respectivo análisis sistemático se creó una tabla que

---

<sup>3</sup> Las palabras videojuego de rol se representarán a lo largo de la investigación con las siglas VJR.

ejemplifica los siguientes elementos; la base del videojuego, la motivación, promover el aprendizaje, propuesta de problemas y situaciones. De igual manera, se determinó los aprendizajes que desarrollan y potencian los estudiantes y por ello se elaboró una tabla sistematizando las competencias literarias y digitales que obtienen los alumnos durante los procesos de recreación y escritura creativa de textos literarios. Los elementos que constituyeron la tabla son los siguientes; destreza del Currículo educativo del Ministerio de Educación del Ecuador (2016) y el contenido curricular que se trabaja para obtener las competencias descritas en líneas anteriores.

Luego que se determinó las posibilidades de aprendizaje literario por medio del VJR se llegó al cumplimiento del tercer objetivo; para tal efecto se escogió un cuento de la literatura ecuatoriana del siglo XX: *Los que se van (1930)* con la finalidad de adaptar la narrativa a la interfaz de *RPG Maker MV*<sup>4</sup>, la explicación del proceso efectuado para la adaptación se presenta por medio del método explicativo ilustrativo, el cual, consistió en exponer la decisión de la selección del texto, las decisiones para que la narrativa se ajuste al formato de VJR y las conclusiones sobre los ambientes, opciones e interacciones utilizadas para que la interacción del usuario sea significativa por medio del estudio literario.

Por otra parte, se adjunta la guía didáctica en donde “la exposición de contenidos, secuencialidad, adecuación para el trabajo pedagógico, combinación de texto e ilustraciones” (Varela, 2010, p. 99) contribuyen a la explicación sobre en el proceso de adaptación de cuentos a VJR específicamente en la interfaz de diseño *RPG Maker MV*. Para el desarrollo de la guía didáctica se tomaron orientaciones de Estévez y Sierra (2004) así también de Raposo (2006) para organizar y concordar los siguientes elementos que constarán en la guía didáctica:

- 1. Presentación de la actividad a tratar en la asignatura:** en este apartado se enuncia el texto de análisis mediante una visión general sobre los contenidos de la asignatura y los contenidos a abordar.
- 2. Objetivos de la adaptación de texto a videojuego de rol:** en este aspecto se describen el objetivo general y específicos sobre las metas que se esperan

---

<sup>4</sup> *RPG Maker MV* es una versión de las plataformas para la creación de VJR de 2D con personajes de características occidentales.

alcanzar con la adaptación de cuentos a videojuegos de rol, así mismo, se enuncia la visión general de los resultados que se espera.

**3. Actividades para adaptar cuentos en la herramienta *RPG Maker MV*:** en este momento se darán a conocer las acciones fundamentales mediante modelos resueltos, sugerencias para la realización, descripciones de la plataforma de videojuego de rol elegida y así mismo, el apoyo constante de ilustraciones para guiar los procesos de aprendizaje y posterior aplicación por parte del estudiante.

- a. Criterios para la selección del texto:** se refiere al corpus de cuentos de literatura ecuatoriana que se propone en la presente investigación porque responden la literatura del siglo XX que se estudia en los subniveles de bachillerato.
- b. Orientaciones sobre la estructura del guion literario y técnico:** en este punto se considerará el aporte investigativo de Borjas (2006) sobre el proceso que se debe seguir durante la sistematización del relato, en función de la construcción de los personajes, movimientos, decisiones, entre otras.
- c. Pautas sobre rúbricas para evaluar competencias lectoras y digitales:** en el presente apartado se propondrán indicadores de logro que sirvan para que el docente pueda evaluar los aprendizajes de los estudiantes al utilizar una herramienta digital en el estudio de cuentos. Para tal efecto, se consideran los parámetros guía que propone Carrasco (2007) en cuanto a una evaluación por medio de la elaboración de rúbricas analíticas y de comprensión
- d. Glosario:** en este apartado constarán los términos técnicos y su respectiva definición (palabras y/o frases que el usuario de la herramienta *RPG Maker* se encontrará a lo largo de la interacción con el software de creación de narrativas de videojuego de rol), y que el docente como estudiante que utilice la plataforma pueda entender las diversas funciones y alternativas para optimizar el rendimiento y adaptación del usuario con el recurso.

En definitiva, la metodología cualitativa permitió que el presente estudio concrete los objetivos específicos y así, llegar al objetivo general esperado. La necesidad de

proponer el VJR como elemento de enseñanza de la literatura surge como un reto frente a las necesidades socio-culturales que se anexan en el área educativa a lo largo del tiempo, sobre todo, los Games Studies están desentrañando posibilidades innovadoras para el tratamiento de contenidos curriculares en las aulas de clase con un sentido constructivista, lúdico e intuitivo para los estudiantes que son parte del mundo globalizado de las tecnologías.

## **6. Resultados**

A continuación, se da cuenta de los hallazgos obtenidos en función de los objetivos específicos que se han formulado desde el inicio de la investigación y de esta manera, alcanzar el general. Los resultados se enuncian a partir de dos instancias: primero, la relación del cuento con el VJR con el objetivo de encontrar puntos en común y divergencias entre ambas narrativas, haciendo un análisis que permita comparar la estructura que poseen. La segunda instancia da cuenta de las posibilidades de enseñanza-aprendizaje literario con el VJR, indagando en los roles que enfrenta el docente para generar una cultura de lectores comprometidos y así mismo, se determina las competencias literarias y digitales que adquieren los estudiantes de BGU a través del VJR como estrategia metodológica en el marco del Currículo educativo (2016) del Ecuador. En tercer lugar, se demuestra la adaptación de tres cuentos ecuatorianos del siglo XX y el último punto trata sobre el aporte de la guía didáctica para estos procesos de adaptación literaria y estudio literario en las aulas de Bachillerato, cabe mencionar que la guía completa se adjunta en el apartado de los anexos.

### **6.1. Relaciones entre las estructuras narrativas del cuento literario con el Videojuego de Rol (VJR)**

#### **6.1.1. Características del imaginario narratológico**

Una narrativa permite construir hechos, episodios o situaciones por medio de lo irreal, ficticio y fantasmagórico. Por ende, estas “herramientas de construcción y creación de realidades” (Martínez, 2018, p. 350) juegan con recursos literarios que se desarrollan en un espacio y tiempo específico. En este caso el cuento y el videojuego tienen en común que cuentan una historia por medio de acciones, signos, figuras e imágenes, etc., que permiten describir con precisión la idea a transmitir al lector.

Ambas narrativas se intentan explicar como un proceso híbrido, por ello, se consideraron tres unidades de análisis que explican los puntos en común y divergentes encontrados a partir de la propuesta narratológica del cuento y el carácter lúdico de la narrativa que expone el Videojuego de Rol, como aclara Jesper Juul (2009) este tratamiento devela las similitudes o contrariedades de ambos géneros como uno mismo.

La intención comunicativa del cuento y el VJR dependen de la estructura narrativa. Ambos géneros, como expresan Gianni et al. (2009) constituyen un universo imaginario que se superpone a la realidad. En este sentido, la ficción es parte representativa de las

acciones que transitan en la narrativa. En el cuento, el rol del lector es intercambiar información por medio de la decodificación de elementos, códigos y signos que al mismo tiempo: “no puede ser destruido, tan sólo es posible burlarlo” (Barthes, 1967, p. 2). De esta manera, la intención comunicativa del relato es que el receptor pueda sentir inmersión en los hechos y su interés se incrementará.

Los VJR comparten la intencionalidad comunicativa con el cuento porque el lector-jugador adquiere conciencia de los hechos que se presentan en el mundo virtual; como “medio de comunicación, y los nuevos medios y formas de arte y ficción digitales” (Sánchez y Martínez, 2017, p. 17). Los VJR deslindan una historia narrativa activa y la mediación que hace entre fantasía y realidad permite que los sujetos construyan a su paso una apropiación. Lo que ambas narrativas (el cuento y VJR) tienen en común es que dependen del espacio-tiempo para que la narrativa se origine; la diferencia entre los géneros es que el cuento por su parte presenta los enunciados y el lector es quien debe imaginarlos, por el contrario, el VJR refleja: “una representación bidimensional en pantalla, a un espacio inmersivo tridimensional, requiere de una nueva versión del videojuego que modifica y resignifica la construcción de la temporalidad y la espacialidad” (Villabrille y Martín, 2020, p. 223).

Los espacios narrativos ameritan de procesos atentos para abstraer y “desentrañar la historia” (Barthes, 1970, p. 15) el hilo narrativo del cuento y el VJR requieren ir abriendo desenlaces, superar niveles, desarrollar actitudes y comportamientos por el desencadenamiento de los relatos; lo que tienen en común es que revelan formas o prácticas determinadas por la cultura, en este sentido, se analiza la cibercultura que fomenta el VJR porque potencia la ciber-textualidad, el arte y la producción de mundos de ficción que se desarrollan en base a personajes (principales y secundarios), escenarios, ambientes y recursos en algunos casos sobrenaturales. Lo interesante del desarrollo de la narrativa de ambos géneros es que se requiere de un lector y jugador “activo que avance en el espacio” (Villabrille y Martín, 2020, p. 227).

El espacio en la narrativa “es una de las coordenadas estructurantes de toda historia narrada” (Servén, 2014, p. 91) [...] “el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias” (Barthes, 1970, p. 9). En este sentido, la historia del cuento y del VJR se vinculan a través de tres elementos que configuran el camino del desarrollo de los textos;

- A. El diseño espacial de ambas narrativas proporciona una inmersión que parte de elementos conocidos que se transforman continuamente.
- B. La participación del receptor define si la historia avanza o se retarda.
- C. Ambos géneros poseen doble estructura narrativa lo que se descubre navegando en el espacio textual y virtual.

Ahora bien, “la función del relato no es la de representar sino el montar un espectáculo [...] de las acciones que la componen sino en la lógica que en ellas se expone, se arriesga y se cumple” (Barthes, 1970, p. 43). Pues, la característica de los cuentos es mimético y expone acontecimientos reales o ficticios con tonos verosímiles que desencadenan un andamiaje de secuencias entre trama-espacio-tiempo. Por el contrario, la función de los VJR es representar la espacialidad del “arte verbal” (Sánchez y Martínez, 2017, p. 20) por medio de recursos visuales y sonoros, pero la similitud entre la narrativa del cuento y del VJR es el argumento coherente, ordenado y la exposición de estos eventos se reúne en una serie de encuentros y episodios que desencadenan hechos correlativos.

Finalmente, el espacio narratológico y ludológico (del cuento y Videojuego de Rol) se convierte en el instrumento generador de comunicación que “Como fuerza primaria, espontánea, pragmática” (Barthes, 1977, p. 55) vinculan múltiples recursos literarios y transmedia para narrar historias que en manos de los receptores dan paso a una reescritura, mezcla de otros signos gráficos que configuran nuevas realidades; aunque, los VJR se diferencian del cuento tradicional porque forman parte de un contexto transmedia que relata con elementos multimedia más ricos y que la experiencia del lector-jugador se convierte en mundos virtuales ficticios que contextualizan situaciones contemporáneas e inverosímiles.

### **6.1.2. Concreción de puntos en común y divergentes del imaginario narratológico**

#### **6.1.2.1. Puntos en común**

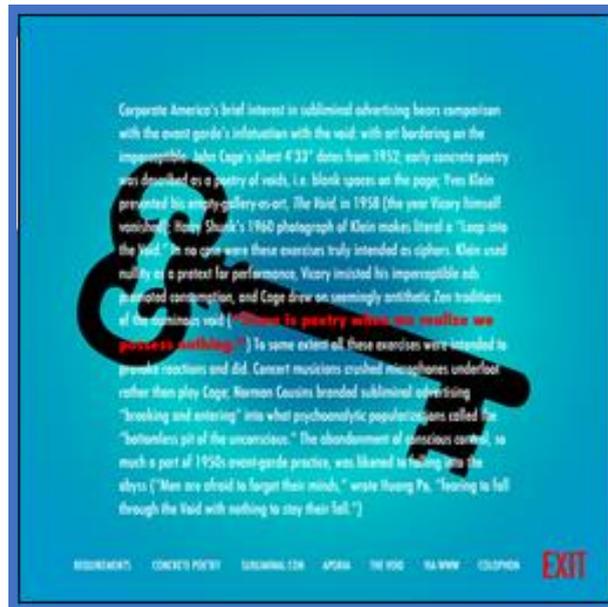
- a.) El futuro de los géneros narrativos literarios se está moviendo hacia lo interactivo; esto radica porque se rompe la idea de que la literatura únicamente se lee en un libro. Con la digitalización de la literatura en el videojuego el texto se nutre de elementos interactivos que ofrece el medio informático, en internet existen propuestas de libre acceso sobre las posibilidades literarias en lo digital, a continuación, algunos ejemplos importantes:

- ✓ **En poesía** se ha creado un sistema para que el lector pueda tener control sobre el texto, es decir, él es quien arma, mueve, conecta las palabras para crear un poema. Con ello la experiencia, la interactividad y el disfrute del lector trasgrede la lectura convencional del texto y se desencadena un tipo de poesía visual a la vez. Enlace de acceso: <https://www.vispo.com/animisms/SeattleDrift.html>



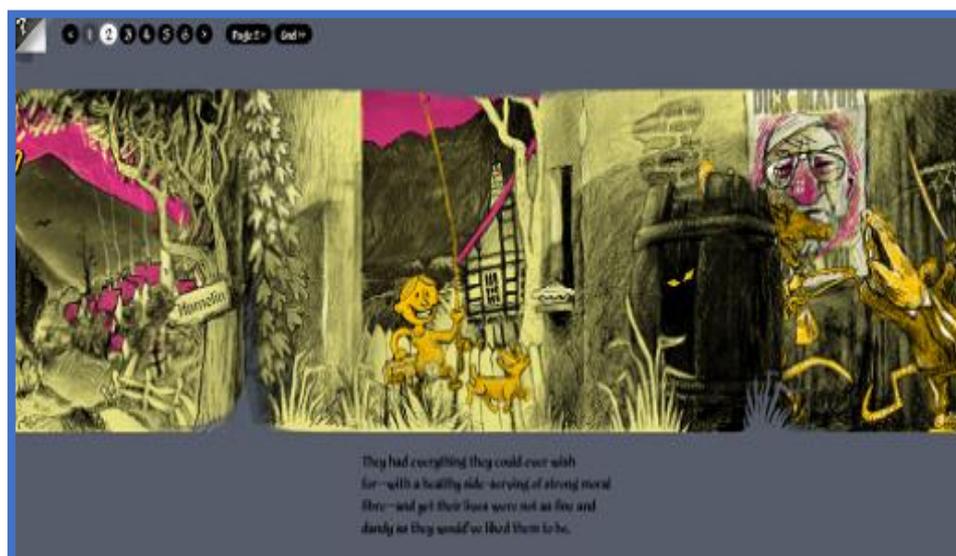
**Figura 1:** Seattle Drift por Jim Andrews, 1997

- ✓ **Experiencias cinemáticas**, William Poundstone crea un proyecto denominado *Pozo sin fondo* (2005) en donde se adjunta una palabra con un ícono con un sonido de fondo, de esta manera se van narrando eventos parecidos al de una película textual que permite que el usuario preste mucha atención para que relacione todos los elementos visuales y sonoros. Enlace de acceso: [https://collection.eliterature.org/1/works/poundstone\\_project\\_for\\_tachistoscope\\_bottomless\\_pit.html](https://collection.eliterature.org/1/works/poundstone_project_for_tachistoscope_bottomless_pit.html)



**Figura 2:** Pozo sin fondo de William Poundstone, 2005

- ✓ **Cómics interactivos**, Stevan Zivadinovic en 2012 crea una historieta titulada *Hobo lobo*. Lo interesante de la plataforma es que el lector puede navegar a través del menú de opciones; seleccionar, avanzar, regresar sobre la narración e incluso puede ver las ilustraciones con un efecto en dos dimensiones que vuelven la experiencia lectora mucho más cercana gracias al efecto de paralaje tridimensional que se ha utilizado para la configuración de este producto literario. Enlace de acceso: <http://hobolobo.net/>



**Figura 3:** *Hobo lobo* de Stevan Zivadinovic, 2012

b.) La narrativa del cuento y VJ funcionan como elementos para intercambiar información: decodificar, identificar y relacionar son comportamientos inherentes en estos procesos ludo-narratológicos. Cuando el texto se convierte en un tipo de literatura digital, el mundo ficcional incluye otros lenguajes en sincronía que se deben interpretar y relacionar para encontrar sentido en la posición de lector digital; Ramada (2017) menciona que los dispositivos y las plataformas de videojuego utilizan distintas capas de significado que se presentan como un fenómeno comunicativo: música, sonidos, imágenes, colores, transiciones, animaciones, opciones, etc.

Ejemplos de adaptaciones literarias a videojuego:

- ✓ *La abadía del crimen* (Menéndez y Delcán, 1987) basado en la obra *En nombre de la rosa* del autor Umberto Eco (1980). Enlace de acceso:

<https://www.vidaextra.com/analisis/abadia-crimen-obra-maestra-videojuego-espanol>



**Figura 4:** La abadía del crimen, videojuego

- ✓ *Dante's Inferno* es un videojuego basado en la obra literaria de Dante Alighieri, *La divina comedia* (1960).



**Figura 5:** Adaptación de la obra *La divina comedia* (1960)

- c.) El argumento que se desarrolla debe ser coherente, ordenado y la exposición de los eventos acude a la no linealidad para distinguir las participaciones y el tiempo en el determinado espacio que expone la narrativa. Cuando una obra literaria se digitaliza supone una transposición de soportes y el espacio para contar historias se presta a la ruptura de la linealidad lo que supone la demanda de nuevas capacidades de interpretación de literatura multimodal.
- d.) Es indispensable en ambos géneros la existencia o posición de narrador o narradores, si bien es cierto en el videojuego se debe distinguir entre el avatar u objetos que brindan información de apoyo más no son el narrador de la historia, esto supone un reto competente ante la literatura como cultura digital multimedia y no lineal.

#### **6.1.2.2.Puntos divergentes**

- a.) No todas las plataformas de creación de videojuegos sirven para narrar historias, algunas están bajo el precepto del entretenimiento y el ocio. Plataformas como GDevelop, Stencyl y Gamefroot ayudan a crear videojuegos educativos, sin embargo,

el objetivo es crear episodios basados en retos y aventuras relacionadas a un tema de clase que se interpretan mediante gráficos, señales, formas, colores, personajes entre otros y que admite mínimas cantidades de texto. Por el contrario, Ren'Py y Scratch son dos herramientas para crear adaptaciones literarias basadas en videojuegos y no requieren tener conocimientos en programación lo que facilita la creación de literatura digital.

- b.) Los videojuegos desarrollan el ambiente virtual, es decir, ya se diseñan los escenarios, se construye el perfil del personaje, los diálogos lo que no modifica la esencia del texto principal, en cambio, los acontecimientos que se narran en el cuento deben imaginarse. De todas formas, los lenguajes multimodales del videojuego expanden la experiencia y la asociación de eventos ficticios.
- c.) Los personajes en el VJR se organizan en función de niveles o fases que se deben cumplir, y así mismo desaparecen, en cambio el cuento expone pocos personajes y desaparecen solo en el clímax del relato porque de lo contrario la narración perdería sistematización.
- d.) En el recorrido de la historia en el VJR se puede cambiar de personajes y roles. De esta manera, el lector gana experiencias significativas por medio del descubrimiento de la historia porque su participación es relevante.

### **6.1.2. Distorsión de la estructura narrativa**

El VJR propone una estructura no lineal, los caminos son abiertos y la decisión es responsabilidad del jugador, “el carácter performativo del videojuego, que sitúa al jugador en un paradigma de interpretación activa e intervención en el mundo del juego” (Villabrille y Martín, 2020, p. 229). Al igual que el cuento suponen una manera de experimentar diferentes contextos que se exponen en la narrativa, así mismo, competencias de lectura y escritura como la aplicación y estimulación de habilidades. La narrativa se puede entender desde la “ruptura” (Barthes, 1967, p. 1) porque el despliegue narrativo distorsiona la secuencia estructural del cuento (introducción, nudo y desenlace) y el VJR ya se ha pensado en su naturaleza esta característica de la no linealidad “como parte esencial del sistema de reglas y mecánicas que permite el desarrollo del medio videolúdico” (Villabrille y Martín, 2020, p. 223).

La funcionalidad del relato de ambos géneros (cuento y VJR) depende del significado, por ende, todas las partes determinan su sentido. Todo en diverso grado, significa algo en él” (Barthes, 1970, p. 16), la diferencia del VJR con el cuento es que los

ambientes virtuales y gráficos brindan una mayor experiencia del paso de un acontecimiento a otro en donde, el concepto de mundo transmedia nos devuelve hacia el enfoque de la teoría de mundos narrativos que tanto en el cuento y en el VJR: “expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas” (Scolari, 2013, p. 24) para producir que la relación entre hipervínculo e hipertextos generen nuevas y variadas experiencias cibernéticas.

El objetivo de la concepción estructuralista sobre el texto literario se enmarca en aquel sistema de signos lógicos que proveen de significado para relacionarse entre sí. De esta manera, el objeto literario se construye y deconstruye sin perder las funciones que establece Barthes (1973) sobre la finalidad del texto:

- a. Narración
- b. Acción
- c. Funciones

Si bien estos elementos constitutivos del texto se deben mantener en la estructura de la narración su articulación no necesariamente respeta el orden, es decir, tales elementos “son unidades dotadas de autonomía, si bien llegan a asociarse en conjuntos más amplios” (Barthes, 1973, p. 18). Se piensa que “el futuro literario de las formas interactivas de textualidad digital pasará, por el abandono del modelo narrativo de la novela y la profundización en el potencial multimedia y en la autonomía de las lexías o fragmentos de que se componen estas ficciones” (Sánchez y Martínez, 2017, p. 16) lo que sí, el concepto de narrativa no desaparece más bien se complementa con nuevos abordajes digitales que sugieren nuevas secuencias para los textos y la construcción de ficción desde lo causal: juegos de aventura o detectivescos.

En síntesis, la experiencia narrativa de los relatos (cuento y Videojuego de Rol) se caracterizan por integrar sentimientos individuales, exploración de entornos con hilos narrativos que exponen historias particulares y que luego al unirse constituyen una historia integral. La forma del relato del cuento es el de “distender sus signos a lo largo de la historia y el de integrar estas distorsiones expansiones imprevisibles” (Barthes, 1970, p. 38) que al representarse en el mundo del juego “impulsa y genera su propia vivencia narrativa” (Villabrille y Martín, 2020, p. 224). Por lo tanto, el vínculo entre la narrativa del cuento y el VJR comparten la presentación lógica de los hechos y a la vez,

acuden a la representación de los mismos tomando en cuenta tiempos cronológicos diversos en la narración.

#### **6.1.2.1. Concreción de puntos en común y divergentes sobre la distorsión de la estructura narrativa entre el cuento y el VJR**

##### **6.1.1.2. Puntos en común**

- a.) Ambos géneros narrativos poseen una secuencia y tratamiento cuidadoso en la presentación de los personajes, la elección de los ambientes y paisajes como también el rol que cumple cada uno. En el cuento los atributos y características de los personajes se describe y el lector lo imagina, lo mismo pasa con los escenarios, el conflicto y el transcurrir de la narración. Por el contrario, en el VJR todo este tratamiento se configura en un espacio virtual y el lector y jugador interpreta ese código de la literatura digitalizada.
- b.) El cuento como el VJR pueden escribirse tomando en cuenta que existe una estructura predefinida: introducción, nudo y desenlace, pero, la presentación cronológica de estos momentos puede alterarse porque no es fija, lo que sí, la narrativa puede dejar finales para que el lecto-jugador los pueda intuir.
- c.) Cualquier mundo de ficción del cuento puede ser representado en el VJR como parte de otros medios narrativos que la crítica literaria ha acercado los estudios sobre la deconstrucción de los textos y el proceso de reescritura.
- d.) El tiempo y el espacio son elementos decisivos para que la narrativa de ambos géneros pueda desplegarse una historia integral de todas las partes.

#### **6.1.3. Expansión del relato**

Los medios, soportes y canales para difundir los cuentos han ido transformando las formas de lectura y escritura, el modelo tradicional continúa trasladándose a entornos que facilitan la “propia identidad” (Barthes, 1967, p. 1) por tanto, el lector adquiere nuevas nociones sobre la función del texto cuando se habla sobre la narrativa de los VJR “es preciso considerar que es un sistema literario” (Sánchez y Martínez, 2017, p. 15) innovador por trasladar la lectura hacia las prácticas electrónicas y la jugabilidad. Elementos eficaces que dotan a la narrativa de funcionalidad: Barthes (1970) enuncia dos tipos, la primera asociada a todas las partes del discurso narrativo y que toma en cuenta las acciones de los personajes para construir ficción, el desenvolvimiento de las escenas; los diálogos y monólogos que participan en el relato. La segunda tiene que ver con el

tratamiento psicológico del relato y/o historia donde se reflejan conductas, sentimientos, intenciones, motivaciones (que más se involucran en el mundo de los VJR por estar asociado a niveles y el establecimiento de recompensas) y la personalidad de los diferentes personajes que son partícipes de la narración.

El desenvolvimiento de una narrativa requiere que el receptor intervenga en la interpretación de los códigos y signos que se superponen, lo interesante de las narrativas en los VJR es que la interacción es independiente; el lecto-jugador podrá tomar decisiones, seleccionar alternativas, reconocer características de los ambientes que se exponen en los mapas y se condicionan para el desarrollo de una trama que ocupa en su gran medida poco texto. En cambio, el cuento tradicional involucra todo el desarrollo de la trama mediante descripciones precisas y puntuales para que el lector las interprete mentalmente.

Sánchez y Martínez (2017) reconocen que el universo virtual de los VJR se diferencia del cuento porque permite interactuar con reglas mientras de la mano se va configurando el entorno y la ficción. En esta proporción el escenario virtual facilita integrar conductas y comportamientos de los personajes que intervienen en el relato. “La complejidad, aparentemente incontrolable de las unidades de un nivel; es ella la que permite orientar la comprensión de elementos discontinuos, continuos y heterogéneos” (Barthes, 1970, p. 41). Por lo tanto, la narrativa del cuento no se piensa desde la neutralidad, el uso recursivo de ambientes y posibilidades interactivas dotan al lector de habilidades para abrir nuevos sentidos. Esto significa que el cuento y los contextos que representa el arte verbal están puestos en escena para imaginarlos mientras que el VJR ya lo determina y establece lo que sí resulta interesante es cómo se acomodan los elementos en los mapas de juego para producir mediante elementos multimedia las mismas reacciones de un texto leído de la forma tradicional o en línea sin ningún tipo de adaptación.

Los VJR se interpretan como espacios narrativos en donde se cuentan historias y se anexan experiencias con el ambiente virtual, pero a la vez, estos “sistemas abstractos de contenido a partir de los cuales un repertorio de historias de ficción y personajes puede ser actualizado o derivado hacia una variedad de formas mediáticas” (Scolari, 2013, p. 26). El mundo transmedia de los videojuegos ofrece que el lector cambie su posición y rol frente a la lectura porque las posibilidades del universo narrativo son infinitas. El cuento y el videojuego se vinculan en el tratamiento de historias, en donde, interviene la

construcción de perfiles y tramas sin ser controlados para buscar una relación entre las acciones y decodificaciones que realice el receptor al respecto. Villabrille y Martín (2020) confirman que el VJR es un espacio alto en jugabilidad y ficción, en donde, el tiempo y el espacio se encuentran interrelacionados para generar un mundo virtual ludoficcional.

Una narración se puede pensar como un goce que adquiere el lector: [...] “que las cartas no estén echadas sino que haya juego todavía” (Barthes, 1977, p. 12). A partir de ello, las reflexiones sobre un mismo texto pueden expandirse. “Sobre la escena del texto no hay rampa” (Barthes, 1977, p. 28) el relato narrativo traza nuevas fronteras donde el lector puede pasar de pasivo a un ente activo desarrollando cada vez nuevos imaginarios y apropiación de sentido cultural al texto. El texto literario tiene características inherentes, entre ellas está que su sentido no es fijo, la valoración del texto tampoco porque la historia se mueve constantemente, por lo tanto, los sistemas de representación de un cuento también. Como expresan Sánchez y Martínez (2017) los géneros narrativos adquieren diversas variables al momento de establecer diferentes espacios y categorías secuenciales lo cual, provoca que se constituya un entorno ficcional que contribuye a la relación entre VJR y literatura, por esta razón puede existir una transferencia de una narrativa tradicional a una transmedia e intuitiva.

Para concluir, la estructura narratológica del cuento se puede vincular a la del VJR desde la adaptación ya sea de toda la obra o de algunos personajes o escenarios que se quieran retratar, lo importante es que, las modalidades de lectura y participación del receptor serán distintas y esto es lo que la crítica literaria del estructuralismo ha defendido; pues, los mundos posibles para contar historias también se basan en la transmedia y es lo que se está justificando para el aprendizaje de la literatura vinculando la ludo-narratología para marcar las innovadoras fronteras de estudiar, contar y crear historias narrativas; en el paradigma de abordar nuevos conceptos y categorías narrativas es el surgimiento del cibertexto, lo digital y la interactividad como forma de expandir relatos con experiencias significativas. Por lo tanto, la ficción entre el relato del cuento y VJ se pueden vincular para efectuar narrativas transmedia que potencian las habilidades, destrezas literarias y digitales.

### **6.1.3.1. Concreción de puntos en común y divergentes respecto a la expansión del relato y el VJR**

#### **6.1.3.1.1. Puntos en común**

- a.) Tanto la imaginación que ofrece el cuento y la representación de espacios y eventos del VJR; el receptor desarrolla el papel protagónico en el acceso y descifrado de la información para crear estructuras personales y conectar con nexos nuevos.
- b.) El relato y trama se pueden encontrar y adaptar en cualquier soporte de lectura y/o jugabilidad y así mismo, la difusión del texto es posible.
- c.) La apropiación y el sentido que se otorga a ambas narrativas es un proceso individual que luego se pueden construir en la colectividad compartiendo experiencias que provengan de los subgéneros narrativos.

#### **6.1.3.1.2. Puntos divergentes**

- a.) Es lúdico que los escenarios sean virtuales y el lecto-jugador pueda experimentarlos colaborativamente.
- b.) El VJR ofrece más elementos ficticios (personajes que se trasladan de un ambiente hacia otro, animaciones que generan mayor énfasis en sucesos de alegría, batalla, suspenso, miedo y duda) que se complementan con recursos visuales y/o sonoros lo cual, facilita que cualquier receptor los pueda comprender.
- c.) La crítica literaria ha pensado que las interfaces de videojuegos son las nuevas formas de crear narraciones que operen en dirección de la cibercultura y la globalización como entes operativos. Además, se catalogan como representaciones que nacen del hiper e hipotexto; que relacionan varios géneros literarios entre sí para generar un conocimiento amplio sobre obras literarias que al revisarlas se enfrentan al espacio-tiempo y la socio-cultura para representarse en el videojuego como parte de la evolución digital y de ficción virtual que está tomando mayor relevancia.

## **6.2. Enseñanza-aprendizaje literario con el VJR**

### **6.2.1. El rol del docente**

La enseñanza de la literatura es un proceso cuidadoso y reflexivo que se utiliza en los diferentes subniveles de educación, además, la metodología que emplean los docentes supone un conocimiento sobre técnicas adecuadas para el estudio literario. Es por ello que, en el presente apartado se han recopilado fundamentos teóricos de Teresa Colomer (2001) y Carlos Lomas (2006) quienes comparten la idea de formar estudiantes de secundaria con competencias literarias prestando atención a la construcción cultural que

atraviesan los actores educativos. Con el criterio expuesto se realizó el análisis de los datos por medio de la comparación entre los aportes literarios, de tal modo que, las categorías a analizar se dividen en dos; la primera refiere sobre el rol del docente en el proceso de enseñanza literaria con los VJR como herramienta educativa. La segunda categoría reúne los aprendizajes de los estudiantes que se consolidan en función del desarrollo y adquisición de competencias literarias y digitales.

Con la evolución, los procesos conjuntos y actividades que permite la globalización tecnológica en todos los ámbitos de la vida socio-cultural; en la educación, es evidente que las herramientas tecnológicas del juego y videojuego llegan a otorgar nuevas posibilidades de enseñanza y aprendizaje en las aulas de clase. De este modo, se considera el videojuego de rol para la instrucción literaria en el subnivel de bachillerato y se enuncian los resultados correspondientes al rol del educando y educador en el proceso de enseñanzas y aprendizajes significativos. Ahora bien, la gamificación, la interacción, la virtualidad del VJR se define por los primeros precursores como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (Zichermann y Cunningham, 2011, p. 11)

La búsqueda de estrategias y métodos pedagógicos convergen en la didáctica literaria de bachillerato; el Currículo educativo ecuatoriano (2016), que es la máxima expresión de la enseñanza plantea el uso y aplicación del constructivismo como corriente pedagógica de los principales referentes Jean Piaget (1978) y Lev Vygotski (1987). El carácter de la gamificación del VJR se relaciona con el constructivismo por dos elementos importantes: lo lúdico y los nuevos escenarios para crear conocimientos en este caso para el tratamiento literario en las aulas de secundaria.

Se entiende que la gamificación como estrategia didáctica para el estudio de la literatura proporciona al educador ciertas actitudes y aptitudes para mediar los procesos de enseñanza en los alumnos, por ello, la teoría constructivista que plantea el Currículo educativo (2016) se vincula por una parte en el desarrollo de objetivos generales del área de Lengua y Literatura; respecto al estudio literario se pretende buscar procedimientos ludo-pedagógicos para que los estudiantes se interesen por las lecturas y la participación activa hacia el texto y temática que se aborde en clase.

#### **a.) La base del videojuego**

- El ambiente virtual y ficcionario de las plataformas para la creación de VJR estimula que el docente dicte los procedimientos, reglas a seguir; antes, durante y después de la interacción del estudiante con el contenido literario adaptado a VJR. Esto se vincula con la propuesta de Colomer (2001) sobre las posibilidades para que el docente constructivista proponga distintas formas de abordar los textos literarios.
- Planificar la adaptación de los textos narrativos a VJR supone el desarrollo de deducciones, la capacidad de distinguir los escenarios, personajes que participan y los roles que cada uno desempeña. Esto coadyuva a que la deducción de espacios virtuales se represente a partir de un texto literario y el docente es quien adquiere habilidades que quizá no tenía.
- Los contenidos que se abordan en el bloque de Literatura del Currículo educativo ecuatoriano (2016) estipulan el manejo de las herramientas tecnológicas, por ello, el estudio literario y la construcción de ambientes ficcionarios hacen que el docente indague sobre herramientas de videojuego por ser una necesidad dependiente de la cultura, el consumo cotidiano de los estudiantes que cursan los niveles de secundaria y son llamados en la actualidad como nativos digitales.
- El punto de vista de Lomas (2006) sobre el papel del docente en utilizar variedad de métodos pedagógicos que se ajusten a las expectativas de los estudiantes, aprueba que la ficción de los medios virtuales del VJR facilita: “otras fracciones” (Lomas, 2006, p. 24) y el docente genere material lúdico para el estudio de las obras seleccionadas en cada subnivel.
- Cuando el docente de literatura enuncia al VJR como un recurso para leer textos literarios adaptados genera espacios para nuevos materiales inclusivos, los cuales, pueden explicar el objetivo pedagógico y las actividades por medio de guías, folletos, recursos multimedia, entre otras herramientas que le sirvan al estudiante para cumplir con los objetivos e indicadores de logro esperados.

#### **b.) Motivación**

- Para que el estudio literario a partir de la adaptación de textos a VJR no pierda su esencia, el docente aprovecha el material narrativo y las características de los entornos virtuales y de ficción para que al “momento de ser leídas, miradas, jugadas y disfrutadas” (Manresa y Ramada, 2020, p. 5); el docente pueda valerse del medio virtual para motivar en cuanto al acceso y el disfrute del texto literario considerando el bagaje socio-cultural que se presenta en el contexto educativo.

- Los docentes son el ejemplo para sus estudiantes por ello, el educando aprende sobre el ambiente virtual de los VJR; indagan y proponen a la vez otras alternativas para estimular el hábito lector como los espacios lúdicos en los salones de clase.
- El docente reconoce que la motivación en clase también influye de las prácticas cotidianas de los alumnos, así es como, la recursividad de los VJR se puede considerar para actualizar los contenidos curriculares significativos.

**c.) Promover el aprendizaje**

- El rol del docente para promover los aprendizajes literarios por medio del VJR se relaciona con la estructuración, relación y presentación de las actividades teniendo en cuenta que; los estudiantes deben acercarse a los textos literarios desde la mirada cultural pues, el mundo del videojuego atiende las sociedades actuales para enseñar literatura que rompa con la linealidad y se apueste por una enseñanza lúdica e interactiva.
- El potencial pedagógico de los VJR se deriva por la implicación del usuario, el docente se encuentra en el deber de acoplar las temáticas del Currículo educativo (2016) para trasladar los conocimientos hacia la herramienta de VJR y que el acceso a las obras literarias se innove en la lectura y participación del lector.

**d.) Propuesta de problemas y situaciones**

- La dinámica de los espacios digitales y virtuales facilita que el docente sea quien proponga al estudiante diversos retos que vayan en consonancia con la intención del estudio del texto literario. En este sentido, las plataformas de creación de VJR incorporan recompensas, retos, alternativas entre otras interacciones que ayudan a la exposición de la narrativa de la obra literaria; por ello, el docente se encuentra en la tarea de presentar ambientes virtuales que impliquen el desarrollo y aplicación de estrategias cognitivas y metacognitivas por parte de los estudiantes.
- Capacidad de representar eventos y situaciones de las narraciones literarias a VJR.
- Descubren formas creativas de fomentar la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje literario.

Promover la lectura y enseñar a leer son los dos ejes sobre los que discurre la innovación en la enseñanza de la literatura (Colomer, 2001, p. 17). La enseñanza de la literatura en las aulas supone nuevos retos y roles para el docente, pues, la era digital

convierte los espacios lineales y/o tradicionales de la enseñanza en otros dinámicos e interactivos, en donde, la participación activa del estudiante es relevante y el docente llega a ser un mediador de los contenidos por medio de la propuesta de actividades con recursos que persigan un objetivo pedagógico; el VJR integra variados elementos virtuales y de ficción que apoyan al docente para motivar el disfrute hacia la lectura y estimular aprendizajes para los estudiantes.

El docente se vale de las destrezas, competencias literarias y digitales que deben alcanzar los alumnos y el VJR al ser utilizada en el aula favorece que el estudiante asuma retos similares a los que se enfrenta en la cotidianidad; la diferencia dista en el contenido narrativo que se presenta, si bien es cierto, los VJR no serios son utilizados para divertirse fuera del ambiente de clase en cambio los VJR serios, aquellos juegos que se emplean en clase para dictar algún contenido curricular son los que proporcionan aprendizajes significativos que van a la par de la cultura digital que consumen docentes como alumnos.

Los estudios sobre la realidad virtual, videojuegos, ficción digital, gamificación en el aula los siguientes autores: Murray (1999), Moreno (2002) y Ramada (2017) identifican que los dispositivos informáticos sirven para crear nuevas posibilidades para crear contenidos curriculares obligatorios, por ello, se considera a los VJR como un recurso de la informática en donde, el hardware y el software permiten que docentes y estudiantes puedan compartir actividades electrónicas mientras leen y analizan una obra literaria en el espacio ficcional.

### **6.3. Competencias literarias y digitales que adquieren los discentes en el marco del Currículo Nacional ecuatoriano (2016)**

El VJR es una herramienta virtual que simula variadas experiencias, la narrativa de la literatura permite que se generen estos espacios virtuales y de ficción para que los estudiantes naveguen, exploren y puedan tomar sus propias decisiones en la representación del libro-juego. “El tipo de experiencias lectoras que emergen de ella dialogan con la idea de competencia literaria desarrollada por la didáctica contemporánea” (Ramada, 2017, p. 11); a su vez, el uso de la gamificación del VJR en el aula reúne condiciones de adquirir competencias digitales.

Por ello, a continuación, se muestran los elementos curriculares y las destrezas con criterio de desempeño del bloque de literatura, pues, el uso de los VJR para los estudiantes

en el transcurso del estudio del corpus de obras amerita ciertos desarrollos y adquisiciones de habilidades como competencias indispensables para crear el sentido de un lector crítico y que se enfrenta a la digitalización de la literatura a través de los medios informáticos (tabla 6).

<b>Elemento principal</b>	Recreación de textos
En este apartado se toma en cuenta la destreza del Currículo educativo ecuatoriano (2016) para dar cuenta de cómo los estudiantes alcanzan los indicadores deseados en la competencia literaria y digital por medio del VJR, en cuanto a la recreación y adaptación de textos literarios.	
<b>Destreza</b>	LL.5.5.4. Recrear los textos literarios leídos desde la experiencia personal, mediante la adaptación de diversos recursos literarios.
<b>Contenido curricular a trabajar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos de la narración: autor, secuencia, narrador, personajes, trama, ideas, argumento, escenario y tiempo.</li> <li>• Distinción y análisis del tema y argumento de las obras. (Ministerio de Educación, 2016, p. 151)</li> </ul>
En este apartado se da cumplimiento a los siguientes contenidos curriculares que toman en cuenta el desarrollo de destrezas, habilidades y competencias literarias con la virtualidad:	
<b>Competencias que obtienen los estudiantes en el proceso de aprendizaje</b>	
<b>Competencias literarias</b>	<b>Competencias digitales</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para elegir una obra literaria abordada en clase o de la experiencia personal y ser adaptada hacia las condiciones no lineales y digitales de las herramientas para la creación de VJR.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entiende que el entorno virtual de los VJR permite crear narrativas interactivas con fines educativos y que, la interfaz de los VJ facilita la navegación desde cualquier dispositivo electrónico (IPad, Tablet, celulares, computadoras, etc.).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se identifica que el rol activo a lo largo de la narración depende del estudiante, por ello, durante la identificación de los elementos de la narración desarrolla habilidades reflexivas y de pensamiento lógico sobre las decisiones, la secuencia de la narración, el argumento que se presenta, el espacio-tiempo que envuelve a la narración y la trama en general.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La familiaridad del estudiante con la aplicación de videojuego facilita que la recreación del texto se nutra de los elementos multimodales para evidenciar un disfrute interesante e intuitivo que salta el consumo tradicional de un texto literario.</li> <li>• El rol del estudiante en este proceso de recreación de textos literarios es de dar sentido a los elementos (personajes, objetos, cualidades respetando el espacio-tiempo) con un sentido.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El estudiante refuerza habilidades cognitivas al momento de tomar decisiones para ajustar la narrativa de un texto en particular y se lleve a cabo la recreación del texto a VJR.</li> <li>• De esta manera Prado (2004) explica que los videojuegos para el estudio literario aportan el desarrollo de competencias comunicativas en cuanto al acceso del texto, la imaginación y/o destreza que evidencia el estudiante al leer, comprender, interpretar el texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La competencia literaria que se obtiene en los VJR según los autores Beach y Steven (2011) favorece que el pensamiento de los estudiantes sea más crítico y reflexivo sobre la intención comunicativa que expresa una obra literaria y el tema que se aborda en el aula de clase a partir del texto que se ha lecto-jugado en la herramienta escogida para la adaptación.</li> </ul>

Las posibilidades de aprendizaje del entorno informático del VJR en el proceso de recreación literaria, Borrás (2012) interpreta que el uso de recursos específicos para la creación de textos literarios permite identificar las necesidades del sistema que de mueve a través de lo digital. La experimentación y el disfrute son elementos configurativos que se relacionan en el estudio literario como el producto que obtiene un usuario cuando navega a través de la narrativo que se expone en los VJR.

<b>Elemento principal</b>	<b>Escritura creativa</b>
En este apartado se toma en cuenta la destreza del Currículo educativo ecuatoriano (2016) para dar cuenta de cómo los estudiantes con las plataformas de creación de videojuegos pueden crear textos inéditos en la herramienta y mostrarlos en clase.	
<b>Destreza</b>	LL.5.5.5. Experimentar la escritura creativa con diferentes estructuras literarias, lingüísticas, visuales y sonoras en la recreación de textos literarios.
<b>Contenido curricular a trabajar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección de elementos para recrear los textos literarios: acciones claves, personajes, nuevos escenarios, finales sorprendidos, punto de vista del narrador, el yo lírico, diálogos y otros.</li> <li>• Herramientas de edición y publicación de textos para la recreación literaria. (Ministerio de Educación, 2016, p. 151)</li> </ul>
<b>Competencias que obtienen los estudiantes en el proceso de aprendizaje</b>	

Competencias literarias	Competencias digitales
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes relacionan las prácticas cotidianas de los VJ no serios; tomar en cuenta los estímulos, acciones, representaciones multimedia para crear textos narrativos y el uso de recursos literarios que evidencien los aprendizajes adquiridos a lo largo del proceso de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las herramientas para crear VJR son variadas, por ello, los estudiantes pueden indagar sobre alguna plataforma en particular que pueda servir para la creación de textos narrativos que se ajusten a sus necesidades, conocimientos e intereses.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>El acto de escribir un texto literario ajustado a una herramienta de videojuego permite que el estudiante ajuste la narración hacia acciones y momentos que se puedan procesar en el espacio virtual, a la vez, atendiendo a la necesidad de implementar recursos digitales idóneos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La narrativa se presenta con unidades gráficas, de sonido, interactivas que permiten al estudiante desarrollar competencias lecto-digitales por medio de la creación de historias que reflejan su desenvolvimiento en una aplicación digital utilizada con fines educativos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>La selección de personajes, ambientes y características que serán parte de la narración enseña a los estudiantes a ser reflexivos y críticos para evidenciar la intencionalidad del texto que se desea representar en la herramienta de videojuego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beach y Steven (2011); Gritter (2011); Reed y Vaughn (2012) llegan a concluir que las herramientas de creación de textos desde el disfrute personal contribuyen al desarrollo de narrativas lecto-jugables interesantes (los premios, enfrentamientos, los diálogos de los personajes) constituyen un relato virtual que vuelve el proceso escritural en todas las combinaciones multimodales ingenioso e interesante.</li> </ul>

El texto literario, la cibercultura, la hipertextualidad, el hipotexto y el videojuego son innovaciones que exponen el cuerpo literario como una expresión no-lineal, es decir, anticonvencional y se concibe como “la nueva materia del objeto literario” (Ramada, 2017, p. 11). Pues, evidentemente los estudiantes se encuentran ante el reto de aprender las formas de expresión literaria desde el sistema digital literario y la ficción digital que se entraña para construir otras maneras de leer, aprender, conocer y explorar la intención comunicativa de un texto y los aprendizajes que dejan al receptor, en este caso, el estudiante nativo digital.

### **Tabla 6:** Competencias literarias y digitales

Es necesario resaltar que durante el desarrollo de competencias literarias y digitales por medio de los VJR también, influyen otros procesos que los estudiantes acrecientan y refuerzan inconscientemente mientras se desenvuelven en la narrativa virtual en el proceso de recrear y escribir textos. Dichos procesos cognitivos se estructuran en dos niveles que se vinculan entre sí: emocionales, cognitivos y psicosociales.

En primer lugar, los procesos emocionales se asocian con la construcción de identidad que adquieren los estudiantes al momento de interactuar con la narrativa literaria adaptada a VJR, entre las conductas y actitudes destacan dos posiciones contrarias; la primera se asocia a los sentimientos y emociones positivas: tranquilidad, felicidad y empatía bien sea con los personajes que forman parte de la narrativa, los diálogos que se enuncian, los escenarios, el tiempo y el espacio específicos y que a lo largo del recorrido, la virtualidad dota al lecto-jugador de características relacionadas a la personalidad del participante. Por otro lado, se encuentran los sentimientos negativos, alerta u amenaza: como el miedo, la ansiedad, angustia, preocupación, ira y tristeza que de igual manera son actitudes inherentes a las personas que se originan dependiendo de las decisiones, el progreso de la narrativa virtual que son necesarias para que la intencionalidad del texto literario ocurra.

La expresión de sentimientos y emociones es importante durante la interacción con la narrativa virtual del VJR porque se despliega el sentido de la inteligencia emocional e inteligencias múltiples; en el contexto educativo de la asignatura de Lengua

y Literatura se aprovechan para la conceptualización de métodos didácticos que consideren la existencia de las inteligencias intrapersonal e interpersonal necesarias en la actual era del conocimiento tecnológico. En segundo lugar, los procesos cognitivos y psicosociales se asocian a las capacidades intelectuales, con el uso del entorno digital de los VJR los participantes alcanzan diferentes niveles de conocimiento y comprensión.

Los recuerdos, la asociación de eventos y las acciones que se deliberan en la narrativa intervienen en la ampliación de esquemas mentales (desarrollo de capacidades del usuario) que definen funciones que se reestructuran por la mediación del recurso digital para la lectura de textos: organización semántica de la información, la interpretación del contenido visual y el diálogo entre pares. Todas las características ya nombradas se generan por los elementos multimodales (diálogos, sonidos, imágenes, simulaciones, personajes ficticios e incluso el hipertexto) que poseen las herramientas de VJR enfocadas en la enseñanza literaria.

#### **6.4. Adaptación literaria como ejercicio para el estudio lúdico del corpus de obras en Bachillerato**

Después de haber analizado los resultados sobre el aporte ludo- narratológico que se encuentra en la narrativa del cuento con la del VJR; también, el aporte de la herramienta de VJR para la enseñanza y el aprendizaje de la literatura en secundaria se expone a continuación la adaptación del texto *Los que se van (1930)* de autoría del grupo de Guayaquil. Debido a la premura del tiempo para la realización del presente trabajo de investigación se adaptaron tres cuentos que forman parte del texto antes mencionado, a continuación, se nombran los cuentos adaptados en la herramienta *RPG Maker Mv* (versión 2015): *La blanca de los ojos color de luna (1930)* del autor Enrique Gil Gilbert, *El cholo que se vengó (1930)* del autor Demetrio Aguilera Malta y *El guaraguao (1930)* del escritor Joaquín Gallegos Lara. Los tres textos escogidos refieren sobre la vida del montuvio, los escenarios reflejan la vida de la costa ecuatoriana de aquella época, la construcción narrativa representa el dialecto ecuatoriano del montuvio, así mismo, cada cuento evidencia un contexto en particular que no se relaciona con otra parte del cuento, lo cual, fue una de las razones para escoger los cuentos y adaptarlos en la herramienta de creación de videojuegos antes referida.

Parte de los elementos curriculares de secundaria es el estudio de la literatura ecuatoriana del siglo XX, por ello, se ha creído necesario utilizar una obra representativa

que pueda contribuir como apoyo docente en algún momento de la enseñanza de la literatura de la Generación decapitada, incluso llevar a prueba el producto creado para averiguar la motivación, el interés de los estudiantes y el desarrollo de competencias literarias y digitales trascendentales en la actual evolución de los medios tecnológicos. Para facilitar la explicación del proceso efectuado para la adaptación de los cuentos seleccionados se muestran las respectivas imágenes de los mapas creados, los eventos, personajes necesarios para dar sentido a la narrativa que expone cada uno de los cuentos. Los textos elegidos se consideraron en la adaptación por dos razones, la primera porque en los tres cuentos se contextualiza la construcción del montuvio ecuatoriano en donde, se encuentran intrincados elementos que sirven para el estudio de la literatura ecuatoriana del siglo XX; la segunda razón se debe a la extensión narrativa, los escenarios, personajes, diálogos concretos para ser representados con las herramientas multimodales que ofrece la plataforma *RPG Maker MV*.

A continuación, la figura 6 muestra el primer mapa el cual, constituye el menú principal y se ha denominado como *Menú de selección*.



### **Figura 6:** Menú de selección

El mapa se construye como un *Menú de selección*, es decir, el usuario del juego debe recorrer el mapa creado para descubrir dónde está oculto cada cuento. El lecto-jugador toma el rol de ser quien interactúe por medio del avatar o personaje jugador asignado para que recorra cada nivel del libro-juego construido; esta dinámica del videojuego de rol es necesaria para crear una especie de reto al azar para que el usuario descubra cualquiera de los cuentos y no necesariamente tenga que interactuar con los relatos en orden. El texto ajustado a un objeto virtualizado por medio del VJR permitió identificar otros terrenos para que el estudiante pueda engancharse, animarse y, sobre todo, participar con interés en el espacio literario como videojuego informático. La finalidad de la gamificación en el estudio literario de obras es influir en el comportamiento de los estudiantes para que trasladen conocimientos de la cotidianidad hacia los del videojuego serios que se utiliza en la enseñanza y el aprendizaje.

El VJR se caracteriza por ser un tipo de juego de estrategia, la mecánica del texto literario se puede nutrir de estas cualidades para buscar que el estudiante descubra niveles, gane recompensas y así, el alumno sienta mayor deseo de llegar hasta el final de la narrativa jugable. La conexión del jugador con el juego según Padilla et al. (2001) ocurre cuando las instrucciones del juego son claras; las alternativas mediante botones, mensajes estáticos o desplegables orienten el proceder del lecto-jugador, es por ello que, en las figuras 7 y 8 se muestran las instrucciones principales para que el estudiante se oriente desde el inicio que inicia la partida.



**Figura 7:** Instrucción 1



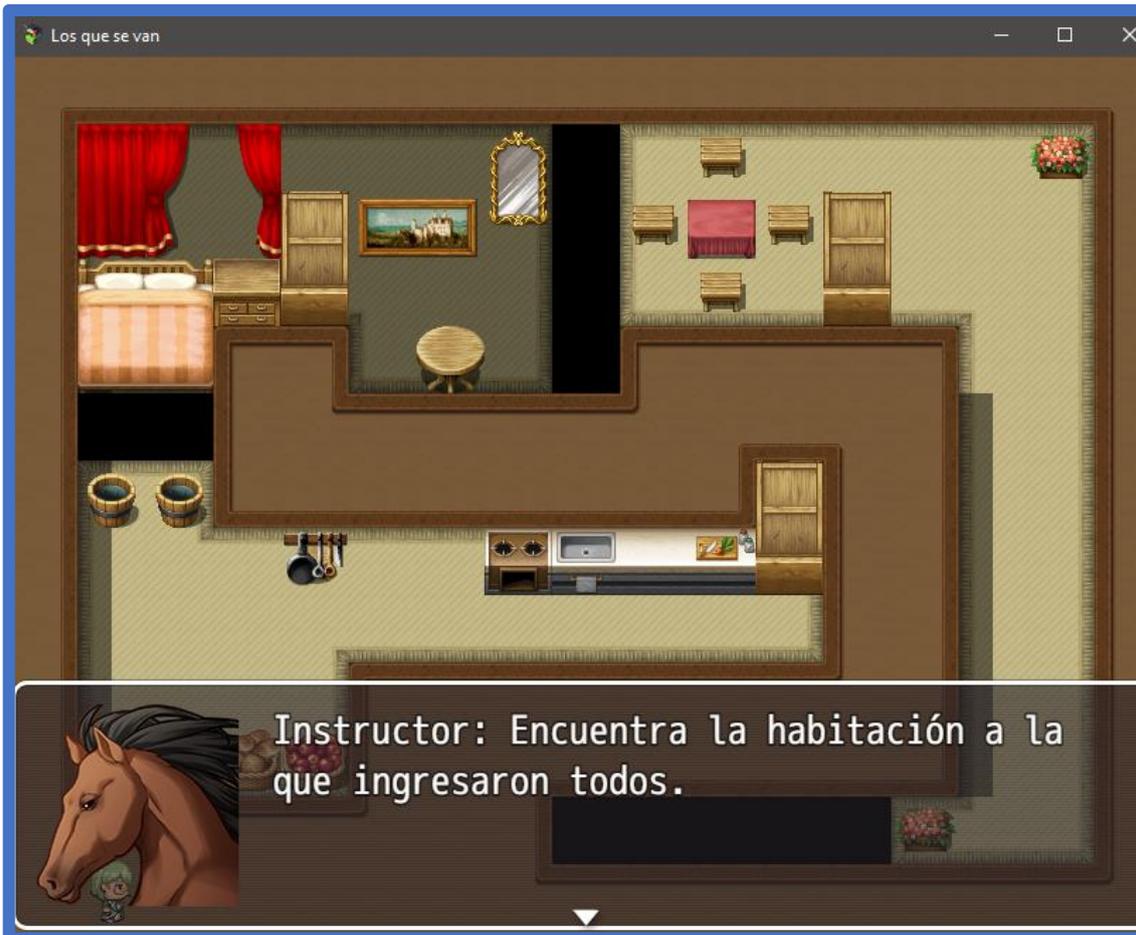
**Figura 8:** Instrucción 2

Cuando el jugador interactúe con el primer mapa podrá encontrarse con cualquiera de los tres cuentos que han sido adaptados; lo cual, ha constituido un proceso de reescritura de la narrativa que se expone en cada cuento, los diálogos, la participación de los personajes, los escenarios que se enuncian en la narración del texto han sido acomodados al lenguaje de VJR por medio de eventos que guían al lecto-jugador en todo el proceso de lectura e interacción con el ambiente virtual creado. Ahora bien, el primer cuento *La blanca de los ojos color de luna* (1930) del autor Enrique Gil Gilbert se creó a partir de un mapa exterior donde se refleja el primer momento de la narración que es la introducción del cuento. En este momento intervienen los personajes principales del cuento: Lolita, Chepa, Rodolfo y su amigo.

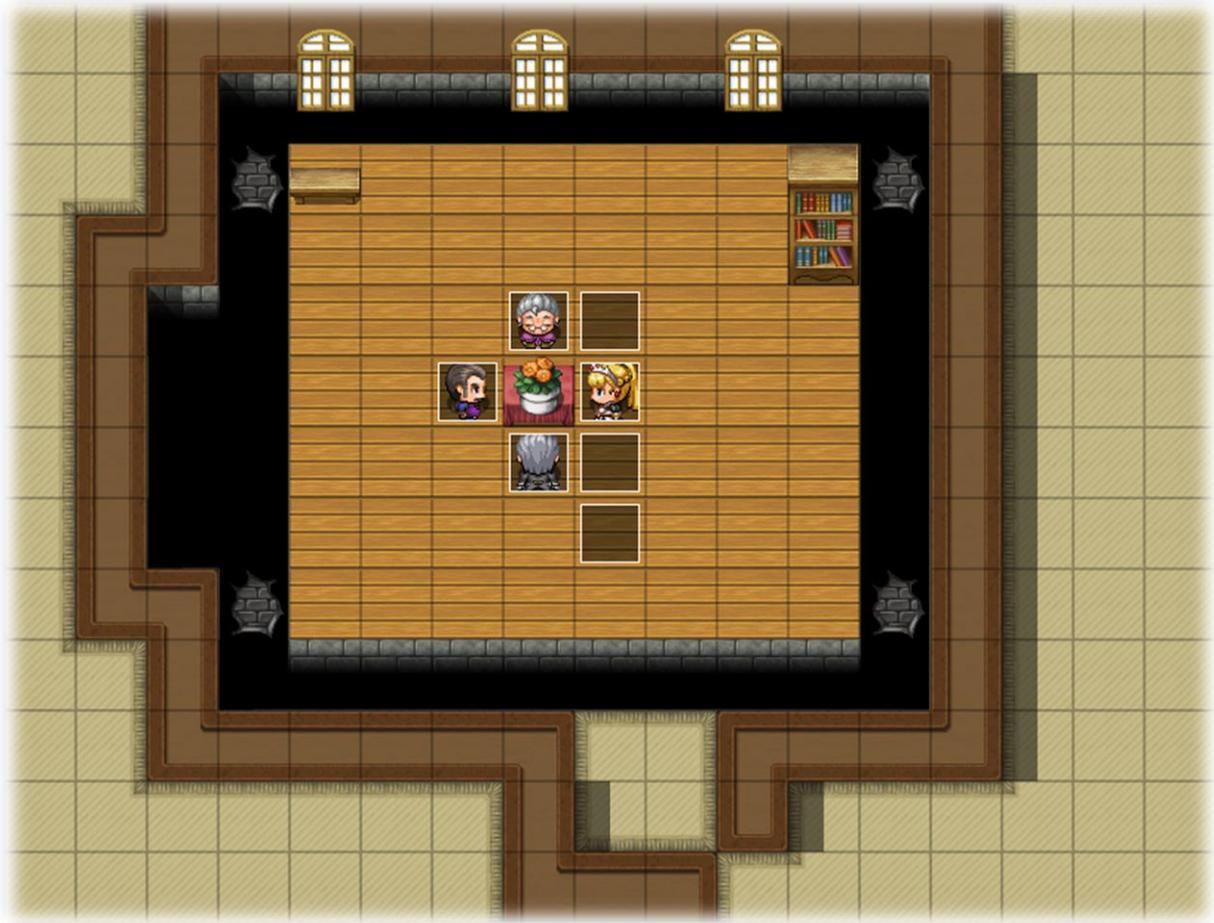


**Figura 9:** Mapa del cuento 1

Cuando los diálogos del mapa 2 (Figura 10) terminen se ha creado un evento que consiste en el reto de averiguar a ¿dónde se han ido los personajes.? Entonces, el lector-jugador deberá recorrer el espacio virtual creado hasta encontrar a los personajes. La adaptación de textos literarios a VJR permite que se creen retos como estrategia para desarrollar aprendizajes en los estudiantes en su comportamiento; es decir, “el reto se genera con una intención claramente motivadora. Se crean estímulos cercanos que desencadenan actuaciones que facilitan el aprendizaje” (Jiménez et al., 2019, p. 53) necesarios cuando se utilizan herramientas de VJ para la adaptación de textos literarios porque los retos, aventuras y el traslado de los personajes hacia nuevos escenarios virtuales son características principales de los VJR.



**Figura 10:** Mapa del interior



**Figura 11:** Mapa interior

En la Figura 11 también se ha creado el reto de encontrar el lugar en donde los personajes están interactuando para de esta manera, el lecto-jugador siga prestando atención sobre los movimientos que realiza dentro del espacio virtual; esto genera que el usuario a la vez, desarrolle habilidades cognitivas que favorezcan su atención, motivación, participación y la lectura atenta de los mensajes que se van presentando a lo largo de la narrativa del VJR. Los últimos tres mapas (Figura 12 y 13) muestran el nudo del cuento y el cierre o final de las acciones en donde, se genera un conflicto que lleva a la muerte de Roberto por un enfrentamiento contra Raúl.

Lo interesante de la reescritura de los cuentos es el ajuste que sufre la narración en formato de VJR, pues, las batallas y ataques que se pueden generar ayudan al lecto-jugador a vivenciar con imágenes, sonidos, movimientos la situación problemática que surge, así mismo, el jugador despierta emociones positivas y/o negativas mientras interactúa con el entorno virtual de esta manera se corrobora que la atención y estímulos que se generan en el estudiante podrían ocasionar un interés por querer avanzar en los

otros niveles y también querer adaptar un texto literario para luego analizar de acuerdo a una temática.



**Figura 12:** Mapa del exterior

*El cholo que se vengó* (1930) del autor Demetrio Aguilera Malta y *El guaraguao* (1930) del escritor Joaquín Gallegos Lara se adaptaron en un mapa independiente por la corta extensión de los cuentos iniciales; en ambos mapas se narran los acontecimientos y se crearon eventos para que el personaje se desplace hacia la narración y el jugador pueda leer el contenido que presentan los personajes en forma de diálogos que presentan los elementos del cuento: título, introducción, nudo y desenlace.



**Figura 13:** mapa del cuento *El cholo que se vengó*

La finalidad de la reescritura de los tres cuentos con la herramienta RPG Maker Mv es para evidenciar el potencial pedagógico que poseen este subgénero de VJR que permiten adaptar cualquier tipo de historia narrativa; agregando acciones, eventos y situaciones que se salen del texto literario por el contexto en que se presentan las narraciones elaboradas en las herramientas de VJ. Al igual que el proceso lector, una aplicación virtual puede enriquecer los aprendizajes basados en competencias literarias y digitales que se suman a los cambios socio-culturales por el auge de la divulgación tecnológica.



**Figura 14:** mapa del cuento *El guaraguao*

Con la exposición de la presente adaptación se deja abierta la posibilidad a utilizar la herramienta del diseño y programación de VJR por las similitudes de la verosimilitud y ficción de un texto literario con las plataformas de VJ y así como lo expresa Sotomayor (2005) la reescritura de obras literarias por medio de la adaptación han sido procesos que se han suscitado por medio de otras herramientas de VJ que a priori creadas para el ocio no han constituido elementos pensados en el desarrollo de contenidos curriculares y proyectos escolares, pues, pertenecen al grupo de los juegos no serios que si bien es cierto; se basan en personajes de obras literarias del canon, proyectan cualidades de los personajes que intervienen en los textos como los valores universales que transmiten en función del espacio-tiempo.

La propuesta de los VJR son una estrategia que facilita la enseñanza de la literatura en las aulas, en la actualidad se habla de la innovación de los métodos tradicionales y se apuesta por los recursos y medios que enfatizan en principio la línea constructivista. Por ende, los Games Studies han evidenciado que la virtualidad es un mecanismo de acción para que los contenidos curriculares se acerquen a los contextos cotidianos que experimentan los estudiantes en su día a día; las imágenes, sonidos, movimientos, retos, mensajes virtuales enriquecen la experiencia de aprendizaje porque se estimulan las emociones y preferencias de los estudiantes. Enseñar con los espacios virtuales y digitales que permite el VJ significa cambiar los paradigmas que conciben al docente como un migrante digital y potencian la planeación, desarrollo y ejecución de actividades curriculares para generar destrezas, habilidades que son necesarias que se formen desde el terreno educativo.

#### **6.5. Guía didáctica para la adaptación de cuentos a videojuego de rol y el estudio literario en Bachillerato General Unificado**

Los medios y soportes tecnológicos son una herramienta para abordar los diferentes contenidos académicos de la asignatura de Lengua y Literatura. La cibercultura, los videojuegos, la interacción, el entretenimiento y el disfrute son elementos que ofrece la gamificación; por ello, se propone el estudio de los textos literarios de la literatura ecuatoriana del siglo XX, primero, adaptando la narrativa del cuento a la interfaz RPG Maker Mv que permite diseñar, organizar datos y presentar una narrativa transmedia sin necesidad de tener conocimientos en programación. En segundo lugar, facilita que el lecto-jugador navegue por el ambiente virtual y adquiera un rol específico para llegar al desenlace del libro que se convierte en un portal jugable.

Esta guía didáctica (la cual se encuentra en el apartado de anexos) pretende ser una ayuda para los docentes, la propuesta se basa en la explicación de la adaptación de una narrativa convencional a una multimodal, de esta manera se pretende contribuir a la animación, disfrute e interés de los lectores de Bachillerato General Unificado. La cultura y los dispositivos electrónicos han creado nuevos espacios lectores en un compartir globalizado; el público adolescente y juvenil de estos medios es parte de las instituciones educativas. Los educadores continuamente buscan metodologías para que los estudiantes puedan desarrollar competencias literarias a través del interés por leer y realizar actividades cognitivas y de comprensión literaria.

La lectura multimodal como estrategia de animación y estudio literario se centra en la modalidad del nuevo lector, el que consume todo tipo de narrativas conectado a la red por medio de un dispositivo tecnológico inteligente; en primera línea “en la sociedad actual los videojuegos son un recurso tecnológico vinculado a los momentos de esparcimiento de los adolescentes, recurso que puede ayudar a enriquecer y potencializar habilidades cognitivas, socialización, rendimiento académico, entre otros” (Santos y Chávez, 2020, p. 2). El videojuego es uno de tantos elementos que forman parte de la cultura; bifurcados en los gustos y costumbres de los alumnos. Por esta razón la formación de lectores en las aulas del presente siglo XXI se debe direccionar al acceso de la obra literaria por medio de las tipologías textuales que provienen de los *mass media*: Internet, multimedia, hipertextos e hipervínculos visuales y/o sonoros.

En definitiva, la presente guía didáctica pretende orientar a los docentes sobre el procedimiento y las consideraciones metodológicas para adaptar cuentos a la plataforma de creación y programación de videojuegos denominada RPG Maker Mv; de este modo el estudio y abordaje de las obras en aula será creativo, motivador e intercultural para el fomento de aprendizajes significativos. En otra instancia, los estudiantes de Bachillerato General Unificado aprenderán a utilizar la herramienta RPG Maker Mv y desarrollar competencias digitales como literarias en cuanto al desarrollo de la escritura creativa por medio de las palabras y el videojuego de rol y cultivar una didáctica literaria constructivista para el lector nuevo.

## 7. Discusión

El presente apartado genera y presenta la discusión sobre los resultados obtenidos, por ello, el análisis se enuncia en tres momentos, el primero se refiere a las relaciones que poseen las narrativas: cuento y Videojuego de Rol. En segundo lugar, se referirá sobre los aprendizajes que se logran por medio de la lectura de cuentos en formato videojuego de rol y finalmente, se menciona el proceso de adaptación del cuento a VJR, el propósito de la guía didáctica como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Si bien es cierto, el objetivo general planteado al inicio del presente estudio se basa en el uso de la gamificación que ofrece el videojuego de rol para innovar la metodología de enseñanza literaria en las aulas de Bachillerato, por tanto, se reconoce que las herramientas digitales en el presente siglo XXI agilizan el aprendizaje literario y conllevan iniciativas para formar lectores asiduos y responsables.

En cuanto a la relación de la narrativa del cuento con la del videojuego para construir espacios de ficción literaria; se consolida que el cuento posee una intencionalidad comunicativa, el videojuego tiene el objetivo de entretener. Ante estas dos posturas como asevera Hayles (2008) se las concibe como una narrativa híbrida y combinada que crean espacios para narrar y desplegar historias. Gianni et al (2009) concuerdan que, una narrativa literaria puede extenderse de muchas maneras y en diversos soportes; el cuento en especial facilita que ciertos elementos de la realidad construyan ficción y que esta se puede trasladar a una cultura en donde los hechos en un espacio-tiempo puedan desglosarse por medio de la virtualidad.

Díaz (2005) manifiesta que el juego posibilita muchos significados que se prestan al desarrollo y construcción de ficción, así es que, al vincular las narrativas (cuento y VJR) se asevera que ambas pueden edificarse desde lo que menciona Barthes (1967) “la ruptura” en la linealidad y se presta a una narrativa recursiva que hace al receptor el intérprete, decodificador de la historia que va ocurriendo y configurando una organización espacial. El traslado de narrativas tradicionales a unas multiplataforma e hipermedia es posible y el espacio de ficción se expande, el abordaje de textos literarios en formato videojuego supone un universo expresivo para pensar el tratamiento que ha de tener la historia y los resultados obtenidos deliberan que, si bien existe una variedad de aplicaciones móviles y/o de escritorio que permiten crear videojuegos, es un hecho que no todas sirven para narrar historias pues, algunas pretenden desplegar entretenimiento y cubrir el tiempo de ocio del público objetivo.

Manresa y Ramada (2020) en los estudios realizados sobre la construcción de los entornos de ficción canalizan que la didáctica literaria se piensa lo digital como parte de un ecosistema cultural que forma parte de elementos que representan literatura contada por medio de la recursividad y es aprovechada por el usuario y su posición frente a la situación que convierte la experiencia tradicional en una significativa que requiere de la misma manera procesos de atención. En esta línea se vincula el uso y aplicación de la literatura jugable y multimodal para formar lectores con competencias a partir de un corpus literario específico como la herramienta informática que permitirá llevar a cabo el estudio.

Colomer (2001) exploró el protagonismo y la pertinencia que juega esta nueva forma de expresión cultural, los estudios de Prensky (2001) otorgan relevancia a los avances tecnológicos y la sociedad globalizada, por ende, el uso de los videojuegos de rol para la adaptación de textos literarios y su estudio en las aulas convierte al docente en un mediador de contenidos y experiencias que generan aprendizajes significativos. Los resultados que se han llegado en cuanto al rol del docente son los mismos a los que llega Exteberría (2001), Belli y Raventós (2008), Fontocubierta y Rodríguez (2014), Fuentes y Castro (2015); si el docente utiliza el videojuego en el aula el carácter lúdico generarán aprendizajes basados en el constructivismo, en donde, el educador adquiere capacidades de guiar y los estudiantes serán quienes obtienen aprendizajes significativos y se mostrarán interesados por aprender y leer desde y con los recursos multimodales que provee la gamificación.

Si bien es cierto, el enfoque del recurso virtual será utilizado para el docente con fines académicos y no como una actividad de ocio que los estudiantes deben utilizar en la asignatura, por tanto, el presente estudio llega al resultado de que no altera el comportamiento de los estudiantes en cuanto a connotaciones de violencia, agresividad y/o adicción. Por lo tanto, la presente investigación apoya los resultados encontrados por Fuentes y Castro (2015) en donde se expresa que por medio de los videojuegos utilizados en el ámbito académico y con fines de aprendizajes literarios estimulan a los estudiantes en el desarrollo de habilidades y estrategias críticas. Una lectura jugable y el posterior estudio literario ayuda al desencadenamiento de competencias literarias y digitales.

El estudio de Núñez et al. (2020) llega a un resultado similar en cuanto al desarrollo de competencias literarias, la capacidad de selección, la orientación espacial y el desarrollo de la memoria como cualidades inherentes a un desarrollo integral conjunto

con el aprendizaje; por otra parte, la característica de los entornos de videojuego de rol es que todo circula por medio de una estructura virtual y que depende del jugador para que la narración se encauce, por ello, los resultados del presente estudio demuestran que una de las competencias literarias que alcanzan los estudiantes al navegar con el recurso del VJR y la adaptación de un cuento a este formato; el lecto-jugador podrá identificar actitudes, el argumento que se presenta por medio de sus decisiones.

En cuanto a las competencias digitales se destaca por el carácter jugable, el estudiante utiliza los conocimientos obtenidos de las actividades cotidianas y reacciona frente a una actividad escolar que tiene fines pedagógicos. El estudio literario por medio del VJR da cuenta del bagaje cultural, cibernético que poseen los estudiantes y esto influye en el reconocimiento, la familiaridad para interactuar con el entorno digital, se está de acuerdo con González y Blanco (2011) que el uso de reglas e instrucciones está presente en la mayoría de actividades digitales por lo tanto, los estudiantes se encuentran en la necesidad de coproducir contenidos informáticos y se da paso al desarrollo de la escritura creativa que es uno de los componentes importantes del Currículo nacional ecuatoriano (2016) del bloque de literatura. Dicho esto, se analiza los resultados obtenidos sobre la adaptación del cuento a VJR en la plataforma *RPG Maker Mv* (2015), el carácter principal es la enseñanza-aprendizaje literario a partir de lo lúdico.

El proceso de adaptación literaria a VJR para el estudio en las aulas de Bachillerato superpone elementos multimodales que representan con mayor vivencia la experiencia lectora; por lo tanto, el estudio literario se convierte en un proceso atento, reflexivo, que se presta a debates dentro del aula en primera instancia; el docente puede bosquejar información sobre los sentimientos y las actitudes de los estudiantes frente a la narrativa jugable en donde, implica dialogar sobre las decisiones, la causa-efecto de ello y el cierre o sobre las múltiples lecturas que se ocasionan en un entorno de VJ destinado para la asignación de roles con una interfaz de ficción. Estos resultados concuerdan con la adaptación literaria elaborada por Rodríguez (2016) y Serna (2020).

En síntesis, Colomer (2001) y Lomas (2001) concuerdan con el uso de instrumentos y estrategias para el estudio de la literatura por medio del uso de la cultura cibernética y que se tome en consideración tal potencial multimodal en didáctica literaria por ello se propone el desarrollo de la guía didáctica sobre la adaptación de cuentos a VJR y emerge como un proyecto factible ante la necesidad de innovación de medios para leer, escribir, analizar y contextualizar un corpus de obras en Bachillerato con la ayuda conjunta de

docentes y estudiantes; ante este hecho también, los resultados demuestran que el presente estudio tiene fines pedagógicos, en las aulas del Ecuador puede aplicarse como estrategia metodológica de enseñanza-aprendizaje.

## 8. Conclusiones

Una vez concretado el análisis y presentación de los resultados, en tablas y las respectivas apreciaciones personales y/o juicios de valor, se pueden mencionar las siguientes conclusiones en conformidad con lo explorado y dar respuestas a lo propuesto con anterioridad:

El análisis comparativo realizado sobre el comportamiento de la narrativa del cuento con la del videojuego indica que, ambos géneros construyen historias ficticias y apelan a una estructura no lineal y de manera secular invitan al receptor a conectar cada parte ante las posibilidades lógico argumentales que se desglosan en base a la historia.

En cuanto a las características del imaginario narratológico se concluye que el cuento y el videojuego funcionan como narrativas híbridas porque desarrollan situaciones en un espacio-tiempo definidos, lo cual, permite al receptor apreciar el carácter ludonarratológico de las representaciones mediante elementos multimodales. Si bien es cierto, se ha identificado que una lectura convencional de un cuento supone la imaginación de los escenarios como de las acciones y características que poseen los personajes, por el contrario, la narrativa que muestra el Videojuego de Rol es visual, sonora y basada en reglas para el progreso del relato y el usuario navega por los espacios ya elaborados.

La narración que se expone en el cuento como en el VJR se presta a la distorsión de la narrativa en sí misma, es decir, los elementos o estructura del relato: introducción, nudo y desenlace se pueden presentar en distinto orden y así mismo, la narrativa aglutina elementos interactivos que van conectando la historia como las posibilidades de cerrarla.

Respecto a la difusión, el formato, medio y soporte que facilita el acceso a los textos se puede concluir que desde el apogeo de la globalización se apuesta hacia una lectura para los nuevos lectores; las aplicaciones informáticas ofrecen que el cuento se adapte a diferentes estructuras, por lo tanto, las características técnicas del videojuego están implicadas en evidenciar adaptaciones de textos literarios como estrategia metodológica para promover el interés lector como el desarrollo de capacidades y habilidades.

Cuando se habla de videojuegos en el aula se analiza que son espacios para mostrar y contar historias, mediante el proceso de adaptación literaria de los cuentos se construye

la historia ajustando todos los elementos a un mecanismo de jugabilidad, con este enfoque, el usuario adquiere la posición de un lector y jugador al mismo tiempo.

El uso de los Videojuegos de Rol para la enseñanza de la literatura define nuevos roles de participación y acción durante este proceso, por ello, la propuesta de trabajar con la aplicación descargable y ejecutable *RPG Maker* es conveniente porque no se necesita tener conocimientos en programación, familiarizarse y conocer el funcionamiento de la herramienta es lo que se ha considerado en la guía didáctica para que el proceso resulte favorable.

En definitiva, la metodología cualitativa ha permitido profundizar en referentes bibliográficos para identificar el aporte de la informática para mejorar las estrategias de enseñanza literaria en las aulas de Bachillerato; se estima que la educación virtual producto de la pandemia por COVID-19 ha sido un evento para el surgimiento de la propuesta de los videojuegos de rol y sobre todo, que el docente de Lengua y Literatura conozca este tipo de instrumentos que son parte de la cultura digital, aprovechar las características para la propuesta de contenidos académicos basados en la gamificación y el componente significativo.

## 9. Recomendaciones

Utilizar la metodología constructivista que implica el uso de los Videojuegos de Rol en la lectura y reescritura de textos literarios con la finalidad de concretar objetivos, destrezas e indicadores de logro que se enuncian en el Currículo educativo ecuatoriano (2016) para conseguir aprendizajes que consideren la cultura digital y el apogeo de lectura con elementos de la virtualidad.

Se recomienda utilizar la guía didáctica docente como un insumo de aprendizaje autodidacta y de esta manera, planificar el estudio de textos literarios de otros géneros narrativos que se aborden en Bachillerato con un fin pedagógico basado en el entretenimiento para que los estudiantes trasladen conocimientos de actividades cotidianas hacia las académicas.

Tomar en cuenta la adaptación del cuento *Los que se van (1930)* que se ha realizado en el presente estudio para aplicarlo en las aulas de clase por medio de, la planificación adecuada y oportuna para el análisis de la temática que abordan los cuentos, se pretende despertar el interés de los estudiantes para que ellos se motiven a la adaptación de otros textos literarios y también de la experiencia personal. De esta manera, se contribuye con el crecimiento integral del alumno y su desempeño académico.

El docente de Lengua y Literatura debe considerar el uso de otras herramientas de adaptación de textos literarios para que el estudio de los mismos vaya en concordancia con la cibercultura, los aportes transmedia que apoyan el desarrollo de competencias literarias y digitales necesarias; entender que los estudiantes todo el tiempo están leyendo, pero este proceso por la influencia de las redes sociales y herramientas digitales visuales, sonoras permiten que los usuarios adapten su contenido a la dinámica de la plataforma informática y por eso la lectura va acompañada de medios multimedia y de interacción.

Las herramientas digitales apoyan el proceso de aprendizaje colaborativo se sugiere que el docente opte por estos softwares que son un apoyo ante las formas de aprendizaje individual de los estudiantes y en cuanto a las planificaciones para necesidades educativas el videojuego de rol resulta una actividad idónea como parte de las propuestas metodológicas de aula.

Debido a la situación de la pandemia por COVID-19 y las medidas de bioseguridad la presente investigación no se aplicó, se recomienda aplicar la propuesta en los contextos

educativos para obtener valoraciones experimentales que concreten resultados y que sirvan en el campo de investigación metodológica para la educación literaria en las aulas de educación.

Fomentar el trabajo en equipo es importante por ello se propone que el proceso de escritura creativa se lo trabaje con la ayuda de la interfaz *RPG Maker* para que adquieran y potencien ciertas habilidades y destrezas del trabajo en grupo, con ello, se favorece el desarrollo de la creatividad y la valoración de los textos literarios creados desde la experiencia personal para la construcción de espacios digitales que difunden la literatura de manera innovadora.

Con el apareamiento de las herramientas tecnológicas se ha intrincado la difusión de nuevos roles, los estudiantes no solo consumen sino también son productores de contenido en la web. Por ello, se recomienda a los docentes de Lengua y Literatura analizar las aplicaciones que utilizan los estudiantes en su cotidianeidad y previa a una valoración algunas de las plataformas servirán para generar nuevas propuestas para el estudio de la literatura; los docentes son los encargados de motivar a los estudiantes, es necesario que la tecnología esté presente en los procesos de enseñanza-aprendizaje porque es una cultura que sigue expandiéndose y que ha transformado la manera de acceder a los textos como los espacios para dialogar sobre estos.

## 10. Bibliografía

- Altamirano, F. (2012). El contagio de la literatura: otra mirada de la didáctica de la literatura. *La Palabra*, 21, 21-32.
- Alighieri, D. (1960). *La divina comedia*. Colección Antares
- Ballester, J., y Ibarra, N. (2009). La enseñanza de la literatura y el pluralismo metodológico. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, (5), 25-35. [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2009.05.02](https://doi.org/10.18239/ocnos_2009.05.02)
- Barthes, R. (1967). *La muerte del autor*. El susurro del lenguaje. Paidós.
- Barthes, R. (1970). *Análisis estructural de los relatos*. Siglo XXI Editores.
- Barthes, R. (1973). *La actividad estructuralista*. Monteagudo.
- Barthes, R. (1977). *El placer del texto*. Siglo XXI Editores.
- Beach, R. y Steven Y. (2011). Practices of productive adult book clubs. *Journal of Adolescent y Adult Literacy*, 55(2), 121-131. <https://doi.org/10.1002/JAAL.00015>
- Belli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>
- Borja, V. (2015). La convergencia ludo-narratológica en el diseño de video juegos de rol: las mecánicas jugables de Dark Soul contra el diagrama de flujo de Mass Effect. *Razón y Palabra*, 92, 1-28.
- Borrás, L. (2012). Había una vez un app... Literatura infantil y juvenil (en) digital. *Revista de Literatura*, 269, 21-26.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de gamificación*. GATE.
- Cazau, P. (2004). Estilos de aprendizaje: Generalidades. *Revista de investigación educativa*, 11(11), 1-25.
- Collier, D. (1992). Método comparativo. *Revista Uruguaya de Ciencia Política*, 5, 21-46.
- Colomer, T. (1991). De la enseñanza de la literatura a la educación literaria. *Comunicación, lenguaje y educación*, 3(9), 21-31. <https://doi.org/10.1080/02147033.1991.10820954>

- Colomer, T. (1996). La evolución de la enseñanza literaria. *Aspectos didácticos de Lengua y Literatura*, 8(1), 127-171.
- Colomer, T. (2001). La enseñanza de la literatura como construcción de sentido. *Lectura y vida*, 22(1), 6-23.
- Colomer, T. (2004). ¿Quién promociona la lectura? *Lectura y vida*, 1, 6-15.
- Contreras, R. (2013). Acercamiento a las características de los videojuegos y sus beneficios en el aprendizaje. *Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, 381-394.
- Delval, J. (2013). La escuela para el siglo XXI. *Sinéctica*, (40), 01-18.
- Eco, H. (1980). *En nombre de la rosa*. Oveja negra
- Estévez, R. y Sierra, M. (2004). La guía didáctica: sugerencias para su elaboración y utilización. *Mendive*, 2(3), 201-207.
- Etxeberría, F. (2001). Videojuegos y educación. *Revista Electrónica, Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. (2), 1-28.
- Fernández, L. (1994). *Instituciones educativas. Dinámicas institucionales en situaciones críticas*. Paidós.
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen
- GamerDic. (2013). *Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer*. Recuperado el 19 de enero de 2022, de <https://www.gamerdic.es/tema/generos/>
- García, F. (2012). Videojuegos y virtualidad narrativa. *Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 4(2), 1-24. <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i2.384>
- García, I. y Cruz, G. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *EDUMECENTRO*, 6(3), 162-175.
- Garduño, S. (2002). Enfoques metodológicos en la investigación educativa. *Investigación administrativa*, 31(90), 11-24.

- Gil, E., Aguilera, D. y Gallegos, J. (1930). *Los que se van*. Editorial de la Universidad Técnica Particular de Loja
- Gianni, K., Schiavello, María y Paz, S. (2009). Narrativa y videojuegos. *I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires.
- Gil, J. (2001). Docencia e investigación en la universidad: una profesión, dos mundos. *Educar*, 28, 41-60. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.388>
- González, J. (2017). Narrativa interactiva a partir de una obra literaria ecuatoriana [Tesis de Licenciatura, Universidad San Francisco de Quito]. Repositorio Institucional - Universidad San Francisco de Quito USFQ.
- González, C. y Blanco, F. (2011). Videojuegos educativos sociales en el aula. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*. 9(2), 59-83. <https://doi.org/10.7195/ri14.v9i2.46>
- Gritter, K. (2011). Promoting Lively Literature Discussion. *The Reading Teacher*, 64(6), 445-449. <https://doi.org/10.1598/RT.64.6.7>
- Gutiérrez, A. (2020). El videojuego y la lectura literaria: nuevo espacio para los nativos digitales. *Contextos educativos: Revista de educación*, (25), 145-159. <https://doi.org/10.18172/con.4250>
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender”. *Tendencias Pedagógicas*, 31, 83-96. <https://doi.org/10.15366/tp2018.31.004>
- Hayles, N. (2008). *Electronic literatura: New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press.
- Hernández, J., Parra, M. y Cano, Á. (2017). Videojuegos y jugadores: un estudio Delphi para su conceptualización. *Lifeplay. Revista académica internacional sobre videojuegos*, 6, 58-77.
- Jiménez, A., Hinojosa, V., Ramos, J., Sánchez, R., Blasco, V. y Mendoza, C. (2019). El aprendizaje basado en retos como propuesta para el desarrollo de las competencias

- clave. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (380), 50-55.  
<https://doi.org/10.14422/pym.i380.y2019.008>
- Jiménez, J. y Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, (21), 43-49.  
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Jurado Valencia, F. (2008). La formación de lectores críticos desde el aula. *Revista Iberoamericana de educación*. (46), 89-105.  
<http://dx.doi.org/10.35362/rie460718>
- Linares, M. (1991). *El Guion: Elementos, Formatos y Estructuras*. Mexicana.
- Lomas, C. (2001). Enseñar Lengua y Literatura para aprender a comunicar (se). La educación lingüística y literaria en secundaria, 21-34.
- Lomas, C. (2003). Leer para entender y transformar el mundo. *Enunciación*, 8(1), 57-67.  
<https://doi.org/10.14483/22486798.2478>
- Lucio A. (1989). Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: diferencias y relaciones. *Revista de la Universidad de La Salle*, (17), 35-46.  
<https://doi.org/10.19052/0120-6877>
- Manresa, M., y Ramada, L. (2020). Enseñar a interpretar ficción digital. *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, 87, 4-6.
- Martínez, A. (2018). La creación de imaginarios. *bie3: Boletín IEEE*, (10), 348-360.
- Martínez, D. (2007). Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital. *Cuadernos de literatura*, 12(23), 13-26.
- Mendieta, M., Marrot, J. y Rojas, A. (2015). *Taller de lectura y redacción II*. México.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo integrado de Lengua y Literatura*. Ministerio de Educación del Ecuador.
- Moreno, I. (2002). *Nuevas musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedial*. Paidós.
- Munita, F., y Margallo, A. (2019). La didáctica de la literatura. Configuración de la disciplina y tendencias de investigación en el ámbito hispanohablante. *Perfiles*

<https://doi.org/10.22201/issue.24486167e.2019.164.58825>

- Murray, J. (1999). *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Nethol, A. (1978). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Siglo veintiuno editores, sa
- Núñez, E., Sanz, Y., y Ravina R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista electrónica EDUCARE*, 24(2), 240-257.  
<https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Nuthall, G. (2000). El razonamiento y el aprendizaje del alumno en el aula. *La enseñanza y los profesores*, 2, 19-114. <https://doi.org/10.3102/00028312037001247>
- Ocón, R. (2017). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. *Revista electrónica de educación*, 187, 1-10.
- Orden Hoz, A. (1967). Función y características de las guías didácticas. *Vida escolar*, 89(90), 24-25.
- Padilla, S., Halley, F. y Chantler, J. (2011). Improving Product Browsing whilst Engaging Users. *Digital Engagement*, 11, 15-17.
- Páez, R. y Rondón, G. (2014). *La lectura crítica: propuestas para el aula derivadas de proyectos de investigación educativa*. Editorial Kimpres.
- Pereira, F. y Zúñiga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas*, 15, (30), 51-64.  
<https://doi.org/10.22395/angr.v15n30a2>
- Pérez, J., Gómez, P. y Meroño, M. (2016). Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros. In *La pantalla insomne. Sociedad Latina de Comunicación Social*, 2074-2093.
- Pino, R. y Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia?. *Revista Scientific*, 5(18), 371-392.  
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>

- Prado, J. (2004). *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*. La Muralla
- Prensky, M. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. *On the Horizon*, MCB University Press. 9(6), 1-7.
- Ramada, L. (2017). Esto no va de libros. Literatura Infantil y Juvenil Digital y Educación Literaria [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]. Dialnet. <http://hdl.handle.net/10803/460770>
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23a ed.)
- Reed, D. y Vaughn, S. (2012). Retell as an Indicator of Reading Comprehension. *Scientific Studies of Reading*, 16(3), 187- 217. <https://doi.org/10.1080/10888438.2010.538780>
- Rodríguez, M. (2016). Don Quijote, Player 1. El Guiniguada, Revista de investigaciones y experiencias. 24, 27-31. <https://doi.org/10.20420/GUIN.2015.0075>
- Román, Y. (2012). *Los cuentos*. Connexions.
- Saavedra, C., Cuervo, W. y Mejía, I. (2017). Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora. *Revista científica*, 1 (28), 6-16. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.rc.2016.28.a1>
- Sánchez, J. (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Paidós.
- Schenkel, E., y Pérez, M. (2019). Un abordaje teórico de la investigación cualitativa como enfoque metodológico. *Acta Geográfica*, 12(30), 227-233.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Cibercultura.
- Seca, D. y Nuñez, M. (2020). Lo fugaz del instante jugable en los mundos virtuales. Espacialidad y temporalidad en SuperHOT y SuperHOT VR. *Miguel Hernández Communication Journal*, 11, 221-238.
- Serna, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Una propuesta de clasificación. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 104-125. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12245>

- Servén, D. (2014). Sobre la percepción del espacio en la narrativa española de inicios del siglo XXI. *Nonada: Letras em Revista*, 2, (23), 91-104.
- Sotomayor Sáez, M. V. (2005). Literatura, sociedad, educación: las adaptaciones literarias. *Revista de educación. Revista de Educación*, 217-238.
- Thompson, S. (1972). *El Cuento Folklórico*. Universidad Central de Venezuela.
- Torres, Á. y Romero, L. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72.
- Vázquez, F. (2008). Una propuesta didáctica para el aprendizaje centrado en el estudiante. *Apertura*, 8 (8). 66-74.
- Vílchez, N. (2004). Una revisión y actualización del concepto de Currículo, *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 6(2), 194-208.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA. O'Reilly Media.

### 10.1. Webgrafía

- Andrews, J. (1997). Seattle Drift, <https://www.vispo.com/animisms/SeattleDrift.html>
- Conciencia breve [Portada de libro], Blog virtual. <https://images.app.goo.gl/kRxDjp89gMWADGdp6>
- El antropófago [Fotografía], Pesimismo iletrado, Facebook. <https://images.app.goo.gl/taZMBoe82vhKwyaEA>
- El triple salto [Caricatura], El circo, Index art, <https://images.app.goo.gl/peG1gzet8f4GPfco9>
- La doble y única mujer [Fotografía], Representación del cuerpo siamés, Facebook. <https://images.app.goo.gl/5qQbstFrxdtaMioV9>
- Menéndez, A. y Delcán, F. (1987). En nombre de la rosa del autor Umberto eco. [Videojuego], <https://www.vidaextra.com/analisis/abadia-crimen-obra-maestra-videojuego-espanol>

Poundstone, W. (2005). *Pozo sin fondo*,

[https://collection.eliterature.org/1/works/poundstone\\_project\\_for\\_tachistoscope\\_bottomless\\_pit.html](https://collection.eliterature.org/1/works/poundstone_project_for_tachistoscope_bottomless_pit.html)

Una mujer y luego pollo frito, [Pintura], Retrato decadente, Historia arte.

<https://images.app.goo.gl/VrsGUDtFq9vqRd2w6>

Zivadinovic, S. (2012).Hobo lobo, <http://hobolobo.net/>

## 11. Anexos

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación se han empleado tablas para clasificar y analizar información bibliográfica, por ello se pretende mostrar y explicar cada recurso metodológico utilizado. De la misma manera se adjunta el enlace de la adaptación del cuento *Los que se van* para que se tome en consideración de ejemplo y a la vez se utilice en el contexto educativo para la educación literaria en alguna de las unidades de clase que se refiera sobre la Generación Decapitada. Finalmente se adjunta la guía didáctica desarrollada sobre la adaptación de cuentos de literatura ecuatoriana y el estudio literario.

### **Anexo 1:** ¿Cómo se entiende a la literatura? voces de la lectura y escritura

A continuación se muestran las tablas que sirvieron para recopilar la información sobre el aporte de la crítica literaria estructuralista propuesta por Roland Barthes, el total de referentes considerados fueron cuatro trabajos en donde se establece el carácter de los textos narrativos, las propiedades narratológicas y los argumentos que se consolidan para determinar que una narrativa se presta a la ruptura de la linealidad y al mismo tiempo, la obra literaria le pertenece al nuevo lector el cual, puede configurar nuevas construcciones sobre el texto y presentar la obra de acuerdo al bagaje cultural.

<b>Autor</b>	<b>Texto</b>	<b>Año de publicación</b>
Roland Barthes	<i>La muerte del autor</i>	1967

<b>Ideas principales</b>	<b>Ideas secundarias</b>
- Los textos literarios son la puerta de acceso a la “propia identidad” (p. 1) es decir, hasta la identidad del escritor desaparece porque el texto pasa a nuevas manos y quedan abiertas nuevas posibilidades de reescritura.	- La literatura es entendida como un sistema de signos lingüísticos que evolucionan en el tiempo-espacio en el que se producen. De esta manera, se entiende que las leyes que rigen estos signos se pueden modificar por la intención que tienen de generar enunciados comunican.

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo único que importa en el proceso del compendio literario es el símbolo, “se produce esa ruptura” (p. 1) pues, la representación de la literatura no es uniforme ni lineal y desaparece la neutralidad de la estructura del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- “el libro y el autor se sitúan por sí solos en una misma línea, distribuida en un antes y un después” (p. 3). Se entiende que, la obra literaria se construye una sola vez, pero, al estar en manos del lector nace de nuevo el texto y su camino se mueve por lo que deconstruye el pensamiento moderno.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sustituir el propio lenguaje del texto es una necesidad del escritor y lector modernos, es el lenguaje el que habla, se llega a generar un performance; el receptor se convierte en alguien multidireccional pues,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- “un texto está formado por escrituras múltiples, procedentes de varias culturas y que, unas con otras, establecen un diálogo” (p. 5). El texto literario se presta a una reescritura que es elegida por el lector.</li> <li>- La representación, interpretación y ejecución del texto pasa a disposición de la cultura, el texto se deconstruye y se asimila de distintas formas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- “Un código no puede ser destruido, tan sólo es posible “burlarlo” (p. 2). El texto literario es un compendio de elementos ordenados que se prestan a la decodificación e interpretación desde lo personal y así, se genera un intercambio de información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De la misma manera, como no existe un solo autor tampoco el lector es único, la obra literaria sigue un destino en multiversos que dependen del espacio-tiempo.</li> </ul>

**Tabla 7:** Literatura y crítica literaria, *La muerte del autor* (1967)

Autor	Texto	Año de publicación
Roland Barthes	<i>El placer del texto</i>	1977

Ideas principales	Ideas secundarias
-------------------	-------------------

<p>- “No es la “persona” del otro lo que necesito, es el espacio: la posibilidad de una dialéctica del deseo, de una imprevisión del goce: que las cartas no estén echadas sino que haya juego todavía” (p. 12). El texto es una fuente inacabable de apreciaciones, por lo tanto, los lectores son quienes trazan nuevos caminos para los textos.</p>	<p>- “el placer únicamente se deja decir en forma indirecta a través de una reivindicación” (p. 30) la lectura del texto está asociada al placer que provoca en el receptor, por lo tanto, este último está en el derecho de reclamarlo y en este sentido se toma en consideración la necesidad y el contexto cultural del fondo y forma de la obra para que llegar al placer deseado (conocimiento y entendimiento).</p>
<p>- ”La lengua es redistribuida” [...] “se trazan dos límites” (p. 15) el primero tiene que ver con la lectura de textos limitados, es decir, se leen textos canonizados que han sido fijados desde la cátedra educativa y la concepción cultural.</p>	<p>- El texto literario “ya no ejerce sobre su obra la formidable paternidad cuyo relato se encargaban de establecer y renovar” (p. 46) en los espacios de la crítica literaria, las instituciones educativas y los debates en torno al texto como la única interpretación que el autor le pueda asignar.</p> <p>- El segundo límite se refiere a la irrelevancia de los contornos para la asignación de lecturas para que la decodificación por los receptores de vida al lenguaje.</p>
<p>- “sobre la escena del texto no hay rampa” (p. 28) esto significa que el autor y el lector no solo sujetos pasivos u activos; ambos, oscilan entre estas y como resultado la representación de los códigos gramaticales va adquiriendo nuevas formas de pensamiento e imaginario socio-cultural.</p>	<p>- “el texto, su lectura, están escindidos” (p. 51) porque la sociedad ha institucionalizado la obra literaria y las formas de participar se han limitado cuando el texto en su lectura lo es todo mientras sea un código de comunicación comprensible, la interpretación y el placer se obtienen de muchas formas de disfrute, apreciación y traslado de la estructura del texto hacia otras distintas.</p>

**Tabla 8:** Literatura y crítica literaria, *El placer del texto* (1977)

<p>- [...] el texto destruye hasta el fin, hasta la contradicción, su propia categoría discursiva, su referencia sociolingüística” (p. 51) esto representa que las lecturas mutan y se transforman de las habituales estructuras canónicas y el placer entra en juego la aparición de un nuevo estado del texto.</p>	<p>- El lenguaje se convierte en el instrumento y la escritura como transliteración de la palabra, es decir, que los imaginarios del texto y lectura están en constante variabilidad, la representación de la lectura se acuña en la ciencia para revelarse “como fuerza primaria, espontánea, pragmática” (p. 55).</p> <p>- Es enfrentado por múltiples receptores que se enriquecen de las formas anticonvencionales del mismo.</p>
<p>- El texto literario tiene características inherentes entre ellas está que su sentido no es fijo, la valoración del texto tampoco porque la historia se mueve constantemente, por lo tanto, los sistemas de representación de una obra literaria también.</p>	<p>- La innovación del discurso literario puede destruirse si se piensa desde otras modalidades, es decir, lo contrario a lo tradicional y repetitivo porque la historia social mismo genera estereotipos sobre las otras formas anticonvencionales.</p>
<p>- “Lo nuevo no es una moda, es un valor fundamento de toda crítica” [...] “oposición entre lo Antiguo y lo Nuevo” (p. 66). Elementos que se transforman por los cambios que se concretan socialmente y sobre todo que, se utilizan con frecuencia; así es como la literatura y las formas de lectura se pueden renovar.</p>	<p>- “la palabra puede ser erótica bajo dos condiciones opuestas” (p. 68), es decir, la modalidad de un texto deslinda nuevas formas que van creando cadenas de oposición para crear nuevas formas de obtener placer a través de la lectura; y esto se refiere a “nuevos libros, nuevas emisiones, nuevos films” que expresen nuevos sentidos de la lectura y no se acojan a las formas tradicionales y superfluas.</p>
<p>- El placer [...] este artefacto es imitado de manera más o menos lúdica” (p. 81). En este sentido,</p>	<p>- El ir descubriendo el propio placer, ya no el placer dado por la cultura, se convierte en un acto subversivo, en</p>

<p>llega a convertirse en un objeto que se construye para diversas finalidades, los textos son diferentes, su estructura.</p>	<p>una especie de ruptura o incluso de destrucción; de aquí se deriva el goce.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Puede mutar de una a otra para figurar innumerables renovaciones de las lecturas y que estas respondan al espacio-tiempo de la sociedad.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- “de la enseñanza, es la disciplina literaria la que debería ser salvada, porque todas las ciencias están presentes en el momento literario” (p. 124). Lo que significa es que la literatura genera saberes que atienden diferentes contextos inherentes a los humanos sociales, por esta razón,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La literatura por su carácter tiene una fuerza de representación, en donde, los paisajes que se colorean y constituyen parte de un imaginario colectivo que deriva otras formas de literatura pues, los textos crean un arte diverso que no solamente se representa con la palabra en sí misma.</li> <li>- El estudio y tratamiento académico no debe ligarse a lo histórico, geográfico, y unidireccional; sino apostar por un descubrimiento estructural personal que conlleve a efectuar nuevas formas de leer literatura desde la escuela.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La individualidad representa muchas de las veces una controversia a lo establecido o institucionalizado y que desde tiempos de antes se siguen trasladando y copiando como una serie de elementos que forman parte de todas las generaciones regidas por ideologías.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El deseo de los lectores debe provocar una libertad para “que haya tantos lenguajes como deseos; proposición utópica puesto que ninguna sociedad está todavía dispuesta a aceptar que existan diversos deseos” (p. 130) porque</li> </ul>

Autor	Texto	Año de publicación
Roland Barthes	<i>La actividad estructuralista</i>	1973

Ideas principales	Ideas secundarias
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El objetivo de la concepción estructuralista sobre el texto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El tratamiento de las obras literarias desde el estructuralismo se señala que manifiesta diversos</li> </ul>

<p>literario se enmarca en aquel sistema de signos lógicos que proveen de significado por relacionarse entre sí. De esta manera, el objeto literario se construye y deconstruye sin perder las funciones que establece Barthes sobre la finalidad del texto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Narración</li> <li>b. Acción</li> <li>c. Funciones</li> </ul>	<p>significados que los escritores permiten que el lector obtenga a partir de su individualidad. Por lo tanto, la estructura de las obras literarias se refleja desde la crítica estructuralista a brindarle al texto nociones particulares de sentido, es decir, se inaugura la obra abierta.</p>
<p>- Si bien estos elementos constitutivos del texto se deben mantener en la estructura de la narración su articulación no necesariamente respeta el orden, es decir, tales elementos “son unidades dotadas de autonomía, si bien llegan a asociarse en conjuntos más amplios” (p. 18)</p>	<p>- “La obra abierta supone una nueva dialéctica entre la obra y el intérprete” (p. 21).</p>
<p>- Desde entonces y hasta nuestros días toda una pléyade de artistas ha tratado con diversas técnicas de envolver sus obras en ese halo de sugestión e indeterminación a fin de provocar un número de lecturas prácticamente infinitas en su diversidad, por estar en función de la subjetividad, sensibilidad y óptica del lector. (p. 22)</p>	<p>- La crítica literaria, pues, sin perder su valor exegético que le es consustancial, accede a un plano en el que pierde su tradicional sumisión y subordinación con respecto a la literatura, al ser la misión de la primera una reestructuración de la segunda, pero trabajando en un mismo y único campo: el del lenguaje. (p. 23)</p>

**Tabla 9:** Literatura y crítica literaria, *Análisis estructural de los relatos* (1970)

Autor	Texto	Año de publicación
Roland Barthes	<i>Análisis estructural de los relatos</i>	1970

Ideas principales	Ideas secundarias
<p>- [...] el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantonimia, el cuadro pintado [...] el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación. Además de en estas formas casi infinitas, el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad.</p>	<p>- “comprender un relato no es sólo seguir desentrañarse de la historia, es también reconocer ‘estadios’, proyectar los encadenamientos horizontales del ‘hilo’ narrativo sobre un eje implícitamente vertical; leer (escuchar) un relato, no es sólo pasar de una palabra a otra, es también pasar de un nivel a otro. (p. 15)</p> <p>- No hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos: todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa e incluso opuesta. (p. 9)</p>
<p>- Todo en un relato, ¿es <b>funcional</b>? Todo, hasta el menor detalle, ¿tiene un sentido? Como veremos inmediatamente, hay sin duda muchos tipos de funciones, pues hay muchos tipos de correlaciones, lo que no</p>	<p>- Esto no es una cuestión de arte (por parte del narrador), es una cuestión de estructura: en el orden del discurso [...] la función es, evidentemente, desde el punto de vista lingüístico, una unidad de contenido: es ‘lo que quiere decir’ un enunciado lo que lo constituye en unidad formal y no la forma en que está dicho. (p. 17)</p>

<p>significa que un relato deje jamás de estar compuesto de funciones: todo en diverso grado, significa algo en él. (p. 16)</p>	
<p>- Para determinar las primeras unidades narrativas, es pues necesario no perder jamás de vista el carácter funcional de los segmentos que se examinan y admitir de antemano que no coincidirán fatalmente con las formas que reconocemos tradicionalmente.</p>	<p>- [...] una notación, en apariencia expletiva, siempre tiene una función discursiva: acelera, retarda, da nuevo impulso al discurso, resume, anticipa, a veces incluso despista. (p. 21)</p> <p>- En las diferentes partes del discurso narrativo (acciones, escenas, párrafos, diálogos, monólogos interiores, etcétera), y aun menos con clases ‘psicológicas’ (conductas, sentimientos, intenciones, motivaciones, racionalizaciones de los personajes). (p. 17)</p>
<p>- [...] con relación al resto de la historia, al informante (por ejemplo, la edad precisa de un personaje) sirve para autentificar la realidad del referente, para enraizar la ficción en lo real: es un operador realista y, a título de tal, posee una funcionalidad indiscutible, no a nivel de la historia, sino a nivel del discurso. (p.22)</p>	<p>- En cuanto a los personajes del relato. [...] describir y clasificar los personajes del relato, no según lo que son, sino según lo que hacen (de allí su nombre de actantes), en la medida en que participen de tres grandes ejes semánticos.</p>
<p>- <b>Distorsión y expansión del relato:</b> “la forma del relato está esencialmente caracterizada por dos poderes: el de distender sus signos a lo largo de la historia y el de integrar en estas distorsiones expansiones</p>	<p>- [...] al estar fracturado el signo, su significado se reparte en varios significantes, distantes unos de otros y cada uno de los cuales es incomprensible tomado independientemente. Ya lo hemos visto a propósito del nivel funcional y es exactamente lo mismo que sucede en el relato: las unidades de una secuencia, aunque</p>

<p>imprevisibles. Estos dos poderes parecen como libertades; pero lo propio del relato es precisamente incluir estos desvíos en su lengua. (p. 38)</p>	<p>forman un todo a nivel de esta secuencia misma, pueden ser separadas unas de otras. (p. 38)</p>
<p>- Mímesis y sentido: [...] la complejidad de un relato puede compararse con la de un organigrama, capaz de integrar los movimientos de retroceso y los saltos hacia adelante; o más exactamente, es la integración, en sus formas variadas, la que permite compensar la complejidad, aparentemente incontrolable de las unidades de un nivel; es ella la que permite orientar la comprensión de elementos discontinuos, continuos y heterogéneos. (p. 41)</p>	<p>- La función del relato no es la de ‘representar’, sino el montar un espectáculo que no sea aún muy enigmático, pero que no podría ser de orden mimético; la ‘realidad’ de una secuencia no está en la sucesión ‘natural’, de las acciones que la componen sino en la lógica que en ellas se expone, se arriesga y se cumple. (p. 43)</p>

**Tabla 10:** Narrativa digital, *Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital (2007)*

**Anexo 2:** La narrativa digital

Se enuncian las características en torno a la narrativa transmedia, el aporte de los videojuegos para difundir, crear y consolidar nuevos espacios de lectura enfocados en los nuevos lectores. La información ha servido para construir nuevos entornos de ficción, elementos didácticos que favorecen el interés y disfrute de la literatura.

Autor	Texto	Año de publicación
Carlos Scolari	<i>Narrativas transmedia</i>	2013

<b>Ideas principales</b>	<b>Ideas secundarias</b>
--------------------------	--------------------------

- En internet los lectores también escriben; la recepción y la producción de textos imbrican inmanente; no se puede estar pasivo o callado.	- El lector se encuentra con nuevos retos por la innovación tecnológica y cómo estos ciberespacios van modificando y transformando los roles de receptor pasivo-activo.
- En la red no es posible ser sólo un gran lector, como lo han sido muchos letrados hasta hoy, en la época de Gutenberg cuando se podía ser culto sin redactar ni una sola línea.	- El concepto de mundo transmedia nos lleva a una teoría de los mundos narrativos. Grosso modo, cada uno de estos conceptos trata de nombrar una misma experiencia: una práctica de producción de sentido e interpretativa basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas. (p. 24)
- «sistemas abstractos de contenido a partir de los cuales un repertorio de historias de ficción y personajes puede ser actualizado o derivado hacia una variedad de formas mediáticas».	- En un mundo transmedia tanto el público como sus creadores comparten una misma imagen mental de la worldness, o sea una serie de rasgos que distinguen un determinado universo narrativo. (p. 26)

Autor	Texto	Año de publicación
Domingo Sánchez Mesa Martínez	<i>Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital</i>	2007

Ideas principales	Ideas secundarias
<p><b>1. ¿qué entender por narrativa digital?</b></p> <p>- Se destacan dos definiciones: la primera: “la que considera como literatura digital solo aquellas obras explícitamente creadas o</p>	<p>- La literatura diseñada para el uso digital “hay razones importantes para apoyar [...] pues las narrativas interactivas, la holopoesía, los hipertextos, los blogs, además de otros géneros y modalidades digitales de comunicación literaria, responden a unos procedimientos creativos y pragmáticos distintos de los</p>

<p>diseñadas para su edición y lectura o uso digital, ya sea o no en línea (Internet)” (p. 15).</p> <p>La segunda definición: “la que incluye también aquellas obras o textos literarios originalmente editados en formato impreso, que son posteriormente publicados en formato electrónico y están disponibles, eventualmente, en Internet” (p. 15).</p> <p>- “Es preciso considerar otros factores del sistema literario, como son las nuevas formas de crítica y enseñanza de la literatura, de distribución y mercado literario en la red, y sobre todo de recepción, lectura e interpretación de dichas textualidades electrónicas. (p. 15)</p>	<p>que primaban en el entorno de la cultura del libro impreso” (p. 15).</p> <p>- Los pioneros en el hipertexto fueron George P. Landow, Michael Joyce, J. D, Bolter y S. Moulthrop: cuya experiencia narrativa por la no-linealidad o linealidad múltiple del hipertexto ofrecía mayor disfrute literario por las diversas ramificaciones que desprenden multi-formatos que posibilita la lectura con el hipertexto.</p>
<p>- No se debe confundir ficción con narración de historias: un mundo ficcional es cualquier tipo de mundo posible o imaginario, mientras que una historia es una</p>	<p>- Se piensa que “el futuro literario de las formas interactivas de textualidad digital pasará, por el abandono del modelo narrativo de la novela y la profundización en el potencial multimedia y en la autonomía de las lexías o fragmentos de que se</p>

<p>secuencia fija de acontecimientos presentada (representada o narrada) a un usuario. (Jesper Juul, 122)</p>	<p>componen estas ficciones” (p. 16) lo que sí, el concepto de narrativa no desaparece más bien se complementa con nuevos abordajes digitales que sugieren nuevas secuencias para los textos y la construcción de ficción desde lo causal: juegos de aventura o detectivescos.</p>
<p><b>En las fronteras de la literatura digital. Los videojuegos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La teoría de la literatura y la literatura comparada no pueden permanecer ajenas a la movilidad de las relaciones entre la literatura, en cuanto medio de comunicación, y los nuevos medios y formas de arte y ficción digitales. (p. 17)</li> <li>- Los videojuegos son una de las formas o prácticas culturales que más predominancia están adquiriendo en la cibercultura (p. 17).</li> <li>- Potencia cibertextual y artístico, y de producción de mundos de ficción (pernicioso).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comienzan a sonar más fuerte voces que abogan por una vía intermedia que respete la especificidad de los juegos, en cuanto sistemas basados en reglas y de resultados variables y cuantificables, donde el jugador se esfuerza por influir en el resultado y se implica emocionalmente en el mismo (Jesper Juul, Half-Real, 36).</li> <li>- Al mismo tiempo los videojuegos y la literatura se relacionan por el beneficio de la narrativa y ficción.</li> <li>- Se reconoce que jugar un videojuego es interactuar con reglas reales mientras imaginamos un mundo ficcional. Se reconoce la doble entidad del videojuego, que marca la diferencia con los juegos tradicionales, que eran en su mayoría abstractos. (p. 18)</li> <li>- <b>Los ludólogos</b> se esfuerzan por marcar las fronteras que separan, “radicalmente”, a los videojuegos de las narrativas y otras formas de discurso tradicionales.</li> </ul>

**Tabla 11:** Narrativa digital, *Los videojuegos. Narrativas transmedia (2013)*

<p><b>Espacialización narrativa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los juegos pueden y suelen formar parte de un contexto más amplio de relaciones narrativas transmediales y que, de igual forma, puede haber elementos narrativos en un nivel inferior dentro del juego. (p. 19)</li> <li>- Los videojuegos representan la espacialidad, es decir, “la capacidad representativa del espacio que tiene el arte verbal: argumento coherente, bien ordenado, y personajes ricos y complejos”. Y es que, esta relación entre literatura y videojuegos es la que los une en la siguiente característica: “y es que en estos textos, es cierto, los personajes suelen estar muy simplificados, la descripción reemplaza a la exposición y los argumentos se fragmentan en una serie de encuentros y episodios. (p. 20)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los videojuegos formarían parte de cierta tradición de “<b>historias espaciales</b>” donde lo fundamental reside tanto en la construcción de complejas tramas y personajes, sino, antes bien, en los espacios, susceptibles de ser explorados, cartografiados y controlados. (p. 19)</li> <li>- A la hora de ensayar adaptaciones de elementos literarios al ámbito de los videojuegos sean los géneros fantásticos, de aventuras, de ciencia ficción, de relatos bélicos o de terror los más frecuentados por los diseñadores. (p. 20)</li> <li>- Se habla de videojuegos y el establecimiento de una tipología de espacialización narrativa y su incidencia en las siguientes capacidades: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Evocativa: el diseño espacial proporciona una inmersión más intensa en un mundo conocido imaginariamente que se transforma parcialmente.</li> <li>b. Performativa: cuando la historia puede articularse a partir de los movimientos del personaje-jugador a través de un espacio cuyos componentes pueden acelerar o retardar el desarrollo del argumento.</li> <li>c. Cinética y enmarcadora (doble estructura narrativa): a través de su exploración y navegación por el espacio del mundo virtual.</li> </ul> </li> </ul>
---	--

<p>- La cuestión de los géneros, en efecto, es una de las variables más relevantes a la hora de considerar posibles espacios intermedios entre videojuegos y literatura y, más radicalmente, a la hora de enfrentarse a un proyecto de transferencia entre los dos medios. (p. 20)</p>	
<p>- La tradición cultural de lo lúdico en la que se integran los videojuegos, es decir, de las demandas de especificidad y diferencia de la ludología, la teoría literaria y, en especial, la literatura comparada puede contribuir al mejor conocimiento del potencial estético, ficcional y narrativo de esta práctica. (p. 23)</p>	<p>- La ficción, fábulas, trama, texto, escritura y lectura que ahora renovadas y evaluadas bajo un nuevo contexto. Y a la configuración de nuevos conceptos y categorías de análisis y descripción: narrativa digital, cibertexto, interactividad. (p. 23)</p>

<b>Autor</b>	<b>Texto</b>	<b>Año de publicación</b>
Diego Villabrille Marta Martín	<i>Lo fugaz del instante jugable en los mundos virtuales: Espacialidad y temporalidad en SuperHOT y SuperHOT VR</i>	2020

<b>Ideas principales</b>	<b>Ideas secundarias</b>
<p>- El videojuego —especialmente cuando despliega un desarrollo</p>	<p>- El videojuego, como espacio de juego y de ficción, construye una temporalidad y una espacialidad que</p>

<p>narrativo, bien a través de narrativas emergentes o estructuradas—, también construye una temporalidad y una espacialidad propias que generan mundos ludoficcionales. (p. 221)</p>	<p>están interrelacionadas de forma intrínseca, generando un mundo de carácter ludoficcional. (p. 222)</p>
<p>- Aunque esta temporalidad y espacialidad normalmente se hacen especialmente patentes en el despliegue narrativo —ya sea a través de narrativas emergentes o estructuradas—, no pertenecen en exclusiva a este ámbito, y se ven inscritas en la propia jugabilidad del medio, construyéndose como parte esencial del sistema de reglas y mecánicas que permite el desarrollo del medio videolúdico. (p. 223)</p>	<p>- Por otra parte, la adaptación del videojuego a los dispositivos de realidad virtual, pasando de una representación bidimensional en pantalla, a un espacio inmersivo tridimensional, requiere de una nueva versión del videojuego que modifica y resignifica la construcción de la temporalidad y la espacialidad. (p. 223)</p>
<p><b>El diseño espacial como tablero de juego</b></p> <p>- El diseño del espacio es parte de la naturaleza esencial del medio videolúdico: los videojuegos, por norma general, necesitan generar un mundo de ficción de algún tipo con el que el jugador pueda interactuar. (p. 224)</p>	<p>- La experiencia cognitiva, emocional y sensorial que implica el proceso de juego y admite que, a través de la narración performática, el jugador explora el entorno y, con sus elecciones, impulsa y genera su propia vivencia narrativa, por lo que, de nuevo, la idea de exploración y recorrido se conforman como el núcleo del diseño de la experiencia jugable. (p. 224)</p>
<p>- Estos lugares, que adquieren forma y sentido en la medida en la que el jugador los ejecuta, se conforman como la base sobre la que se construirá también la percepción</p>	<p>- No puede existir videojuego sin espacio ludoficcional, porque, si bien es un lugar que solo existe en el contexto del propio proceso lúdico, su aparición es intrínseca al propio hecho del juego. (p. 225)</p>

del tiempo, dando lugar al gameworld o mundo jugable. (p. 225)	
- Si normalmente necesitamos de un jugador activo que avance en el espacio para avanzar en el juego, aquí, esta idea se potencia mostrando cómo el tiempo virtual es, en definitiva, movimiento. (p. 227)	- Lo que se está indicando en realidad es que el resto de las entidades del escenario solo se moverán cuando el jugador lo haga, construyendo así un tiempo en el que se explicita que este solo existe en tanto que movimiento en un espacio virtual. (p. 227)
- Esta agencia del jugador sobre el conjunto de elementos del entorno a través del vector espacio-temporal es una muestra del carácter performativo del videojuego, que sitúa al jugador en un paradigma de interpretación activa e intervención en el mundo de juego.	- Esto hace de cada momento un instante doble fugaz e irreplicable, por una parte, por la interpretación activa, y por otra, por la capacidad de actuación sobre el entorno. (p. 229)

**Tabla 12:** Narrativa digital, *Lo fugaz del instante jugable en los mundos virtuales: Espacialidad y temporalidad en SuperHOT y SuperHOT VR, (2020)*

**Anexo 3:** Adaptación del cuento *Los que se van (1930)*

La adaptación del cuento mencionado se ha efectuado en la herramienta *RPG Maker Mv* (versión 2015) y se han seleccionado tres cuentos, se espera que sirva de ejemplo para posteriores adaptaciones literarias a la vez, el docente comprenda que parte de los nuevos espacios para generar y compartir conocimientos son los videojuegos.

**Enlace:** <https://tallerdeldiablo.github.io/Los-que-se-van/>

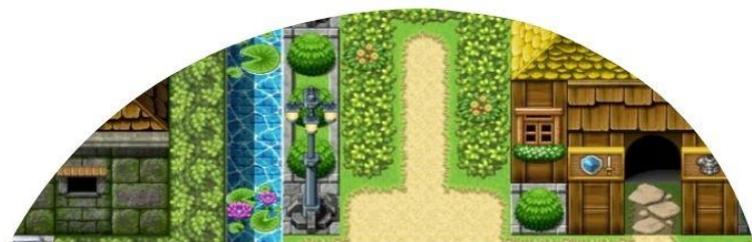
**Anexo 4:** Guía didáctica sobre adaptación y estudio de cuentos de la literatura ecuatoriana del siglo XX.



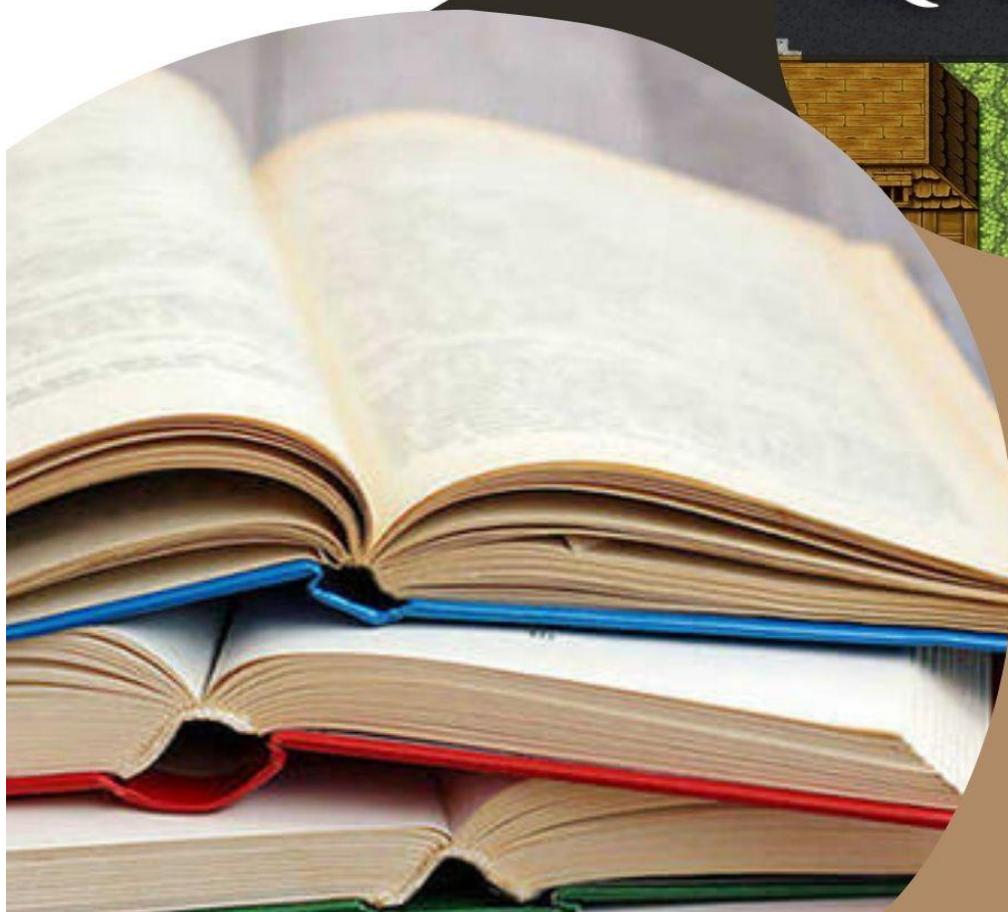
unl

Universidad  
Nacional  
de Loja

# Guía didáctica para la adaptación de cuentos a Videojuego de Rol y el estudio literario en Bachillerato General Unificado del Ecuador



RPG MAKER®



## 1. Introducción

Internet favorece la creación, diseño y producción de materiales audiovisuales, multimedia que son una herramienta útil para el estudio de la literatura ecuatoriana en las aulas. El Videojuego de Rol (VJR) en específico es un tipo de juegos que permiten la creación de narrativas virtuales y de juego; se propone el uso de la aplicación *RPG Maker Mv* para la adaptación de cuentos ecuatorianos del siglo XX así, generar una literatura digital y multimodal para reflexionar sobre la narrativa del texto por medio de actividades para desarrollarlas en el aula de clase.

La presente guía didáctica tiene por objetivo especificar y detallar los procesos de adaptación de cuentos como actividad curricular, por ello, en una primera instancia se enuncian las actividades que se tratarán para llevar a cabo el acercamiento al texto, en los niveles de comprensión lectora: lectura literal, inferencial y crítica. Elementos que facilitan la interacción continua entre el texto escrito y el sujeto lector para discernir las características que formarán parte de la narración en el proceso de adaptación.

En segundo lugar, se establece el objetivo general y los objetivos específicos que persigue la presente guía didáctica sobre la adaptación literaria de cuentos a VJR como propuesta curricular para el Bloque de Literatura; en tercer lugar, se detalla el procedimiento de descarga, funcionalidad y características que posee la herramienta *RPG Maker Mv*. El cuarto apartado alude sobre los criterios que se han considerado para la elección de cuentos para el estudio literario en la presente guía didáctica; en quinto lugar, se especifican las orientaciones sobre la estructura del guion literario y técnico para el espacio narrativo y jugable.

En sexta instancia la guía didáctica establece pautas sobre la elaboración de rúbricas para evaluar competencias lectoras y digitales. El último apartado consta el glosario con términos técnicos ordenados alfabéticamente para que sea sencillo comprender el uso y función de algunos comandos de la aplicación *RPG Maker Mv*. De esta manera, se estructura la guía didáctica para facilitar el estudio de cuentos de la literatura ecuatoriana en el subnivel de Bachillerato General Unificado BGU para crear una cultura literaria digital en un espacio jugable.

## 2. Presentación de la actividad a tratar en la asignatura

El presente documento didáctico se enmarca en el desarrollo de actividades de adaptación y estudio de cuentos de la literatura ecuatoriana por medio de los Videojuegos de Rol (VJR), pues, el Currículo educativo establece que en Bachillerato los estudiantes desarrollan “la formación de su identidad y la apropiación de su cultura mediante el reconocimiento y análisis reflexivo” (Ministerio de Educación, 2016, p. 159) de textos literarios; por ello, se considera el desarrollo de dos destrezas del bloque de Literatura de la asignatura de Lengua y Literatura de BGU que refieren a la adaptación y recreación de cuentos.

### 2.1.Objetivos del área de Lengua y Literatura

OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.

OG.LL.10. Apropiarse del patrimonio literario ecuatoriano, a partir del conocimiento de sus principales exponentes, para construir un sentido de pertenencia.

**Tabla 13:** Objetivos del área de Lengua y Literatura del Currículo Nacional ecuatoriano. (Ministerio de Educación, 2016, p. 161)

### 2.2.Destrezas con Criterio de Desempeño a estudiar

LL.5.5.4. Recrear los textos literarios leídos desde la experiencia personal, mediante la adaptación de diversos recursos literarios.

LL.5.5.5. Experimentar la escritura creativa con diferentes estructuras literarias, lingüísticas, visuales y sonoras en la recreación de textos literarios.

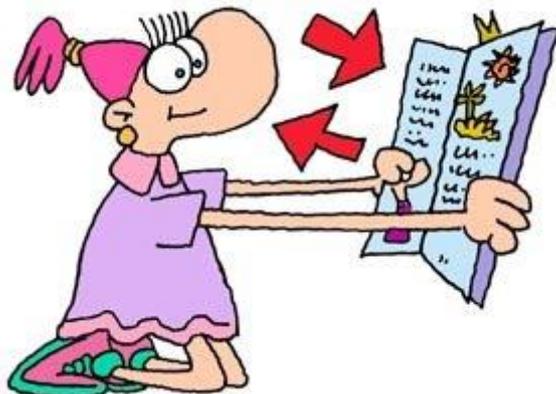
**Tabla 14:** Destrezas con Criterio de Desempeño del Bloque de Literatura. (Ministerio de Educación, 2016, p. 164)

Con las especificaciones anteriores es necesario que se conozca que la propuesta curricular se enmarca en el desarrollo de competencias comunicativas y lectoras, por tanto, el proceso de adaptación literaria a videojuego despliega el desarrollo de nuevos códigos y habilidades digitales; se debe entender que el acercamiento al texto literario es trascendental y se realiza en tres etapas de comprensión lectora: nivel literal, inferencial y crítico. De este modo, el acto de leer se concibe como un proceso que emana interacción con el texto en la interpretación de lo que comunica para que el lector desarrolle

capacidades de procesamiento, valoración y aplicación de la información en otros contextos que demandan nuevas, diferentes capacidades de independencia lectora, originalidad, interacción y creatividad.

## 2.3. Acercamiento y comprensión del texto narrativo

### 2.3.1. Nivel de comprensión literal



En este nivel el lector debe asumir el rol de reconocimiento como diferenciación de frases, oraciones, palabras clave y/o características puntuales que configuran al texto narrativo. Este acercamiento y nivel primario se centra en la obtención de “información que están explícitamente expuestas en el texto por reconocimiento o evocación de hechos” (Cervantes, Pérez y Alanís, 2017, p. 77) por ello, el lector en este momento debe hacer lo siguiente:

- ✚ Diferenciar la idea importante de los diferentes párrafos o de los acontecimientos que se van presentando y construyen un hilo conductor del texto.
- ✚ Discernir el orden y secuencia de los hechos (cronología, lugares específicos, caracteres importantes) que definen la narrativa como a los personajes.

### 2.3.2. Nivel de comprensión inferencial



Este nivel de comprensión lectora enfrenta al lector ante un proceso de asociaciones y deducción de aspectos que se hayan implícitos en la lectura. Es decir, se relacionan experiencias de lectura anteriores, se activan los conocimientos previos del lector para la formulación de nuevas ideas y conjeturas sobre el desenlace del texto por medio del establecimiento de conclusiones que se corroboran cuando finaliza la narración. En este punto de lectura se infiere lo siguiente sobre el texto:

- ✚ Inferir detalles adicionales sobre los personajes, los relatos y/o historias que se presentan en la historia, como ideas que no se encuentran explícitas.
- ✚ Interpretar el lenguaje figurado y la intencionalidad de los enunciados que configuran la narrativa y el argumento que se articula.

### 2.3.3. Nivel de comprensión crítico



En este nivel de comprensión lectora se lo ha determinado como el carácter evaluativo, pues, el lector se basa en argumentos sólidos para emitir juicios y criterios personales sobre lo que ha leído “dichos juicios toman en cuenta cualidades de exactitud, aceptabilidad, probabilidad” (Cervantes, Pérez y Alanís, 2017, p. 79) en este punto se fortalecen las competencias de lectura de acuerdo a lo siguiente:

- ✚ El lector es capaz de vincular contextos con otros que ha conocido, incluso de la realidad misma y son válidos por el contraste que se hace por medio de la comparación de relatos y lecturas.
- ✚ El lector se apropia de las lecturas y las encamina o direcciona en nuevos códigos de interpretación como de difusión, en este punto es importante la necesidad de

crear entornos mediáticos para transmitir ideas y pensamientos de acuerdo a los valores como también de las experiencias lectoras.

Es relevante que el lector conozca que la lectura es un proceso reflexivo que despliega capacidades lectoras como cognitivas y metacognitivas para que sea un aprendizaje integral, por ello, los textos a trabajar en la presente guía didáctica permiten al lector desplegar y fortalecer actitudes específicas para encontrar sentido pedagógico a la adaptación de cuentos a videojuego como el rol que cumple frente a este proceso de recreación experimentación de literatura digitalizada.

### **3. Objetivos de la guía didáctica sobre la adaptación literaria de cuentos a Videojuego de Rol (VJR) y el estudio de cuentos de la literatura ecuatoriana**

#### **Objetivo general**

- Explicar el proceso de adaptación de cuentos en la aplicación *RPG Maker Mv* para el estudio de cuentos de la literatura ecuatoriana del siglo XX en las aulas de Bachillerato General Unificado BGU.

#### **Objetivos específicos**

- Detallar las funciones de la aplicación *RPG Maker Mv* para la creación de mapas y eventos que se ajusten a la narrativa del cuento literario.
- Especificar criterios sobre la adaptación literaria a Videojuego de Rol para la estructuración del guion técnico y literario.
- Orientar sobre la aplicación de rúbricas cualitativas y cuantitativas para evaluar competencias literarias y digitales.
- Crear un glosario de términos técnicos de la aplicación *RPG Maker Mv*.

### **4. Actividades para adaptar cuentos en la herramienta RPG Maker Mv**

En este apartado se explica el proceso de descarga de la aplicación, en segundo lugar, explica cuáles son las acciones que se ejecutan para crear proyectos, mapas, eventos, igualmente se detalla cada función y comandos que se pueden utilizar en la creación de una narrativa digital que parte de la adaptación literaria y posterior a ello, la recreación de textos leídos desde la experiencia personal como la posibilidad de mostrar relatos que fomenten la escritura creativa en un formato jugable y virtual en tiempo real.

#### **4.1. Procedimiento para descargar la aplicación y crear un proyecto desde cero**

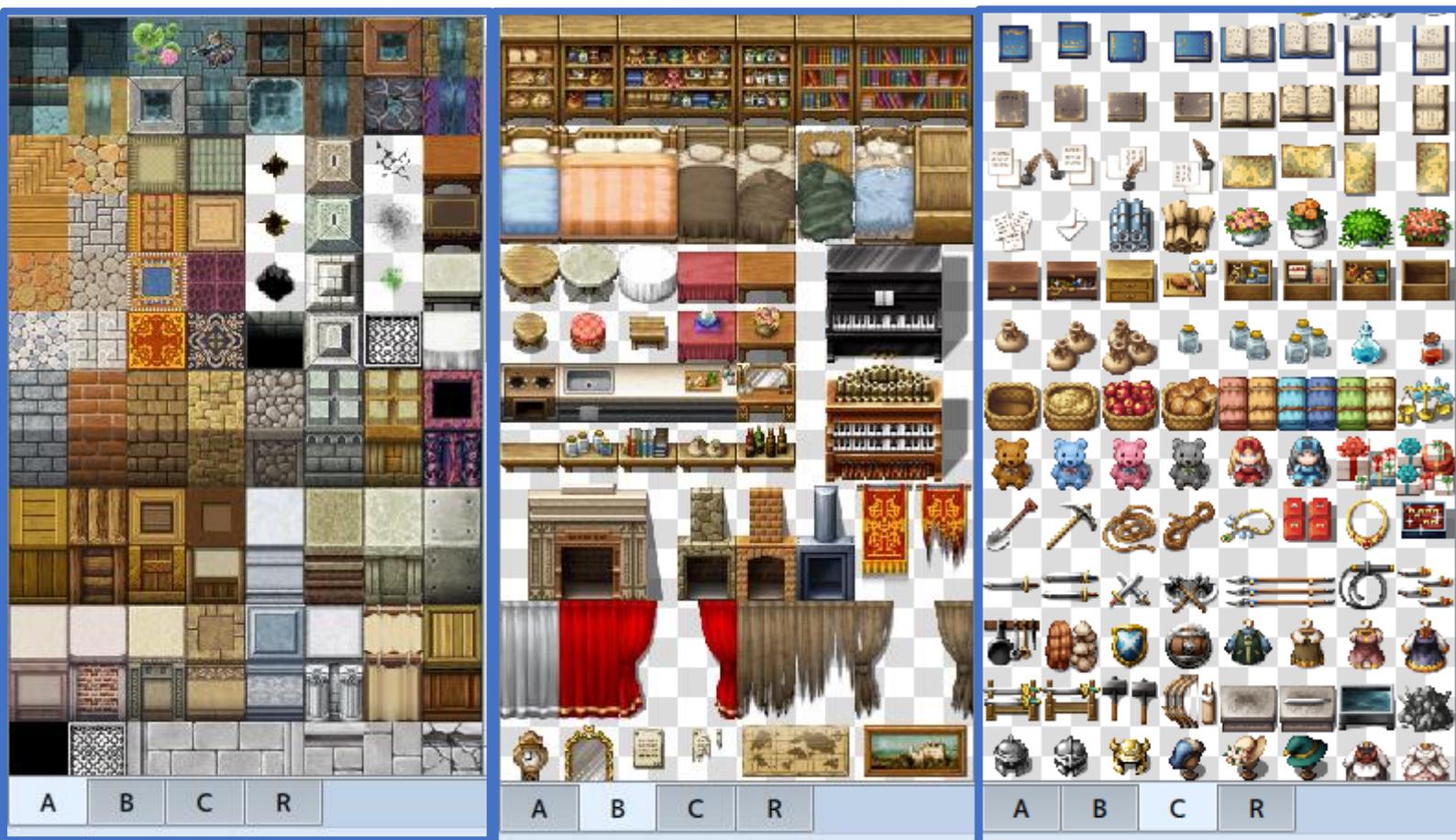
**Paso 1:** Digitar en la computadora o dispositivo móvil lo siguiente: “descargar *RPG Maker Mv*” o también puede ingresar en la barra de navegación el siguiente enlace: <https://www.filehorse.com/es/descargar-rpg-maker->

Nota\*: El programa se instalará en la versión que se encuentre disponible con las últimas actualizaciones que haya realizado el creador de la plataforma para la creación de Videojuegos de Rol, así que no es necesario instalar otro tipo de complementos lo único que se debe hacer es extraer el archivo comprimido una vez se descargue el aplicativo y ejecutar los complementos.

**Paso 2:** Es necesario crear un nuevo proyecto para ello, dar clic en la opción [NUEVO PROYECTO] y esperar hasta que automáticamente se carguen los complementos de la aplicación, cuando el porcentaje sea 100% presionar [ACEPTAR] y el espacio para crear la narrativa jugable estará listo.

**Paso 3:** El mapa es la herramienta principal a configurar porque es el espacio narrativo y jugable para que se interactúe; especificar el tipo de mapa a utilizar, es decir, al seleccionar [MAPA INTERIOR] aparecen herramientas asociadas a materiales de habitaciones, figuras decorativas del espacio, equipos de escritorio, cocina, salas de estar y dormitorios que permitirán diseñar un espacio de acuerdo a lo que se narre. De manera contraria cuando se selecciona [MAPA EXTERIOR] la aplicación genera recursos visuales y sonoros de ciudades, territorios de lucha, del campo, de ciudadelas y pueblos, entre otros que permiten diseñar el mapa en consonancia con los requerimientos de la adaptación literaria. Cabe resaltar que, en el programa cuenta con la opción de mapa de tipo mazmorra, en este espacio se creará un tipo de narrativa de terror, tétrica y es un lugar destinado a erigir mapas para capturar personajes o crear un espacio de prisión, trampa o muerte dirigida a personajes específicos.

A continuación, las figuras 1, 2 y 3 refieren sobre los tipos de mapas antes mencionados.



**Figura 15:** Packs de texturas del Mapa interior

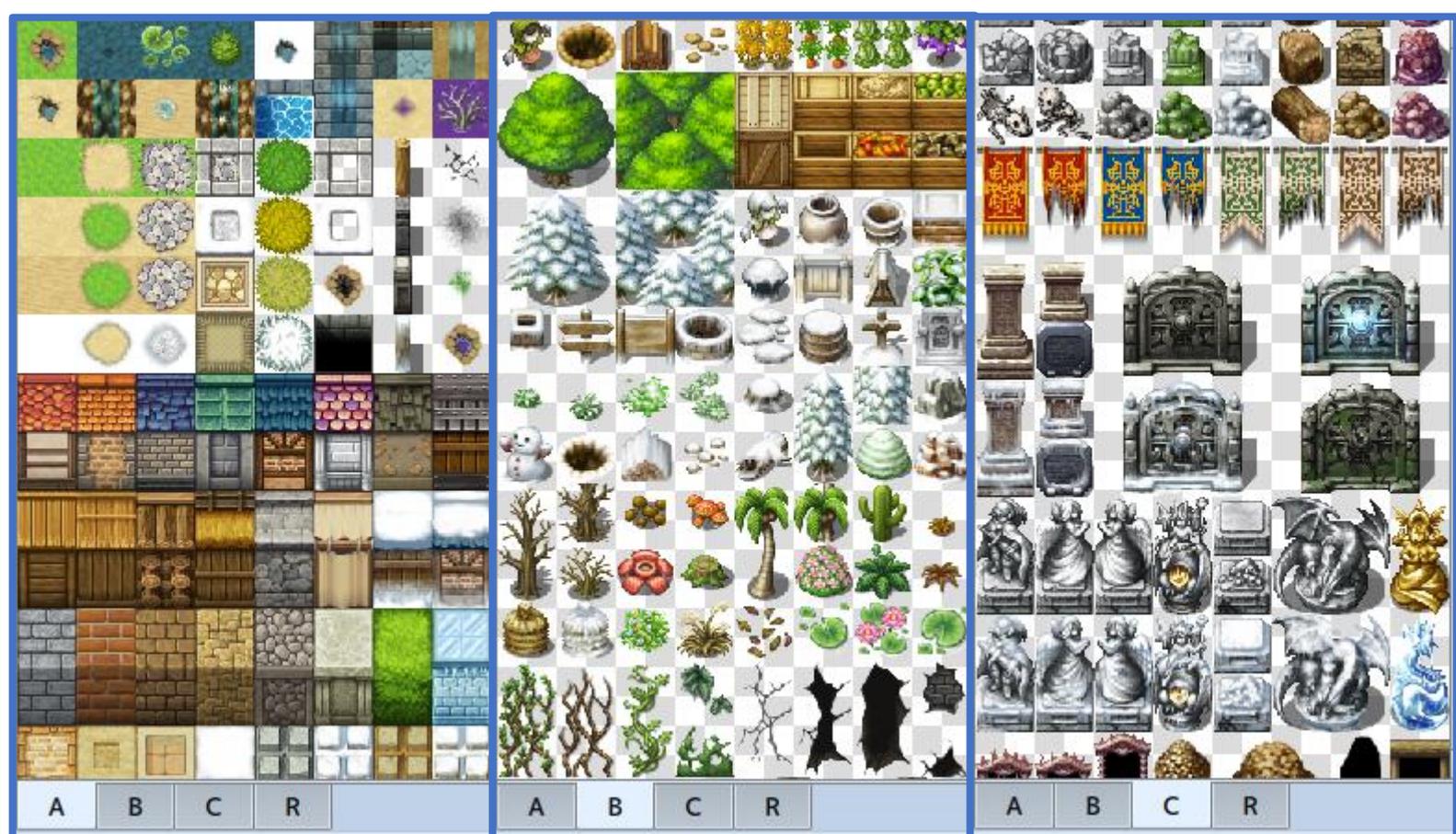
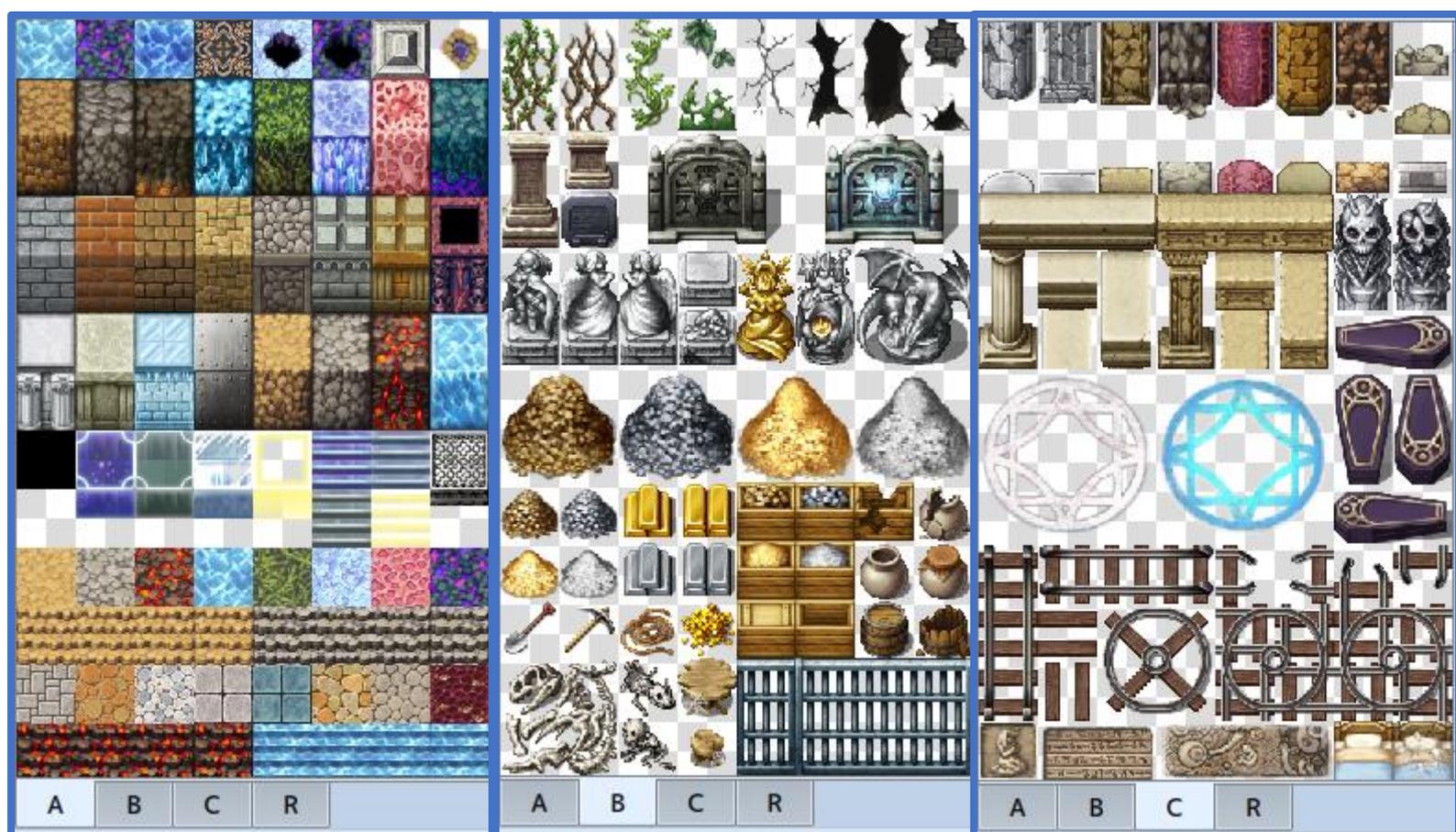


Figura 16: Packs de texturas del Mapa exterior



**Figura 17:** Packs de texturas del Mapa de Mazmorra

**Paso 4:** Una vez diseñado el mapa se continúa con la creación del personaje inicial (principal) pues, es un avatar que adquiere características de narrador omnisciente o asume el rol de un jugador externo que va descubriendo la narrativa por medio de la interacción y el juego. Las figuras 4, 5 y 6 muestran las alternativas que tiene la aplicación en cuanto a la creación y configuración de personajes.

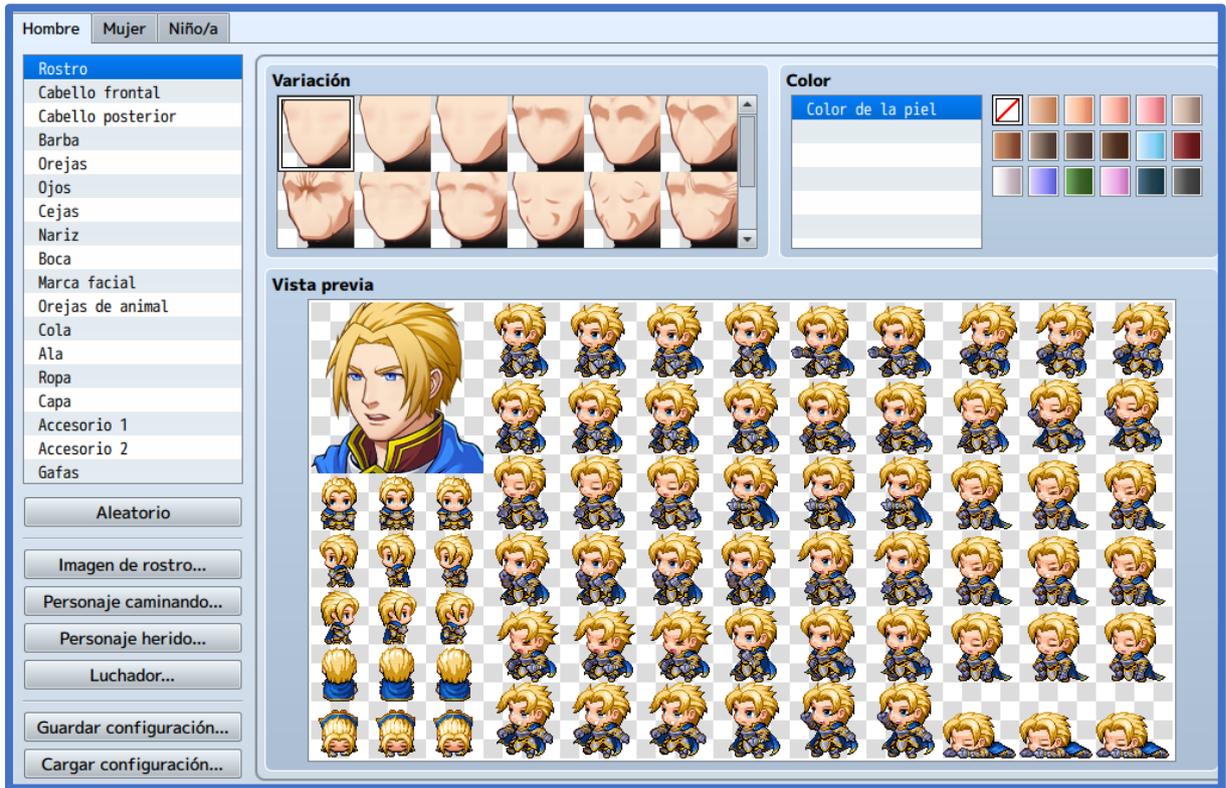


Figura 18: Ventana generador de personajes de género masculino

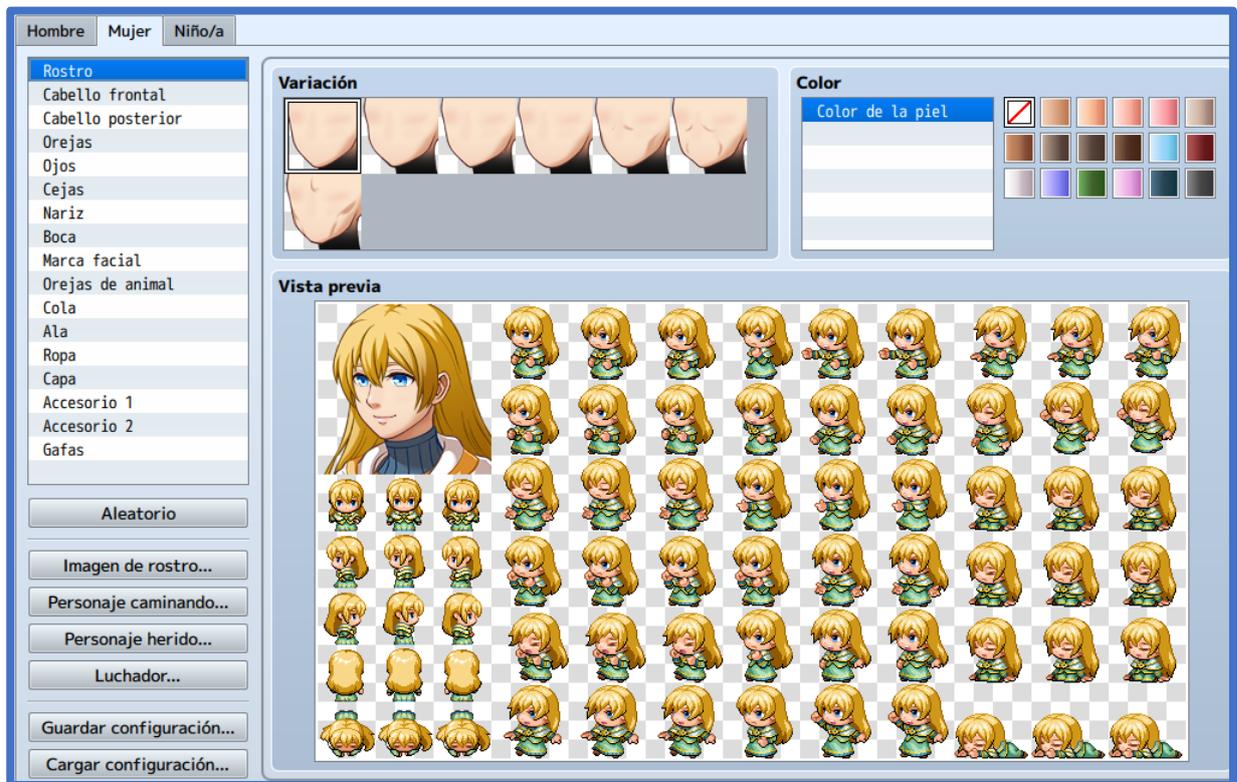
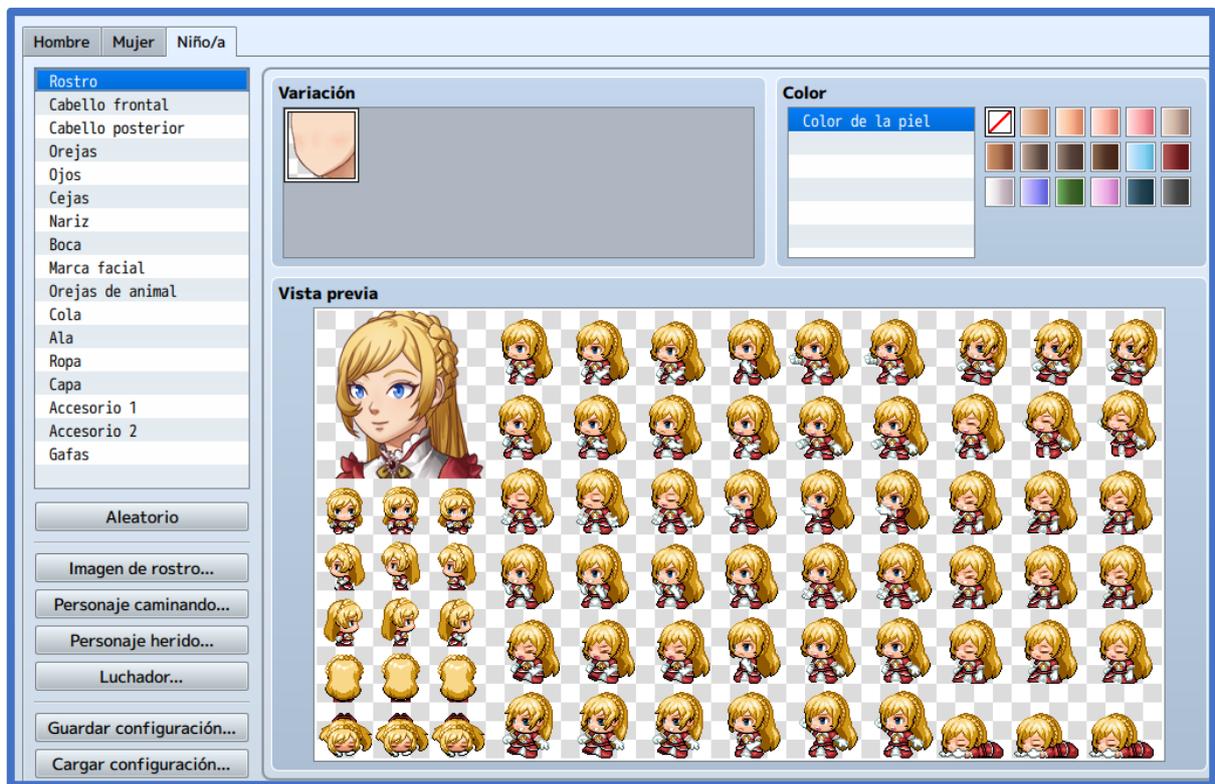


Figura 19: Ventana generador de personajes de género femenino

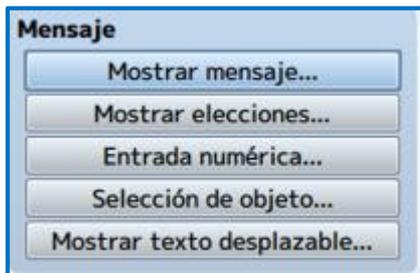


**Figura 20:** Ventana generador de personajes menores de edad

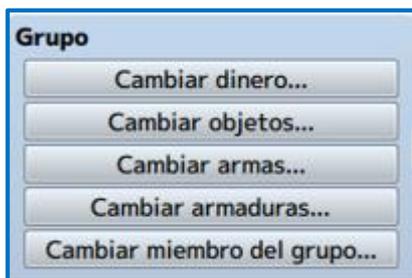
La ventana generadora de personajes permite atribuir a los personajes principales y secundarios diferentes cualidades, por ello, beneficia la adaptación literaria porque existe un sinnúmero de alternativas que representen con mayor claridad las cualidades, características físicas, intelectuales y funciones que cumplen en el proceso narrativo: personaje herido, anfitrión, luchador y/o enemigo.

**Paso 5:** Una vez hechos los pasos anteriores es momento de crear el espacio para los eventos, esto quiere decir que, se crearán los diálogos, interacción entre personajes, instrucciones, mensajes, el transporte de jugadores en los diferentes mapas creados. De acuerdo a la narrativa que se desee adaptar se construirán retos, insignias, batallas, enfrentamientos entre jugadores. En la aplicación *RPG Maker Mv* son varias las funciones de los eventos, por ello, es importante describir para qué sirve cada uno y conocer cómo servirán al momento de adaptar el texto literario con todas las características, espacio y/o tiempo determinado.

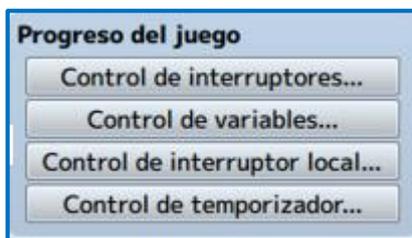
### Comandos del evento 1:



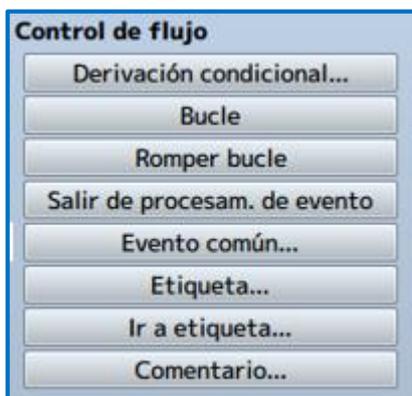
Los mensajes se pueden utilizar para generar los diálogos de los personajes, opciones, textos e instrucciones para guiar al jugador.



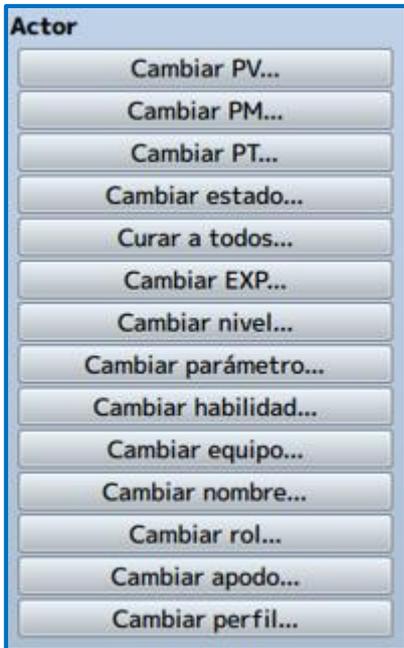
Durante el progreso de la narrativa los personajes pueden poseer objetos que favorecen la representación de diversas situaciones.



En este evento se pueden crear variables que sirvan para copiar los mismos eventos en otros mapas.



El juego y la narrativa poseen una secuencia que se organiza mediante instrucciones, así, se pueden controlar las acciones que se pueden dar de un momento a otro.



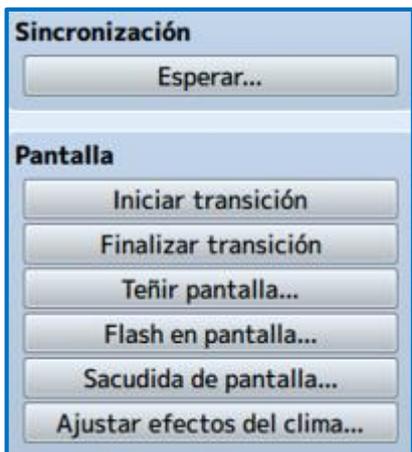
Por medio de la configuración de un evento se puede asignar nuevas cualidades al avatar, las mismas que, sirven para ajustar características.

**Figura 21:** Menú de opciones del evento sobre el comando 1

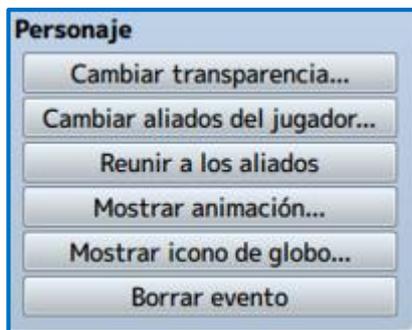
**Comandos del evento 2:**



Los comandos de movimiento permiten trasladar a un personaje entre los mapas como también se pueden ajustar las rutas de movimiento.



Los movimientos y transiciones de pantalla permiten que el ambiente se pueda ajustar con intriga, temor y otras sensaciones de acuerdo a la historia desplegable mediante los mapas.



Este comando permite que los personajes puedan interactuar mejor, la presentación de conflictos y batallas es la finalidad de esta opción.



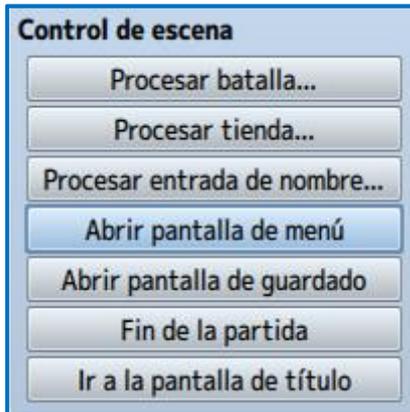
Este comando permite que los personajes puedan interactuar mejor, la presentación de conflictos y batallas es la finalidad de esta opción.



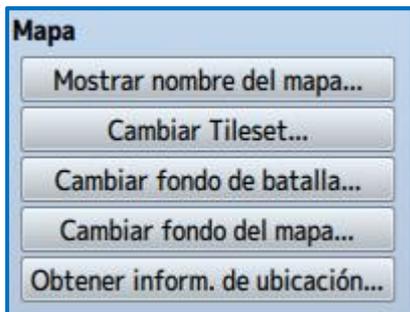
Se configura en momentos específicos sonidos y videos cortos con animaciones que apoyen el transcurso del videojuego y el relato.

**Figura 22:** Menú de opciones del evento sobre el comando 2

### Comandos del evento 3:



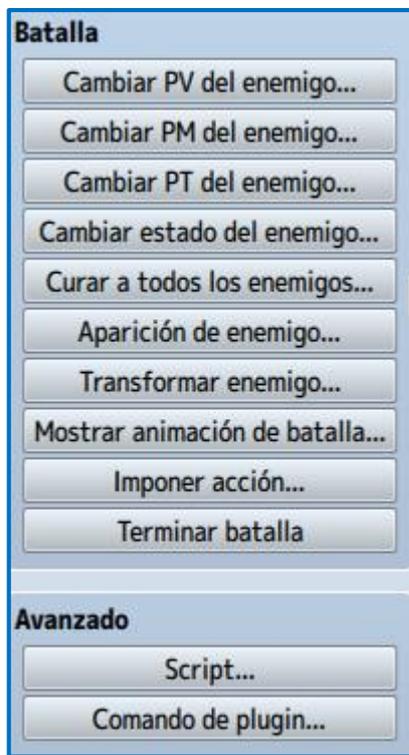
Se cierra la partida y volver al menú de inicio, así mismo, se pueden construir nuevas batallas como también guardar el proceso del juego.



Se ajustan los cambios de pantalla, fondos, colores, añadir una brújula de ubicación para guiar al personaje.



Los objetos pueden adquirir características propias conforme avanza la narrativa, se pueden incluir opciones sobre el menú principal.



Las batallas son importantes en algunos desenlaces, por medio de los eventos se construyen en base a premios e insignias.

#### **Algunos plugins:**

TTK MESSAGE PLUS, añadir animaciones a los rostros de los avatares durante la expresión de los diálogos.

MOG CHAR SEATTER EFFECT, provocar una muerte instantánea

GAIV ACTION INDICATION, mostrar íconos a los personajes como guía

HIME ACTOR BATTLE COMMANDS WE SKILL, comando de lucha

SIMPLE FOLOWER CONTROL, mejora la cinemática del personaje principal

**Figura 23:** Menú de opciones del evento sobre el comando 3

## **5. Criterios para la selección del texto**

En todos los años escolares es importante la formación del lector literario si bien es cierto, los procesos de enseñanza literaria no siempre serán los mismos porque, así como las lecturas cambian los lectores también. De acuerdo a la metodología de enseñanza del docente el alumno se irá familiarizando con las convenciones que caracterizan al lenguaje poético de las diferentes obras literarias; es importante considerar el contexto histórico en que los textos literarios se han producido para que el discente pueda entender, interpretar, hacer juicios de valor e ir adquiriendo comunicación y competencias literarias.

El presente apartado de la guía didáctica propone un nuevo paradigma de estudio literario basado en la adquisición de competencias literarias y digitales porque las actuales demandas del siglo XXI se basan en la difusión, consumo de lecturas a través de las pantallas y dispositivos móviles. “Las cuestiones culturales han de pensarse mirando el futuro. Deseo más literatura en los planes de enseñanza y que sea preceptivo enseñarla” (Dámaso, 1974, p. 17). Por tanto, se plantea estudiar cuentos de la literatura ecuatoriana del siglo XX por medio de la adaptación de textos para promover los procesos de enseñanza-aprendizaje literario y lectura multimodal en Bachillerato General Unificado, este subnivel de educación en Ecuador participa muy activamente de las plataformas de Internet y resultará ameno trabajar con este grupo de estudiantes.

La finalidad del goce literario y el disfrute de una narrativa en formato videojuego persigue similares propósitos al convertirse en un canal de difusión de textos narrativos como lo enuncia Cerrillo (2010):

La literatura amplía el mundo de los lectores, ya que les permite viajar a otros lugares, volver atrás en el tiempo o adelantarse al futuro, sentirse cerca de las emociones o de los anhelos de otras personas y de otros personajes, o conocer las causas que provocaron ciertos acontecimientos relevantes de boca de quienes los vivieron directamente. (p. 13)

Los estudios de Cerrillo (2010) en Didáctica Literaria demuestran que la selección de textos para cada nivel educativo responde a las necesidades curriculares y la formación en competencias literarias en sentido plural y democrático; desde este enfoque, los cuentos poseen una estructura breve que se puede adaptar con facilidad en la aplicación

de creación de videojuegos *RPG Maker Mv* (sin necesidad de tener conocimientos en programación, pues, el software de acceso libre genera los paquetes de programación de manera interna) y se puede hacer una forma de leer cuentos digitales que son parte de la gamificación como una estrategia y/o técnica utilizada en la enseñanza.

En la presente guía didáctica se proponen cinco cuentos ecuatorianos del siglo XX considerando que son obras con características que desarrollan las destrezas del Bloque de Literatura del Currículo Nacional del Ecuador (2016); además las obras seleccionadas responden a un goce estético por las corrientes estéticas y literarias que alude la narrativa e interpretar mediante el proceso de lectura y juego a partir de las siguientes características que demostrará el discente frente al texto virtual:

- A. Una mayor implicación de este en el proceso de enseñanza/aprendizaje.
- B. El cumplimiento de objetivos relacionados con los conocimientos, las habilidades y las actitudes.
- C. Un mayor trabajo autónomo del alumno, tanto de manera individual como en grupos (Cerrillo, 2010, p. 26)

En la primera mitad del siglo XX las corrientes literarias del romanticismo y costumbrismo se plasman en el arte literario como movimiento que abarca el subjetivismo e individualismo, los cuentos de esta época interpelan hacia la búsqueda de libertad por medio de lo trágico e inalcanzable y estos elementos subjetivos se muestran a través de la fantasía, la imaginación y lo surreal con fuertes críticas sociales a la vez como una construcción vanguardista que manifiesta la interacción de culturas heterogéneas por medio del uso de la literatura exponiendo así la naturaleza del ser y su entorno.

*El antropófago, Brujerías, La doble y única mujer (1926)* son cuentos escritos por el autor Pablo Palacio en donde, se representa un realismo abierto y bien tratado con un lenguaje narrativo desafiante porque el autor alude a acciones coléricas, absurdas, sobre cuestionamientos existenciales que marcan aspectos vanguardistas a la vez, interesantes de conocer por medio de la adaptación literaria a videojuego como la respectiva reflexión del alumno frente al libro – juego.

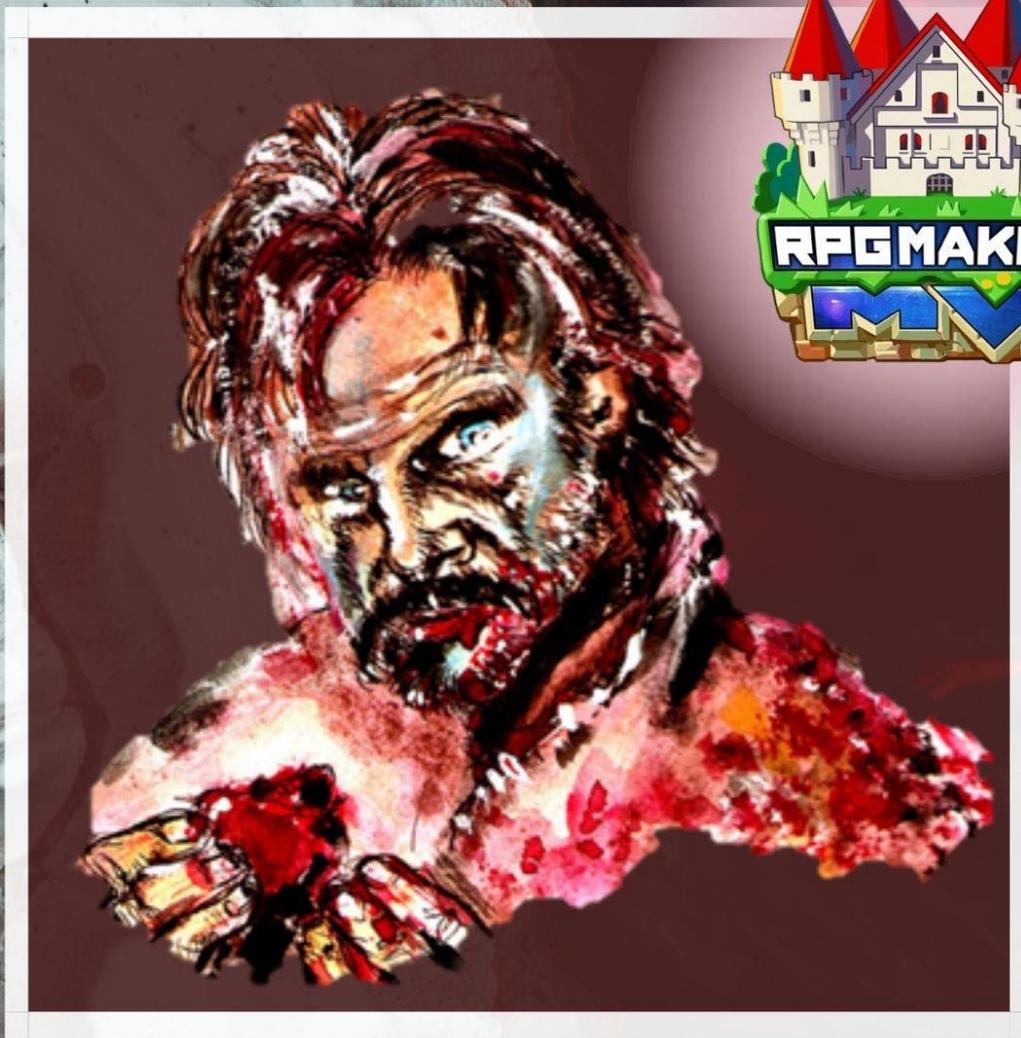
Los cuentos *El triple salto (1981)* y *conciencia breve (2009)*, del autor Iván Egúés utilizan el lenguaje poético y barroco con ciertas características humorísticas para evidenciar una realidad bufonada y de literatura picaresca, los cuentos permiten conocer críticas sociales que parten desde la individualidad como los no lugares porque se

entiende que la sociedad se mueve en varias culturas locales que producen historias populares que entremezclan elementos de ficción.

Por las características antes enunciadas en el presente apartado se aborda la adaptación y análisis literario para cada obra literaria respectivamente. Pues, se espera que los estudiantes del subnivel de Bachillerato General Unificado comprendan y entiendan el procedimiento de adaptación y de esta forma podrán adquirir destrezas digitales para recrear textos literarios de su experiencia personal. A la vez, el desarrollo y fortalecimiento de competencias literarias a través de la gamificación del Videojuego de Rol ocurre cuando el estudiante se interesa por descubrir la historia que alberga el espacio digital narrativo y en este sentido se diferencia de la lectura vernácula.

# EL ANTROPÓFAGO

*Pablo Palacio*



**Adaptación literaria a Videojuego de Rol**

En este cuento prima la voz narrativa así que se sugiere crear un personaje como jugador principal para que sea el que vaya descubriendo la narración mediante el juego. En este cuento se van a requerir el diseño de un mapa principal en el que se pueda generar opciones de acceso a la historia, es decir, en esta parte se puede crear eventos que alteren el orden cronológico de los acontecimientos del cuento, para ello, se muestra el ejemplo de la primera parte que se la ha considerado como introductoria para que, a partir de ello, el jugador pueda interpretar la historia reuniendo pistas, recuerdos, diálogos que se relacionan con cada acontecimiento.

#### Parte introductoria



**Figura 24:** Representación del mapa principal

Narrador: “Allí está, en la penitenciaría, asomando por entre las rejas su cabeza grande y oscilante, el antropófago”.

Instrucción: En este apartado se puede dar inicio al cuento creando un evento de tipo mensaje que indique al jugador que encontrará información importante para avanzar en la historia mediante aventuras, decisiones, e interacciones que haga el jugador con los personajes que se encontrará a lo largo de la narrativa. Luego se presenta la voz narrativa

dirigiendo al jugador hacia un avatar que haga el rol de guía a lo largo del juego y pueda acompañarlo mientras le cuenta los acontecimientos y el jugador podrá tomar las decisiones que crea convenientes.

El personaje guía comienza contando al jugador lo siguiente:

Todos lo conocen. Las gentes caen allí como llovidas por ver al antropófago. Dicen que en estos tiempos es un fenómeno. Le tienen recelo. Van de tres en tres, por lo menos, armados de cuchillas, y cuando divisan su cabeza grande se quedan temblando, estremeciéndose al sentir el imaginario mordisco que les hace poner carne de gallina. Después le van teniendo confianza, los más valientes han llegado hasta a provocarle, introduciendo por un instante un dedo tembloroso por entre los hierros. Así repetidas veces como se hace con las aves enjauladas que dan picotazos.

Pero el antropófago se está quieto, mirando con sus ojos vacíos.

Algunos creen que se ha vuelto un perfecto idiota; que aquello fue solo un momento de locura.

Pero no les oiga; tenga mucho cuidado frente al antropófago: estará esperando un momento oportuno para saltar contra un curioso y arrebatarse la nariz de una sola dentellada.

Medite usted en la figura que haría si el antropófago se almorzara su nariz.

¡Ya lo veo con su aspecto de calavera!

¡Ya lo veo con su miserable cara de Lázaro, de sifilítico o canceroso! ¡Con el unguis asomando por entre la mucosa amoratada! ¡Con los pliegues de la boca honda, cerrados como un ángulo!

Va usted a dar un magnífico espectáculo.

Vea que hasta los mismos carceleros, hombres siniestros, le tienen miedo.

La comida se la arrojan desde lejos. El antropófago se inclina, husmea, escoge la carne —que se la dan cruda— y la masca sabrosamente, lleno de placer, mientras la sanguaza le chorrea por los labios.

En esta parte se necesitará de un segundo mapa en el que se cree el personaje del antropófago. Debe tener las características de un individuo agresivo, mirada profunda, la

vestimenta y rasgos físicos también deben representar las características de un ser peligroso. En la aplicación existen monstruos y avatares con este perfil que se puede seleccionar, a la vez, para brindar las características de videojuego se le puede otorgar a este personaje poderes de ataque, como herramientas que le sirvan durante la narración para representar de mejor manera la actitud que demuestra cuando come carne humana y cuando está en abstinencia. Para ello, el siguiente mapa debe ser una mazmorra para mostrar al antropófago y su naturaleza.



**Figura 25:** Mazmorra, encierro del antropófago

Se deben crear eventos con diálogos y mensajes que se irán movilizando a través del mapa de mazmorra (figura 11) en donde, el guía del jugador será el que narra las características del antropófago y las circunstancias, de la misma manera, mientras se van narrando los hechos se puede ir variando el ambiente del mapa con efectos y transiciones que se encuentran en los comandos de evento y configuración del mapa.

Al principio le prescribieron dieta: legumbres y nada más que legumbres; pero había sido de ver la gresca armada. Los vigilantes creyeron que iba a romper los hierros y comérselos a toditos. ¡Y se lo merecían los muy crueles! ¡Ponérselo en la cabeza el martirizar de tal manera a un hombre habituado a servirse de viandas sabrosas! No, esto no le cabe a nadie. Carne habían de darle sin remedio, y cruda.

¿No ha comido usted alguna vez carne cruda? ¿Por qué no ensaya?

Pero no, que pudiera habituarse, y esto no estaría bien. No estaría bien porque los periódicos, cuando usted menos lo piense, le van a llamar fiera, y no teniendo nada de fiera, molesta.

No comprenderían los pobres que el suyo sería un placer como cualquier otro; como comer la fruta en el mismo árbol, alargando los labios y mordiendo hasta que la miel corra por la barba.

Pero ¡qué cosas! No creáis en la sinceridad de mis disquisiciones. No quiero que nadie se forme de mí un mal concepto; de mí, una persona tan inofensiva.

Lo del antropófago sí es cierto, inevitablemente cierto.

El lunes último estuvimos a verlo los estudiantes de criminología.

Lo tienen encerrado en una jaula como de guardar fieras.

¡Y qué cara de tipo! Bien me lo he dicho siempre: no hay como los pícaros para disfrazar lo que son.

Los estudiantes reíamos de buena gana y nos acercamos mucho para mirarlo. Creo que ni yo ni ellos lo olvidaremos. Estábamos admirados, y ¡cómo gozábamos al mismo tiempo de su aspecto casi infantil y del fracaso completo de las doctrinas de nuestro profesor!

En esta parte se requiere la creación de un tercer mapa exterior para enfocar los comentarios de los ciudadanos en torno al antropófago y las molestias que ha causado su naturaleza horribilísima. En este sentido, se requieren los siguientes personajes para que emitan un diálogo entre sí y el jugador, en este caso el lector principal asume el rol de recorrer los diferentes espacios del mapa para conocer los comentarios de cada ciudadano.



**Figura 26:** Mapa exterior, diálogos de ciudadanos

—Véanlo, véanlo como parece un niño —dijo.

—Sí, un niño visto con una lente.

—Ha de tener las piernas llenas de roscas.

—Y deberán ponerle talco en las axilas para evitar las escaldaduras.

—Y lo bañarán con jabón de Reuter.

—Ha de vomitar blanco.

—Ha de oler a senos.

Aparece nuevamente el mapa número dos (figura 11) en donde el personaje guía narra lo siguiente:

Así se burlaban los infames de aquel pobre hombre que miraba vagamente y cuya gran cabeza oscilaba como una aguja imantada.

Yo le tenía compasión. La verdad, la culpa no era de él ¡Qué culpa va a tener un antropófago! Menos si es hijo de un carnicero y una comadrona, como quien dice del escultor Sofronisco; y de la partera Fenareta. Eso de ser antropófago es como ser fumador, o pederasta, o sabio.

Pero los jueces le van a condenar irremediabilmente, sin hacerse estas consideraciones. Van a castigar una inclinación naturalísima: esto rebela. Yo no quiero que se proceda de ninguna manera en mengua de la justicia. Por esto quiero dejar constancia, en unas pocas líneas, de mi adhesión al antropófago. Y creo que sostengo una causa justa. Me refiero a la irresponsabilidad que existe de parte de un ciudadano cualquiera, al dar satisfacción a un deseo que desequilibra atormentadoramente su organismo.

Hay que olvidar por completo toda palabra hiriente que yo haya escrito en contra de ese pobre irresponsable. Yo, arrepentido, le pido perdón.

Sí, sí, creo sinceramente que el antropófago está en lo justo; que no hay razón para que los jueces, representantes de la vindicta pública...

Pero qué trance tan duro... Bueno... lo que voy a hacer es referir con sencillez lo ocurrido...

No quiero que ningún malintencionado diga después que soy yo pariente de mi defendido, como ya me lo dijo un comisario a propósito de aquel asunto de Octavio Ramírez.

Parte final

En este momento el lecto jugador debe llegar al final de la historia y en este momento se intercalan episodios importantes y que son clave en la narración. La tarea del avatar o personaje guía es de otorgarle a este los instrumentos, herramientas, habilidades y poderes para que pueda ir avanzando en el espacio narrativo y al final unir la historia. Por ello, esta parte estará dividida en tres mapas que despliegan la historia por medio de instrucciones y alternativas dirigidas al lecto jugador.

Así sucedió la cosa, con antecedentes y todo:

### Mapa 1, Primera partida



**Figura 27:** Mapa interior, casa de Nico Tiberio

En un pequeño pueblo del sur, hace más o menos treinta años, contrajeron matrimonio dos conocidos habitantes de la localidad: Nicanor Tiberio, dado al oficio de matarife, y Dolores Orellana, comadrona y abacera.

A los once meses justos de casados les nació un muchacho, Nico, el pequeño Nico, que después se hizo grande y ha dado tanto que hacer.

Nicanor quería que el muchacho fuera carnicero, como él. Dolores opinaba que debía seguir una carrera honrosa, la medicina. Decía que Nico era inteligente y que no había que desperdiciarlo. Alegaba con lo de las aspiraciones —las mujeres son especialistas en lo de las aspiraciones.

Discutieron el asunto tan acremente y tan largo que a los diez años no lo resolvían todavía. El uno: que carnicero ha de ser; la otra: que ha de llegar a médico.

Pero pasa que el infeliz había tomádole serias aficiones a la carne. Tan serias que ya no hubo que discutir: era un excelente carnicero. Vendía y despostaba que era de admirarlo.

De este niño se dice que creció tanto en saber y en virtudes, que a los tres años, por esta época leía, escribía, y era tipo correcto: uno de esos niños seriotos y pálidos en cuyas caras aparece congelado el espanto.

Al principio le atacó un irresistible deseo de mujer. Después le dieron ganas de comer algo bien sazonado; pero duro, cosa de dar trabajo a las mandíbulas. Luego le agitaron temblores sádicos: pensaba en una rabiosa cópula, entre lamentos, sangre y heridas abiertas a cuchilladas.

Se me figura que andaría tambaleando, congestionado.

A su casa llegó furioso. Abrió la puerta de una patada. Su pobre mujercita despertó con sobresalto y se sentó en la cama. Después de encender la luz se quedó mirándolo temblorosa, como presintiendo algo en sus ojos colorados y saltones.

—¿Pero qué te pasa, hombre?

Y él, mucho más borracho de lo que debía estar, gritó:

—Nada, animal; ¿a ti qué te importa?; ¡a echarse!

Mas en vez de hacerlo, se levantó del lecho y fue a pararse en medio de la pieza. ¿Quién sabía qué le irían a mentir a ese bruto?

**FIN DE PARTIDA**

## Mapa 2, segunda partida



**Figura 28:** Mapa exterior, narración de acontecimientos desde fuera

En un pequeño pueblo del sur, hace más o menos treinta años, contrajeron matrimonio dos conocidos habitantes de la localidad: Nicanor Tiberio, dado al oficio de matarife, y Dolores Orellana, comadrona y abacera.

La señora de Tiberio tenía razones indiscutibles para creer que el niño era oncesmesino, cosa rara y de peligros. De peligros porque quien se nutre con tanto tiempo de sustancias humanas es lógico que sienta más tarde la necesidad de ellas.

Nicanor quería que el muchacho fuera carnicero, como él. Dolores opinaba que debía seguir una carrera honrosa, la medicina. Decía que Nico era inteligente y que no había que desperdiciarlo. Alegaba con lo de las aspiraciones —las mujeres son especialistas en lo de las aspiraciones.

Discutieron el asunto tan acremente y tan largo que a los diez años no lo resolvían todavía. El uno: que carnicero ha de ser; la otra: que ha de llegar a médico. A los diez años Nico tenía el mismo aspecto de un niño; aspecto que creo olvidé de describir. Tenía el pobre muchacho una carne tan suave que le daba ternura a su madre; carne de pan mojado en leche, como que había pasado tiempo curtiéndose en las entrañas de Dolores.

Pero pasa que el infeliz había tomádole serias aficiones a la carne. Tan serias que ya no hubo que discutir: era un excelente carnicero. Vendía y despostaba que era de admirarlo.

De este niño se dice que creció tanto en saber y en virtudes, que a los tres años, por esta época leía, escribía, y era tipo correcto: uno de esos niños serios y pálidos en cuyas caras aparece congelado el espanto.

Al principio le atacó un irresistible deseo de mujer. Después le dieron ganas de comer algo bien sazonado; pero duro, cosa de dar trabajo a las mandíbulas. Luego le agitaron temblores sádicos: pensaba en una rabiosa cópula, entre lamentos, sangre y heridas abiertas a cuchilladas.

Se me figura que andaría tambaleando, congestionado.

A su casa llegó furioso. Abrió la puerta de una patada. Su pobre mujercita despertó con sobresalto y se sentó en la cama. Después de encender la luz se quedó mirándolo temblorosa, como presintiendo algo en sus ojos colorados y saltones.

Nico Tiberio, pasándose la lengua por los labios, advirtió que nunca había probado manjar tan sabroso.

¡Pero no haber reparado nunca en eso! ¡Qué estúpido!

¡Tenía que dejar a sus amigotes con la boca abierta!

Estaba como loco, sin saber lo que le pasaba y con un justificable deseo de seguir mordiendo.

Por fortuna suya oyó los lamentos del chiquitín, de su hijo, que se frotaba los ojos con las manos.

Se abalanzó gozoso sobre él; lo levantó en sus brazos, y abriendo mucho la boca, empezó a morderle la cara, arrancándole regulares trozos a cada dentellada, riendo, bufando, entusiasmándose cada vez más.

¡El placer que debió sentir Nico Tiberio!

Y como no hay en la vida cosa cabal, vinieron los vecinos a arrancarle de su abstraído entretenimiento. Le dieron de garrotazos, con una crueldad sin límites, le ataron, cuando le vieron tendido y sin conocimiento; le entregaron a la policía...

¡Ahora se vengarán de él!

Pero Tiberio (hijo), se quedó sin nariz, sin orejas, sin una ceja, sin una mejilla.

Así, con su sangriento y descarbado aspecto, parecía llevar en la cara todas las ulceraciones de un hospital.

Si yo creyera a los imbéciles tendría que decir: Tiberio (padre) es como quien se come lo que crea.

## **FIN DE PARTIDA**

### **Mapa 3: Tercera partida**



**Figura 29:** Mapa interior, narración de la naturaleza de Tiberio, su familia y el desenlace.

A los once meses justos de casados les nació un muchacho, Nico, el pequeño Nico, que después se hizo grande y ha dado tanto que hacer.

Nicanor quería que el muchacho fuera carnicero, como él. Dolores opinaba que debía seguir una carrera honrosa, la medicina. Decía que Nico era inteligente y que no había que desperdiciarlo. Alegaba con lo de las aspiraciones —las mujeres son especialistas en lo de las aspiraciones.

Discutieron el asunto tan acremente y tan largo que a los diez años no lo resolvían todavía. El uno: que carnicero ha de ser; la otra: que ha de llegar a médico. A los diez años Nico tenía el mismo aspecto de un niño; aspecto que creo olvidé de describir. Tenía el pobre muchacho una carne tan suave que le daba ternura a su madre; carne de pan mojado en leche, como que había pasado tiempo curtiéndose en las entrañas de Dolores.

Pero pasa que el infeliz había tomádole serias aficiones a la carne. Tan serias que ya no hubo que discutir: era un excelente carnicero. Vendía y despostaba que era de admirarlo.

Dolores, despechada, murió el 15 de mayo del 1909 (¿Será también este un dato esencial?). Tiberio, Nicanor Tiberio, creyó conveniente emborracharse seis días seguidos y el séptimo, que en rigor era de descanso, descansó eternamente. (Uf, esta va resultando tragedia de cepa).

De este niño se dice que creció tanto en saber y en virtudes, que a los tres años, por esta época leía, escribía, y era tipo correcto: uno de esos niños seriotos y pálidos en cuyas caras aparece congelado el espanto.

Al principio le atacó un irresistible deseo de mujer. Después le dieron ganas de comer algo bien sazonado; pero duro, cosa de dar trabajo a las mandíbulas. Luego le agitaron temblores sádicos: pensaba en una rabiosa cópula, entre lamentos, sangre y heridas abiertas a cuchilladas.

Estaba como loco, sin saber lo que le pasaba y con un justificable deseo de seguir mordiendo.

Por fortuna suya oyó los lamentos del chiquitín, de su hijo, que se frotaba los ojos con las manos.

Se abalanzó gozoso sobre él; lo levantó en sus brazos, y abriendo mucho la boca, empezó a morderle la cara, arrancándole regulares trozos a cada dentellada, riendo, bufando, entusiasmándose cada vez más.

El niño se esquivaba de él que se lo comía por el lado más cercano, sin dignarse escoger.

Los cartílagos sonaban dulcemente entre los molares del padre. Se chupaba los dientes y lamía los labios.

## **FIN DE PARTIDA**

### **ACTIVIDADES DEL ESTUDIO LITERARIO**

#### **Actividad 1**

##### **Nivel literal**

**Elaborar una tabla que contenga la secuencia narrativa que se escogió durante la partida de juego.**

Mapa 1	PERSONAJES Y DIÁLOGOS	LUGARES/AMBIENTES NARRATIVOS	ACCIONES/ DECISIONES DEL LECTO JUGADOR
Mapa 2			
Mapa 3			
Mapa 4			
Mapa 5			
Mapa 6			

**Tabla 15:** Actividad sobre el libro juego

En este apartado el estudiante podrá completar la tabla de manera individual puesto que la actividad de lectura y juego comprenden ejercicios diferentes por el ajuste de la

narrativa al formato de Videojuego de Rol. En este sentido, el estudiante podrá recordar todo el entramado de decisiones, personajes que logró identificar como también el ambiente que se desarrolló en todas las partes del cuento distintivamente. Esta primera actividad es importante porque hará que el discente pueda recopilar información importante del texto y lo redactará de acuerdo a su experiencia en el entorno virtual.

## Actividad 2

### Nivel inferencial

A partir de las ideas consolidadas en la tabla se podrá crear una secuencia narrativa y se podrá resolver el siguiente organizador gráfico:



**Figura 30:** Mapa mental para destacar características en torno al personaje antropófago

Con el desarrollo del organizador gráfico los estudiantes podrán identificar todas las características físicas como actitudinales que le otorga la narrativa al personaje central, en este caso es el Antropófago (Tiberio); la finalidad del mapa mental es que se puedan concretar las ideas principales como secundarias del cuento para que el estudiante lo

pueda conceptualizar en ideas puntuales que le servirán para ejercer un criterio y un punto de vista personal en base a dos experiencias la literaria y la de juego.

### **Actividad 3**

#### **Nivel crítico**

**Mediante la estructura y organización interna del texto el estudiante deberá realizar las siguientes actividades:**

Investigar palabras y vocablos que desconozca.

Investigar alusiones filosóficas y mitológicas en cuanto a la concepción del personaje antropófago.

Reconocer elementos reales y fantásticos que se mostraron en la adaptación literaria.

Identificar sentimientos predominantes.

Relacionar las corrientes literarias y estéticas del cuento para establecer un criterio personal de las intenciones del autor como las características de la producción literaria.

# BRUJERÍAS

Pablo Palacio



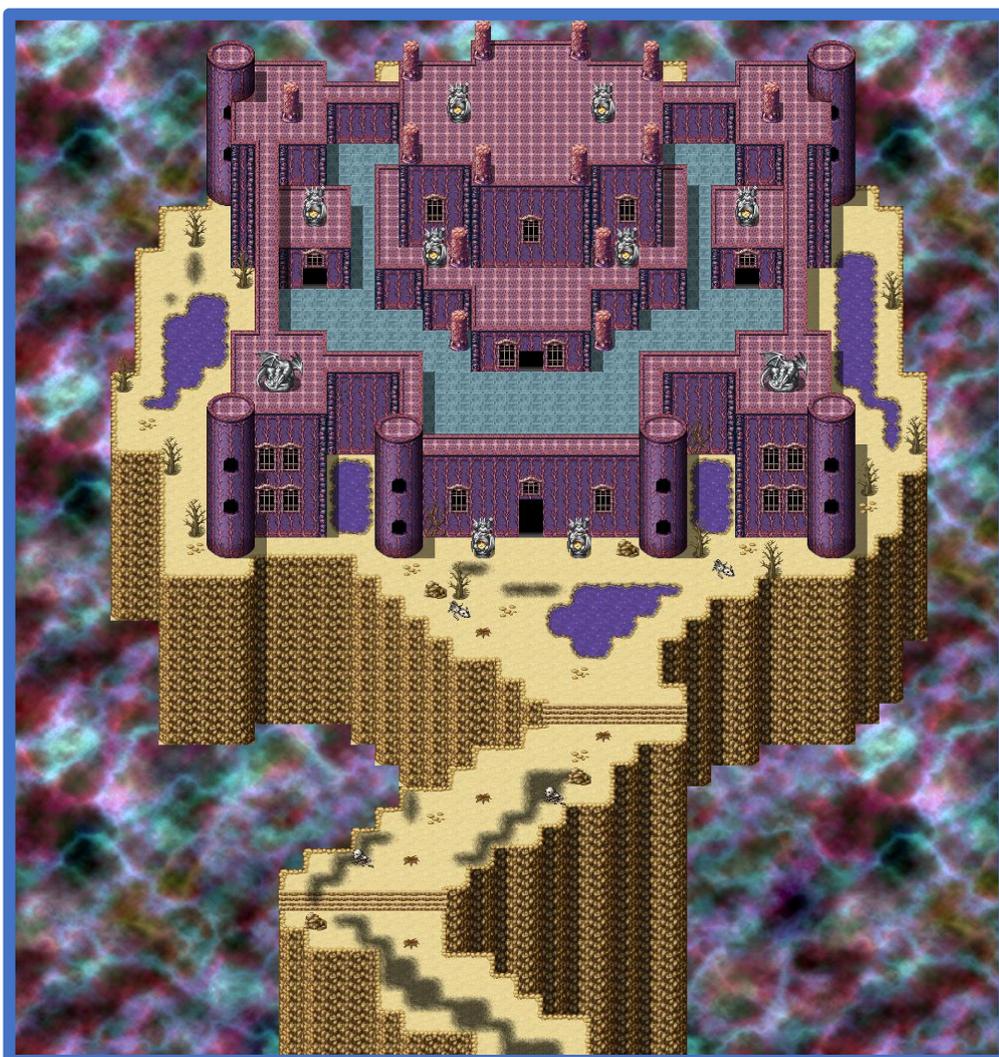
Adaptación literaria  
a Videojuego de Rol



En la adaptación de este cuento se requiere especificar en todos los mapas acciones sobrenaturales que van acompañados de herramientas o avatares que demuestran poderes surreales y fantasmagóricos. La adaptación de este texto se divide en dos secciones como el autor mismo lo presenta.

La primera.

Se debe crear un mapa en el que sea una ambientación ocultista, tétrica, en el bosque y alejado de las ciudades porque el contexto inicial tiene que ver con ritos de brujería tradicional y para representarlo se necesita solamente la interacción del personaje principal y por medio de las instrucciones que se mostrarán, el lecto jugador podrá direccionar su avatar a lo largo de este primer mapa introductorio al cuento.



### **Figura 31:** Mapa exterior, palacio de brujas

En la adaptación literaria a formato Videojuego de Rol se colocan elementos que no forman parte de la narrativa pero que guardan relación con la información que narra, por ende, el diseño de este primer mapa ayudará a consolidar un espacio inverosímil para el lector jugador y le resulte un reto como algo llamativo que la narración contextualice a un lugar para culto, pero, cuando se adentre a la narrativa entenderá la finalidad de los espacios y ambientes.

Se debe crear eventos que sean de tipo mensaje para que le aparezcan al jugador y pueda desplazarse en este primer mapa, la narración que abrirá paso será la siguiente:

Andaba a caza de un filtro; de un filtro de amor; de uno de esos filtros que ponen en los libros ocultistas

“Para obtener los favores de una dama

Tómese una onza y media de azúcar cande, pulverícese groseramente en un mortero nuevo haciendo esta operación en viernes por la mañana, diciendo a medida que machacaréis: abraxas abracadabra. Mezclad este azúcar con medio cuartillo de vino blanco bueno; guardar esta mezcla en una cueva oscura por espacio de 27 días; cada día tomad la botella que no ha de estar enteramente llena, y la menearéis fuerte por espacio de 52 segundos diciendo abraxas. Por la noche haréis lo mismo pero durante 53 segundos y tres veces diréis abracadabra. Al cabo del 27 día...” Pero este muchacho no estaba al tanto de los grandes secretos ocultistas y buscaba una bruja que le confeccionara la bebida maravillosa.

Si yo lo sé, lo evito a todo trance.

Bastaba con facilitarle los “ADMIRABLES SECRETOS” DE, ALBERTO EL GRANDE y el HEPTAMERÓN compuesto por el famoso mágico Cipriano e impreso en Venecia el año de 1792 por Francisco Succoni. Lo de los filtros es elementario en ciencias mágicas. Pero el atolondrado no pregunta; no consulta con los entendidos; no avisa siquiera a nadie: va en busca de una bruja; da con una, flaca y barriguda como una tripa inflada a la mitad; se lo cuenta todo, y la bruja se enamora de él. ¡Ah, bruja pícara! Dizque le decía, babosa y arrugada:

-Mi bonito, le vamos a dar una bebida que le caiga al pelo. Y le mandaba ir todos los días. Y le metía las manos entre los sobacos. Y le acercaba

mucho a la cara su espléndida nariz; su espléndida nariz borbona, ancha, colorada, ganchuda, acatarrada.

Yo no sé como la bruja no hizo una barbaridad, como a darle a beber del filtro.

“Para obtener los favores de un hombre”

y hubiéramos tenido la aventura más divertida. La aventura que ofrecería el contraste estético por excelencia.

Pero lo que más me habría gustado sería sin duda esa magnífica elegía de las bocas, para usar los términos de los literatos finados. Figúrenselo ustedes al muchacho enamorado de la vieja, besándola vorazmente la boca hedionda acorazada por dos caninos amarillos y extasiándose ante sus ojos pitarrosos y encharcados. Oigan ustedes los quejidos amorosos de la estantigua, y las palabras dulces, y los reproches, y el crujido de los huesos; y vean las babas que le chorrean por las comisuras, y el desmayo de las pupilas bajo los párpados avejigados. ¡Y véanlo a él! ¡Sobre todo a él! Él, que es el divino. Sonriendo, acariciándola el pecho, donde dos manchas como pasas figuran los senos. ¡Oh, la magnífica historia que hemos perdido!

La bruja se portó avara y no quiso brindarnos, según yo creo, con el magnífico espectáculo de su dicha.

En un segundo mapa se puede consolidar un espacio rodeado de naturaleza con tonalidades oscuras para reflejar el carácter tétrico que manifiesta este cuento de horror. Los eventos deben ir en consonancia con los diálogos que enuncia y presenta el narrador, así mismo, se debe acoplar el también del mapa con transiciones que provoquen al lector jugador intriga, desconcierto, miedo, porque son algunos de los sentimientos que intenta transmitir la construcción de esta narrativa.

Habría tenido algún motivo cabalístico que le impidiera hacer lo que queda dicho. No lo sé bien. Pero el hecho es que ya sea por alguna rebeldía del joven ya por la imposibilidad de la realización de sus deseos, resolvió vengarse de una manera original. Le dio dos filtros; uno para ella, para la rival de la bruja, y otro para él, el infortunado.

Ambos debían ser bebidos al mismo tiempo.

Y acaeció que habiendo sido cumplidas justamente las indicaciones, ella en el balcón de su casa y él en la esquina de la calle, empezaron a ser sentidos los efectos. La muchacha dio un salto del balcón abajo y se dirigió donde su dueño, quien sintió que unas extrañas prolongaciones le brotaban por los poros del cuerpo. Completamente loco, echó a correr; la otra también corrió. Era divertido: él adelante, ella atrás.

Como esto sucedía en un pueblo -sólo en los pueblos suceden estas cosas-, pronto llegaron al campo, frente a la casa de la bruja.

El desdichado no pudo dar un paso más: vio que se le despedazaban los vestidos y una multitud de hojas frescas le salían del cuerpo. Se le erizaron las arterias inferiores y, taladrándole con furia los pies, desaparecieron en la tierra. Un brazo se le hundió en el tórax y le salió por la cuenca de un ojo, cargado de ramas. Se estiró sobre una sola pierna; se abombó; crujió bajo el viento; echó raíces fuertes; dio un gran grito. Y la muchacha, como estúpida, agrandó los ojos y se quedó mirando el árbol. El naranjo, este naranjo sentimental, bajo la luna quería llorar las noches como los remos al ser levantados sobre el agua: exquisita y romántica sentimentalidad. El naranjo, como todos los naranjos, quería ir a darse un paseo por el pueblo y estirar las piernas en alguna velada de señoras y limpiarse cómodamente la nariz con un amplio moquero de lino.

La bruja abría todas las mañanas una ventana y estornudaba sobre el naranjo; entonces sus hojas se estremecían, se achicaban como sensitivas. Para justificar el estremecimiento del naranjo, figúrese usted que una vieja como esa le refresca la cara con su catarro.

Una tarde hubo tempestad y cayó un rayo sobre el naranjo. Al otro día, la bruja, gozosa, fue a escarbar los escombros y sacó unas entrañas podridas. Estas entrañas, bien pulverizadas, disueltas en sangre de abubilla, sirven para repetir la operación infinidad de veces.

Aunque no es preciso que sean las mismas; pueden servir cualesquiera, siempre que sean arrancadas con las uñas, en domingo y a la hora de Marte. Pero, para todo, es preciso que usted lea velozmente y en todos los sentidos posibles este arreglo cabalístico que consta en todos los libros mágicos:

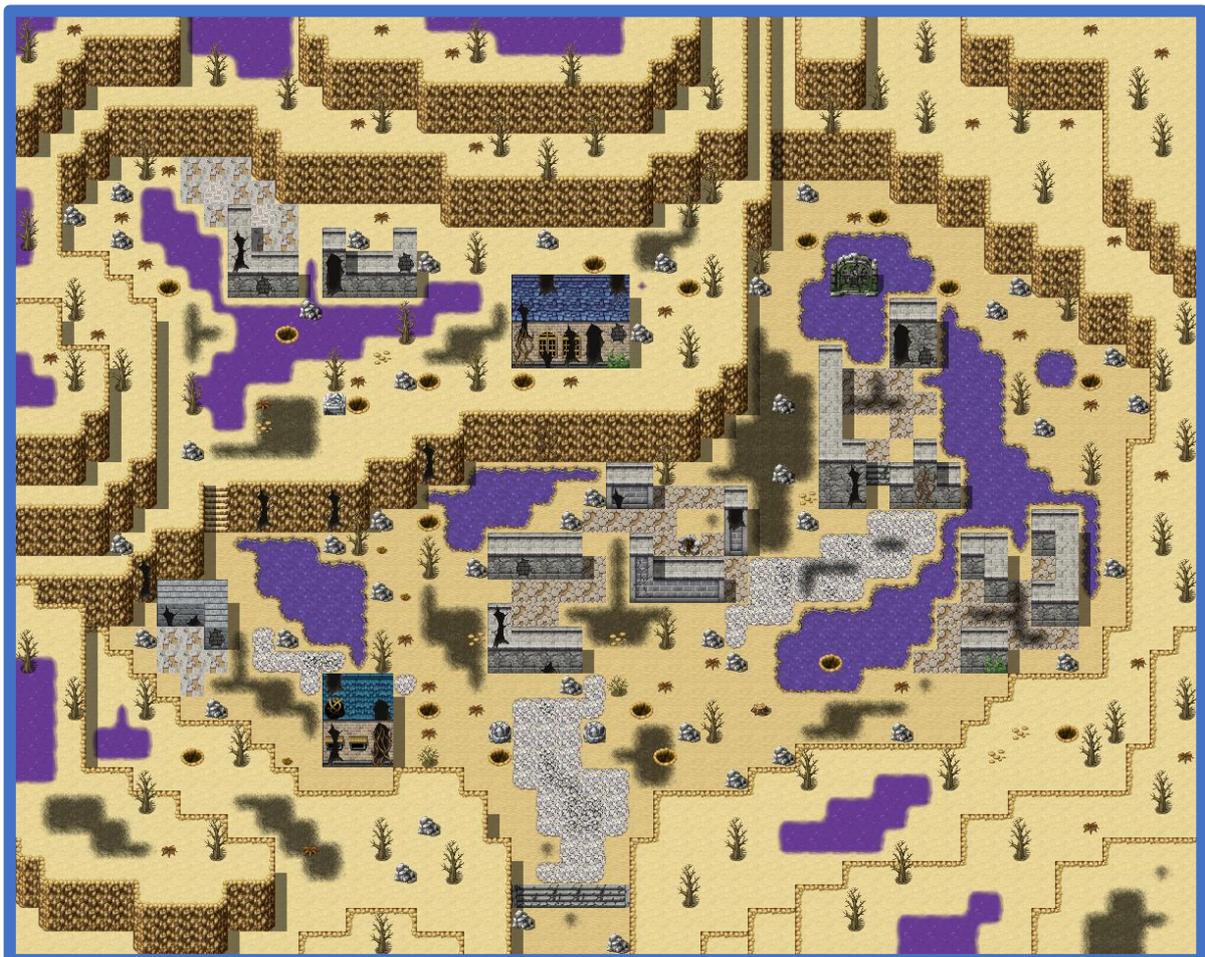
A  
AB  
ABR  
ABRA  
ABRAC  
ABRACA  
ABRACAD  
ABRACADA  
ABRACADAB  
ABRACADABR  
ABRACADABRA



**Figura 32:** Mapa del exterior, representación del espacio de brujerías

### **La segunda**

En esta parte de la partida de videojuego es importante crear un mapa de una ciudad o pueblo que represente a las personas en sus domicilios; pues, en esta parte el narrador va contando cómo las brujas han tenido protagonismo en las comunidades por su dote y que si bien es cierto, han llegado a convertirse en una amenaza. Este cuento es una historia secuencial en voz narrativa que se caracteriza por contener hechos irreales que apelan a la sensibilidad del lecto jugador, en este sentido, el rol de la adaptación literaria es que se adecúe el ambiente narrativo de acuerdo a características de los lúgubre, misterioso, paranormal mediante efectos en el mapa con ayuda de flash, intensidad de color; para representar la actitud de la brujería en un conflicto y duda constantes.



**Figura 33:** Mapa exterior, representación de la maldad y la brujería en la comunidad.

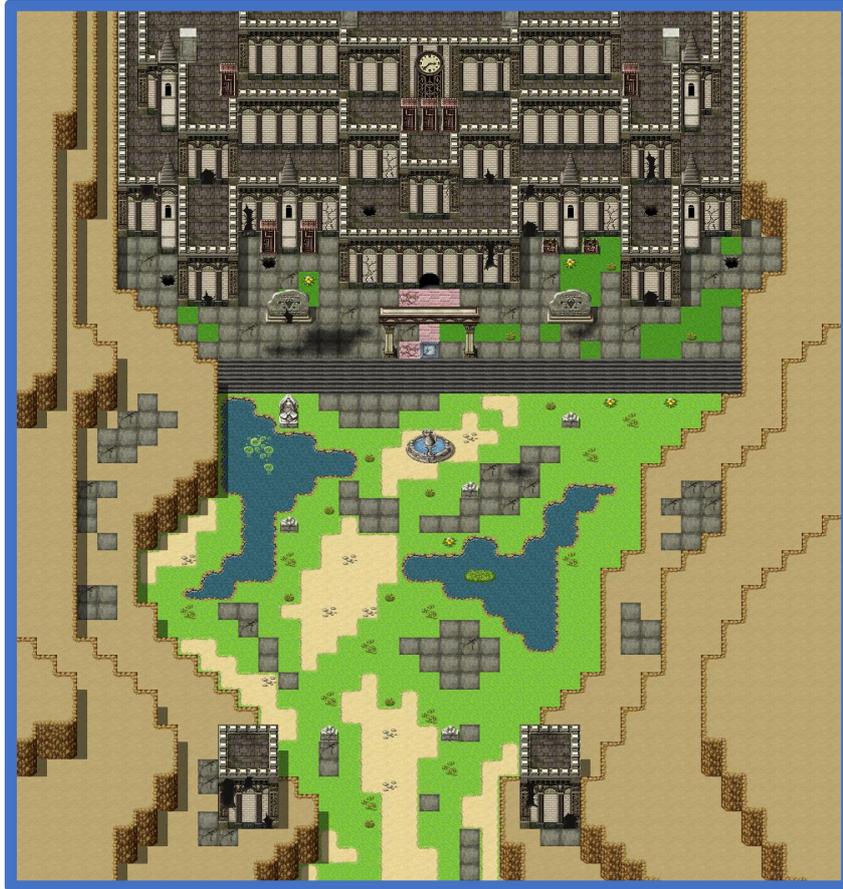
Este mapa (figura 19) servirá para crear en primer lugar la representación que no está explícita en el cuento pero se puede inferir el espacio de una comunidad, que ha sido infestada por las creencias, ritos y acciones de brujería. Por tanto, se puede generar un evento de tipo batalla, el lector jugador asumirá el rol de vencer a la bruja, no obstante, en este mapa nunca ganará el jugador porque se terminará la partida, entonces, este conflicto servirá para representar el siguiente texto del cuento:

Es indiscutible la superioridad numérica, entre gente entendida en achaques ocultistas, de las hembras sobre los varones. La minuciosa estadística de Marbarieli arroja el siguiente porcentaje:

Brujas 87

Brujos 13

Incluyéndose en este último tanto un 5% de niños que han resultado verdaderos prodigios. Algunos, especialmente en el género adivinatorio, han sobresalido con mucho de sus mayores. Lo dicho con respecto a la cantidad es casi más evidente cuando se trata de la calidad. Las acciones de las primeras son notablemente superiores por la intención, delicadeza y seguridad en los resultados. Aunque no quiere decirse con esto que los hombres carezcan de cualidades misteriosas; en veces, cuando ponen interés, son verdaderos artistas.



**Figura 34:** Mapa exterior, contextualizar el relato de Bernabé

En una segunda instancia el mapa (figura 20) favorecen la representación del relato que pasa a formar parte de un tiempo pasado, entonces, se crea un mapa que sea una construcción antigua; en este mapa, se crearán eventos que desplacen al jugador por medio de objetos guía para que pueda ir descubriendo la historia que se representa. De igual manera, en este mapa el personaje principal cambiará a ser Bernabé porque es su historia acompañada de una voz narrativa que se muestra en modo de evento ventana para facilitar la distinción entre voces. A continuación, se muestran las características que posee Bernabé.

Para comprobarlo le recordaré a usted el caso ocurrido hace cinco años, a propósito de una vulgar infidelidad conyugal. Actuó el famoso Bernabé, victimado últimamente por sus enemigos, para lo que fue necesario incendiar un bosque de una legua por lado, donde, por desgracia, tuvo que ocultarse sin haber tomado previas precauciones.

¡El pobre Bernabé! Un brujo largo de nariz chata, ojos viscosos y boca prominente; de cabello enmarañado y nuca forunculosa.

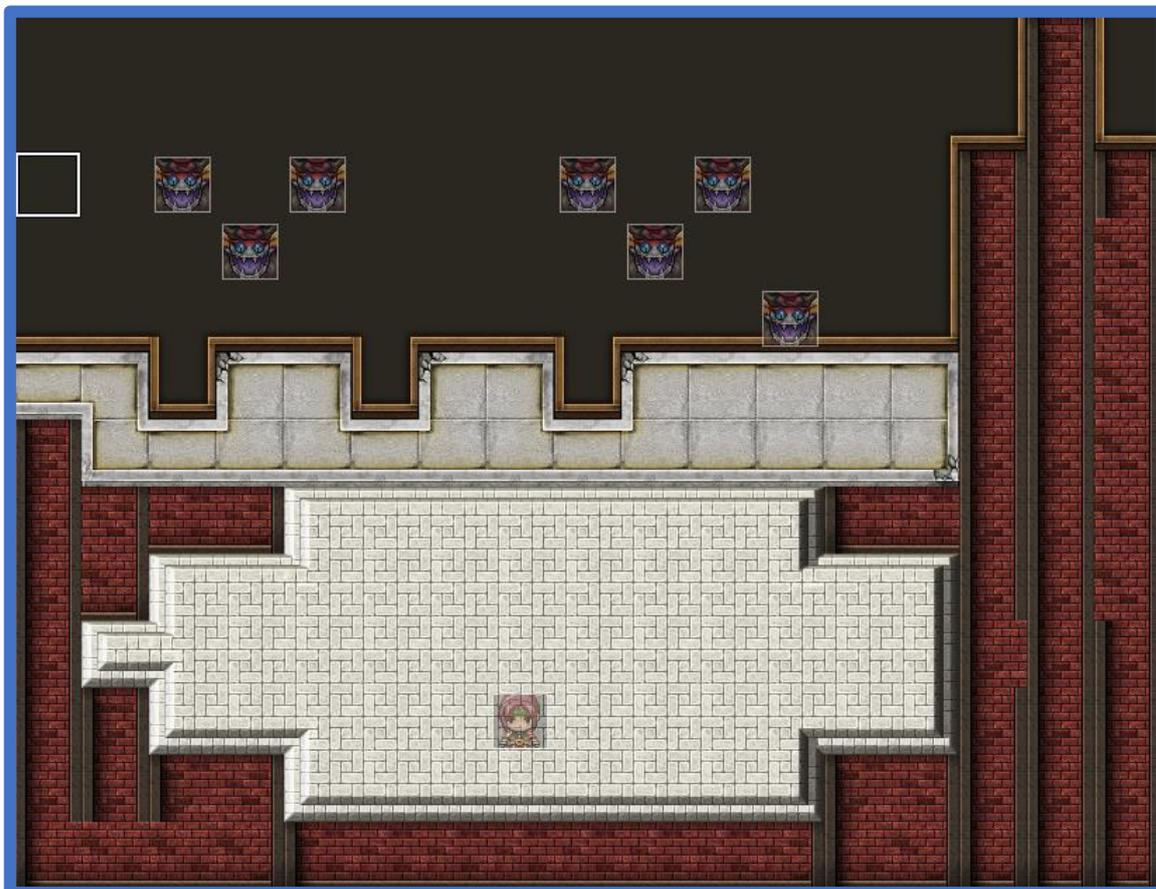
A Bernabé debiera erigírsele una estatua.



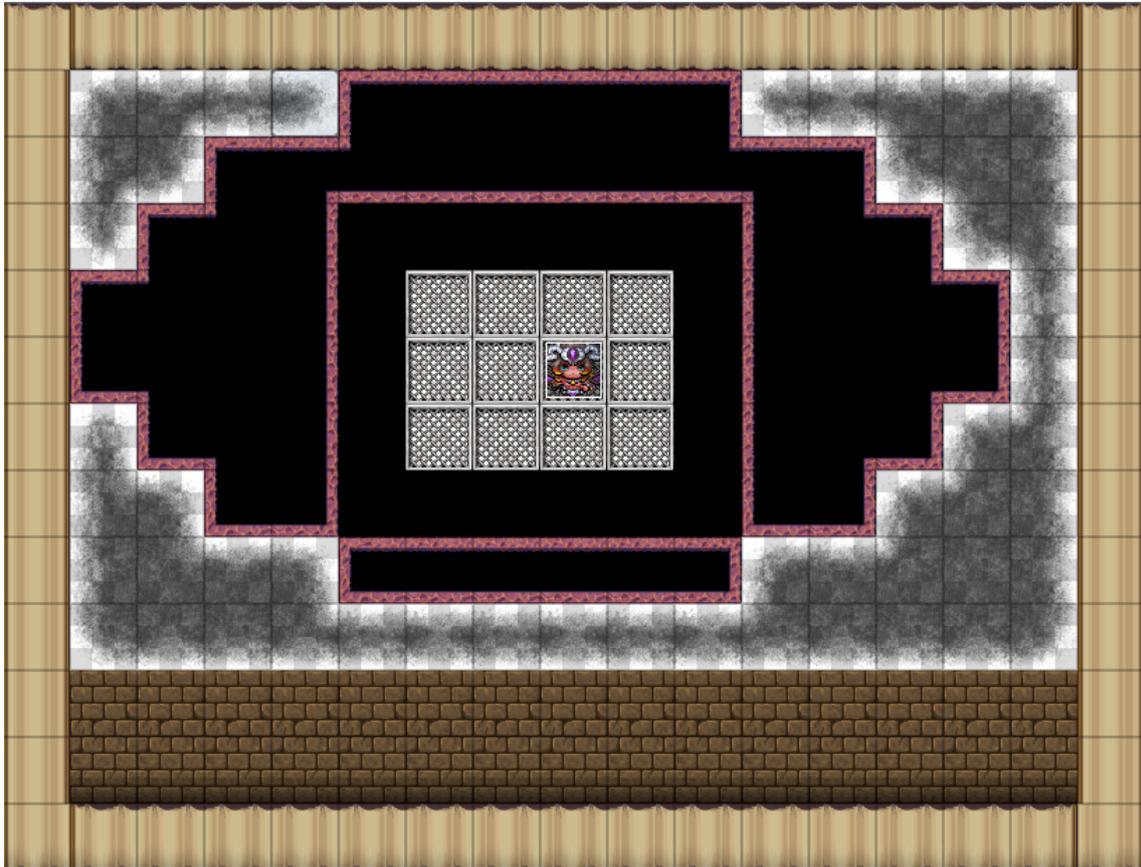
**Figura 35:** Mapa exterior, continuación del relato de Bernabé

En este mapa (figura 21) se deben crear eventos de tipo diálogo para que lecto jugador vaya avanzando por medio de instrucciones que lo hagas desplazarse de una casa hacia otra porque de esta manera se completará la narración. De esta forma, se pueden crear en cada casa subniveles que reten al jugado a una pelea frente a la bruja y sus secuaces para

que la narración tenga la característica de combate por medio del desarrollo de habilidades y la superación de niveles.



**Figura 36:** Mapa mazmorra, combate del jugador en contra secuaces de la bruja



**Figura 37:** Mapa mazmorra, combate del jugador y la bruja

Yo lo tengo por el maestro insuperable de los maridos burlados. Es acaso el único que hasta ahora haya pretendido una verdadera revolución en el sentido de transformar, por sus bases, la rutina establecida en los casos de venganza por traiciones de índole amorosa. Cuando usted obtenga pruebas irrefutables o cometa el desacierto de sorprender in fraganti a su señora en una de sus aventuras, y creyendo obrar como un caballero saque su ridículo revólver y dispare 3 o 4 veces sobre la infiel, estése convencido de que su situación será completamente risible, desde todo punto de vista. Hoy ya no se mata al cónyuge adúltero: la práctica de Bernabé está enormemente generalizada.

Parece que el inocentón entró de improviso en su alcoba, a altas horas de la noche, de

regreso de una misa negra. Su esposa no tuvo tiempo de ocultar al otro y fueron sorprendidos en circunstancias visiblemente comprometedoras. Y como si tal, Bernabé dio media vuelta.

Algún marido burlado va a reírse de Bernabé. Pero no tiene derecho. ¡Juro que no tiene derecho!

Bernabé buscó en su gabinete 3 onzas justas de cera negra; añadióla parte igual de cabellos arrancados con sigilo a los traidores y empapados previamente en lágrimas de niño recién nacido; moldeó en la mezcla dos figuras de perro y soplando en el aire polvo de higo seco, plumas verdes de papagayo y sal marina, empezó a dar solemnes vueltas en torno a la mesa, al mismo tiempo que evocaba los nombres augustos de Yayn, Sadedali, Sachiel y Thanir.

A la doceava vuelta empezó la cera a animarse y girar en el mismo sentido que Bernabé. El de la traición, que había saltado por una ventana baja y corría con dirección a lugar seguro, bajo el poder del encantamiento se detuvo sin saber por qué, y pensando que era más agradable estar un momento con la del cornudo que desbocarse atolondradamente por esas calles, volvió sobre sus pasos, escaló de nuevo la ventana y empezó a hacer morisquetas a la mujer, riendo y babeando. Ambos se hacían morisquetas. A gatas, como si fueran niños.

A todo esto, Bernabé daba vueltas en torno a la mesa. Cuando llegó a la vigésima cuarta dijo, crispando las manos:

“¡Dahi! ¡Dahi!”

y los de la alcoba saltaron dos veces sobre sus manos y sus pies, así en las posturas inocentes en que estaban.

Bernabé seguía, con creciente velocidad. Las figuras de cera apresuraban también. En los de la alcoba: a cada uno una punzada en el coxis y vehemente deseo de mirarse el coxis, de lamerse el coxis. Una contorsión del cuello y el seguir vertiginoso de la cabeza

a la curva del cuerpo, sobre manos y pies, en movimiento centrípeto, mientras los vestidos se esfumaban y una curiosa prolongación, arqueada y móvil, les nacía del coxis. Plegaban los labios, al crecimiento de los caninos, y olfateaban, remangando la nariz aplastada y negra. El cuero se les cubría de una tupida pelambre gris. Se les saltaban los ojos de las órbitas y daban resoplidos feroces.

Al fin se empequeñecieron, tomando figura de perros, y pararon jadeantes, con la lengua afuera, estremecida la piel.

Bernabé entró, les miró regocijado, les propinó dos rencorosos puntapiés: bajaron las ancas y guardando la cola entre las piernas saltaron atropelladamente por la ventana. Y se fueron a ladrar a la luna; a dar alaridos en las noches, mordiéndose las piernas; atormentarse con la prostitución obligada de los perros.

Todos los perros vagabundos han sido gente adúltera: todos los perros que lloran, mordidos por los perros domésticos, y que se pasan los días, tendidos, arrinconados, con las mandíbulas entre las patas delanteras, comidos por el sol.

Cuidado, que de repente le cogerán a usted por una pierna y le sacudirán con furor hasta arrancarle pedazos.

Yo tiemblo siempre que me roza uno de esos perros esmirriados, huesudos, que tienen prendido en una pupila un destello humano y trágico...

¿Eh?

¡Pasen una luz!

Tengo para mí que se han introducido en casa los ladrones.

**FIN DE LA PARTIDA**

**ACTIVIDADES DEL ESTUDIO LITERARIO**

## **Actividad 1**

### **Nivel literal**

**Presentar a los estudiantes un cuestionario denotativo en el que pueden constar las siguientes interrogantes:**

- ¿Qué elementos y/o características de la brujería son parte del horror?
- ¿Cómo se califica a la brujería en el cuento?
- ¿En qué consiste la venganza de Bernabé?

## **Actividad 2**

### **Nivel inferencial**

- 1. Determina las ideas existentes en el cuento: idea global o tema, ideas principales**
- 2. Con tus propias palabras, completa las acciones de los siguientes elementos citados.**

Figúrenselo ustedes al muchacho enamorado de la vieja, besándola vorazmente la boca hedionda acorazada por dos caninos amarillos y extasiándose ante sus ojos pitarrosos y encharcados.

Pero el hecho es que ya sea por alguna rebeldía del joven ya por la imposibilidad de la realización de sus deseos, resolvió vengarse de una manera original. Le dio dos filtros; uno para ella, para la rival de la bruja, y otro para él, el infortunado.

Todos los perros vagabundos han sido gente adúltera: todos los perros que lloran, mordidos por los perros domésticos, y que se pasan los días, tendidos, arrinconados, con las mandíbulas entre las patas delanteras, comidos por el sol.

- 3. Completa el siguiente diagrama contextualizando las ideas principales del libro juego:**

La primera	La segunda
El estudiante debe contextualizar las características que ha logrado identificar en la primera parte del libro juego, en base a las decisiones.	El estudiante debe contextualizar las características que ha logrado identificar en la segunda parte del libro juego, en base a las decisiones.
Como tercer punto el estudiante debe contrastar las ideas de ambas partes y construir una conclusión final sobre el argumento que articula el cuento.	

**Tabla 16:** Contextualizar la narrativa del libro juego

### Actividad 3

#### Nivel crítico

1. El libro juego me pareció agradable, motivador, interesante, lleno de retos, sencillo, ambientes oscuros; selecciona dos o más características y argumenta tu respuesta.
2. Tomando en cuenta la experiencia con el libro juego, completa el cuadro según tu punto de vista:

¿Cuál fue la importancia de las acciones sobrenaturales?	En cuanto a los aspectos negativos o tabú del texto ocurren en la sociedad actual	A partir de la exploración del libro juego ¿qué te pareció interesante?

**Tabla 17:** Preguntas de reflexión

# La doble y única mujer

Pablo Palacio



Adaptación literaria a  
Videojuego de Rol



En este cuento existe un tratamiento psicológico bastante interesante, se presenta lo monstruoso y la atención sobre el cuerpo como un elemento transversal en la narrativa. Por ello, se considera crear un mapa introductorio en donde, se describa al personaje, la situación en la que se encuentra y lo que siente al estar en un cuerpo siamés; de esta forma, el lector jugador podrá hacer un primer recorrido para conocer al personaje central y después ir atando retazos de diálogos y acontecimientos que den forma al argumento del cuento. Debido a que en la narrativa no queda explícito el ambiente inicial en el que se desenvuelve el personaje se sobreentiende que son pensamientos y conversaciones o circunloquios que causan intriga.

El lector jugador asumirá el rol de personaje inicial.

#### Características del ambiente del mapa

En una habitación la mujer siamesa camina lentamente envuelta en sus pensamientos, mientras tanto va reflexionando sobre su situación y estado no deseado por la sociedad ya que adquiere características de monstruosidad. Los eventos que se configuren en el mapa deben hacer que el lector jugador se desplace simplemente al presionar una tecla de acción para seguir el recorrido, por ello, se deben ajustar las rutas de movimiento de izquierda, derecha, arriba y abajo que se encuentran en el menú de comandos de eventos 2.



**Figura 38:** Mapa interior, habitación con el personaje principal

La figura 24 representa el mapa inicial de la adaptación del cuento, ahora bien, los diálogos que se mostrarán serán los siguientes:

Mi espalda, mi atrás, es, si nadie se opone, mi pecho de ella. Mi vientre está contrapuesto a mi vientre de ella. Tengo dos cabezas, cuatro brazos, cuatro senos, cuatro piernas, y me han dicho que mis columnas vertebrales, dos hasta la altura de los omóplatos, se unen allí para seguir -robustecida- hasta la región coxígea.

Por medio de la creación de otro mapa se describen las cualidades de la primera y en otro de la segunda, porque son dos personajes que parten de una sola raíz, por lo tanto, la contextualización de cada personalidad es interesante a representar, se debe optar por transiciones, efectos, transporte del lecto jugador entre mapas y que en todo momento se apoye de instrucciones o diálogos por medio de texto y objetos que sirvan de ayuda como guía.



**Figura 39:** Mapa exterior, representación de los pensamientos de Yo primera

Monólogo de Yo primera:

Yo-primeras voy para adelante, arrastrando a mi atrás, hábil en seguirme, y que me coloca, aunque inversamente, en una situación algo así como la de ciertas comunidades religiosas que se pasean por los corredores de sus conventos, después de las comidas, en dos filas, y dándose siempre las caras -siendo como soy, dos y una.

Yo-primeras, como superior, ordeno los actos, que son cumplidos sin réplica por yo-segunda. En el momento de una determinación o de un pensamiento, estos surgen a la vez en mis dos cerebros; por ejemplo “Voy a pasear”, y yo-primeras soy quien dirige el paseo y recojo con prioridad todas las sensaciones presentadas ante mí, sensaciones que comunico inmediatamente a yo-segunda. Igual sucede con las sensaciones recibidas por esta otra parte de mi ser.



**Figura 40:** Mapa interior, representación de los pensamientos de Yo segunda

Monólogo de Yo segunda:

Yo-segunda soy evidentemente más débil, de cara y cuerpo más delgado, por ciertas manifestaciones que no declararé por delicadeza, inherentes al sexo, reveladoras de la afirmación que acabo de hacer

me es fácil darme cuenta perfecta de su inmovilidad con solo apresurar el paso de manera que yo-segunda contemple casi al mismo tiempo el objeto inmóvil.

El resto de la narración es una reflexión por ambas partes como uno solo solo que hace énfasis en el ruido social que causa su estado de monstruosidad. Para ello es necesario crear un mapa que abarque una ciudad y desde esta base generar eventos que movilicen al lecto jugador a encontrar el resto de elementos que unen el cuento. Al momento de adaptar el cuento se pueden omitir algunas secciones que no alteren el discurso y sentido del mismo.

Debo explicar el origen de esta dirección que me colocó en adelante a la cabeza de yo-ella: fue la única divergencia entre mis opiniones que ahora, y solo ahora, creo que me autoriza para hablar de mí como de nosotras, porque fue el momento aislado en que cada una, cuando estuvo apta para andar, quiso tomar por su lado. Ella -advírtase bien: la que hoy es yo-segunda- quería ir, por atavismo sin duda, como todos van, mirando hacia donde van; yo quería hacer lo mismo, ver a dónde iba, de lo que se suscitó un enérgico perneo, que tenía sólidas bases puesto que estábamos en la posición de los cuadrúpedos, y hasta nos ayudábamos con los brazos de manera que, casi sentadas como estábamos, con aquellos al centro, ofrecimos un conjunto octópodo, con dos voluntades y en equilibrio unos instantes debido a la tensión de fuerzas contrarias. Acabé por vencerla, levantándome fuertemente y arrastrándola, produciéndose entre nosotras, desde mi triunfo, una superioridad inequívoca de mi parte primera sobre mi segunda y formándose la unidad de que he hablado.

Pero, no; es preciso sentar una modificación en mis conceptos, que, ahora caigo en ello, se han desarrollado así por liviandad en el razonamiento. Indudablemente, la explicación

que he pensado dar a posteriores hechos, puede aplicarse también a lo referido; lo que aclarará perfectamente mi empeñamiento en designarme siempre de la manera en que vengo haciéndolo: yo, y que desbaratará completamente la clasificación de los teratólogos, que han nominado a casos semejantes como monstruos dobles, y que se empeñan, a su vez, en hablar de estos como si en cada caso fueran dos seres distintos, en plural, ellos. Los teratólogos solo han atendido a la parte visible que origina una separación orgánica, aunque en verdad los puntos de contacto son infinitos; y no solo de contacto, puesto que existen órganos indivisibles que sirven a la vez para la vida de la comunidad aparentemente establecida. Acaso la hipótesis de la doble personalidad, que me obligó antes a hablar de nosotras, tenga en este caso un valor parcial debido a que era ese el momento inicial en que iba a definirse el cuerpo directivo de esta vida visiblemente doble y complicada; pero en el fondo no lo tiene. Casi solo le doy un interés expresivo, de palabras, que establece un contraste comprensible para los espíritus extraños, y que en vez de ir como prueba de que en un momento dado pudo existir en mí un doble aspecto volitivo, viene directamente a comprobar que existe dentro de este cuerpo doble un solo motor intelectual que da por resultado una perfecta unicidad en sus actitudes intelectuales.

Ya he dicho que mis pensamientos generales y voliciones aparecen simultáneamente en mis dos partes; cuando se trata de actos, de ejecución de mandatos, mi cerebro segundo calla, deja de estar en actividad, esperando la determinación del primero, de manera que se encuentra en condiciones idénticas a las de la garrafa vacía que hemos de llenar de agua o al papel blanco donde hemos de escribir. Pero en ciertos casos, especialmente cuando se trata de recuerdos, mis cerebros ejercen funciones independientes, la mayor parte alternativas, y que siempre están determinadas, para la intensidad de aquellos, por la prioridad en la recepción de las imágenes. En ocasiones estoy meditando acerca de tal o cual punto y llega un momento en que me urge un recuerdo, que seguramente, un rincón oscuro en nuestras evocaciones es lo que más martiriza nuestra vida intelectual, y, sin haber evocado mi desequilibrio, solo por mi detenimiento vacilante en la asociación de ideas que sigo, mi boca posterior contesta en alta voz, iluminando la oscuridad repentina. Si se ha tratado de un sujeto borroso, por ejemplo, a quien he visto alguna vez, mi boca de ella contesta, más o menos: “¡Ah! El señor Miller, aquel alemán con quien me encontré en casa de los Sánchez y que explicaba con entusiasmo el paralelogramo de las fuerzas aplicado a los choques de vehículos”.

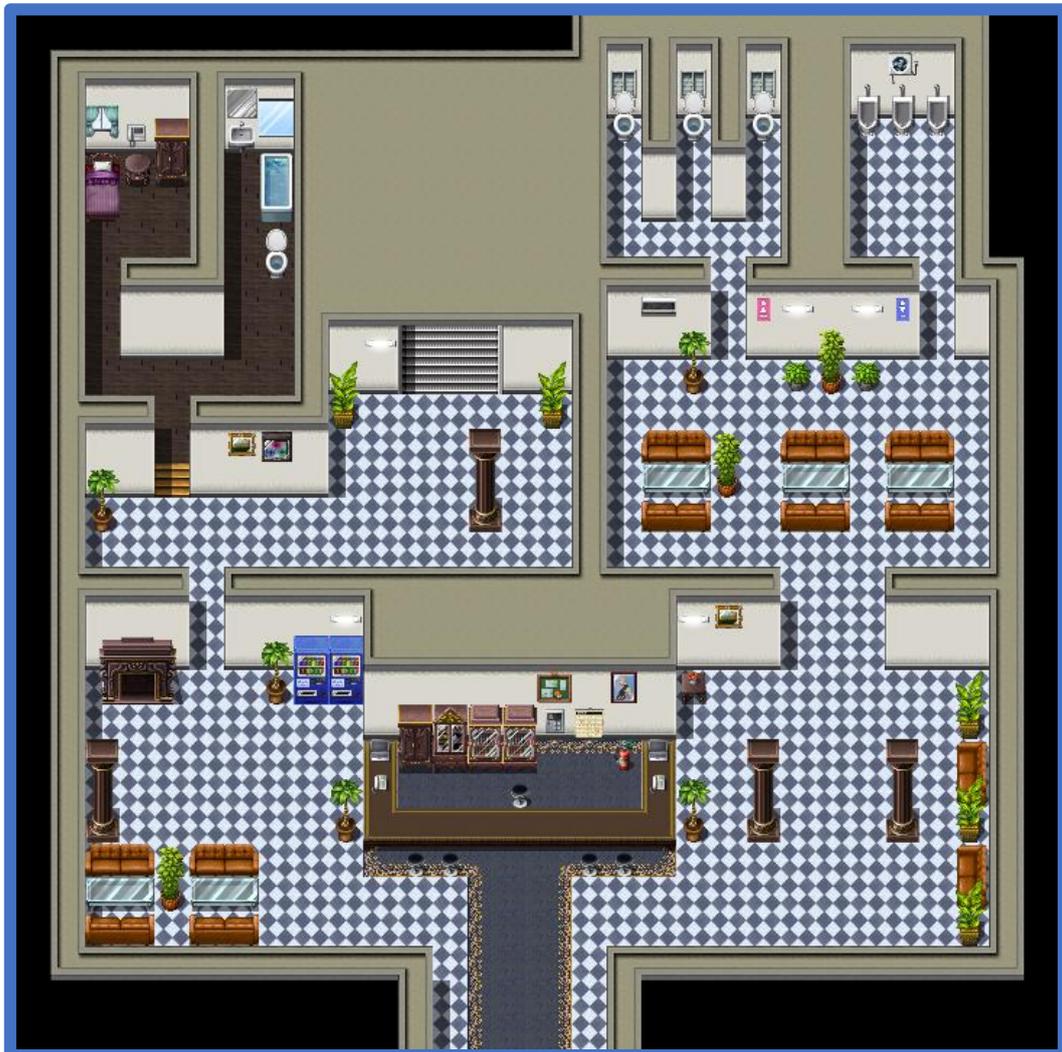
En la segunda parte del cuento el personaje central y en el videojuego seguirá siendo el jugador inicial, se debe continuar con la creación de un mapa que refiera en la estructura sobre un ambiente tranquilo, el mapa debe ser exterior, los eventos deben aludir a diálogos y mensajes que guíen al lector jugador. Agregar objetos, elementos y habilidades que se describen en el cuento hacia el personaje para que sea interesante y verosímil la representación del cuerpo siamés.

Lo que ha hecho afirmar a mis espectadores que existe en mí la dualidad que he refutado, ha sido principalmente, la propiedad que tengo de poder mantener conversación ya sea por uno u otro lado. Les ha engañado eso del lado. Si alguno se dirige a mi parte posterior, le contesto siempre con mi parte posterior, por educación y comodidad; lo mismo sucede con la otra. Y mientras, la parte aparentemente pasiva trabaja igual que la activa, con el pensamiento. Cuando se dirigen a la vez a mis dos lados, casi nunca hablo por estos a la vez también, aunque me es posible debido a mi doble recepción; me cuido mucho de probables vacilaciones y no podría desarrollar dos pensamientos hondos, simultáneamente. La posibilidad a que me refiero solo tiene que ver con los casos en que se trate de sensaciones y recuerdos, en los que experimento una especie de separación de mi misma, comparable con la de aquellos hombres que pueden conversar y escribir a la vez cosas distintas. Todo esto no quiere decir, pues, que yo sea dos. Las emociones, las sensaciones, los esfuerzos intelectivos de yo-segunda son los de yo-primera; lo mismo inversamente. Hay entre mí -primera vez que se ha escrito bien entre mí- un centro a donde afluyen y de donde refluyen todo el cúmulo de fenómenos espirituales, o materiales desconocidos, o anímicos, o como se quiera.

Verdaderamente, no sé como explicar la existencia de este centro, su posición en mi organismo y, en general, todo lo relacionado con mi psicología o mi metafísica, aunque esta palabra creo ha sido suprimida completamente, por ahora, del lenguaje filosófico. Esta dificultad, que de seguro no será allanada por nadie, sé que me va a traer el calificativo de desequilibrada porque a pesar de la distancia domina todavía la ingenua filosofía cartesiana, que pretende que para escuchar la verdad basta poner atención a las ideas claras que cada uno tiene dentro de sí, según más o menos lo explica cierto caballero francés; pero como me importa poco la opinión errada de los demás, tengo que decir lo que comprendo y lo que no comprendo de mí misma.

Ahora es necesario que apresure un poco esta narración, yendo a los hechos y dejando el especular para más tarde.

En este apartado se creará un mapa diferente, en donde, se pueda dar a conocer la vida de los padres.



**Figura 41:** Características de los padres

Unos pocos detalles acerca de mis padres, que fueron individuos ricos y por consiguiente nobles, bastará para aclarar el misterio de mi origen: mi madre era muy dada a lecturas

perniciosas y generalmente novelescas; parece ser que después de mi concepción, su marido y mi padre viajó por motivos de salud. En el ínterin, su amigo, médico, entabló estrechas relaciones con mi madre, claro que de honrada amistad, y como la pobrecilla estaba tan sola y aburrida, este su amigo tenía que distraerla y la distraía con unos cuentos extraños que parece que impresionaron la maternidad de mi madre.

A los cuentos añádase el examen de unas cuantas estampas que el médico le llevaba; de esas peligrosas estampas que dibujan algunos señores en estos últimos tiempos, dislocadas, absurdas, y que mientras ellos creen que dan sensación de movimiento, solo sirven para impresionar a las sencillas señoras que creen que existen en realidad mujeres como las dibujadas, con todo su desequilibrio de músculos, estrabismo de ojos y más locuras. No son raros los casos en que los hijos pagan estas inclinaciones de los padres: una señora amiga mía fue madre de un gato.

Cuando tuve 21 años me separé de mi madre que era entonces todavía mujer joven. Ella aparentó un gran dolor, que tal vez habría tenido algo de verdadero, puesto que mi separación representaba una notabilísima disminución de la fortuna que ella usufructuaba.

Con lo que me tocó en herencia me he instalado muy bien, y como no soy pesimista, de no haberme ocurrido la mortal desgracia que conoceréis más tarde, no habría desesperado de encontrar un buen partido.

Mi instalación fue de las más difíciles. Necesito una cantidad enorme de muebles especiales. Pero de todo lo que tengo, lo que más me impresiona son las sillas, que tienen algo de inerte y de humano, anchas, sin respaldo porque soy respaldo de mí misma, y que deben servir por uno y otro lado. Me impresionan porque yo formo parte del objeto “silla”; cuando está vacía, cuando no estoy en ella, nadie que la vea puede formarse una idea perfecta del mueblecito aquel, ancho, alargado, con brazos opuestos, y que parece que le faltara algo. Ese algo soy yo que, al sentarme, lleno un vacío que la idea “silla” tal como está formada vulgarmente había motivado en “mi silla”: el respaldo, que se lo he puesto yo y que no podía tenerlo antes porque precisamente, casi siempre, la condición esencial para que un mueble mío sea mueble en el cerebro de los demás, es que forme yo parte de ese objeto que me sirve y que no puede tener en ningún momento vida íntegra e independiente.

Casi lo mismo sucede con las mesas de trabajo. Mis mesas de trabajo dan media vuelta - no activamente, se entiende, sino pasivamente-; así que su línea máxima es casi una

semicircunferencia, algo achatada en sus partes opuestas: quiero decir que tiene la forma de una bala, perfilada, cuyo extremo anterior es una semicircunferencia. Una sintetización de la mitad del mar Adriático, hacia el golfo de Venecia, creo que sería también sumamente parecida a la forma exterior de las tablas de mis mesas. El centro está recortado y vacío, en la misma forma que la ya descrita, de manera que allí puedo entrar yo y mi silla, y tener mesa por ambos lados. Claro que podía obviar la dificultad de estas innovaciones con solo tener dos mesas, entre las cuales me colocaría; pero ha sido un capricho, que tiende a establecer mi unidad exterior magníficamente, ya que nadie puede decir: “Trabaja en mesas”, sino “en una mesa”. Y la posibilidad de que yo trabaje por un solo lado me pone en desequilibrio: no podría dejar vacío el frente de mi otro lado. Esto sería la dureza de corazón de una madre que teniendo un pan lo diera entero a uno de sus dos hijos.

Mi tocador es doble: no tengo necesidad de decir más, pues su uso en esta forma, es claramente comprensible.

La diversidad de mis muebles es causa del gran dolor que siento al no poder ir de visita. Solo tengo una amiga que por tenerme con ella algunas veces ha mandado a confeccionar una de mis sillas. Mas, prefiriendo estar sola, se me ve por allí rara vez. No puedo soportar continuamente la situación absurda en que debo colocarme, siempre en medio de los visitantes, para que la visita sea de yo-entera. Los otros, para comprender la forma exacta de mi presencia en una reunión, de sentarme como todos, deberían asistir a una de perfil y pensar en la curiosidad molesta de los contertulios.

Y este dolor es nada frente a otros. En especial mi amor a los niños acaba por hacerme llorar. Quisiera tener a alguno en mis brazos y hacerle reír con mis gracias. Pero ellos, apenas me acerco, gritan asustados y corren. Yo, defraudada, me quedo en ademán trágico. Creo que algunos novelistas han descrito este ademán en las escenas últimas de sus libros, cuando el protagonista, solo, en la ribera (casi nunca se acuerdan del muelle), contempla la separación del barco que se lleva una persona amiga o de la familia; más patético resulta eso cuando quien se va es la novia.

En casa de mi amiga de la silla conocí a un caballero alto y bien formado. Me miraba con especial atención. Este caballero debía ser motivo de la más aguda de mis crisis.

Diré pronto que estaba enamorada de él. Y como antes ya he explicado, este amor no podía surgir aisladamente en uno solo de mis yos. Por mi manifiesta unicidad apareció a

la vez en mis lados. Todos los fenómenos previos al amor, que aquí ya estarían de más, fueron apareciendo en ellos idénticamente. La lucha que se entabló entre mí es con facilidad imaginable. El mismo deseo de verlo y hablar con él era sentido por ambas partes, y como esto no era posible, según las alternativas, la una tenía celos de la otra. No sentía solamente celos, sino también, de parte de mi yo favorecido, un estado manifiesto de insatisfacción. Mientras yo-primera hablaba con él, me aguijoneaba el deseo de yo-segunda, y como yo-primera no podía dejarlo, ese placer era un placer a medias con el remordimiento de no haber permitido que hablara con yo-segunda.

Las cosas no pasaron de eso porque no era posible que fueran a más. Mi amor con un hombre se presentaba de una manera especial. Pensaba yo en la posibilidad de algo más avanzado: un abrazo, un beso, y si era en lo primero venía enseguida a mi imaginación la manera como podía dar ese abrazo, con los brazos de yo-primera, mientras yo-segunda agitaría los suyos o los dejaría caer con un gesto inexpresable. Si era un beso, sentía anticipadamente la amargura de mi boca de ella.

Todos estos pensamientos, que eran de solidaridad, estaban acompañados por un odio invencible a mi segunda parte; pero el mismo odio era sentido por esta contra mi primera. Era una confusión, una mezcla absurda, que me daba vueltas por el cerebro y me vaciaba los sesos.

Pero el punto máximo de mis pensamientos, a este respecto, era el más amargo... ¿Por qué no decirlo? Se me ocurrió que alguna vez podía llegar a la satisfacción de mi deseo. Esta sola enunciación da una idea clara de los razonamientos que me haría. ¿Quién yo debía satisfacer mi deseo, o mejor su parte de mi deseo? ¿En qué forma podía ocurrírseme su satisfacción? ¿En qué posición quedaría mi otra parte ardiente? ¿Qué haría esa parte, olvidada, congestionada por el mismo ataque de pasión, sentido con la misma intensidad, y con el vago estremecimiento de lo satisfecho en medio de lo enorme insatisfecho? Tal vez se entablaría una lucha, como en los comienzos de mi lucha, como en los comienzos de mi vida. Y vencería yo-primera como más fuerte, pero al mismo tiempo me vencería a mí misma. Sería solo un triunfo de prioridad, acompañado por aquella tortura.

Y no solo debía meditar en eso, sino también en la probable actitud de él frente a mí, en mi lucha. Primero, ¿era posible para él sentir deseo de satisfacer mi deseo? Segundo,

¿esperaría que una de mis partes se brindase, o tendría determinada inclinación, que haría inútil la guerra de mis yos?

Yo-segunda tengo los ojos azules y la cara fina y blanca. Hay dulces sombras de pestañas.

Yo-primera tal vez soy menos bella. Las mismas facciones son endurecidas por el entrecejo y por la boca imperiosa.

Pero de esto no podía deducir quién yo sería la preferida.

Mi amor era imposible, mucho más imposible que los casos novelados de un joven pobre y oscuro con una joven rica y noble.

Tal vez había un pequeño resquicio, pero ¡era tan poco romántico! ¡Si se pudiera querer a dos!

En fin, que no volví a verlo. Pude dominarme haciendo un esfuerzo. Como él tampoco ha hecho por verme, he pensado después que todas mis inquietudes eran fantasías inútiles. Yo partía del hecho de que él me quisiera, y esto, en mis circunstancias parece un poco absurdo. Nadie puede quererme, porque me han obligado a cargar con este mi fardo, mi sombra; me han obligado a cargarme mi duplicación.

No sé bien si debo rabiar por ella o si debo elogiarla. Al sentirme otra; al ver cosas que los hombres sin duda no pueden ver; al sufrir la influencia y el funcionamiento de un mecanismo complicado que no es posible que alguien conozca fuera de mí, creo que todo esto es admirable y que soy para los mediocres como un pequeño dios. Pero ciertas exigencias de la vida en común que irremediablemente tengo que llevar y ciertas pasiones muy humanas que la naturaleza, al organizarme así, debió lógicamente suprimir o modificar, han hecho que más continuamente piense en lo contrario.

Naturalmente, esta organización distinta, trayéndome usos distintos, me ha obligado a aislarme casi por completo. A fuerza de costumbre y de soportar esta contrariedad, no siento absolutamente el principio social. Olvidando todas mis inquietudes me he hecho una solitaria.

Hace más o menos un mes, he sentido una insistente comezón en mis labios de ella. Luego apareció una manchita blancuzca, en el mismo sitio, que más tarde se convirtió en violácea; se agrandó, irritándose y sangrando.

Ha venido el médico y me ha hablado de proliferación de células, de neoformaciones. En fin, algo vago, pero que yo comprendo. El pobre habrá querido no impresionarme. ¿Qué me importa eso a mí, con la vida que llevo?

Si no fuera por esos dolores insistentes que siento en mis labios... En mis labios... bueno, ¡pero no son mis labios! Mis labios están aquí, adelante; puedo hablar libremente con ellos... ¿Y cómo es que siento los dolores de esos otros labios? Esta dualidad y esta unicidad al fin van a matarme. Una de mis partes envenena al todo. Esa llaga que se abre como una rosa y cuya sangre es absorbida por mi otro vientre irá comiéndose todo mi organismo. Desde que nací he tenido algo especial; he llevado en mi sangre gérmenes nocivos.

...Seguramente debo tener una sola alma... ¿Pero si después de muerta, mi alma va a ser así como mi cuerpo...? ¡Cómo quisiera no morir!

¿Y este cuerpo inverosímil, estas dos cabezas, estas cuatro piernas, esta proliferación reventada de los labios?

¡Uf!

## **FIN DE LA PARTIDA**

### **ACTIVIDADES DEL ESTUDIO LITERARIO**

#### **Actividad 1**

##### **Nivel literal**

- 1. Construya una rueda de atributos sobre elementos explícitos del libro juego.**
- 2. Contesta el siguiente cuestionario denotativo relativo al cuento:**
  - **¿Qué características describen a Yo primera y Yo segunda?**
  - **¿Cómo se describe la monstruosidad del cuerpo doble al ser un individuo que rompe la norma?**
  - **¿De qué manera se representa el cuerpo siamés en la intervención médica?**
- 3. Escribe las líneas que describen mejor las cualidades vulnerables del cuerpo siamés en la sociedad.**

#### **Actividad 2**

### Nivel inferencial

1. Escribe la idea central o tema del libro juego.
2. ¿Qué elementos extraños o fantásticos puedes referir sobre el personaje siamés?
3. De acuerdo a lo leído, deduce cómo se siente el personaje en el contexto y cultura que enmarca la lectura.

### Actividad 3

#### Nivel crítico

1. Palacio en el cuento *La doble y única mujer* permite hablar a los personajes desde su condición y situación para que se configure, narren y unan los hechos. Escribe un diálogo imaginario donde tú estableces una conversación con el personaje siamés.
2. Elabora una tabla y cita actitudes/aspectos positivos, negativos e interesantes que encuentres en el cuento refuerza con un comentario de ¿por qué?

POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE

**Tabla 17:** Método PNI de análisis de textos

# El triple salto

Iván Egués



**Adaptación literaria a  
Videojuego de Rol**

Este cuento contiene un personaje elemental que es Tania, en este sentido, la adaptación literaria va a ir en torno a un personaje inicial que será el jugador inicial en todos los mapas porque siempre estará protagonizando la idea central y el conflicto que se genera en las actividades del circo. Todos los mapas mantendrán la característica del humor, la parodia para establecer los objetos y packs de diseño que se utilizarán. El mapa uno contiene el puzzle principal de opciones. Se va a generar este mapa principal y el reto es que el lecto jugador ingrese a cualquier caseta para iniciar su recorrido.



**Figura 42:** Mapa exterior. Comunidad de mercado y de bufonadas  
Diálogo principal:

Mañana al atardecer la caravana llegará a la gran ciudad y tú, Tania, habrás quedado irremediabilmente segregada, presa en tu carromato al que yo he zafado del convoy y he clausurado poterna y ventanucos para que al despertarte no puedas salir. Verás que estás perdida, atrapada, indefensa. Al comenzar la función de gala el Empresario reparará en

tu ausencia, pero será inútil. El concurso deberá empezar, y tú, Ángel del Trapecio, no podrás descolgarte sobre ese abismo de invitados especiales, de embajadores, de militares de alto rango, de filántropos, benefactores y prestamistas, de jueces dispuestos a aplaudirte y premiarte.

No te admires de esta infidelidad de tu Payayo, Payayón; todo es parte de un complot para castigar tu vanidad: el Pez Volador, el Braceador y yo somos los cómplices. Hoy es contigo, pero luego ejerceremos justicia contra todos los del circo, comenzando por el mantecoso empresario hasta el último de los soplatuercas. Todos de alguna forma serán castigados. Solo los animales se salvarán. Ellos serán nuestros aliados y un día de gran fiesta quedaremos libres los tres payasos del trapecio y los cuarenta animales de las jaulas.

Tú, hasta ese momento ángel de mis sueños, pasaste a ser Ángel del Trapecio, Ángel del Abismo, Ángel del Infierno, Ángel de los periódicos y las cenas y los autógrafos y los canastos de flores y las esquelas. Tú, ángel de mis sueños, pasaste a ser tormento de mis insomnios, porque ya no me esperabas en la carreta con el escalfador ni el samovar humeante. Ibas a cenar (y quién sabe si esas cenas no terminaron en desayunos) a los hoteles y dachas de grandes señores, de esos que —después supimos— fueron ajusticiados por el populacho, por gente como nosotros, payasos de la vida que vamos poniendo buena cara al mal tiempo, pero como dice el dicho, huye del buey manso y de la cólera del payaso. Ibas a esas comilonas interminables, pitanzas que resultaban pornográficas por tanta hartura, mientras yo vaciaba la cazuela del león o robaba las bananas de los monos. ¿En cuál ciudad fue eso? No importa acordarse, el circo no tiene tiempo ni lugares porque es de siempre y ha estado en todas partes.

En cada caseta que posea un evento aparecerá una condición diferente por las que Tania tuvo que pasar. También puede ser que al momento en que el jugador se desplace por el mapa de transporte inmediatamente a conocer otra parte de la vida del personaje principal.

**Evento 1:** Fuiste a los banquetes mientras el pez agonizaba de hambre atragantado con su propia espina y el Braceador seguía alimentándose con azufre y aserrín para templar los músculos, los músculos que no eran para él ,entiende, los músculos que sostenían tus fotos y tus citas.

**Evento 2:** Y vimos con espanto cómo el resto de la gente del circo también te reverenciaba y te hacía la corte: el traga espadas consiguió un sable descomunal solo para halagarte, la mujer del domador dijo que lo que hizo la mujer de goma fue un suicidio, un

suicidio por celos, porque el domador ya no le miraba el contorsionado cuerpo cuando se hacía bola y ocultaba cabeza, brazos y piernas hasta quedar ante el público, pero sobre todo ante el domador, hecha un solo y puro trasero.

**Evento 3:** El anciano que vendía flores a la entrada comenzó a ser tu amante eunuco y todo el dinero que recaudaba de la venta en las tres funciones diarias empezó a gastarlo religiosamente comprando flores para ti. Solo los animales, Tania, no cayeron en el embobamiento ni en la pleitesía: los monos seguían haciéndose la paja en tu delante, el león eructaba cuando te veía, el elefante embodegaba grandes pedos para cuando tú pasaras y la Gran Vaca Sagrada de la India se cagaba sobre el terciopelo azul que un día fue tu manto. Así que ya sabes, Tania, el Payayo, Payayón que nunca te protestaba hoy te castiga dejándote en el desierto para que no llegues al Concurso Mundial de Salto Triple que todo el mundo sabe fue organizado por el mantecoso empresario para que el título te lo llevaras tú.

**Evento 4:** Pero aquí te quedas, Tania, Tania, que no eres Tania, porque tú y yo sabemos que de rusa no tienes nada. Los dos sabemos que te llamas Clara Inés a secas, colombianita huérfana que pedías limosna entre una veintena de gamines, que te ocultaste entre la carpa remendada y huiste con el circo, y yo que era panameño, o sea como decir colombiano, te hablé en la lengua que nos unía, porque el circo, Tania, ahora también es negocio de gringos, tú lo sabes más que nadie, tú que has aprendido no a hablar, pero sí a entenderte con cualquier gringo, sea de donde sea.

**Evento 5:** Entonces eras una mocosa pelada y yo ya volaba en el trapecio, pero mientras tú fuiste creciendo para la vida yo fui creciendo para la muerte. Y me sentí viejo aquella vez que entraste desnuda en mi pulguinto catre a decirme que te morías de frío. Y yo, turbado ante tanto pellejo, te dije que cómo no ibas a sentir frío si andabas así desnuda.

**Evento 6:** Hasta hoy que he decidido llevar a cabo mi pequeña gran venganza. Y he tenido que ser fuerte, Clara Inés, para no caer en tus celadas, para hacerme oídos sordos a eso que dijiste ayer de madrugada: «Payayito, voy a volar con tu jubón y tu máscara porque el concurso es anónimo. Ése será mi gesto de agradecimiento para ti que me enseñaste todo». Pero, Clara Inés, ya está decidido. No llegarás al concurso ni al homenaje que esperas darme, porque bien sabes que es para ti el homenaje que buscas recibir y si hay algo de gesto en tus palabras, también te enseñaré a consumir un gesto. Sin que nadie sepa ni se dé cuenta, subiré al trapecio en tu reemplazo.

**Evento 7:** Mi jubón y mi máscara, que iban a ser tu disfraz, sabrán de los aplausos para ti y sentirán dentro de la tela y el maquillaje un calor desacostumbrado, un corazón y una mueca ya no solo mía. Será como volar los dos en un abrazo. Y después del vuelo, al tiempo del enganche, caeré. Caeré desde los veinte metros soñados por ti y se romperá mi forma al chocar contra la vida. Y sentiré el grito de horror como una eternidad. Y cuando algún niño de la platea, sin tanto horror a la muerte, se acerque a preguntar qué me pasó, encontrará en el enorme bolsillo donde guardaba los interminables pañuelos, una carta escrita para ti, caliente como una paloma antes de morir. Y del horror la gente pasará al contentamiento y dirá ¡qué alegría, no ha sido Tania el Ángel del Trapecio, ha sido un payaso solamente! Y vendrán el Pez Volador y el Braceador y me sorprenderán ante tanta muerte junta, porque ellos, Tania, yo les escuché, iban a matarte en éste que iba a ser tu mejor día, el de tu consagración y triunfo.

Al finalizar el recorrido por todos los eventos antes mencionados se debe crear el mapa final para mostrar el desenlace del cuento; el lector jugador se encontrará frente al reto de buscar las pitas para llegar a la conclusión o parte final. Se puede crear eventos para distintas frases del texto, expresiones, monólogos que vayan uniendo todo, la presencia de distractores es parte importante en este momento y al equivocarse el jugador pierde la partida y debe comenzar nuevamente.



**Figura 43:** Mapa exterior, parte del desenlace y distractores del libro juego.

Yo les escuché el plan macabro: al tercer vuelo, al momento del impulso para el enganche, el Pez te daría menos viada, la justa, la necesaria como para que el Braceador haga visible su esfuerzo por sujetarte inútilmente y caigas y mueras y muera contigo la duda que les atormentaba a todos desde hace mucho tiempo, desde que comenzaron a dormir los dos payasos juntos, desde que se celaban mutuamente viendo en tu belleza la rivalidad ante el mundo que los rechazaba. Y ese amor ya un poco carcomido por el vilipendio, quiso afirmarse en algo más fuerte que el amor mismo: la complicidad en tu muerte.

Con la carta sellada para ti, todos creerán que se ha tratado de un suicidio, y tú, Tania, con el orgullo y la soberbia que te cargas, dolida por la andanada de pretextos y odios que tuve que inventar para lograr morirme en tu corazón la víspera de morir en el aserrín, con tu soberbia, digo, no abrirás la carta, citarás una rueda de prensa y entre el magnesio de

las cámaras romperás la carta de la verdad que habla de nuestro amor y que te copia versos que escuchamos juntos aquella vez que un pastor se lamentaba haber perdido su pequeña mioritza. Y el Empresario con un martini en la mano dirá: No, no es suicidio ni crimen. Es la responsabilidad frente al trabajo. Tania enfermó y no pudo venir, entonces el Payayo, Payayón tenía que salvar el espectáculo, porque ustedes saben, el público, ante todo.

## **ACTIVIDADES DEL ESTUDIO LITERARIO**

### **Actividad 1**

#### **Nivel literal**

- 1. ¿Por qué Payayo Payayón encierra a Tania en su carromato?**
- 2. ¿Qué nos dice el texto sobre la vida de Tania?**
- 3. ¿Qué sentimientos negativos expresa Payayo Payayón?**

### **Actividad 2**

#### **Nivel inferencial**

- 1. Lee las siguientes oraciones y enuméralas en el orden correcto cómo sucedieron los eventos.**

	El protagonista comienza a odiarla y se complota con otros dos personajes del circo, el Pez Volador y el Braceador, para vengarse de todos y que solo queden ellos tres y los animales, que son quienes no cayeron en el embelesamiento con la trapecista.
	El Pez Volador y el Braceador intentan dejarla caer en el truco más peligroso y él decide ir en su replazo para salvarla.
	Un payaso de un circo itinerante llamado Payayo, Payayón, que antiguamente era trapecista, comienza relatando que ha encerrado en su carromato a Tania, quien ahora es la trapecista estrella.
	Tania, ya presa de la soberbia y enojada con él por lo sucedido, irá a hablar a los medios de comunicación y ni siquiera abrirá la carta, por lo cual nunca se enterará de lo sucedido.

	Payayo, Payayón le recuerda a Tania que él la ha ayudado para que llegara a donde está y le reclama haberse olvidado de quienes estuvieron a su lado desde el principio.
--	--

**Tabla 18:** Orden de eventos del cuento

**Actividad 3**

**Nivel crítico**

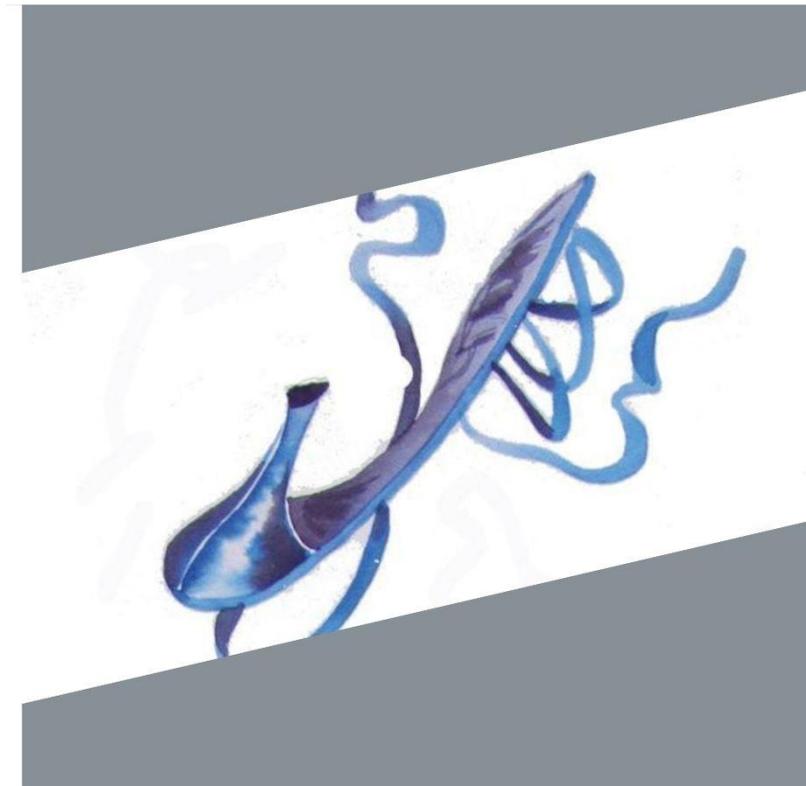
- 1. Argumenta, ¿qué sentimientos negativos y positivos encontraste en este cuento respecto a los personajes principales. Tania, Payayo, Payayón. Representalo mediante la siguiente tabla:**

POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE

**Tabla 19:** Argumentación en base al método PNI

# Conciencia breve

Iván Egués



**Adaptación literaria a  
Videojuego de Rol**

En este cuento, se utiliza un solo ambiente y espacio en el que se presenta los acontecimientos de la narrativa. Pero al ser adaptación literaria se puede recurrir a la creación de mapas individuales que relacionen los eventos; de esta forma, el jugador inicial asume el rol del personaje principal. El mapa debe tener elementos de una ciudad, con vehículos, agentes civiles, autoridades de la policía en un solo evento se puede generar el accidente de tránsito, si el jugador sufre daños leves podrá continuar con la partida, de lo contrario debe reiniciar la partida.



**Figura 44:** Mapa exterior. Suburbio del cuento

Esta mañana Claudia y yo salimos, como siempre, rumbo a nuestros empleos en el cochecito que mis padres nos regalaron hace diez años por nuestra boda. A poco sentí un cuerpo extraño junto a los pedales. ¿Una cartera? ¿Un...? De golpe recordé que anoche fui a dejar a María a casa y el besito candoroso de siempre en las mejillas se nos corrió,

sin pensarlo, a la comisura de los labios, al cuello, a los hombros, a la palanca de cambios, al corsé, al asiento reclinable, en fin.

Estás distraído, me dijo Claudia cuando casi me paso el semáforo. Después siguió mascullando algo, pero yo ya no la atendía. Me sudaban las manos y sentí que el pie, desesperadamente, quería transmitir el don del tacto a la suela de mi zapato para saber exactamente qué era aquello, para aprehenderlo sin que ella notara nada. Finalmente logré pasar el objeto desde el lado del acelerador hasta el lado del embrague. Lo empujé hacia la puerta con el ánimo de abrirla en forma sincronizada para botar eso a la calle. Pese a las maromas que hice, me fue imposible.

Decidí entonces distraer a Claudia y tomar aquello con la mano para lanzarlo por la ventana. Pero Claudia estaba arrimada a su puerta, prácticamente virada hacia mí. Comencé a desesperar. Aumenté la velocidad y a poco vi por el retrovisor un carro de la policía. Creí conveniente acelerar para separarme de la patrulla policial pues si veían que eso salía por la ventanilla podían imaginarse cualquier cosa. - ¿Por qué corres? me inquirió Claudia, al tiempo que se acomodaba de frente como quien empieza a presentir un choque. Vi que la policía quedaba atrás por lo menos con una cuadra. Entonces aprovechando que entrábamos al redondel le dije a Claudia saca la mano que voy a virar a la derecha. Mientras lo hizo, tomó el cuerpo extraño: era un zapato leve, de tirillas azules y alto cambrión.

Sin pensar dos veces lo tiré por la ventanilla. Bordeé ufano el redondel, sentí ganas de gritar, de bajarme para aplaudirme, para festejar mi hazaña, pero me quedé helado viendo en el retrovisor nuevamente a la policía. Me pareció que se detenían, que recogían el zapato, que me hacían señas. - ¿Qué te pasa? me preguntó Claudia con su voz ingenua. - No sé, le dije, esos chapas son capaces de todo. Pero el patrullero curvó y yo seguí recto hacia el estacionamiento de la empresa donde trabajaba Claudia. Atrás de nosotros frenó un taxi haciendo chirriar los neumáticos. Era otra atrasada, una de esas que se terminan de maquillar en un taxi. - Chao amor, me dijo Claudia, mientras con su piecico juguetón buscaba, inútilmente, su zapato de tirillas azules.

## ACTIVIDADES DEL ESTUDIO LITERARIO

### Actividad 1

#### Nivel literal

1. **Identifica los detalles explícitos del texto leído a partir de las siguientes preguntas: ¿qué, quién, dónde, cuándo, cómo, por qué?**
2. **Elabora un mapa conceptual con las características de los personajes del cuento.**
3. **En la historia, ¿a qué se refiere “conciencia breve”**

### Actividad 2

#### Nivel inferencial

1. **De acuerdo a lo leído, determina ¿cuál es el ámbito social en que se desenvuelven los personajes del cuento?**
2. **Explica el significado del siguiente fragmento:** A poco sentí un cuerpo extraño junto a los pedales. ¿Una cartera? ¿Un...? De golpe recordé que anoche fui a dejar a María a casa y el besito candoroso de siempre en las mejillas se nos corrió, sin pensarlo, a la comisura de los labios, al cuello, a los hombros, a la palanca de cambios, al corsé, al asiento reclinable, en fin.

### Actividad 3

#### Nivel crítico

1. **Con tres argumentos lógicos, señala tu opinión sobre el esposo de Claudia**
2. **Identifica algunos problemas sociales que aparecen en el texto. Manifiesto mi opinión sobre uno de ellos.**
3. **Al estilo de un escritor, utiliza el párrafo final para recrear la escena del cuento. Puedes valerte del uso de la aplicación RPG Maker Mv.**

## 6. Orientaciones sobre la estructura del guion literario y técnico

### 6.1. Guion literario

- ✓ Deben constar los personajes principales y secundarios, de la misma forma describir las características físicas de cada uno.
- ✓ Tener en cuenta el rol que desempeña cada personaje a lo largo del relato para de esta manera, tomar en cuenta las habilidades, características y atributos de acción y ambientación.
- ✓ Separar los argumentos, diálogos que constarán en la narrativa con el nombre específico para que se entienda.
- ✓ Considerar que algunas partes de la narración se pueden suprimir, cambiar o quitar sin que se modifique la esencia de la obra.

<b>Lista de personajes principales</b>	Registrar los nombres con una característica general que lo represente.
<b>Lista de personajes secundarios</b>	Anotar el orden de intervención de los personajes, tener en cuenta la función que desempeña tal personaje.
<b>Diálogos del personaje</b>	Los diálogos de los personajes y del narrador son importantes que se registren y valoren en este punto.
<b>Rol, características físicas, habilidades: físicas e intelectuales</b>	De manera individual se anota las características, capacidades y el papel que cumple cierto personaje y la relación entre los demás.

**Tabla 20:** Lista de personajes

### 6.3. Guion técnico

- ✓ En la construcción de cada mapa se debe elaborar un bosquejo que brinde información sobre la posición de eventos, personajes, conflictos, avatares, objetos entre otros elementos que intervienen en el relato narrativo.
- ✓ Organizar los eventos para categorizar la posición, el lugar y momento en el que deben ocurrir y a los personajes a los que están asociados.
- ✓ La herramienta de creación de videojuegos permite que se visualice un espacio en dos dimensiones 2D lo que facilita que el jugador pueda visualizar con más cercanía lo que ocurre dentro de un espacio como fuera del mismo. Esta opción se puede generar por medio de la alternativa mapa.
- ✓ Es importante delimitar los mapas que serán de interior como de exterior porque las herramientas para el diseño son distintas.
- ✓ El movimiento, desplazamiento y transporte de los jugadores es importante, por ello, se debe definir previamente las alternativas que permitan que el cuento se ajuste al formato jugable por medio de retos, recompensas, ataques, etc.

Posición de evento y ambientación	¿Qué hace el personaje?, ¿Con quién interactúa?	Recompensas
¿Qué retos y desafíos puedo asignarle al personaje?	¿A qué mapa se transportará el jugador?	
¿Cuáles son las alternativas para el lector-jugador?	¿Cuántos mapas necesito? ¿Cuál es el final de la historia? ¿A dónde debe ir el personaje principal una vez termine	

**Tabla 21:** Apartados a caracterizar

## 7. Orientaciones sobre la estructura del guion literario y técnico Pautas sobre la elaboración de rúbricas para evaluar competencias lectoras y digitales

### 7.1. Análisis literario

Cuando el docente se ha encargado de hacer el ejercicio de adaptar un cuento a videojuego de rol lo que constituye es que el estudiante sea quien utilice el producto para entender la obra mediante su interacción y participación con el nuevo espacio de lectura y juego. Por ello, la evaluación del docente se puede basar por medio de una rúbrica en donde, pueda conocer el desarrollo de competencias literarias y digitales que ha conseguido el estudiante al utilizar el producto literario digitalizado. Los conceptos a calificar deben ir en función de una reflexión sobre el discurso y argumento que presenta la narrativa del cuento, el estudiante puede seleccionar algún personaje, situación o conflicto en particular para caracterizar la obra, la expresión artística y de la misma manera, la evaluación del docente debe circular en función de la reflexión que hace el estudiante sobre el texto y la comparación con otras obras que comparten relación. Se sugiere los siguientes componentes para la rúbrica:

Conceptos o rubros a evaluar En este punto se definen los aspectos a evaluar	Escala de calificación Definir si será de forma cualitativa o cuantitativa la escala de medición			
	(4) Excelente	(3) Muy bien	(2) Bien	(1) Deficiente
	(4) Muy bien	(3) Satisfactorio	(2) Puede mejorar	(1) Inadecuado

**Tabla 22:** Propuesta de rúbrica, Componentes fundamentales de una rúbrica (Carrasco, 2007)

### 7.1. Adaptación literaria

El docente debe dar la oportunidad al estudiante para el desarrollo de nuevas capacidades frente a la adaptación de un cuento a videojuego. En este espacio de adaptación literaria el docente debe brindar al estudiante un corpus de obras para que el alumno pueda leer y hacer el respectivo tratamiento para que la adapte en la herramienta de VJ, posterior a ello, pueda comentar el argumento de la obra; las acciones que desencadenó para que la narrativa se convierta en jugable y las decisiones frente al ajuste del texto, los diálogos, comentarios, creación de personajes para la representación y construcción de ficción digital. A continuación, se muestran algunos parámetros que el docente puede considerar para elaborar la rúbrica de calificación de competencias literarias y digitales:

Escala de medición	Descripción
<p>(5) (4) (3) (2) (1)</p> <p>Es preferible que se trabaje de forma cuantitativa.</p> <p>El aporte que haga el estudiante sobre las decisiones de la adaptación y el argumento de la obra pueden valorarse desde la oralidad.</p>	<p>Definir los criterios para evaluar el desarrollo, dominio y criterio oral que establece el estudiante sobre su experiencia como creadora y analista de la obra.</p>

**Tabla 23:** Propuesta de rúbrica

## 8. Glosario

### 8.1. Introducción

La interfaz RPG Maker Mv posee algunos términos técnicos relacionados con conceptos informáticos, por esta razón, el presente glosario se ordena alfabéticamente para proporcionar información puntual sobre la funcionalidad de cada opción y/o alternativa presente en el software de videojuegos de rol (VJR).

La finalidad del presente insumo es que docentes y estudiantes puedan despejar dudas sobre los conceptos y funciones que posee la herramienta al momento de adaptar textos narrativos a VJR; y la familiaridad con la aplicación resulte favorable durante el proceso de leer y diseñar VJR para el estudio de las obras literarias seleccionadas en los niveles del bachillerato general unificado.

## A

**Abrir proyecto.** - botón para acceder de manera directa a las carpetas vinculadas con la creación de un proyecto con la única extensión compatible: Game.rpgproject. Tecla de atajo:

Ctrl+O.



## B

**BGM.** - Background music, Música de fondo permite reproducir, probar diferentes sonidos que se encuentran almacenados en la interfaz u otros elementos del dispositivo que se esté arrancando el software.



**BGS.** - Background sound, Sonido de fondo permite reproducir, probar diferentes sonidos que se encuentran almacenados en la interfaz u otros elementos del dispositivo que se esté arrancando el software.



**Base de datos.** - Tecla de atajo F9, alternativa para acceder a controlar las acciones de los personajes y su rol en la base de eventos. Es posible configurar hasta 2000 características y un máximo de 1000 entradas adicionales de los siguientes elementos: actores, animaciones, armaduras, armas, enemigos, estados, eventos comunes, grupos enemigos, habilidades, objetos, roles, sistema, términos, tilesets y tipos.



**Buscador de eventos.** - se puede buscar por interruptor, variable o nombre de evento de manera rápida para la edición de ciertos aspectos del desarrollo del juego. Los resultados de la búsqueda se arrojan en una tabla con las siguientes entradas; mapa (ubicación), evento (tipo de evento, denominación, conexión con otros mapas), página (número de página o mapa en la que se ubica) y posición (coordenadas específicas para reconocer el tipo de evento).



## C

**Cerrar proyecto.** - elección para cerrar la interfaz del software RPG Maker Mv (en caso de que no se haya guardado el progreso del juego, antes de cerrar la aplicación el programa revela un mensaje sobre la confirmación de guardar los cambios con la última versión programada).

**Copiar.** - se pueden copiar características, comandos, mapas entre otros en el portapapeles y luego utilizarlos cuando sea conveniente, es decir, en el mismo o en otro destino.



**Cortar.** - selección que elimina y copia los datos en el portapapeles para luego integrarlos en otros datos de mapas y eventos de mapas.



## D

**Deshacer.** - botón que permite deshacer la última acción que el usuario acaba de realizar en la interfaz, de esta manera, puede devolver el proyecto a su estado anterior (se pueden deshacer hasta 20 acciones seguidas).



**Despliegue.** - selección que permite exportar el videojuego para una plataforma y/o sistema operativo que desee el programador: Windows, Mac OS X, Linux, Android/iOS y Navegadores web. De igual manera, la carpeta de destino es editable para remitir el videojuego a un destino específico.



**Dibujar.** - permite agregar elementos distintos que no se encuentran en la base de datos del mapa.

## E

**Editar.** - se puede brindar sombreados a los elementos adjuntados en el mapa que se ha diseñado, las alternativas para el sombreado son las siguientes: lápiz, rectángulo, elipse, relleno y lápiz de sombra.



## G

**Generador de personajes.** - menú personalizable donde se pueden establecer el género del personaje; las cualidades físicas (postura, tipo de vestuario, fracciones faciales determinadas, color de piel, accesorios); así como también, se pueden atribuir características del personaje referentes a su comportamiento (personaje caminando, bailando; personaje víctima, herido, luchador, etc.



**Gestor de plugin.** - comandos que personalizan y brindan mayor profesionalismo al videojuego, elementos como la resolución de pantalla; la pantalla de inicio, el menú y/o configuración de los combates se pueden modificar en su estructura y ser personalizados. Tecla de atajo F10.

**Gestor de recursos.** - espacio en donde se almacenan todos los recursos visuales y auditivos que llegan a formar parte del juego creado.



**Guardar proyecto.** - elección para guardar en una carpeta específica (el destino lo puede indicar el programador) del juego. Tecla de atajo: Ctrl+S.

**Modo.** - mapa o evento. Opciones que permiten crear y direccionar las participaciones e instrucciones para la creación y desarrollo del juego.



**N**



**Nuevo proyecto.** - opción que permite cerrar un proyecto en progreso o finalizado para de esta manera, crear uno nuevo con un dominio diferente y original. Tecla de atajo: Ctrl+N.



**O**

**Opciones.** - menú de opciones que sirve para modificar el color del fondo entre una mezcla de colores primarios (rojo, verde y azul); disposición de la rejilla del mapa (horizontal o vertical); edición de la interfaz (tema y selector de objetos).

**P**

**Prueba de juego.** - permite iniciar lo creado desde el punto de partida, de esta manera, se pueden revisar algunos errores.



**Prueba de sonido.** - son herramientas para seleccionar en determinados momentos del juego que brindan mayor ficción.



**S**

**SE.** - Sound effects, Efectos de sonido permite reproducir, probar diferentes sonidos que se encuentran almacenados en la interfaz u otros elementos del dispositivo que se esté arrancando el software.



**Anexo 5.** Oficio de aprobación y designación del director del Trabajo de Integración Curricular



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

**CARRERAS DE: PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA Y  
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA  
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

Of. No.062-CLCL/CPLL-FEAC-UNL-T2021

Loja, 18 de noviembre de 2021

Lic.

Lenin Paladines Paredes, Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA**

Ciudad. -

De mi consideración:

En calidad de Directora de la Carrera y de conformidad a lo que establece El artículo 225 último párrafo del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, se lo designo a usted como Director de la Tesis titulada: **Diseño de una guía didáctica para la adaptación de cuentos a videojuegos de rol para fomentar los procesos de educación literaria y lectura multimodal en bachillerato general unificado.**, perteneciente a la aspirante a Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención, Lengua Castellana y Literatura: **Lorena Mireya Rodríguez Torres**

Le solicito brindar la orientación correspondiente a la señorita estudiante, con la solvencia y rigurosidad científica que caracterizan su desempeño profesional.

Particular que pongo a su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:  
**DIANA  
ELIZABETH  
ABAD JIMENEZ**

Lic.- Diana Elizabeth Abad Jiménez, Mg. Sc.

**DIRECTORA DE LA CARRERA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA Y PEDAGOGÍA DE  
LA LENGUA Y LA LITERATURA.**



Firmado electrónicamente por:  
**BAYRON ALEJANDRO  
CASTILLO AGUIRRE**

Por. Lic. Bayron Alejandro Castillo Aguirre  
**SECRETARIO DE LA CARRERA DE PLL y LCL.**  
C.c. Aspirante  
Archivo CLCL/CPLL

## **Anexo 6: Certificación de traducción del Abstract**

Lic. Milton Eduardo Bravo Cunalata

WA: 0985618322

milebra10@hotmail.com

Ambato-Ecuador

**Ambato, 29 junio, 2022**

El suscrito, **Lic. Milton Eduardo Bravo Cunalata, DOCENTE DE EDUCACIÓN SUPERIOR DEL ÁREA DE INGLÉS – Escuela de Educación Básica “Héctor Lara”**, a petición de la parte interesada y en forma legal.

### **C E R T I F I C A :**

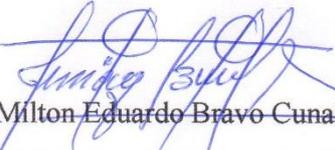
Que, la traducción del documento adjunto solicitado por la **Srta. Lorena Mireya Rodríguez Torres** con cédula de ciudadanía **No. 1105398620**, cuyo tema de investigación se titula **DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ADAPTACIÓN DE CUENTOS A VIDEOJUEGOS DE ROL PARA FOMENTAR LOS PROCESOS DE EDUCACIÓN LITERARIA Y LECTURA MULTIMODAL EN BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO**, ha sido realizado y aprobado por mi persona, **Lic. Milton Eduardo Bravo Cunalata**, Docente de Educación Superior en la enseñanza del idioma Inglés como lengua extranjera.

El apartado del Abstract es una traducción textual del Resumen aprobado en español.

Particular que comunico en honor a la verdad para los fines académicos pertinentes, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legal pertinente.

*“Education is the most powerful weapon which you can use to change the world”*

*(Nelson Mandela)*

  
Lic. Milton Eduardo Bravo Cunalata  
**PROFESSOR OF ENGLISH**