

**UNA APROXIMACIÓN A LA LITERATURA FANTÁSTICA A TRAVÉS DE LOS
VIDEOJUEGOS**

WILMAR EDUARDO BLANCO SALAZAR

**Proyecto de modalidad en propuestas metodológicas
(Innovación pedagógica y didáctica)**

Director:

CARL ALEX MACHUCA HERNÁNDEZ

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LENGUAS
LICENCIATURA EN ESPAÑOL E INGLÉS
PROYECTO DE INVESTIVACIÓN EN EL AULA
BOGOTÁ**

2022

Contenido	
Resumen	1
Abstract	2
Capítulo 1. Planteamiento del problema	3
Contextualización	3
Justificación:	5
Problemática	9
Pregunta problema:.....	12
Hipótesis:.....	12
Objetivo General	13
Objetivos específicos:	13
Capítulo 2. Contexto conceptual	14
Antecedentes:.....	14
Marco conceptual:	21
La literatura fantástica: « La magia tras la portada»	21
Los videojuegos: «presione <i>Start</i> para empezar»	27
Marketing de los videojuegos: “una estrategia para conmover el corazón del jugador”:	37
Capítulo 3 Diseño metodológico	41
Metodología:	41
Tipo de investigación:	41
Categorías de análisis.....	42
Revisión documental	42
Técnica de análisis de datos.....	47
Capítulo 4 La innovación propiamente dicha	48
Propuesta didáctica – plan lector.....	48
Selección de la muestra:.....	50
Criterios de selección de la muestra	57
Plan lector- una herramienta prometedora	58
Plan lector- propuesta fichas.....	63
Conclusiones del trabajo realizado	88
Referencias	91
Anexos:	94

Resumen

El siguiente proyecto de innovación pedagógica y didáctica plantea un tema interdisciplinario que establece una conexión estrecha entre la literatura fantástica tanto con adaptaciones como creaciones narrativas video lúdicas como lo son los videojuegos. En este proyecto de innovación se plantea la interrogante ¿Cómo establecer una conexión o un acercamiento a la literatura fantástica a través de los videojuegos? Tomando así tres muestras representativas («*El señor de los anillos: La comunidad del anillo de J. R. R. Tolkien*», «*Arthas, la ascensión del rey Exánime de Christie Golden*» y «*Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carroll*») los que en ambos mundos (literario y de videojuegos) son muy reconocidos alrededor del mundo. El objetivo de este proyecto es generar una herramienta didáctica para que se implemente como proyecto de plan lector, donde los videojuegos sean la razón por la cual los jugadores se motiven a leer literatura fantástica. La metodología empleada es de carácter cualitativo por medio de una recopilación de información, donde se busque, recabe y comprenda la narrativa que manejan los libros de literatura fantástica. En adición de aquella narrativa que emplean los videojuegos, su experiencia y el funcionamiento estos juegos digitales a la hora de narrar historias.

Palabras clave: Literatura fantástica, videojuegos, narrativa, gamificación, herramienta lúdica.

Abstract

The following pedagogical and didactic innovation project raises an interdisciplinary theme that establishes a close connection between fantastic literature and both adaptations and video games. This innovation project raises the question: How to establish a connection or an approach to fantastic literature through video games? Taking three representative samples ("The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring by J. R. R. Tolkien", "Arthas, The Ascension of the Lich King by Christie Golden" and "Alice's Adventures in Wonderland by Lewis Carroll") which in both worlds (literary and video games) are highly recognized around the world. The objective of this project is to generate a didactic tool to be implemented as a reading plan project, where video games are the reason why players are motivated to read fantastic literature. The methodology used is of a qualitative nature by means of a compilation of information, where the narrative used in the books of fantastic literature is searched, collected and understood. In addition to the narrative used in video games, their experience and the functioning of these digital games when it comes to storytelling.

Key words: Fantasy literature, video games, narrative, gamification, playful tools.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

Contextualización

El presente proyecto de innovación titulado un acercamiento a la literatura fantástica a través de los videojuegos plantea un tema peculiar al tratar a los videojuegos como un medio lúdico efectivo por el cual se puede retomar, enseñar y aprender a leer literatura fantástica (y porque no, otros géneros literarios). La humanidad ha visto década tras década cómo la tecnología ha avanzado con pasos agigantados. Las maquinas han mejorado con la finalidad de hacer la vida de las personas mucho mejor, más fácil y entretenida. Los videojuegos desde inicios del año 2010, han tenido un impacto significativo en las vidas de grandes y chicos, pues conecta la nostalgia de los juegos de antaño con los videojuegos en high definition (HD) que acostumbran a jugar los niños y adolescentes. Así, los videojuegos han desplazado a otras grandes industrias del entretenimiento como lo son el cine, la televisión y poco a poco, la costumbre de leer. No obstante, no es correcto afirmar que los videojuegos han causado estragos en cuanto al olvido de costumbres como leer. Al ser ambos productos culturales, la literatura y los videojuegos cuentan con una riqueza histórica, valores éticos y cultura.

Desde el siglo XVIII, la literatura ha cumplido con el importante papel de narrar y transmitir las historias que en aquella época eran de gran relevancia. Así los autores simplemente mostraban como era su perspectiva y pensamiento en cuanto a la imagen que tenían del mundo. Los recientes e innovadores tesoros que la tecnología ha traído consigo al mundo han permitido que la literatura dialogue con muchos de los nuevos artefactos digitales, que ahora son indispensables para la sociedad. Entre estos novedosos artefactos se encuentran los videojuegos, de los cuales, numerosos títulos se han inspirado en el universo literario. La

historia y narrativa dentro del videojuego, se ve ajustada para mostrar al jugador una línea secuencial que traza el personaje principal o protagonista para resolver un conflicto y llegar a un desenlace. En este sentido, este proyecto se ha plantado la siguiente incógnita: ¿Cómo es posible un acercamiento a la literatura fantástica a través de los videojuegos?

La finalidad de este proyecto de innovación es diseñar una estrategia didáctica que permita utilizar los videojuegos como un medio por el cual los jugadores / estudiantes se permitan pasar de lo audiovisual a lo escrito. Para lograr esto, primero se debe analizar la narrativa de las tres muestras seleccionadas («El señor de los anillos- La comunidad del anillo de J. R. R. Tolkien», «Arthas, El ascenso del Rey Exánime de Christie Golden» y «Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carroll») las cuales también tienen una adaptación en el mundo de los videojuegos. Así se genera un paralelo entre la narrativa de las obras literarias y la narrativa que manejan dichos juegos de video.

Por último, el proyecto de innovación permitirá realizar estudios posteriores sobre los nexos que se puedan establecer entre la literatura y los videojuegos. Además, se permitirá analizar con detenimiento a los videojuegos como importantes artefactos culturales, por su popularidad y alto consumo. Consecuentemente, establecer el uso de los videojuegos no solo en el campo del entretenimiento, también periodístico, político, social, educativo entre otros campos de interés común.

Justificación:

El siguiente proyecto de innovación pretende establecer una relación estrecha entre el discurso literario fantástico y la narrativa de los videojuegos. Estos juegos electrónicos se han convertido en una parte importante de la cultura al ser consumidos desde hace algunos años por personas que en su mayoría se encuentran en un rango entre los 5 a los 35 años, estableciendo a los videojuegos como uno de los mejores medios de entretenimientos mucho más grande que la industria cinematográfica. Si se usan adecuadamente, los videojuegos pueden ser medios lúdicos tan importantes como los libros, pues los juegos también contienen una carga cultural exponencial. Además, los videojuegos tienen la ventaja de mantener en inmersión total al jugador, captando su atención por tiempos prolongados sin que este perciba fatiga física o mental.

La industria de los videojuegos ha tenido un crecimiento colosal los últimos años por a las plataformas de «streaming» en vivo». De hecho, debido a los streams, los videojuegos se han hecho tan populares al punto de generar equipos a nivel nacional e internacionales para competir en los «Esports». Muchas personas han tomado esta práctica de jugar en internet como un trabajo, dedicando la mayoría de su tiempo a jugar en línea y relacionarse con individuos de otros países durante las partidas en línea. El 72,9% de los adolescentes colombianos asegura que juega habitualmente videojuegos. Están, por tanto, ante una pantalla que goza de gran penetración entre este grupo de la población, aunque esa realidad se hace todavía más evidente entre los hombres con un 83,5% frente al 64,7% de las mujeres (Arango, Bringué & Sádaba 2010- P. 54). Siendo los videojuegos uno de los más importantes medios de entretenimiento (jugando o viendo jugar) hace que los adolescentes y adultos jóvenes se sientan motivados a probar nuevos juegos, ya sea por la historia y narrativa que

contiene, la jugabilidad, la competitividad o simplemente entretenerse con una actividad diferente.

A través del tiempo, las personas se han percatado que cualquier actividad cotidiana ha evolucionado completamente. Ya sea por avances científicos que han hecho mucho más sencillo realizar cualquier tarea, o bien, alguna situación dramática que ha cambiado la «normalidad» en la que vivimos. Por ejemplo, el año 2020 ha traído consigo una serie de cambios en los cuales la educación se ha visto sumida en una completa virtualidad. Las clases en línea han permitido a los estudiantes acceder a herramientas tecnológicas. No obstante, es el tiempo libre de los jóvenes que se concentra en el uso de redes sociales pero ahora sin poder salir, el uso de videojuegos se ha incrementado exponencialmente siendo este el principal medio de entretenimiento. Por consiguiente, muchos maestros han encontrado nuevas formas de llegar a sus estudiantes mientras imparten clases frente a una pantalla. Por ejemplo, usando los mismos videojuegos o bien los «serious games » han dado un paso hacia delante para adentrarse en el territorio en el que sus estudiantes se mueven a diario, el mundo virtual de los videojuegos.

Por consiguiente, al generar un espacio donde la literatura fantástica tiene un acercamiento con los videojuegos a la hora de relatar una historia, es posible utilizar las cinemáticas que le dan un soporte a los videojuegos a la hora de relatar la trama que envuelve al personaje principal (que en este caso es el jugador).

En la actualidad se buscan nuevas alternativas y herramientas didácticas efectivas que permitan llegar al estudiante de una forma asertiva. Si el estudiante se genera una necesidad de leer, para saber el desarrollo de algunos de los personajes en un mundo fantástico dentro de los videojuegos, tiene a su disposición una serie de relatos creados por la empresa

desarrolladora del juego, por lo cual puede remitirse a libros digitales de dicha empresa para tener un conocimiento más profundo del «porqué» de muchos sucesos dentro del videojuego. Un ejemplo de lo antes mencionado, son juegos de rol en línea o RPG como lo es World of Warcraft. Este juego tiene la ventaja de ser altamente conocido a nivel mundial por grandes y chicos, teniendo tras de sí 25 novelas escritas, 35 novelas gráficas y algunos cuentos cortos, que le ayudan a los jugadores a seguir el «lore » y entender que es lo que no está explícito en el juego. Los maestros pueden utilizar la riqueza literaria que los videojuegos contienen, enseñando incluso aquellas obras que fueron inspiración para juegos de consola como lo es Dante´s Inferno el cual narra el primer cántico de «La divina comedia» de Dante Alighieri, en el cual, Dante se adentra en el infierno con la intención de encontrarse con Beatriz y en el caso del videojuego, salvarla de Lucifer.

Los maestros tienen la posibilidad de expandir sus horizontes literarios al utilizar la narrativa de los juegos y los libros digitales que vienen con ellos, los mismos que contienen grandes historias y una carga cultural, como los clásicos literarios que se han impartido en la academia durante décadas. Los videojuegos al no ser lineales tienden a atrapar la atención del jugador, haciendo que este permanezca frente a la pantalla por un tiempo prolongado. Todo ese tiempo que el jugador permanece ante la pantalla, está siendo absorbido minuto a minuto por la narrativa que el juego le presenta, retándole a razonar los caminos más viables para resolver cualquier conflicto que le presente el juego sin sentir una verdadera obligación, dejando de lado el castigo, cambiándolo por un reto reconfortante o bien, una recompensa por ese esfuerzo.

Al tener la libertad para jugar en espacios establecidos como proyectos de plan de lectura, los estudiantes pueden adquirir una mayor comprensión de la historia que se le está

presentando, procesando mejor la narrativa que envuelve dicha historia. Los jóvenes necesitan perder o cambiar la percepción que se tiene de la literatura actualmente, dejar de lado como un símbolo de mera adquisición de conocimientos. Es más favorable que los estudiantes gusten de leer, sin un fin académico, que disfruten cada palabra que se lee y si se quiere, construir nuevos mundos a partir de aquellos relatos fantásticos.

Al querer usar videojuegos como un recurso didáctico para enseñar literatura, se pueden usar algunos recursos narrativos insertados en los videojuegos. Uno de estos recursos son las cinemáticas. Estas, ayudan al jugador a comprender como se desarrolla la historia dentro del juego. Estas cinemáticas, son videos cortos dentro del juego que, dan una mejor perspectiva de lo que está pasando con el personaje principal o como otros personajes alejados interactúan con el protagonista (que también comparte su mente con el mismo jugador al ser controlado) Por lo cual, es beneficioso el uso de dichas cinemáticas para no perder el enfoque académico y no perderlo u olvidarlo mientras se juega.

Usando las cinemáticas para generar un plan lector, se quiere implementar una táctica distinta para llegar a los estudiantes de forma asertiva y permitir que se los jóvenes se sumerjan dentro de un relato fantástico, que puedan comprender completamente que es lo que quiere decir el autor de dicho relato mágico. Al ser muy gráfico y específico, el videojuego puede envolver y capturar rápidamente la atención del jugador y /o estudiante con el fin de poderle narrar una historia. Ahora, si esta práctica es implementada dentro del aula de clase, será más fácil que los estudiantes puedan captar la intención del autor y puedan, de manera crítica dar su opinión con respecto a dicha historia, sus posibles desenlaces y como esta historia les aportar algo de manera académica y moral.

Problemática

Desde el comienzo de la segunda década del siglo XXI, los nativos digitales como los llama Prensky (2011) fueron catalogados por crecer rodeados de tecnologías, las mismas que en aspectos académicos les pueden causar problemas a la hora de conectar con la cultura escrita o cualquier otro tema relacionado con la academia. Según el estudio de R. Serna-Rodrigo; J. Rovira-Collad (2015) sugiere que «Los adolescentes tienden a ocupar su tiempo libre viendo televisión, navegando en internet y jugando videojuegos» (p. 773), viendo este último pasatiempo como una pérdida de tiempo, incluso que puede interferir en el desempeño académico de los adolescentes, dejando en el olvido el valor narrativo que tienen los videojuegos de moda como lo son los RPG .

Desde el principio del “bum” tecnológico, la gente ha estado acostumbrada a recibir información de una manera verbal, más fácil de digerir, que no les genere un esfuerzo. Al principio se debían leer las noticias en los periódicos, luego con la aparición del radio fue más sencillo entender la información y no generaba el esfuerzo de leer. Luego, con el origen del televisor, los estímulos auditivos fueron acompañados de imágenes haciendo aún más fácil captar la información y tener entretenimiento dentro del hogar. Ahora en la segunda década del siglo XXI, la información está a disposición de cualquier individuo a través de la pantalla de un computador o un celular inteligente. Sin embargo, tener toda la información en la palma de la mano ha vuelto cada vez más perezosas a las personas, pues ya no hay intención de aprender o descubrir si solo por medio de internet se tiene acceso a un sinfín de información sobre cualquier tema.

Ahora, cualquier información escrita está quedando obsoleta si se puede conseguir de manera digital. Las novelas de antaño ya no son consumidas con tanta frecuencia y hasta

están siendo olvidadas. Las nuevas generaciones pasaron de buscar aventuras dentro de los libros, a vivirlas por medio de consolas de videojuegos o juegos de computador. Los lugares donde la gente se reunía para buscar conocimiento o entretenimiento como las plazas, las bibliotecas, los teatros entre otros, solo son frecuentados por pocos espectadores. Todos, incluidos adultos, están enfrascados dentro del masivo mundo digital y sus extravagancias. Sin embargo, muchas actividades aún no han sido invadidas por la tecnología, pero los jóvenes no las practican por falta de conocimiento o por falta de interés.

Estar encerrados dentro del mundo digital acarrea consecuencias que pueden afectar seriamente en el desarrollo de cualquier individuo tanto físico como mental o psicológico. Por ejemplo, estar todo el día frente a una pantalla y no hacer actividad física puede ocasionar un mal desarrollo del sistema muscular, afecciones en la zona lumbar, túnel carpiano entre otras. Los jóvenes de hoy en día tienen a sufrir más enfermedades por permanecer en sus casas y no salir al mundo exterior. Ahora, si los niños y jóvenes están acostumbrados a recibir y procesar información de manera audiovisual, no podrán desarrollar por completo competencias de lectoescritura pues no serán de utilidad dichas competencias dentro de los mundos virtuales.

Las personas deben desarrollar muchas competencias de aprendizaje, de comunicación, físicas y más, pues nuestra naturaleza no puede quedarse solo dentro de una máquina. Los jóvenes deben desarrollar todas las competencias posibles para sus futuros, laborales, académicos y sociales. En este caso, los jóvenes pueden desarrollar múltiples habilidades usando inconscientemente los elementos que les ofrecen los videojuegos (coordinación motriz fina, coordinación ojo mano, aprendizaje de historia, ciencia, literatura, principios de supervivencia entre otros más).

Los jóvenes dejan en segundo plano actividades que no incluyan tecnología o en su defecto, parezca agotadora de realizar (en este caso, leer). Según la ENLEC realizada por el DANE en una de su última encuesta sobre consumo de lectura, los niños de entre 5 y 11 años leen en promedio, 3,2 libros al año. La falta de lectura en los niños y adolescentes radica esencialmente en el uso que le dan algunos maestros de «la vieja escuela» a la literatura como castigo, cuando el estudiante tiene notas bajas o un comportamiento rebelde, uno de los grandes errores que ha cometido la educación colombiana en las últimas décadas. Según Margarita Coneo Rincón del diario La república (2020) «hay que inspirar a leer por placer desde pequeños, a leer como compañía de por vida, a leer para no estar solo y en realidad a leer para tener en un futuro una visión crítica del mundo que nos rodea» (p. 3). Por consecuencia, los maestros deben explorar nuevas herramientas didácticas para llegar a sus estudiantes, que les permita a ellos dejar de lado la concepción de estudio como una actividad tediosa y complicada, permitiéndoles experimentar su educación a través de herramientas didácticas innovadoras como lo son la internet y, porque no, los videojuegos.

Pregunta problema:

¿Cómo es posible un acercamiento a la literatura fantástica a través de los videojuegos?

Hipótesis:

La literatura fantástica tiene magia, formas sobrenaturales tanto en el argumento, la temática y el universo, porque al mostrar mundos inexistentes, la imaginación del lector se estimula al punto de recrear una imagen mental de un animal mítico, bosques encantados y los hechizos de brujas. Para los lectores es mucho más atractivo leer sobre mundos nuevos, fantásticos y maravillosos que la mente cualquier lector no puede imaginar por sí sola, tomando este tipo de literatura como una forma de escape a la realidad que los ata. La magia ha sido un recurso esencial para que la literatura fantástica sea tan consumida incluso desde el siglo XVI.

Los videojuegos son parte de esta literatura fantástica. Por ejemplo, la historia de Arthas Menethil. Un príncipe humano que, por desesperación, se dejó corromper al tocar una espada con «runas» extrañas creada por una raza demoniaca. La razón, viendo que su pueblo sería aniquilado por una extraña plaga que mataba a las personas y los levantaba como «no muertos». Además de notar que su poder no era suficiente para contenerla y le hacía sentir ira e impotencia. Esta espada maldita le otorgó un poder total sobre la muerte y una fuerza devastadora, a cambio de su alma. Irónicamente Arthas termina aniquilando a su gente y matando a su padre. Esta historia se desarrolla tanto en el juego Warcraft III, como en una novela escrita llamada «Arthas, el ascenso del rey Exánime» de Christie Golden. Siendo esta novela, una de las más populares y de las muchas historias que constituyen el basto y místico mundo de World of Warcraft. La magia que rodea a los jugadores en el juego les permite pues, transportarse a ese mundo, sentir y vivir la historia mientras juegan.

Por lo tanto, los videojuegos tienen magia, formas sobrenaturales tanto en el argumento, la temática y el universo, porque constituyen un mundo irreal que además le da la posibilidad al jugador de ser parte de aquel mundo. Se le permite vivir aventuras junto a los personajes de la historia (en este caso los NPC) siendo parte fundamental de este mundo, ya que la misma historia se narra a través de la «perspectiva» del personaje que controla el jugador.

Objetivo General

Establecer un acercamiento a la literatura fantástica a través de los videojuegos, como herramienta lúdica en el marco del plan lector destinado para el ciclo IV (novenio, décimo y once) dentro de las Instituciones Educativas Distritales.

Objetivos específicos:

- 1.** Analizar el marketing que usan los videojuegos como estrategia transmedia a nivel global y a nivel local.
- 2.** Categorizar los videojuegos que tengan una conexión con la literatura fantástica, para la construcción de criterios de selección.
- 3.** Plantear una propuesta de plan lector, que sirva como herramienta lúdica de comprensión lectora y escritura creativa.

Capítulo 2. Contexto conceptual

Antecedentes:

Los videojuegos han sido uno de los medios de entretenimiento más consumido desde mitad de la década de los años 80. Además, se han emprendido una serie de investigaciones en torno a estos juegos digitales. El uso de videojuegos en entornos académicos ha sido tema de discusión por algunos factores negativos. Sin embargo, cuando son empleados de manera correcta, los videojuegos pueden ser una ayuda magistral a la hora de enseñar. A continuación, se expondrán diferentes estudios en los cuales su enfoque se centra en los videojuegos y su conexión con la literatura. Todas estas investigaciones se han desarrollado con el mismo propósito que tiene el presente documento, remarcando la posible conexión que tienen los videojuegos con la literatura fantástica y su uso en espacios académicos donde la literatura es el eje central.

Alejandro lozano (2017) muestra en su investigación, el uso de los videojuegos como método lúdico para narrar historias. Toma en cuenta la compatibilidad entre narrativa y jugabilidad a través del análisis del videojuego *The stanley parable*. Se señala que «la relación lúdico-narrativo se ha consolidado como uno de los terrenos donde los desarrolladores encuentran mayores oportunidades para expandir las fronteras creativas de este medio» (Lozano, 2017, p. 4), tomando así ventaja de la fluidez que tiene la narrativa del juego para atrapar al jugador en ella y permitirle entender la trama sin dificultades. La narrativa de algunos videojuegos puede llegar a ser accesible y fácil de entender mientras se desarrolla la historia. Además, se puede evidenciar que en los juegos de fantasía el jugador comprende de forma asertiva que es lo que le quiere narrar el juego. Este proyecto da un punto clave a la hora de pensar en los videojuegos como una herramienta didáctica, pues

muestra que es viable el uso de videojuegos para narrar diferentes historias y que sean acogidas fácilmente por un lector o un jugador.

En la investigación de Sánchez y Martínez (2007), la narrativa que manejan los videojuegos se considera parte de la cultura cibertextual, que domina el siglo XXI. Se resalta que los videojuegos pueden y deben ser objeto de estudio en relación con los medios narrativos clásicos como la literatura impresa o el cine. La narrativa digital se ha visto con mayor fuerza por el crecimiento de las nuevas tecnologías, que a su vez ha dado un surgimiento a un nuevo concepto de «cibertextualidad» y como esta puede ser un puente para unir los valores culturales que se ocultan en la narrativa de los videojuegos (sobre todo los MMORPG gracias a su vasto mundo virtual). Los videojuegos han tenido algunas estigmatizaciones por ser un medio de entretenimiento que a los ojos de un público ajeno a estos, se puede considerar como perjudicial para aquellos que los consumen, por mantener en una inmersión total al jugador, inhibiéndole del mundo exterior. Sin embargo, se deberían considerar los puntos fundamentales de la narrativa que los videojuegos manejan y como estos llegan a sus jugadores y los aportes que les brindan. Al establecer los videojuegos en una línea paralela con la literatura, se pueden identificar aquellos factores que los conforman y que pueden compartir en su estructura narrativa.

Castro (2015) señala en su investigación, que los videojuegos se pueden mostrar con un producto narrativo, tomando como ejemplo el conocido MMOPRG World of Warcraft cuyas características narrativas ofrecen una conexión entre el juego y la literatura fantástica pues «ofrecen la oportunidad de habitar unos mundos en los que juegan e interactúan con otras personas en el rol de heroicos aventureros» (Krzywinska, 2008, p.123) permitiendo que los jugadores estén en una especie de inmersión en este mundo ficcional, ofreciendo historias

cortas en forma de quest donde cada historia se presenta de forma opcional, dándole la libertad al jugador de seguirla y en un sentido no obligatorio, de leerla. «El juego es el esqueleto y la historia narrativa, el revestimiento que lo cubre y le da vida.» (Castro Antonio, 2015, p. 15). Mostrando entonces que los valores funcionales y narrativos en este tipo de videojuegos tienen una relación muy estrecha y más ahora que puede usarse en múltiples campos y con diferentes fines.

La investigación de Fontán (2016), se enfoca en el vínculo que tienen los videojuegos con los relatos míticos, correlacionando las aventuras que viven los personajes principales en los videojuegos con los héroes que protagonizan los mitos clásicos. Su investigación se basa en los aportes de Joseph Campbell con su teoría «El viaje del héroe» o «monomito de héroe», el cual define la estructura básica de muchos relatos épicos alrededor del mundo. «Las aventuras con las que Campbell ejemplifica cada sub-etapa manifiestan un componente que podría considerarse fantástico; la presencia de magia, seres con poderes extraordinarios y dioses es algo común en los mitos» (Fontán, 2016, p.101). Ese principio que establece Campbell no se puede aplicar a todos los géneros de videojuegos. En este proyecto de innovación, la teoría del camino del héroe puede ser de gran ayuda a la hora de analizar la estructura narrativa que tienen tanto los videojuegos como las novelas literarias, mostrando así el desarrollo de los personajes principales y su desarrollo en la historia que se cuenta.

En la investigación documental de Serna & Rovira (2016), revelan que los videojuegos se han convertido en parte fundamental de la cultura de los jóvenes y en vez de disuadirlos de la lectura, fomentan la misma y tienen una relación estrecha con la literatura dependiendo en muchos casos de la misma para el desarrollo de los juegos. Los autores muestran la estrecha relación que tienen los videojuegos con la literatura, pues señalan que,

«no es posible imaginar un RPG, una aventura gráfica o una visual novel sin texto escrito y es indudable que quienes emplean estos soportes están leyendo continuamente» (Serna & Rovira, 2016, p.7). Su estudio revela la posibilidad de utilizar los videojuegos como una herramienta didáctica de la lengua y la literatura, para desarrollar competencias de lectoescritura y lecto-literarias en alumnos de educación secundaria en España.

En el documento de Oviedo (2020) se propone el término «lectura aumentada» donde se explica que si se pueden realizar acciones del plano de la realidad en el que habitamos y estos ser reproducidos dentro de un mundo digital (movimientos en su mayoría) también se puede leer un videojuego al expandir la experiencia de la literatura para incorporar distintos elementos virtuales de los videojuegos, complementando también algunos límites lingüísticos y de narración. Así pues, Oviedo toma «Nefando» escrito por Mónica Ojeda y adaptado en videojuego por los hermanos Terán (Emilio, Irene y Cecilia) el cual es determinado como un videojuego fuera de lo común pues no era llamativo por su jugabilidad, sino por el poder de despertar la curiosidad en el jugador. Al jugador se le permite interactuar con el juego mientras avanza, asemejándose a leer una obra literaria (es más, se traza una línea narrativa no determinada por el juego sino por el jugador) con lo cual, cada jugador determina que camino toma el juego. Al final, videojuego y literatura se vuelven entes para emparejar, mundos que se complementan tanto en creación, como en la forma de contemplarlos y entenderlos.

Rincón & Guardia (2021) en su investigación establecen como los videojuegos tienen una estrecha relación con los textos literarios y narrativos, usando esta conexión para una implementación de los videojuegos en las aulas de clase como herramienta lúdica y pedagógica. Usando el videojuego “What Remains of Edith Finch” se llegó a la conclusión

que, comprender un videojuego se asemeja mucho a la comprensión del texto literario escrito, con el agregado de que el videojuego tiene un mayor número de estímulos y constante interactividad. Estos aspectos pueden fortalecer la comprensión de textos y narrativa por parte de los estudiantes de una forma profunda. «La capacidad del videojuego de hacer que el jugador viva experiencias narrativas visuales, kinestésicas y textuales está influida por procesos lectores a los que se someta el receptor para comprender, de manera que estas competencias no solo estarían restringidas al videojuego» (Rincón & Guardia, 2021, p.5). Al final, se clasifica a los videojuegos como una herramienta pedagógica muy útil en las aulas de clase por su potencial como recurso didáctico en el refuerzo de comprensión lectora además de fortalecer habilidades motrices.

Salamanca, Posada & Villamil (2015) para su investigación usan a un videojuego creado por ellos mismo para tener a su disposición una forma diferente de narrar la realidad de los conflictos que se desatan entre las fuerzas antimotines (Esmad) y los llamados “capuchos” en que se ve una batalla violenta en las universidades publicas colombianas. «Al ser la protesta violenta una problemática latente en las universidades públicas, hace de este juego un producto tecnológico capaz de atraer la atención de los implicados en dichas protestas y generar, desde sus contenidos, un espacio para que el jugador se dé la oportunidad de pensar en las consecuencias de estos actos.»(Salamanca, Posada & Villamil, 2015, p.84). El videojuego cumple con la función de narrar y describir algunas problemáticas causadas por la protesta violenta en la universidad pedagógica nacional específicamente. Esta forma de narrar una problemática a un público ajeno a la situación dentro de las universidades públicas colombianas, es un puente conectar dos poblaciones distantes por medio del ámbito digital.

En la investigación Pérez Ortega (2021) propone un juego conocido en Colombia, llamado “Tombo Survival” para usarlo como un medio diferente para narrar. Este videojuego para celular, muestra una realidad en las manifestaciones en Colombia. Este juego narra la perspectiva de un policía corrupto que golpea a los ciudadanos y la forma de aumentar su vida es mediante sobornos y empanadas. Sabiendo que este videojuego usa un tipo de lenguaje que muestra la cultura colombiana, también muestra como algunos ciudadanos ven la realidad de su país y lo plasman en un videojuego de celular. «El videojuego a lo largo de este trabajo es presentado como un lenguaje que permite un modelo alternativo de la narración, a partir de su diseño tradicional narrativo y su diseño narrativo- interactivo. » (Pérez, 2021, p. 130) “Tombo survival” al no seguir una rúbrica tradicional en la que entran los demás juegos comerciales, por lo que lo convierte en una experiencia única para el jugador, además de narrarle indirectamente y de forma cruda, la realidad de un país sumido en la corrupción y la violencia.

En cuanto a la investigación de Rodríguez Moreno (2020) busca el uso de los llamados “Serious games” para generar más herramientas didácticas pedagógicas que permitan tanto maestros como estudiantes abarcar la literatura desde una herramienta más interactiva y didáctica. «La escasa literatura y ausencia de estudios que postulen y consten de una validación de experiencia de uso respecto al diseño de videojuegos educativos o Serious Games, se reflejan en la poca cantidad de material seleccionado respecto a metodologías que orienten a detalle la creación y proceso de desarrollo de este material educativo»(Rodríguez, 2020, p.29). Se muestra finalmente en este documento, la preocupación por que los docente y otros entes encargados de la educación se apropien de

estas herramientas didácticas, puedan crearlas y posteriormente las implementen en el aula de clase, con el fin de hacer más amena la enseñanza y el aprendizaje respectivamente.

Todos los autores y sus respectivas investigaciones comparten un elemento en común, pues todos muestran la riqueza y el potencial que tienen los videojuegos no solo en campos académicos, también para un libre desarrollo de la personalidad de los jóvenes y para potenciar habilidades físicas y mentales. La forma en que se cuentan historias se transforman, mejoran y se renuevan a través de los años y en pleno siglo XXI se han visto cambios abismales en cuanto a evolución tecnológica, mostrándole al mundo que su realidad cambio y hay formas distintas de contar una historia. Esto último visto ahora por los ojos de jugadores que comandan un personaje en un mundo virtual por medio de un control o “mando” dándole vida a la historia de dicho personaje y permitiéndole al jugador vivir algo fuera de su realidad. Todo lo anterior, muestra como cada autor trata de sacar todo el potencial que contienen los videojuegos en sus narrativas y la belleza literaria que se puede extraer de los mundos virtuales.

Teniendo en cuenta que cada uno de los autores anteriormente nombrados da su perspectiva de cómo usar videojuegos para enseñar literatura, narrativa o diferentes formas de contar una historia, se muestra el gran valor académico que se le puede dar a los juegos digitales. Estar expuesto por varias horas a un videojuego no es sinónimo de desperdicio de tiempo, pues con cada paso que da el personaje, el jugador aprende más de la historia del mismo personaje y la historia de los ambientes y /o mundos que le rodean. La riqueza cultural, imaginaria o no, le da al jugador herramientas que le permiten crear mundos propios, desarrollar habilidades narrativas y porque no, generar más historias.

Marco conceptual:

Muchos son los elementos importantes que sobresalen al intentar analizar y escudriñar las bases de dos de los más icónicos medios de entretenimiento del siglo XXI, como lo son los videojuegos y la literatura fantástica. La estructuración de mundos fantásticos, la conexión con la magia y los poderes sobrenaturales son el puente que conectan, aquellos mundos descritos desde la edad medieval, con aquellos mundos que nacen con los avances tecnológicos y que permiten a las personas o jugadores, ver paisajes digitales mientras montan un dragón escupe fuego. El siguiente apartado le muestra de forma detallada la naturaleza de ambos universos narrativos, sus capacidades, aplicaciones en la sociedad y en la realidad académica.

La literatura fantástica: « La magia tras la portada»

En este apartado se expondrá de manera explícita, uno de los géneros literarios más importantes que ha concebido la humanidad, desde aquellas eras en las que se plasmaba en papel mundos que nacían atravesando portales o subiendo tallos de frijoles mágicos, la literatura fantástica. Se explicará que le constituye, la importancia de los relatos fantásticos y el alcance que puede tener en las mentes de sus lectores.

Definición:

Durante incontables años, los seres humanos han tenido varias herramientas a su disposición para narrar su propia historia y las de otros. Además, la inmensa habilidad creativa que representa a la humanidad no se queda solo en los avances tecnológicos y científicos. Se muestra también en la capacidad para imaginar y plasmar en letras, mundos alternativos donde la fuerza latente de vida es, en esencia, la magia. La literatura fantástica

plantea una duda entre una explicación racional y una irracional en el conflicto de la historia. Un acontecimiento anormal choca con la normalidad del mundo en que está inmerso el personaje. Se ubica entre lo insólito y lo maravilloso, es decir, un mundo realista se ve perturbado por fenómenos paranormales. Sin embargo, la definición antes dada puede resultar ambigua para cualquier lector. Los Elementos o fenómenos sobrenaturales están también presentes en todos los relatos mitológicos y religiosos.

En «la introducción a la literatura fantástica» Todorov (1981) define este género literario de la siguiente forma:

La expresión “literatura fantástica” se refiere a una variedad de la literatura o, como se dice corrientemente, a un género literario. El examen de obras literarias desde el punto de vista de un género es una empresa muy particular. Lo que aquí intentamos es descubrir una regla que funcione a través de varios textos y nos permita aplicarles el nombre de “obras fantásticas” y no lo que cada uno de ellos tiene de específico. El concepto de género es, pues, fundamental para la discusión que iniciaremos. Por tal motivo, es necesario empezar por aclarar y precisar este concepto, aun cuando un trabajo de esta índole nos aleje, aparentemente, de lo fantástico en sí. Como un momento de duda de un personaje de ficción y el lector implícito de un texto, compartido empáticamente. (Todorov, 1981, p. 3)

El género fantástico se puede considerar pues, como una ventana que abrió la mente humana para transportarse a mundos inimaginables, donde se distorsiona la realidad del narrador y su imaginación da rienda suelta a una gran gama de naturalezas que rompen la

misma realidad y la convierte en un imposible que atrapa los sueños de los lectores. Este género se puede encontrar plasmado en la literatura, el cine, historietas, videojuegos; sobre todo aquellos en los que la magia es la característica principal, la pintura y escultura.

Cualidades:

El género de la fantasía ha revolucionado la atención de lectores alrededor del mundo, principalmente niños y adolescentes en etapas educativas de escuela y universidad. Este género se ha convertido en un boom literario actualmente y despierta interés y curiosidad por lo extraordinario. Eso ayuda a escapar de la realidad y viajar a mundos ficticios y maravillosos. Sin embargo no se puede confundir la fantasía con lo maravilloso.

Lo fantástico transgrede la realidad en un mundo realista mientras que lo maravilloso transcurre en un mundo paralelo. Se pueden diferenciar el concepto de lo fantástico y lo maravilloso explicando que, lo maravilloso está naturalmente poblado de dragones, unicornios y hadas; los milagros sobrenaturales en ese mundo se ven de forma continua. En lo fantástico, al contrario, lo sobrenatural se presenta como una fuerza que rompe con la estructura y coherencia universal. Lo anterior mencionado, Caillois (1970) resalta:

El universo de lo maravilloso está naturalmente poblado de dragones, de unicornios y de hadas; los milagros y las metamorfosis son allí continuos; la varita mágica, de uso corriente; los talismanes, los genios, los elfos y los animales agradecidos abundan; las madrinas, en el acto, colman los deseos de las huérfanas meritorias... En lo fantástico, al contrario, lo sobrenatural aparece como una ruptura de la herencia universal. El prodigio se vuelve aquí una agresión prohibida, amenazadora, que quiebra la estabilidad de un mundo en el cual las leyes, hasta entonces, eran tenidas por rigurosas e inmutables.

Es lo imposible, sobreviniendo de improviso en un mundo de donde lo imposible está desterrado por definición. (Caillois, 1970, p. 11)

Importancia:

Con todo lo sobrenatural e inexplicable que habita en la literatura fantástica, se abre un portal o se inicia un viaje de ida y vuelta entre la realidad y la ficción por medio de los libros. La vuelta a la realidad después de cerrar un libro de literatura fantástica oscura (horror) es casi tan reconfortante como el retorno al estado de vigilia después de una pesadilla. Además de esto, en un mundo ya explicado por la ciencia en el que cada vez más gente se convence de la imposibilidad de lo sobrenatural, lo fantástico abre una nueva puerta a lo inexplicable, a lo mágico, igual que siglos antes lo hiciera la aparición de cientos de religiones en el mundo entero.

La literatura fantástica tiene una gran repercusión dentro de los lectores. En los más jóvenes, produce y mejora habilidades de innovación, mejorando el uso de la imaginación para la creación de personajes y mundos a los que los adultos no tienen acceso. Cuando se les cuenta una historia fantástica a los niños, ellos tienen la habilidad de reproducir cada acción en imágenes mentales e incluso pueden generar nuevas aventuras de aquel héroe que lidera la historia. Los libros fantásticos pues, tienen la habilidad de generar en las nuevas generaciones, grandes cambios y nuevos mundos donde los héroes pueden ser desde magos a grandes y fuertes guerreros, salvando sus realidades de monstruos, villanos y también del aburrimiento.

Características:

La literatura fantástica, como se ha expresado anteriormente, tiene la capacidad de captar la atención del lector, atraparlo dentro de sus historias y permitirle sentirse parte de la historia, incluso sentir lo mismo que el protagonista mientras se lee. La mayoría de historias que se desarrollan en el género fantástico contienen elementos de mitología, relatos antiguos o bien de la tradición oral de antaño.

Para Todorov (1981) existen subdivisiones que hacen más diverso el género literario fantástico:

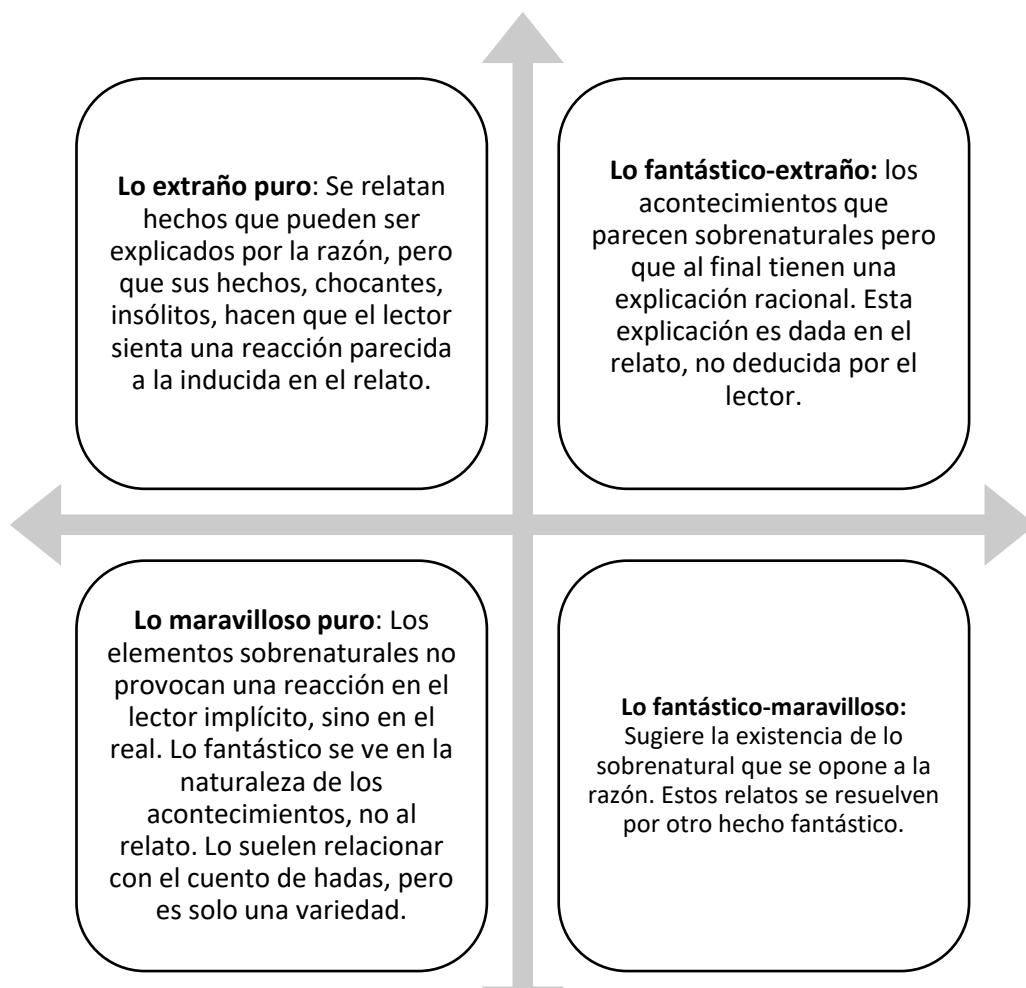


ILUSTRACIÓN 1 SUBDIVISIONES DEL GÉNERO LITERARIO FANTÁSTICO DE TODOROV (1981). ILUSTRACIÓN PROPIA

Además, si se tienen en cuenta los rasgos que se mencionan anteriormente, Todorov (1981) estructura tres tipos de «mundos» donde se desarrollan las historias fantásticas. Estos mundos pueden ser desarrollados durante la historia o se dejan a la imaginación del lector (en otras palabras, que el lector imagine el mundo o lo establezca en su propia realidad) dando un mayor impacto al narrar la historia. Estos mundos son:

- **Mundos de frontera:** Un mundo anexo al mundo que se conoce (el que cumple con leyes físicas establecidas) y el mundo fantástico (aquel donde existe la magia y seres extraordinarios)
- **Mundos paralelos:** Existen al margen del mundo primario, y la única forma de llegar a ellos es a través de algún portal, palabras u objetos mágicos. Se presenta como una realidad alterna o un mundo parecido, pero con diversos cambios en su naturaleza.
- **Mundos alternativos:** muy parecidos al mundo primario en aspectos generales, pero con ciertas diferencias que juegan un papel importante en la historia que desarrollan. Suelen formar parte de los relatos sobre viajes en el tiempo.

El magnetismo generado por la literatura fantástica en los lectores, es gracias a la variedad de historias que se desarrollan, a la gama de héroes, heroínas, villanos y monstruos que viven y mueren dentro de este género literario. Es comprensible que se haya desarrollado más allá de la literatura y que forme parte de la cultura popular en distintos medios, tales como el cine, el arte y los videojuegos.

Los videojuegos: «presione *Start* para empezar»

Siendo el medio de entretenimiento más popular desde la primera década del siglo XXI, los videojuegos les han otorgado a sus jugadores formas inusuales de conectarse con otro mundo, con otros jugadores e incluso encontrar el amor en el mundo virtual. A continuación se exaltarán las virtudes que le otorgan los videojuegos a la humanidad, su importancia en el mundo académico y todo aquello que le aporta al desarrollo físico, mental y humano a los jugadores más jóvenes.

Definición:

Los videojuegos son aplicaciones interactivas cuyo fin es el entretenimiento, simulando experiencias a través de una pantalla y con ayuda de controles o teclados. Este medio tecnológico se diferencia de otros medios o formas de entretenimiento por la gran interactividad que establecen entre el jugador y el personaje, permitiéndole sumergirse por completo en la historia que se trata de narrar. Los videojuegos están estructurados y diseñados para brindarle al jugador una experiencia única, llevándolo a una inmersión total donde el sujeto sienta, alivio, terror o vértigo mientras mueve a su avatar¹ en ese mundo digital.

Llegando al final del siglo XX, los videojuegos fueron como un trago de agua fresca para aquellos jóvenes que querían algo diferente, innovador y maravilloso para entretenerse. Los videojuegos han sido desde entonces uno de los medios más importantes en cuanto a entretenimiento. Con los avances tecnológicos que la humanidad ha experimentado en las últimas dos décadas, los videojuegos han mejorado exponencialmente en cuanto a

¹ Avatar: El avatar representa la cara y el cuerpo que se da a un usuario. La función del avatar es de representar a la persona o al sistema que encarna. La palabra, como tal, proviene del sánscrito *avatâra*, que significa 'descenso o encarnación de un dios'.

interactividad, narrativa, estética y lo más importante, la creación de comunidades o grupos sociales con otros jugadores alrededor del mundo.

Cualidades:

Los juegos de video son considerados por muchos, como nuevas formas de arte. Algunas personas extemporáneas de los videojuegos consideran a los videojuegos como insultas formas de perder el tiempo. Pero las experiencias que ofrecen los videojuegos no solo son capaces de mezclar diferentes mundos artísticos como lo son el cine, la música, el arte o la literatura, además de añadirle un elemento que ninguno de los anteriores formatos posee: una participación interactiva en primera persona por parte de quien consume el videojuego.

Al brindar participación al jugador, se le da una vivencia fuera de su mundo. Todo lo que el creador del videojuego logra transmitir por medio de imágenes, sonidos o palabras, es algo en algunos casos imposible de conseguir en el cine, la televisión o la música. Los videojuegos tienen la capacidad de ser más intensos, exaltar e incrementar las sensaciones o sentimientos en el jugador. Esto es gracias a que los videojuegos ofrecen la posibilidad de formar parte de un mundo fantástico, histórico o ser el héroe de la historia.

La cultura del nuevo siglo le ha dado a los videojuegos valores que varían según quien los consuma. Estos juegos digitales pueden verse como un deporte, un medio terapéutico, un escape del mundo real, un trabajo, un punto de reunión de amigos o una forma de cambiar el «mundo real». Muchos adultos consumen los videojuegos por el hecho que les permite soñar o imaginar como cuando eran niños, cuando jugaban con sus amigos en un mundo fantástico nacido de la imaginación. Formar parte de un «algo» tan importante que permita al jugador sentir que debe y puede salvar al mundo y a otros mundos distantes.

Importancia:

Como se había señalado con anterioridad, los videojuegos cumplen otras funciones diferentes aparte del mero entretenimiento. Para el público en general, es muy común pensar que los videojuegos son un medio de distracciones en tiempo de ocio. Sin embargo, para el jugador, el objetivo que cualquier videojuego llega mucho más allá que el simple entretenimiento. Según un artículo publicado por una empresa de energía llamada Iberdrola, “Todos los beneficios que ofrecen los videojuegos, en los llamados «*Game based learning*» o aprendizaje basado en juegos electrónicos, cumplen la función de transmitir conocimientos a los estudiantes y se fundamenta en tres puntos clave” (Iberdrola, 2021):

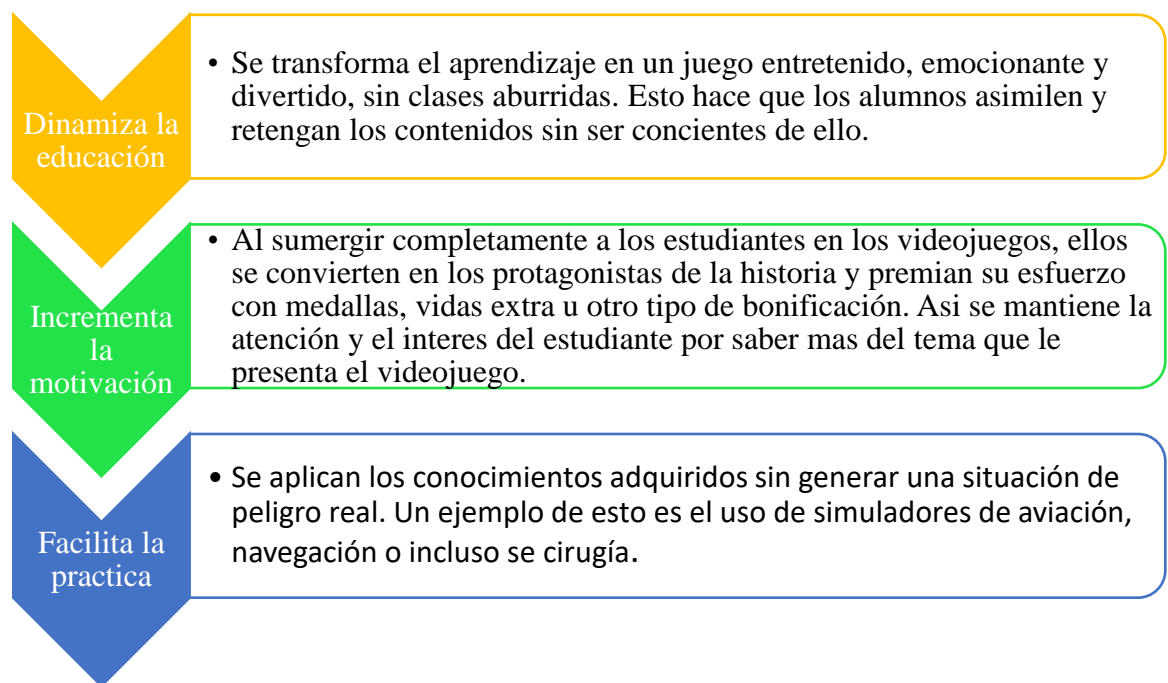


ILUSTRACIÓN 2 FUNDAMENTOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

ELECTRÓNICOS- IBERDROLA (2021) IMAGEN PROPIA

Dando una base sólida para el uso de los videojuegos como una herramienta lúdica innovadora. Se usan juegos específicos (los *serious games*) para la enseñanza de materias específicas tales como matemáticas, ciencias, historia o lenguaje.

De acuerdo con lo señalado anteriormente, se desprende el incuestionable valor que proveen los videojuegos para el aprendizaje. Estos juegos digitales pueden poseer factores positivos para la adquisición de habilidades prácticas, igualmente como para los conceptos de determinadas materias y para cuestiones de destreza manual. Además, mejoran la percepción, la resolución de problemas, estructuración de estrategias y herramientas para constituir respuestas inteligentes. Adicionalmente, estimulan el desarrollo de una actitud crítica hacia determinados contenidos o valores. Ningún estudio ha establecido su perjuicio intelectual, y son muchos, por el contrario, los que han defendido su alto valor intelectual.

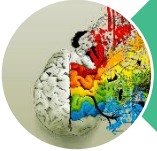
Sin embargo, los videojuegos no se quedan solo en el campo del entretenimiento, o el fortalecimiento académico en ciertas áreas de conocimiento. Según el estudio del psicólogo Przybyski (2014), los juegos digitales con una aplicación correcta en el aula de clase pueden mejorar el aprendizaje y otra serie de beneficios, los cuales son:



Mejorar la capacidad y velocidad de respuesta: Agiliza la capacidad de lidiar con imprevistos a la hora de plantear problemas y establecer un tiempo límite para resolverlos.



Fomentar el trabajo en equipo: las partidas que comprometen varios jugadores con un objetivo en común, refuerzan la capacidad para resolver problemáticas de forma conjunta.



Estimular la creatividad y la memoria visual: Los videojuegos plantean retos que obligan a los jugadores, concentrarse, usar la imaginación y recordar patrones para resolverlos.



Mejorar la estructuración de estrategias y el liderazgo: Al poner al mando al jugador, mejora su capacidad de resolver conflictos, dirigir otros personajes y tomar decisiones.



Facilitar el aprendizaje de idiomas: Los videojuegos facilitan el aprendizaje de otras lenguas a través de las instrucciones, chats para comunicarse con otros jugadores o con lenguaje de la misma narración de la historia

ILUSTRACIÓN 3 LOS BENEFICIOS DE JUGAR A VIDEOJUEGOS, PRZYBYLSKI (2014) IMAGEN PROPIA

A pesar de la creencia de muchas personas, con respecto a los juegos de disparos y sus efectos perjudiciales por generar violencia en los jugadores que los consumen. La realidad y según un estudio de la revista especializada *American Psychological association*, los llamados *shooters* en primera persona mejoran la percepción del espacio y el aprendizaje se realiza de forma más rápida y eficiente. La necesidad de reacción rápida y toma de decisiones que generan este tipo de juegos de disparos, hacen que el cerebro sea más «adaptable» y por consiguiente tenga la capacidad de adicionar información con mayor facilidad. Además, las mejoras no solo se ven en el cerebro, pues también la coordinación

mano- ojo y la visión espacial pueden mejorar de forma considerable si se juega regularmente.

Muchas personas consideran los videojuegos como una realidad alterna, en donde pueden reinventarse, evadir sus problemas. Sin embargo, es sabido que lo que se hace en los mundos virtuales, tiene consecuencias positivas en el mundo real. El bienestar emocional y la confianza se pueden traer del avatar del mundo digital, al mundo real del individuo. Incluso, Según un estudio realizado en la universidad de California, se dispuso un grupo de adultos mayores con problemas de depresión y les permitió jugar con una consola de Nintendo Wii, demostrando que los videojuegos pueden reducir tanto la depresión como la ansiedad.

Los videojuegos no solo ayudan a condicionar mejoras a nivel cerebral y emocional, también puede ser utilizado como ayuda para reducir el dolor en terapias médicas. «La doctora Sarah Rebstock, de Estados Unidos, descubrió que si combinaba sus terapias con algún juego, los niños participaban activamente en el juego y a la vez los médicos podían hacer su trabajo sin problemas» (Camille Bautista, 2013). Este método es utilizado regularmente en pacientes que tienen problemas de movilidad y necesitan terapias para recuperarla progresivamente. Si los niños mantienen su atención en el juego, la sensación de dolor puede verse solapada por la de la diversión que le genera el videojuego.

Características:

Los videojuegos desde sus inicios han tenido características particulares que los hacen vistosos ante los ojos de los jugadores. El uso de música épica en situaciones tensas, las imágenes detalladas o expresivas y las secuencias narrativas que presentan los juegos a medida que avanza el jugador. Todo lo antes mencionado, es lo que hace a los videojuegos

una expresión artística, una forma de pensar y para algunos, una forma de ser. Sin importar en que mundo se desarrolle el juego, los jugadores encuentran diferentes aspectos que toman como propios, una bandera para identificares ante su sociedad y porque no, ante el mundo.

Se había expresado brevemente la categorización que tienen los videojuegos. Debido a su enorme versatilidad, su gran variedad temática y formal y la mezcla exuberante de propuestas y géneros que supone. Los videojuegos poseen su propia clasificación, pero se consideran tres aspectos o criterios para esa clasificación según Pilar Lacasa en la que explica que « a) la iconografía, que se refiere a las imágenes utilizadas en el juego; b) la estructura, que tiene que ver con la perspectiva que tiene el jugador del juego, ya sea en primera o tercera persona; y c) el tema y la tarea, los temas podrían ser de ciencia ficción, de guerra y de Westerns.» (Pilar Lacasa, 2011, pp. 25-26). La misma autora incluye en su libro los géneros de videojuegos vistos en la tabla 1:

TABLA 1: GÉNEROS Y VIDEOJUEGOS (LACASA, 2011, P.27).

Género	Descripción	Ejemplo
Aventura	Se relaciona más que los juegos de acción con la ficción interactiva. Ponen el acento en la historia y el argumento. El jugador debe resolver problemas cuando interactúa con otros	<i>The legend of Zelda</i> (1998-2017) <i>Monkey Island</i> (1990/2010)

	<p>personajes, progresando así a través de distintos momentos de la aventura.</p>	
Estrategia	<p>Los humanos se enfrentan a problema que deben resolver, por ejemplo, distribuyendo los recursos, organizando la producción, las defensas y los ataques. Las acciones del ordenador son dobles: controlar la conducta de los individuos y de sus oponentes. Las tareas son más complejas que en los juegos de acción</p>	<p><i>World of Warcraft</i> (2004/2022)</p>
Deportes	<p>Estos juegos cubren casi todos los deportes imaginables. El ordenador o el software de la consola tiene dos papeles: a) El control del personaje que representa a la persona</p>	<p><i>FiFA- NBA</i> (1989- 2010)</p>

	humana y responde a sus acciones. b) El control de otros personales, los oponentes.	
Acción	Son los más populares y suponen que la acción humana controla a un personaje en un entorno virtual. Pueden ser en primera persona, en el que la persona humana ve lo que podría ver su personaje, o en tercera persona, donde el jugador ve las acciones de su personaje en la pantalla.	<i>Doom(1993)</i> <i>Halo (2001- 2009)</i> <i>Tomb Raider (2001- 2009)</i>
Simulación	Proporcionan al jugador el control de un mundo simulado. Las personas pueden modificar el entorno y sus habitantes. El ordenador contribuye a	<i>SimCity (1989)</i>

	<p>facilitar y orientar la acción del jugador para simular el mundo real.</p>	
De Rol	<p>Un humano puede jugar con diferentes tipos de personajes, por ejemplo, un mago u otros tipos atractivos. Suele ser necesario recolectar objetos para aumentar los poderes de los personajes, todo ello en un mundo virtual. Como en los juegos de acción, el computador puede jugar el papel de enemigo, pero se incluyen caracteres adicionales que aumentan los aspectos sociales del juego.</p>	<p><i>Ultima Online</i> (1997) <i>Everquest</i> (1999) <i>Baldur's Gate</i> (1998) -</p>

Una categoría adicional es la de los *Game studies*, los cuales cumplen la función de educar mientras se juega. Estos juegos son los menos vistos para el público adolescente, por su obvio valor educativo, dejando la diversión y el mero entretenimiento en segundo plano. La clasificación de los videojuegos varía según el autor que los estudie y puede ser modificada o se pueden agregar más géneros. Todo depende de los avances tecnológicos y la creatividad de los desarrolladores a medida que transcurre el tiempo.

Marketing de los videojuegos: “una estrategia para conmover el corazón del jugador”:

Los videojuegos han hecho eco de lo que pueden lograr desde sus inicios en los años 80's. Cada vez son más los jugadores que se unen a las plataformas digitales para recibir una buena dosis de entretenimiento. Los videojuegos actualmente, son una de las más importantes y prosperas plataformas digitales de entretenimiento contando con muchas comunidades alrededor del mundo y que se conectan por medio de internet. Todas las plataformas de venta de videojuegos, comerciales en internet y plataformas de “*streaming*” le permiten a los videojuegos ser virales al punto de ser conocidos por niños, adolescentes y adultos (incluso por aquellos que no son jugadores). Las compañías de videojuegos tienen en cuenta todo aquello que le gusta al público que consume juegos regularmente. El dinamismo, la novedad y la complejidad son los pilares esenciales de los cuales dependen si un videojuego es exitoso y viral o cae en el olvido en pocas semanas.

Según el libro “*marketing hero- las herramientas comerciales de los videojuegos*” el público al que se destina el videojuego, no se debe quedar solo en la población joven, también se debe tener en consideración a los adultos y población de tercera edad. Al parecer, las empresas desarrolladoras de videojuegos, establecen algunos parámetros para determinar los

hábitos de algunos consumidores y la accesibilidad a consolas y videojuegos que tienen. Al tener en cuenta el favoritismo por algún género en específico (acción, terror, deportes, etc.) los desarrolladores proceden a estudiar los inconvenientes de consumo de los videojuegos, que en su mayoría son perjuicios simples. Así, se pasa a las ventajas que lleva el videojuego a sus jugadores y que hacen más llamativo al juego.

Finalmente, se tienen en cuenta no solo la publicidad externa antes mencionada, también aquella publicidad *ingame* como lo es el personaje principal del videojuego. Kratos, Dante, Link, Mario, Crash, Sonic y otros personajes representativos de los videojuegos, son un icono de ventas masivo por el cual muchos jugadores compran año tras año el videojuego donde se encuentran estos personajes digitales. “Llamar a la nostalgia” es uno de los recursos más explotados por los desarrolladores, pues hacen que los adultos que crecieron con algunos de los personajes nombrados, quieran ver cuál será su siguiente aventura. Además, convence a los jóvenes que será una experiencia única al mejorar considerablemente los gráficos del videojuego (queriendo alcanzar un poco la apariencia de realidad) con el fin de ser más llamativo y entretenido. Lo más importante en el mundo de los videojuegos es crear algo que sea tan único que quede grabado en la memoria de los jugadores y pueda ser un icono o una franquicia por años. Sumado a esto, los videojuegos estarán destinados a los tipos de jugadores que existan, pues como se mencionó antes, la nostalgia de los jugadores tiende a ser un factor fundamental a la hora de comprar un juego de consola.

Existen algunas formas de hacer *marketing* a los videojuegos, estas son:

- ✓ **Gamemarketing en youtube:** En una plataforma que es consumida con tanta regularidad como lo es *Youtube*, también los anuncios publicitarios son vistos de manera regular haciendo que muchos se interesen por los juegos que allí se

publicitan. Además de esto no solo se dan a conocer juegos en general, también plataformas de juego, servidores y sin lugar a dudas los enlaces para llegar a los mismos. Este es el avance que se tuvo desde la televisión a las plataformas digitales donde se consumen elementos audiovisuales y donde se promocionan múltiples consumibles.

✓ **Redes sociales:** Existen múltiples plataformas donde millones de usuarios interactúan constantemente, permitiendo a las personas conocer e interactuar no solo con otras personas sino también con videojugadores que le brindan a las demás personas conocer diferentes juegos y su funcionamiento, accesibilidad, interactividad entre otros factores que, hacen eco entre la audiencia que los ve y quiere jugar como ellos.

✓ **Blogs:** Hacer reseñas de videojuegos ya es algo natural en esta nueva era tecnológica, pues son cada vez más personas las que interactúan con videojuegos, hablan de ellos y hasta viven de ellos. Compartir información con otros usuarios, sobre estrategias, trucos y guías causan que surjan comunidades y con esto se hace más conocido el videojuego en el que se enfocan dichas guías.

El marketing de videojuegos en “el país del sagrado corazón”

Los videojuegos en Colombia han tenido una buena acogida y más en años de pandemia, donde, según *country manager* de Logitech para Colombia “el mercado *gamer* en Colombia era de 418 millones de dólares con un crecimiento del 8% anual, la pandemia impulsó el sector y lo elevó a un 15% en 2020”, dejando como principal medio

de entretenimiento a los videojuegos y siguiéndole las plataformas de stream como Netflix.

Desde hace algunos años, han surgido eventos donde los videojuegos y la fantasía han sido los dueños del espectáculo, siendo el salón del ocio y la fantasía (SOFA) uno de los más grandes y esperados festivales para amantes de los videojuegos y que recibe a una gran cantidad de aficionados y jugadores profesionales en cinco días de puro entretenimiento y magia. Incluso, en los aclamados *Esports*, Colombia tiene su propia competencia de *League of legends*, donde se disputan un sin número de equipos de manera profesional para tener el honor de representar el país en los juegos latinoamericanos y posteriormente en el torneo mundial.

Los cambios que trajo la pandemia, el encierro y la búsqueda de otros medios de entretenimiento o de escape del encierro, causaron un incremento en el consumo de videojuegos a nivel mundial y Colombia no se quedó atrás en ello, pues más jóvenes y adultos consumen videojuegos, hacen streams, compiten y se divierten con sus amigos sin salir de sus casas. Aunque aún están algo atrás en el mundo del desarrollo de videojuegos, los productos “criollos” en el mundo de los videojuegos han dejado huella en plataformas de celular, pero se verán en algunos años algunos videojuegos de gran calidad y con el sello tricolor.

Capítulo 3 Diseño metodológico

Metodología:

Al ser tan reciente, el impacto que ejercen los videojuegos en la sociedad está tan remarcado que la mayoría de individuos (consumidores y no consumidores de videojuegos) hablan de todo lo referente a este mundo digital lleno de diversión, drama e historias fantásticas. Sin embargo, en el campo educativo, los videojuegos también han representado un gran avance en cuanto a métodos de enseñanza y aprendizaje de diferentes ramas de conocimiento. Así, en el campo de las ciencias humanas, en específico la de escritura y lectura, se presentan múltiples modos para llegar a analizar la estructura narrativa tanto de los textos escritos como de los videojuegos (porque también la mayoría de videojuegos cuentan con una narrativa bien estructurada).

Tipo de investigación:

El tipo de investigación que se desarrolla en el presente documento es de naturaleza cualitativa, pues esta es la que mejor se adapta a las características y necesidades de la investigación. El enfoque cualitativo de investigación se enmarca en el paradigma científico naturalista, el cual, como señala Barrantes (2014), también es denominado naturalista-humanista o interpretativo, y cuyo interés “se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social” (p. 82). La investigación cualitativa toma como eje central una realidad subjetiva, dinámica y compuesta por multiplicidad de contextos. Este

tipo de investigación favorece el análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de las realidades que son estudiadas.

Categorías de análisis

La sociedad actual se deslumbra más por el material gráfico y audiovisual antes que lo escrito, por lo que los videojuegos son mucho más atractivos para el público más joven. Sin embargo, la idea es traer de vuelta a la vida a muchos de los libros que han sido olvidados por las nuevas generaciones y que poseen riqueza cultural de antaño, perdiendo consigo parte de la humanidad en el proceso. Es por eso que es indispensable, idear algunas formas para conectar aquello que hipnotiza a los *millennials* y *centennials* como lo hace el mundo de los videojuegos, con aquello que permitía soñar a las viejas generaciones, la literatura.

Los videojuegos pueden ser vistos como una nueva expresión de arte para contar historias, como un puente para llegar a diversas realidades que se encuentran plasmadas en palabras desde hace siglos. Por ende, muchos de los libros de antaño son conocidos por sus adaptaciones al mundo de los videojuegos. Claro está que, este fenómeno solo se ve con niños, adolescentes y algunos adultos jóvenes. Se ha dejado en un segundo plano a la literatura como fuente inagotable de magia y fantasía, dejando a los videojuegos con esa importante labor de dar vida a mundos fantásticos. Sin embargo, no se puede dejar en un segundo plano a los libros. Algunos videojuegos surgieron de narrativas escritas en libros y la idea es pasar de lo digital a lo físico y retomar el gusto por los libros, sin dejar de disfrutar las maravillas que nos ofrecen los videojuegos.

Revisión documental

La revisión documental consiste en la revisión y consulta de documentos (libros, revistas, periódicos, memorias, anuarios, códigos, etc.) Es un tipo de investigación científica según su

fuentes de datos. Según Roberto Hernández Sampieri, con la revisión documental se busca detectar, obtener o consultar la biografía y otros materiales que parten de otros conocimientos o informaciones recolectadas de una determinada realidad y de manera selectiva para un propósito de estudio.

La recogida de datos debe ser un proceso sistemático bien definido y especificado en el diseño. Hay que citar las fuentes y cómo se accedió a ellas. Puede tratarse de un archivo, de una hemeroteca, o de una o varias bases de datos. (Guerrero, Montoya & Hueso, 2015), por ende, para la recolección de información de este proyecto de innovación, se usaron diferentes fuentes bibliográficas digitales para recabar y recolectar información pertinente para el desarrollo y libre estructuración del mismo.

Los tipos de fuentes documentales pueden ser:

1. **Fuentes documentales primarias:** Estas son las obras originales, contienen la información original que ha sido publicada por primera vez y que no ha sido filtrada, evaluada o modificada por nadie más. Estas fuentes surgen de la creación e investigación.
2. **Fuentes documentales secundarias:** Contienen la información primaria de forma sintetizada y reorganizada. Se utilizan para facilitar y maximizar el acceso a la información primaria o a sus contenidos. Al no tener acceso a fuentes primarias, estas fuentes secundarias le permiten al investigador acceder a una información más sistematizada y sintetizada. Además, permite confirmar los hallazgos en una investigación y ampliar el contenido de la información de una fuente primaria.

Los tipos de investigación documental se pueden realizar en el nivel exploratorio, descriptivo, explicativo y aplicativo. El método representativo de la investigación documental es la monografía, la cual desarrolla de una forma amplia y profunda un tema en específico. Cada nivel de la investigación consiste en lo siguiente:

- ✓ **Nivel exploratorio:** Este nivel se basa específicamente en la identificación del problema, observando principalmente las causas de dicha problemática. En esencia este nivel va en contra de las probabilidades o cualquier análisis matemático, pues prima la interpretación del investigador, tratar de esclarecer que fenómeno se está dando, por qué se da y se trata de traducir de forma clara todo sobre la naturaleza de la problemática a analizar. En pocas palabras, ejerciendo un análisis cualitativo en vez de cuantitativo.

Así mismo, en este proyecto de innovación se identifica la problemática recurrente en el campo de la literatura y se busca dar solución a la baja tasa de lectura que tienen los jóvenes usando una de las herramientas de entretenimiento más conocidas y más usadas por todos (adultos, adolescentes y niños) los cuales son, los videojuegos.

- ✓ **Nivel descriptivo:** En este nivel, como su nombre lo indica, se describen los fenómenos, acontecimientos y descubrimientos que surgieron en el nivel exploratorio. Sin embargo aquí hay una regla en cuanto se realiza una investigación y es la delimitación temporal y espacial, pues estos dos factores sufren cambios y metamorfosis constantemente. En el nivel

descriptivo surgen las hipótesis (solo si el enunciado es una proposición) y se describe además del fenómeno o la problemática a analizar, la población en la cual se presenta dicha problemática.

En este nivel, nos encontramos pues que el proyecto de innovación analiza las múltiples causas por las cuales los jóvenes viven alejados de la literatura y ven los libros como una exigencia en vez de verlos como una puerta a nuevos mundos. En este caso, muchos jóvenes crecieron y están creciendo dentro del sistema educativo que le exige tanto a maestros como a estudiantes leer determinados libros en ciertos momentos, dejando el goce por la lectura en un plano remoto y solo se queda en un plano meramente académico.

- ✓ **Nivel explicativo:** Este nivel puede ser ejecutado por dos opciones, las observaciones o los experimentos. Desde un punto de vista, se da una conclusión aplicando un experimento para determinar la posible solución a la problemática observada, o por otro lado, se hace una observación empírica que puede ayudar al observador a llegar a la raíz del problema y por ende a una posible solución del mismo. Todo esto debe estar fundamentado con un análisis de antecedentes realizado posteriormente para así mismo haber generado una hipótesis que sería el pilar central para llegar a un análisis detallado de la problemática, sus causas y las posibles soluciones de la misma.

En ese orden de ideas, este nivel en este proyecto de innovación va más encaminado a explicar porque los videojuegos pueden usarse como

herramienta de gamificación para abordar la literatura y en específico la literatura fantástica. Además de explicar las causas del abandono de los estudiantes hacia la literatura y en un caso contrario, como se ven mas inmersos dentro del mundo de los videojuegos, que les ofrecen estas herramientas digitales e incluso cual es el factor que hace que las personas quieran jugar constantemente videojuegos.

- ✓ **Nivel Aplicativo:** En este último nivel se enmarca la innovación técnica, científica, artesanal o industrial que permitirá dar paso a la solución de la problemática. La finalidad de todo este proceso es en esencia eso, brindar una solución a las problemáticas que surgen dentro de un plano determinado, en este caso la educación. También se evalúa el proceso que tomó para dicha solución y si es efectiva., en caso contrario, se buscan procesos para calibrar, controlar y verificar la efectividad del proceso planteado.

Gracias a la herramienta que emerge de este proyecto de innovación, se dará una posible solución a la problemática de la baja tasa de lectura juvenil dentro de la educación colombiana, plantando como herramienta de gamificación, un plan lector que intervenga mediante cinemáticas usadas dentro de los juegos tomados como muestras para conectar este mundo digital con el mundo literario (y en este caso los libros que dieron paso a estas adaptaciones al mundo de los videojuegos)

Técnica de análisis de datos

Para analizar los datos obtenidos, se tomará como único instrumento la teoría del camino del héroe desarrollada por el mitólogo, Joseph Campbell. Toda la información obtenida se condensará en forma de matriz, con el fin de estructurar de forma organizada toda la información para que sea más sencillo de analizar. Como se indicó anteriormente, solo se tomará como elemento de análisis el desarrollo del personaje principal establecido en las tres muestras seleccionadas, para reducir el universo narrativo y ser más puntuales a la hora de ahondar dentro de la trama de dichas novelas y videojuegos.

Capítulo 4 La innovación propiamente dicha

Propuesta didáctica – plan lector

Para comenzar a desarrollar una propuesta como tal, se debe tener en cuenta que es lo que soportará o fundamentará dicha propuesta. En este caso, es la teoría del camino del héroe o “el periplo del héroe” que describe Joseph Campbell. Esto, con la idea de tomarlo como eje central dentro de la propuesta, verificando así que cada obra a tratar (en este caso las muestras planteadas anteriormente) tenga del desarrollo del monomito en su narrativa además del como sus personajes principales realizan su respectivo viaje del héroe dentro de sus historias.

Como se explicó en capítulos anteriores, para el análisis narrativo de las novelas y sus respectivas adaptaciones a videojuegos, se tomará como instrumento de análisis la teoría del monomito o «El camino del héroe» del mitólogo Joseph Campbell. Este esquema contiene en si diecisiete sub- etapas ligadas a tres etapas primarias: partida, iniciación y regreso. A continuación se muestra la estructura del monomito planteada por Campbell:

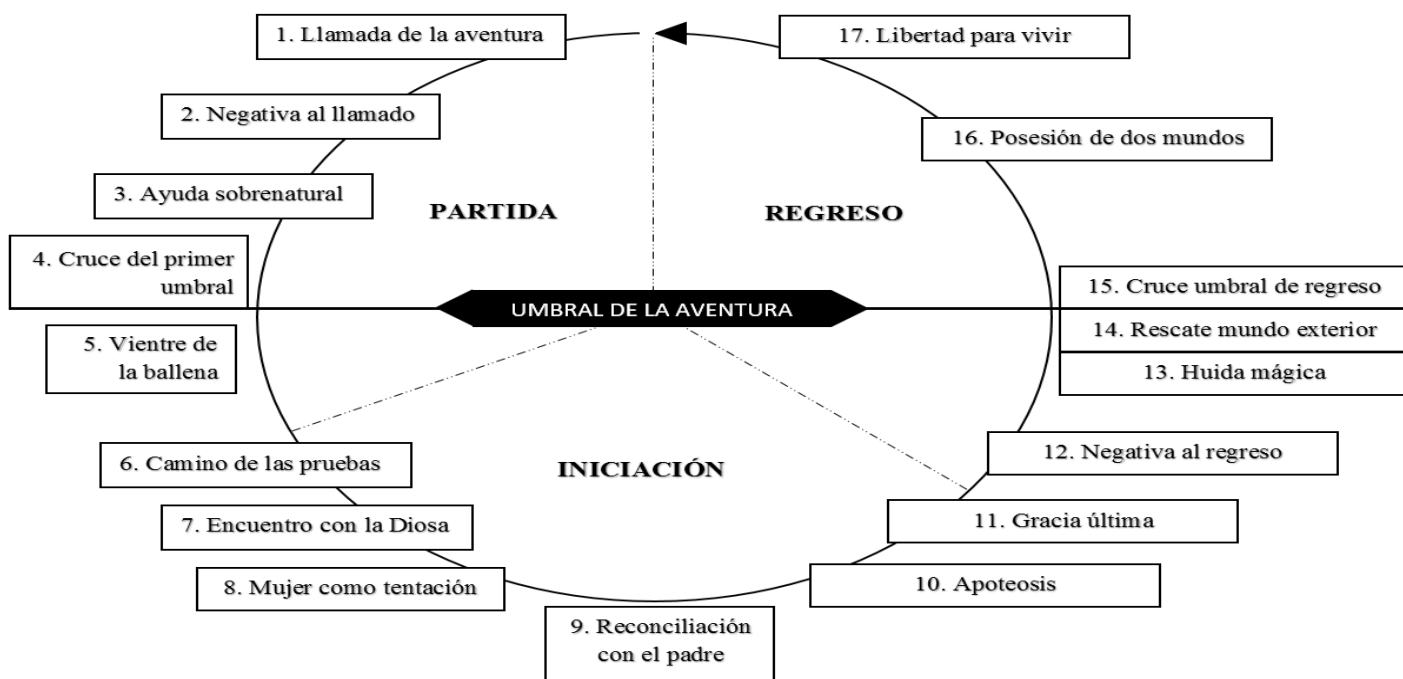


ILUSTRACIÓN 4: ESQUEMA DEL MONOMITO. FUENTE: FONTÁN (2016) «EL MONOMITO EN LOS VIDEOJUEGOS»

Se analizarán las estructuras narrativas de las novelas y los videojuegos seleccionados, con el fin de identificar como se desarrolla la estructura del monomito de Campbell, si tiene algunas variables dentro del desarrollo de sus protagonistas y si se puede definir como un “héroe completo” cuando llega a su desenlace. Las muestras seleccionadas son tres obras literarias con su respectiva adaptación al mundo de los videojuegos. Además, son videojuegos realizados hace algunos años, por lo cuales muchos jóvenes han conocido e interactuado (o al menos escuchado) sobre estas magníficas obras. Las obras seleccionadas como muestra son:

Selección de la muestra:

1. «El señor de los anillos: La comunidad del anillo de J. R. R. Tolkien»

Resumen: Se inicia la obra en un lugar bello llamado “la comarca” en el cual el Hobbit Bilbo Bolsón está celebrando sus cumpleaños y en cierto momento y luego de decir un discurso conmovedor, desaparece frente a todos usando un anillo mágico que estaba en su poder desde hace muchos años. Gandalf el mago; un viejo amigo de Bilbo, lo persuade de que deje el anillo mágico a su sucesor, Frodo. Bilbo accede y deja atrás el anillo para luego irse de viaje.

Frodo al ser el sucesor del anillo se entera del origen de dicho anillo, pero no es más que años después y luego de mucha investigación de parte de Gandalf que conocen que dicho anillo pertenece al señor oscuro Sauron. Al enterarse que el señor oscuro es el dueño original del anillo mágico, Frodo en compañía de su jardinero Sami y otros dos amigos emprenden el viaje a la noble tierra de los altos elfos, para saber la forma correcta para destruir el anillo. Es así que emprenden un largo viaje lleno de aventuras, peligros y batallas épicas en las que escapan para llegar con vida a tierra de los elfos donde se conforma la comunidad del anillo para luego, seguir su viaje rumbo a Mordor, la tierra de fuego que dio origen al mal y al anillo mágico de Sauron.

2. Arthas, la ascensión del rey Exánime de Christie Golden »

Resumen: La historia comienza con un joven de cabello dorado llamado Arthas Menethil, un joven príncipe del reino de Lordaeron. La historia empieza con Arthas a la edad de diez años, en un periodo entre la Primera y la Segunda Guerra, con Anduin Lothar y Varian Wrynn entrando por primera vez en Ciudad Capital trayendo la noticia de la caída de Ventormenta. Arthas y Varian juegan juntos, mientras que Varian ha sido

entrenado para la lucha desde pequeño, Arthas ha sido protegido por su padre. Junto a Muradin Barbabronce, Arthas emula a sus héroes con luchas imaginarias contra orcos contra los que lucha la Alianza. Muradin un enano muy poderoso y líder de los tres martillos (organización de los enanos) se ofrece voluntario para entrenarlo.

Cuando estaba en una de las reuniones en el templo, vio una chica hermosa de cabello dorado llamada Jaina. Esta niña comparte aventuras con Arthas mientras esta se encuentra hospedada en el reino de Lordaeron. Es como una gran chispa que enciende el fuego del amor entre los dos jóvenes que más tarde y luego de algunos años se encuentran ya adolescentes y hacen que el amor surja y cortándose al mismo tiempo porque Jaina se va a estudiar a la ciudad de los magos, Dalaran.

El triángulo amoroso entre Arthas, Jaina y Kael'thas (un príncipe elfo) se desarrolla en algunos capítulos con los dos humanos yendo a algunas festividades juntos. Más tarde, Arthas comienza a asumir las responsabilidades de su título de príncipe y visita el Castillo de Durnholde, donde ve a Thrall luchando contra otros adversarios en la arena de gladiadores. También visita Quel'Thalas donde conoce a los elfos nobles para, más tarde, ingresar en la orden de los Caballeros de la Mano de Plata en la Catedral de la Luz, volviéndose un gran paladín².

Durante la Tercera Guerra, Arthas y Jaina derrotan a Kel'Thuzad, y Arthas llama a Uther traidor por negarse a ayudar en la Purga de Stratholme pues la gente de la ciudad estaba infectada de una extraña enfermedad que fue llamada “la plaga” la cual mataba a los infectados y luego los levantaba como zombis o no muertos. En su búsqueda de venganza, Arthas llega hasta Agonía de Escarcha; ubicada en el frío continente de

² Paladín: Según el videojuego World of Warcraft, un paladín es un híbrido entre un guerrero y un sacerdote que utilizan el poder “de la luz” (una fuerza mística) siendo protectores de la verdad y la justicia.

Rasganorte, con la que (aparentemente) mata al demonio responsable de la plaga. Sin embargo la espada con runas Agonía de escarcha poseía una maldición la cual tomaba el alma de sus víctimas pero también tomaba la de su portador, haciéndolo caer bajo el control del rey exánime.

Es así como Arthas pasó a combatir por su gente y su reino, en contra de los mismos y asesinando en masa a la gente de su nación y también a su padre, el rey Therenas III, volviendo a Arthas un traidor y combatiendo ahora en pro de la plaga y siendo un esbirro del Rey exánime. Posteriormente, Arthas viaja nuevamente a Rasganorte y después de varias batallas llega a la aguja de la ciudadela de corona de hielo, para usar el casquete del Rey Exánime y así poseer el poder y el nombre del mismo Rey Exánime, uniendo su mente con aquel que lo dominó y obteniendo una fuerza inconmensurable y una crueldad digna de un demonio.

3. «Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carroll»

Resumen: Alicia se encontraba en su jardín con su hermana, cuando vé pasar un conejo Blanco. Alicia lo sigue, se mete en la madriguera y cae en un túnel que parecía interminable. Cae en un manto lleno de puertas y según lo que tocará o beba allí aumenta como disminuye su tamaño. Intenta tomar diferentes para penetrar por una pequeña puerta que daba a un hermoso jardín.

No logrando su cometido (pasar por la puerta) se pone a llorar, y como su tamaño era enorme, en poco tiempo, se forma un estanque con sus lágrimas.

Luego, al empequeñecer, nada hasta la orilla y se reúne con un ratón y una serie de animales. Para secarse, hace una carrera de revoltijo.

Alicia reparte premios a todos, recibiendo ella también su premio. El ratón le promete contarles su historia y la razón de su odio a los gatos. Comienza a contarle su historia, pero al ser interrumpido insistentemente por Alicia, se retira ofendido. Ante la mención que Alicia hace de su gato, pronto se retiran todo el resto de los animalitos. Alicia se pone a llorar, pero pronto escucha unos pasos: Era el conejo.

El conejo venía buscando sus guantes. El conejo tomo a Alicia la envió a buscar sus guantes. Al llegar a esta Alicia toma los guantes, pero aquí se produce nuevamente una sucesión de cambio de tamaño según beba o coma algo, tanto que en alguna ocasión crece tanto como para no entrar casi todo su cuerpo en la casa, o para empequeñecer tanto como para desaparecer. Logra entonces salir y corre hacia el bosque, donde se encuentra con un cachorro de perro que deseaba jugar con ella. Logra escapar corriendo.

Al sentarse a descansar cerca de un lago descubre una oruga azul, que fumaba una pipa de narguile. Mantiene una conversación en la que la oruga parece contradecir todo lo que dice Alicia. La oruga le da la solución a Alicia para volver a su estado normal. Nuevamente aumenta y disminuye su tamaño mordiendo un hongo. Se encuentra con una paloma que como ve a Alicia con su cuello muy largo la confunde con una serpiente. Ya en su tamaño normal, Alicia camina y encuentra una casita.

Ve al lacayo pez y le lacayo anticipa que no la oirán si golpea. Alicia entra y encuentra a la duquesa sentada con un niño en brazos en una cocina llena de

humo, con una cocina y un gato sonriente. Luego escapa al bosque, y se encuentra con el gato sobre una rama, que le sonr e. Este es un gato dibujado, que le indica donde vive el sombrero y la liebre.

Alicia toma el t e de una manera m as extra na de lo que pod a imaginar con el sombrero, la liebre y el lir on. Luego de varias discusiones, Alicia se aleja del lugar. Encuentra un  rbol con una peque a puerta, por lo que la penetra, hall ndose en un sal n largo, luego del cual, penetra por un peque o pasaje al jard n tan deseado. La tortuga contaba su historia, hasta que se escuch  una voz que indicaba que el juicio iba a empezar. All  se dirigieron Alicia y el grupo. Comienza el juicio: 1er testigo: El sombrero: Este no lograba dar ning n testimonio, y dice que no puede callar por que ahora tiene la palabra. El rey le permite marcharse. 2do testigo: La cocinera de la duquesa, qu en no quer a presentar su testimonio. El lir on intervino, por lo cual lo reprimieron, pellizcaron, etc. y en la confesi n, la cocinera desaparece. 3er testigo: Alicia. Durante el juicio, Alicia hab a crecido mucho y al levantarse todos los jurados cayeron. El rey orden  que volvieran a sus sitios para poder continuar. Alicia no sab a nada del asunto en cuesti n, pero de todas formas desencaden  cierta confusi n en el jurado. Y justo cuando la reina ordena que le cort n la cabeza a Alicia, esta despierta y se encuentra en el regazo de su hermana. Alicia le cuenta el sue o que ha tenido. Luego, la hermana se duerme y sue a, imaginando todos los personajes del sue o de Alicia, y sabiendo que al despertarse, volver a a la realidad y que cada sonido del sue o ser a reemplazado por el llamador de la granja e imaginando en forma proyectora la futura vida de su hermana Alicia.

Así mismo, se tienen en cuenta las principales adaptaciones que se han producido en el mundo de los videojuegos, los cuales son:

I. «*El señor de los anillos: La comunidad del anillo*»

Sinopsis: El juego hace una gran referencia tanto a la obra escrita como a la obra cinematográfica, con la diferencia que se puede interactuar con algunos *Npc* adicionales y realizar diferentes misiones o actividades secundarias. Según los desarrolladores del juego, esta versión de la historia está mucho más apegada al libro que la versión cinematográfica, pues se ven los cambios de momentos con los años que tomaron en el libro, cuestión que en la película solo tomo algunos días o meses. En el juego se pueden controlar tres personajes dentro de la historia, Aragorn, Gandalf y Frodo, contando cada uno con sus propias habilidades, técnicas y armas. Frodo es el único personaje que puede saltar, deslizarse por las repisas y escabullirse. Sólo Frodo y Gandalf pueden empujar y tirar objetos. Gandalf es el único personaje que tiene acceso a la magia. Aragorn tiene mayor barra de vida, es físicamente el personaje más fuerte y tiene más movimientos de combate cuerpo a cuerpo.

II. «*Warcraf III- Reign of Chaos* »

Sinopsis: Este juego de estrategia se divide en varios “capítulos” donde la trama es contada a través de escenas cinemáticas. El juego se centra en el personaje paladín, y príncipe del reino de lordaeron, Arthas Menethil. Este príncipe está defendiendo varias aldeas de los ataques orcos hasta que son sorprendidos por un ataque de “no muertos”, los cuales son los pobladores

de pueblos cercanos infectados de una extraña plaga. Por desgracia para Arthas, esta plaga es imparable y se ve acorralado a cometer actos de suma crueldad, solo por el bien de su pueblo, haciendo masacres, traicionando a sus soldados y llevando su ambición hasta el último y más recóndito lugar del mundo para sellar su destino al usar una “hoja runa” llamada, *agonía de escarcha* o *Frostmourne* en inglés. Después de usar la espada, su alma fue robada por la espada y llevada por la locura, se transformó en un caballero de la muerte, aquel que comandaba ahora el ejército de “no muertos” y cumpliendo varias hazañas, hizo que su reino cayera después de asesinar a su propio padre. En el punto de quiebre de la historia, en la que Arthas pasa de ser un héroe de la luz a un completo villano, se ven un trastorno de la trama en la que Arthas corrompe, asesina, masacra en masa y libera terrores antiguos sin sentir una gota de arrepentimiento. Este juego se maneja con el control de unidades y del uso de estrategias para combatir contra un enemigo. El uso de las cinemáticas, los diálogos y la musicalidad hacen parte fundamental de la narrativa del mismo.

III. «*Alice: madness returns* »

Sinopsis: Hace diez años, Alice salvó el País de las Maravillas de su deformación y salió del Asilo Rutledge, pero la pesada carga psicológica de la muerte de sus padres todavía persigue a Alice.

Con su mente por los suelos e incapaz de resolver el miedo impulsado por sus extraños recuerdos, sueños y visiones, Alice decide refugiarse en el País

de las Maravillas para resolver mejor sus problemas, buscando lo que el mundo real no puede ofrecer: la seguridad, el conocimiento y la verdad sobre el pasado. Pero durante su ausencia, algo terriblemente mal ha ocurrido en el País de las Maravillas deformando de nuevo el hermoso lugar. Alice debe salvar tanto al País de las Maravillas como a ella misma de la locura antes de que la locura acabe con ambos.

El juego se desarrolla como una continuación de la obra literaria de Lewis Carroll, con el cambio sombrío que le implanta el videojuego con escenas sangrientas, grotescas, lúgubres y terroríficas donde la locura es la principal amenaza. La razón por la cual este juego es tan sorprendente es por el uso de una historia para generar una narrativa única y una continuación única para la historia de Alicia con la cual la aventura tiene un significado más sombrío y perturbador.

Estos videojuegos son conocidos por la comunidad de jugadores alrededor del mundo pues cada obra ha tenido cierto impacto en el mundo de los videojuegos y en la vida de cada jugador. Estas obras son un gran ejemplo de como la narrativa de un videojuego puede ser usada en una doble vía donde los textos literarios y los videojuegos tienen un gran potencial a la hora de contar historias.

Criterios de selección de la muestra

Los criterios que se tomaron en cuenta para la selección de cada muestra son:

1. La muestra es un fragmento de una franquicia reconocida a nivel mundial, tanto en el mundo literario como con un impacto mayúsculo en el mundo de los videojuegos.
2. La existencia de un conflicto entre seres sobrenaturales en un ambiente medieval, caótico o místico, además del poder devastador que posee un objeto mágico legendario y su impacto en el mundo.
3. «Alicia en el país de las maravillas» puede verse por los jugadores como un «regreso a la fantasía verdadera» puesto que es un clásico de la literatura. Además de darle una nueva interpretación a todos los sucesos vividos por el personaje.

Para el manejo de estos videojuegos dentro del presente proyecto de innovación cabe recordar que no se usará propiamente el videojuego dentro del aula, sino se usarán las cinemáticas presentes dentro del juego, las cuales ayudan a comprender mejor la narrativa que se muestra al jugador dentro de su aventura. La razón por la cual no se usa el propio videojuego puede variar puesto que no en muchas instituciones educativas se cuenta con computadores y también se puede desviar el propósito del plan lector si solo se deja jugar sin un propósito. Los jugadores pueden permanecer horas frente a la pantalla, lo mismo que los amantes de la lectura, por lo cual se debe administrar y guiar el momento de juego y el momento de lectura.

Plan lector- una herramienta prometedora

Para comenzar este apartado, se debe entender desde lo más básico para dar pie a dicha herramienta, definiendo así la actividad misma de leer. Al entender la lectura como una práctica social y cultural, se sabe que dicha práctica enriquece en conocimientos a aquellos

que toman la literatura como una herramienta de aprendizaje y también como pasatiempo o entretenimiento. Se considera entonces a la lectura como una actividad que es regulada socialmente, es decir, está atado a comportamientos, expresiones y expectativas de diferentes grupos a los que, sin lugar a dudas influye directamente la actividad misma de leer. Sin embargo, también se considera la lectura como una actividad individual, que pone en marcha todas las habilidades como el lenguaje (integrando también los diferentes niveles lingüísticos como lo fonológico, morfológico, sintáctico, semántico y pragmático), la memoria, la atención, mostrando que el proceso de lectura es complejo en cuanto a procesos psicológicos que se ejecutan para poder leer. Asimismo, este proceso de lectura requiere un proceso de aprendizaje extenso y continuo. En adición, no se puede desligar la lectura de la escritura, por lo cual la escritura también entra a ser una parte fundamental de todo el proceso de lectura. La comprensión lectora, la crítica literaria, los conocimientos previos, las preferencias temáticas, los comportamientos lectores y los niveles de lectura influyen exponencialmente en como el lector puede interpretar, entender y dar una crítica de lo que lee, su perspectiva del mundo y por consiguiente de la lectura que ejecuta.

Al querer generar un plan de lectura, se deben tener en cuenta ciertos parámetros para poder abarcar todas las necesidades que se quieren suplir con dicho plan lector, las problemáticas que se quieren solucionar y con qué material se hará. A continuación, se describirán los componentes necesarios para la elaboración de un plan lector:

a) **Denominación del proyecto:** plan lector de Wilmar Blanco- Uso de cinemáticas usadas en videojuegos con adaptación al mundo literario. Identificación del periplo del héroe en la narrativa de los videojuegos seleccionados y en sus debidas adaptaciones al mundo literario.

b) **Justificación del Plan lector:** En este apartado se contextualiza la justificación del porque se realiza el plan lector y la realidad de los lectores a quienes se les implementa o implementará dicho plan lector para así denotar como se suplirán las necesidades existentes en los lectores con el proyecto.

El objetivo del plan lector es contribuir al desarrollo de las capacidades de lectura crítica, comprensión lectora y que los lectores (en este caso, niños, jóvenes y adultos) puedan mejorar a su vez su producción escrita. La idea es usar en paralelo las narrativas usadas dentro de los videojuegos y la narrativa usada en los textos literarios en los cuales se basaron dichos juegos electrónicos. Así, usando el “estimulus” que brindan los videojuegos para mantener conectados a sus jugadores, también se utilizará para mostrar y analizar la narrativa que manejan dichos videojuegos y compararlo con la narrativa de sus adaptaciones en el mundo literario y buscando como los videojuegos moldean la historia para que pueda captar la atención de jugador y así sorprenderle con cada punto en la trama.

c) **Diagnóstico de lectura:** El diagnóstico básicamente muestra como están los niveles de comprensión de lectura de los lectores (estudiantes y profesores) la frecuencia de lectura y la capacidad de interpretación para luego identificar los aspectos que se van a mejorar por medio del plan de lectura a través de las actividades y herramientas dentro del mismo.

d) **Objetivos:** En esta sección se deben formular entre tres y cuatro objetivos específicos caracterizados por ser inmediatos, que tengan una sincronía con el objetivo general del realizador o aplicador del plan lector.

- Objetivo de la unidad: Los estudiantes de ciclo IV leerán las obras literarias escogidas como muestras en este plan de lectura, usando a su vez

las cinemáticas para hacer un paralelo en cuanto a narrativa, además de identificar el periplo del héroe dentro de dichos textos literarios.

e) **Herramientas:** Este apartado es fundamental, puesto que estará explicito los materiales didácticos, audiovisuales, gráficos y literarios que se usarán en el plan lector a implementar. Así mismo, estará presente la forma en que se usarán y en que tiempos se van a usar.

- Fichas didácticas donde se encuentran tanto los fragmentos de los libros a trabajar, como las cinemáticas de los videojuegos que se usaron.
- Los PDF de los libros utilizados
- Los links de los videos usados (extraídos de internet)

f) **Actividades:** Las actividades se centran básicamente en el uso de las herramientas establecidas y cada actividad se hará en un orden y tiempo determinado. Al tener como referente la literatura fantástica, no solo se leerá, puesto que también la escritura hace parte fundamental para el mejoramiento de la lectura y posteriormente del goce de la misma.

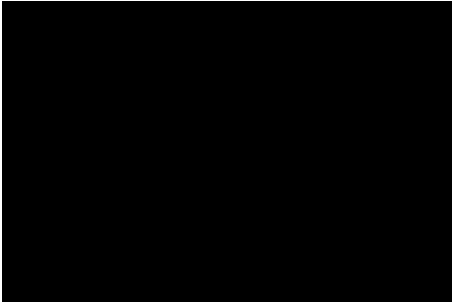
Es fundamental tener presente que, el ejercicio se hará usando tanto el libro como el soporte audiovisual de las cinemáticas, puesto que se hará una identificación de elementos dentro de ambos medios.

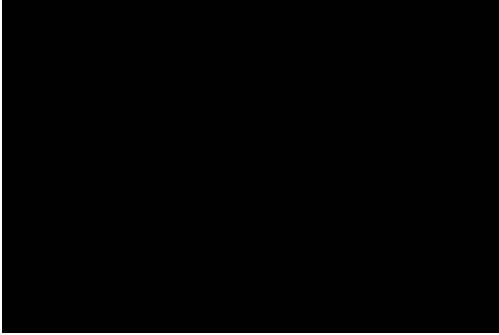
g) **Evaluación:** La evaluación tiene como finalidad recopilar la información sobre la ejecución del plan lector, con la intención de redirigir, mejorar y sobresaltar acciones que garanticen el logro de los objetivos propuestos y por ende el objetivo general del plan lector.

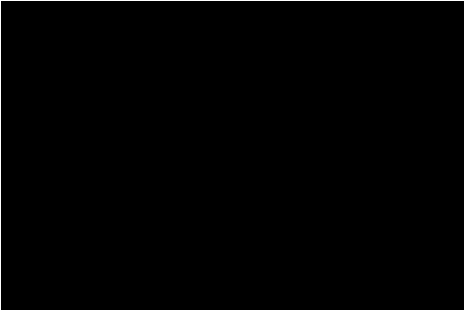
Esta evaluación da cuenta de la efectividad del proyecto y también puede marcar las falencias que hay que mejorar en dado caso.

Teniendo estos elementos presentes, se estructura un plan lector que permite a los estudiantes y lectores en general, analizar, interpretar y subsecuentemente comparar la narrativa de los videojuegos con la narrativa dentro de las obras literarias que dieron paso a estas adaptaciones en juegos de video. Cabe resaltar que el plan lector se hace con la finalidad de mejorar muchas de las capacidades y habilidades de lectura (y adicionalmente de escritura) puesto que son fundamentales para la formación integral de la persona. Muchos de los aprendizajes que los niños adquieren en su etapa educativa (colegio) más adelante les ayudará a desenvolverse en la sociedad como adultos, consiguiendo habilidades de lecto-escritura fundamentales para desempeñar varias funciones a lo largo de la vida. Por ello es fundamental que la implementación del plan lector sea oportuna, con resultados positivos y por encima de todo provechoso para los estudiantes y maestros que usen esta herramienta para sus clases de literatura.

Plan lector- propuesta fichas

Ficha #1 adaptación y narrativa	
<p>Contexto</p> <p>Esta ficha nos muestra tres fragmentos del libro “el señor de los anillos- La comunidad del anillo” donde se hace una comparación de que tan fiel es la adaptación que se hace en el videojuego con el mismo nombre. Haciendo una comparación del como la narrativa tiende a cambiar en uno y otro, se puede hacer una crítica en torno a la accesibilidad y facilidad con la que se entiende la trama dependiendo la narrativa del libro o del videojuego respectivamente. En adición, se presenta también el análisis crítico de la teoría del héroe en esta obra y si cumple dicha teoría dentro del desarrollo de los personajes.</p>	
<p>Objetivos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar si se omiten elementos (diálogos, acciones u otros) del libro en la adaptación en videojuego. 2. Identificar como el periplo del héroe actúa en cada fragmento, si se cumple dicha teoría y en qué fase del viaje del héroe se encuentra el personaje. 	
<p>Tiempo estimado.</p> <p>El tiempo estimado para desarrollar esta ficha es de dos sesiones de 1 hora.</p>	
EL señor de los anillos- La comunidad del anillo (obra literaria)	EL señor de los anillos- La comunidad del anillo (Adaptación a videojuego)
Fragmentos	Actividad
<p>Fragmento 1- libro 2 capítulo cinco -¡No puedes pasar! –dijo. El Balrog dio un salto y cayó en medio del puente. El látigo restalló y silbó. -¡No podrá resistir solo! –gritó Aragorn de pronto y corrió de vuelta por el puente-. ¡Elendil! –gritó-. ¡Estoy contigo, Gandalf! - ¡Gondor! –gritó Boromir y saltó detrás de Aragorn. En ese momento, Gandalf alzó la vara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar quien es el héroe dentro de este fragmento y si el sacrificio hace parte del camino del héroe. Argumentar en máximo tres párrafos el análisis literario hecho tanto a la narrativa del libro, como del videojuego. • Realizar un comentario crítico sobre la pregunta ¿Cómo cambiaría la historia si el mago Gandalf no <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">https://www.youtube.com/watch?v=3oBiJgyuY2E</p>

<p>y dando un grito golpeó el puente ante él. La vara se quebró en dos y le cayó de la mano. Una cortina enceguedora de fuego blanco subió en el aire. El puente crujió, rompiéndose justo debajo de los pies del Balrog y la piedra que lo sostenía se precipitó al abismo mientras el resto quedaba allí, en equilibrio, estremeciéndose como una lengua de roca que se asoma al vacío. Con un grito terrible el Balrog se precipitó hacia adelante; la sombra se hundió y desapareció. Pero aún mientras caía sacudió el látigo y las colas azotaron y envolvieron las rodillas del mago, arrastrándolo al borde del precipicio. Gandalf se tambaleó y cayó al suelo, tratando vanamente de asirse a la piedra, deslizándose al abismo. -¡Huid, insensatos! – gritó, y desapareció</p>	<p>hubiese detenido al demonio y en vez de ello, solo hubiese tratado de huir?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿La música y el sonido afecta en algo en el momento de conocer y entender la narrativa y la trama de la historia? – haga una comparación entre el libro y la adaptación. 	
<p>Fragmento 2- libro 2 capitulo 2- -Yo llevaré el Anillo –dijo-, aunque no sé cómo. Elrond alzó los ojos y lo miró y Frodo sintió que aquella mirada penetrante le traspasaba el corazón. –Si he entendido bien todo lo que he oído –dijo Elrond-, creo que esta tarea te corresponde a ti, Frodo y, si tú no sabes cómo llevarla a cabo, ningún otro lo sabrá. Esta es la hora de quienes viven en la Comarca, de quienes dejan los campos tranquilos para estremecer las torres y los concilios de los grandes. ¿Quién de todos los Sabios pudo haberlo previsto? Y si son sabios, ¿por qué esperarían</p>	<ul style="list-style-type: none"> • identificar en qué etapa del camino del héroe están los personajes que están presentes en la comunidad del anillo. • ¿Cómo cambia el dialogo de la obra literaria en comparación al videojuego? Escribir una crítica al respecto 	 <p>https://www.youtube.com/watch?v=7MT_p0ZUW_4</p>

<p>saberlo, antes que sonara la hora? »Pero es una carga pesada. Tan pesada que nadie puede pasársela a otro. No la pongo en ti. Pero si tú la tomas libremente, te diré que tu elección es buena; y aunque todos los poderosos amigos de los elfos de antes, Hador y Húrin y Túrin y Beren mismo aparecieran juntos aquí, tu lugar estaría entre ellos. -¿Pero seguramente usted no lo enviará solo, señor? –gritó Sam, que ya no pudo seguir conteniéndose y saltó desde el rincón donde había estado sentado en el suelo. -¡No por cierto! –dijo Elrond volviéndose hacia él con una sonrisa-. Tú lo acompañarás al menos. No parece fácil separarte de Frodo, aunque él haya sido convocado a un Concilio secreto y tú no. Sam se sentó, enrojeciendo y murmurando. -¡En bonito enredo nos hemos metido, señor Frodo! –dijo moviendo la cabeza.</p>		
<p>Fragmento 3- libro 2, capítulo 7 -Sois prudente, intrépida y hermosa, Dama Galadriel - dijo Frodo y os daré el Anillo Unico, si vos me lo pedís. Para mí es algo demasiado grande. Galadriel rió de pronto con una risa clara. -La Dama Galadriel es quizá prudente -dijo-, pero ha encontrado quien la iguale en cortesía. Te has vengado gentilmente de la prueba a que sometí tu corazón en nuestro primer encuentro. Comienzas a ver claro. No niego que mi corazón ha deseado pedirte lo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué constituye a un héroe según “el señor de los anillos”? escribir un ensayo argumentativo al respecto. 	 <p>https://www.youtube.com/watch?v=ORyV5v1qDfk</p>

<p>que ahora me ofreces. Durante muchos largos años me he preguntado qué haría si el Gran Anillo llegara alguna vez a mis manos, ¡y mira!, está ahora a mi alcance. El mal que fue planeado hace ya mucho tiempo sigue actuando de distintos modos, ya sea que Sauron resista o caiga. ¿No hubiera sido una noble acción, que aumentaría el crédito del Anillo, si se lo hubiera arrebatado a mi huésped por la fuerza o el miedo? »Y ahora al fin llega. ¡Me darás libremente el Anillo! En el sitio del Señor Oscuro instalarás una Reina. ¡Y yo no seré oscura sino hermosa y terrible como la Mañana y la Noche! ¡Hermosa como el Mar y el Sol y la Nieve en la Montaña! ¡Terrible como la Tempestad y el Relámpago! Más fuerte que los cimientos de la tierra. ¡Todos me amarán y desesperarán! Galadriel alzó la mano y del anillo que llevaba brotó una luz que la iluminó a ella sola, dejando todo el resto en la oscuridad. Se irguió ante Frodo y pareció que tenía de pronto una altura inconmensurable y una belleza irresistible, adorable y tremenda. En seguida dejó caer la mano, y la luz se extinguió y ella rió de nuevo, y he aquí que fue otra vez una delgada mujer elfa, vestida sencillamente de blanco, de voz dulce y triste. - He pasado la prueba -dijo-. Me iré empequeñeciendo, marcharé al oeste y continuaré siendo Galadriel.</p>		
---	--	--

Para reflexionar.

Finalmente se debe hacer una observación objetiva y crítica sobre la buena o la mala adaptación del videojuego frente al libro y si el héroe puede considerarse como tal, o solo es un ayudante del héroe. – esta ficha funciona como una guía al momento de comparar el tipo de narrativas que manejan tanto los libros como los videojuegos, si afecta en algo la musicalidad y las imágenes al momento de narrar y lo más importante, si es más fácil comprender la historia solo leyendo, o por otro lado, se necesita de referentes gráficos y sonoros para comprender mejor.

Mejora la comprensión de la trama si existen:	mejora	No mejora	Observaciones
Diálogos			
Musicalidad			
Imágenes			
Narrativa			

Ficha #2

Entorno narrativo y entorno digital

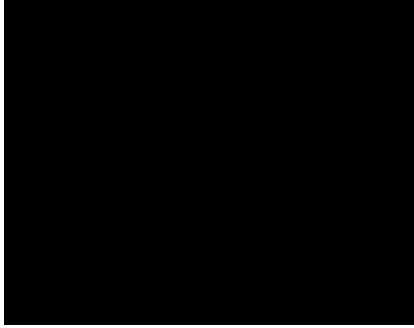
Contexto.

Esta ficha muestra tres fragmentos del libro “Arthas, la ascensión del rey exánime” y de su adaptación a videojuego “Warcraft III- Reing of chaos” en el cual muestran uno de los personajes más icónicos de este mundo fantástico llamado Arthas Menethil. Al comparar la obra literaria con el videojuego, se pueden observar múltiples elementos los cuales son fundamentales a la hora de entender la trama de la historia y de cómo esta misma puede cambiar en varias oportunidades dependiendo la situación del personaje principal. La historia y su curso es la vida misma del personaje y el decide cuál será su final, solo es cuestión de tomar el camino correcto.

Objetivos.

1. Analizar si el héroe cumple con su rol en toda la historia o no, que cambios ocurren durante su viaje de héroe y su desenlace
2. señalar si afecta o cambia en algo la narrativa de la historia añadiendo un estímulo musical o si en ambos casos (libro y videojuego) se interpreta de la misma forma cuando se está contando una parte específica de la trama.
3. Identificar como el periplo del héroe actúa en cada fragmento, si se cumple dicha teoría y en qué fase del viaje del héroe se encuentra el personaje.

Tiempo estimado.

El tiempo estimado para desarrollar esta ficha es de dos sesiones de dos horas		
Arthas- la ascensión del rey exánime (obra literaria)		Warcraft III- Reing of chaos (Adaptación a videojuego)
Fragmentos	Actividad	
<p>Fragmento 1 (capítulo 11) Me alegro de que hayas sido capaz de llegar, Uther —le espetó. Si bien Uther era un hombre muy paciente, esta vez perdió los nervios. Arthas y Jaina no eran los únicos que Soportaban una fuerte tensión. —¡Mide tus palabras cuando te dirijas a mí, muchacho! ¡Quizá seas el príncipe, pero yo sigo siendo tu superior como paladín! —Como si pudiera olvidarlo - replicó Arthas. El príncipe subió raudo y veloz a un terreno elevado desde donde podía observar el interior de la ciudad, al otro lado de la muralla. Aunque no sabía que buscaba exactamente. Alguna señal de vida, de normalidad, tal vez. Alguna señal de que habían llegado a tiempo. Cualquiera cosa que le permitiera albergar esperanzas de que aún podía hacer algo. —Escucha, Uther, hay una cosa sobre la peste que deberías saber. El grano... El viento cambió de dirección mientras conversaban y el aroma que alcanzó sus fosas nasales no fue en absoluto desagradable. No obstante, Arthas se sintió como si le hubieran propinado un puñetazo en las entrañas. Aquel olor, aquel extraño y peculiar aroma de pan hecho con grano contaminado, era</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Los actos de un héroe siempre deben ser moralmente correctos? Genera un debate a partir de la pregunta anterior. • Mediante una reseña, haga que sus estudiantes opinen sobre si este personaje sigue dentro del periplo del héroe o lo ha abandonado • Mediante un escrito corto responda: ¿cambia la historia si el personaje principal toma la decisión contraria? ¿Cómo? 	 <p>https://www.youtube.com/watch?v=8b4oOHvmrck&list=PL5LSKqsjREmPerneZTFmRrp8Or2eki8yr&index=3</p>

inconfundible en aquel aire húmedo cargado de lluvia. Por la Luz, no. Ya lo habían molido, ya habían hecho el pan, ya... La sangre abandonó el rostro de Arthas. Sus ojos revelaron que acababa de comprender el horror que encerraban aquellas murallas.

—Hemos llegado muy tarde. ¡Demasiado tarde, maldita sea! El grano... Esa gente... — Intentó explicarlo de nuevo—. Esa gente ya está infectada.

—Arthas... —comenzó a decir Jaina en voz baja.

—Quizá parezca que ahora se encuentran perfectamente, ¡pero es sólo cuestión de tiempo que se transformen en no-muertos!

¿Qué? —exclamó Uther—. ¿Te has vuelto loco, muchacho? — No —respondió Jaina—. Tiene razón. Si han comido ese grano, se han contagiado... Y si están infectados... se transformarán. Jaina no dejaba de darle vueltas en la cabeza. Tenía que haber algo que pudieran hacer. Antonidas le había contado una vez que si algo poseía naturaleza mágica, entonces podía ser combatido con magia. Si pudieran disponer de algo de tiempo para pensar, si pudieran calmarse y reaccionar de forma lógica sin dejarse llevar por las emociones, tal vez podrían hallar una cura para... —**Hay que purgar toda la ciudad** — afirmó Arthas sin buscar la forma de suavizar sus palabras.

<p>Jaina parpadeó. Estaba segura de que no podía estar hablando en serio.</p> <p>—¿Cómo se te ocurre siquiera pensarlo? —gritó Uther a su antiguo pupilo mientras se le acercaba—. Tiene que haber otro modo de resolver este dilema. No estamos hablando de una puñetera cosecha de manzanas ¡sino de una ciudad abarrotada de seres humanos!</p> <p>—¡Maldita sea, Uther! ¡Debemos hacerlo! —rugió Arthas, encarándose con Uther. Escasos centímetros separaban ambos rostros, y, por un momento aterrador, Jaina creyó que iban a desenvainar sus armas.</p> <p>—¡Arthas, no! ¡No podemos hacer eso! —chilló, sin poder evitar que las palabras abandonaran sus labios.</p> <p>El príncipe se volvió como un rayo hacia ella; sus ojos de color verdemar estaban nublados por la ira, el sufrimiento y la desesperación. Jaina se percató de inmediato de que Arthas realmente creía que ésa era la única opción; realmente creía que la única forma de salvar las vidas de los que aún no estaban infectados era mediante el sacrificio de los que ya se encontraban condenados, de los que ya no podían ser salvados.</p> <p>El gesto de Arthas se suavizó mientras la maga seguía hablando en un intento por decir todo lo que tenía en la cabeza antes de que el príncipe la volviera a interrumpir.</p>		
---	--	--

—Escúchame. No sabemos cuánta gente hay infectada. Quizá algunos no hayan probado el grano; otros tal vez no hayan consumido una dosis letal. Ni siquiera sabemos cuál es la dosis letal. Sabemos tan poco sobre la peste... ¡No podemos masacrarlos como animales sólo porque tengamos miedo! Jaina no había elegido las palabras adecuadas y vio que Arthas se las tomó muy mal.

—Intento proteger a los inocentes, Jaina. Eso es lo que juré hacer. —Esa gente es inocente... ¡Son víctimas! ¡No han elegido contagiarse voluntariamente! Arthas, hay niños ahí dentro. No sabemos si la peste les afecta o no. Ignoramos demasiadas cosas sobre esta epidemia como para tomar una solución tan... drástica. —¿Y qué hacemos con los que sí están infectados? —preguntó él con una sorprendente y aterradora calma—. Matarán a esos niños, Jaina. Intentarán matarnos... y procurarán extenderse y seguir matando. Van a morir de un modo u otro; y cuando se levanten, harán cosas que en vida nunca jamás habrían hecho. ¿Qué harías tú, Jaina? Jaina no había contado con verse enfrentada a tamaño dilema moral. Su mirada voló de Arthas a Uther, y regresó del viejo paladín al príncipe. —No... no lo sé. —Sí que lo sabes —le espetó Arthas. El príncipe tenía razón y ella lo sabía. —¿Acaso si

estuvieras en su lugar, no preferirías morir ahora que por culpa de la peste? ¿No preferirías morir como un ser humano racional a levantarte como un no-muerto que ataque a todos aquéllos a quienes has amado, que destruya todo cuanto amaste en vida? La maga frunció el ceño.

—Yo... Ésa sería mi opción personal, sí. Pero no podemos tomar esa decisión por ellos. ¿Acaso no lo entiendes? Arthas negó con la cabeza.

—No. No lo entiendo. Tenemos que purgar esta ciudad antes de que cualquiera de ellos se transforme.

Sufrirán una muerte misericordiosa; además, la única forma de detener la peste es poniéndole fin aquí y ahora, de una vez por todas. Y eso es exactamente lo que voy a hacer. Unas lágrimas de angustia asomaron a los ojos de Jaina.

—Arthas... concédeme un poco de tiempo. Sólo un par de días. Puedo teleportarme para consultar con Antonidas, podríamos celebrar una reunión de emergencia. Tal vez podamos dar con una forma de...

—¡No tenemos un par de días!


— Las palabras brotaron con una furia inusitada—. Jaina, esta peste hace mella en la gente en cuestión de horas. Minutos, tal vez. Fu-fui testigo de ello en Vega del Amparo. No hay tiempo para deliberaciones o discusiones. Debemos actuar ya. Si no, será demasiado tarde.

—Se volvió hacia Uther ignorando a Jaina—. Como tu futuro rey ¡te ordeno que purgues la ciudad! —¡Todavía no eres mi rey, muchacho! Y aunque lo fueras, ¡jamás obedecería esa orden! Entonces, un manto de silencio cargado de tensión los envolvió. Arthas... amado mío, mi mejor amigo... por favor, no lo hagas, rogó mentalmente Jaina.

—Entonces, he de considerar tu negativa como alta traición — afirmó Arthas abruptamente con un gélido tono de voz. Para Jaina aquella réplica fue aún peor que si le hubiera abofeteado en la cara. —¿Me acusas de traición? — farfulló Uther—. ¿Acaso has perdido la cabeza, Arthas? —¿Eso crees? Lord Uther, en virtud de mis derechos de sucesión y del poder soberano de la corona, te relevo del mando y suspendo a tus paladines de sus funciones. —¡Arthas! —exclamó Jaina, cuya lengua se había liberado a causa de la indignación—. No puedes... El príncipe se giró con gran celeridad y le replicó furioso: —¡Puedo! ¡Y está hecho! Si bien Jaina permaneció con la vista clavada en él, Arthas se volvió para mirar a sus hombres, que habían observado en silencio y con cautela cómo la discusión se había ido acalorando. — Aquellos de vosotros que queráis salvar esta tierra, ¡seguidme! El resto...

¡apartaos de mi vista! Jaina se sintió marcada y asqueada. Iba a hacerlo de verdad. Arthas iba a marchar sobre Stratholme para acabar con todo hombre, mujer y niño que se hallara dentro de los confines de sus muros. La maga empuñó y aferró con fuerza las riendas de su montura. El caballo agachó la cabeza y su cálido aliento acarició la mejilla de la maga. Jaina sentía una gran envidia por la total ignorancia del animal. Se preguntó si Uther atacaría a su antiguo pupilo. El paladín había jurado servir a su padre y seguía teniendo que cumplir su juramento aunque hubiera sido relevado del mando. Jaina vio que el caballero tensaba los músculos del cuello y apretaba los dientes con fuerza. Pero no atacó a su señor. Sin embargo, la lealtad no refrenó su lengua.

—Acabas de cruzar una línea que nadie debería cruzar jamás, Arthas. Arthas le miró brevemente y se encogió de hombros. Se volvió hacia Jaina, buscando su mirada, y por un instante, sólo un instante, la maga vio lo que había debajo de tanta determinación: un joven bueno y responsable ligeramente asustado. —¿Jaina? Aquella palabra no era sólo una mera palabra. Era tanto una pregunta como un ruego. Mientras la maga lo miraba de hito en hito, paralizada como un pájaro ante una serpiente, Arthas le ofreció una mano enguantada. Jaina la observó un momento, pensando en todas las veces que esa mano se había

<p>cerrado sobre la suya con delicadeza, en todas las veces que la había acariciado, en todas las veces que había brillado con luz sanadora al curar a los heridos. Sin embargo, ahora no podía estrechar esa mano. —Lo siento, Arthas. No puedo quedarme a ver cómo haces esto.</p>		
<p>Fragmento 2- Capitulo dieciséis</p> <p>Conmovido por esa fantasía, cogió uno de los pétalos rojos con una mano enguantada. Lo acarició con el pulgar con sumo cuidado, y, al instante, frunció el ceño en cuanto apareció en él una mancha, que se extendió ante sus ojos desecando y destruyendo el pétalo hasta que se tornó más marrón que rojo en la palma de su mano. Con un gesto rápido y displicente, se deshizo de aquella cosa muerta y prosiguió su camino.</p> <p>Abrió de un empujón las enormes puertas que daban a la sala del trono que tan bien conocía; una vez dentro, lanzó una mirada fugaz a Terenas y obsequió a su padre con una sonrisa, oculta en parte por la capucha. Arthas se arrodilló en señal de respeto, sosteniendo a la Agonía de escarcha ante sí; su punta acarició el sello tallado en el suelo de piedra.</p> <p>—Oh, hijo mío. Cuánto me alegro de verte de vuelta en</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escriba un ensayo argumentativo respondiendo la siguiente pregunta ¿Qué pasa cuando un suceso hace que el héroe se convierta en villano durante su “camino del héroe”? • Haga una lista con sus estudiantes mostrando los valores que debe tener un héroe y el camino que debe seguir, así mismo genere una lista con un villano y luego genere una tercera lista con el personaje de esta historia. 	 <p>https://www.youtube.com/watch?v=vUqzcIbUWBY&list=PL5LSKqsjREmPerneZTFmRrp8Or2eki8yr&index=1&t=78s</p>

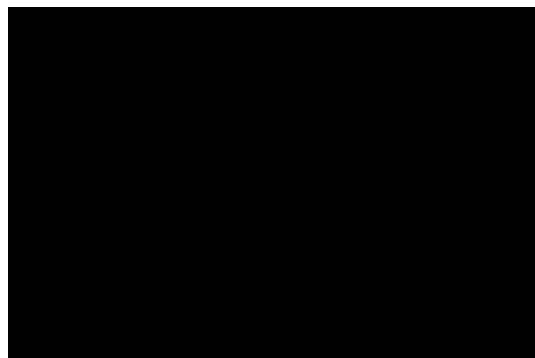
casa sano y salvo — afirmó Terenas al tiempo que se ponía en pie un tanto torpemente. El rey tiene mal aspecto, pensó Arthas. Los acontecimientos de los últimos meses habían envejecido al monarca. Ahora predominaba el color gris en su pelo y había signos de fatiga en su mirada. Pero ya no tenía de qué preocuparse, puesto que, a partir de entonces, todo iría bien. Ya no hace falta que te sacrifiques más por tu pueblo. Ya no debes soportar más el peso de la corona. Yo me puedo ocupar de todo, se dijo el príncipe. Arthas se incorporó, provocando con su armadura un tremendo estruendo. Alzó una mano, apartó la capucha que ocultaba su rostro y aguardó a la reacción de su padre. En cuanto Terenas se percató del cambio que se había operado en su único hijo, dio la sensación de que se le iban a salir los ojos de sus órbitas. El pelo de Arthas, que una vez había sido dorado como el trigo que había proporcionado sustento a su pueblo, era ahora de color hueso. Su rostro poseía también la misma lividez, como si le hubieran extraído toda la sangre. Ha llegado el momento, le susurró la Agonía de Escarcha en su mente. Al instante, Arthas se aproximó a su padre, quien se había detenido en el estrado, mirándolo fijamente de un modo vacilante. Si bien había

<p>varios guardias apostados por toda la sala, no serían rivales para él, la Agonía de Escarcha y los dos hombres que lo acompañaban.</p> <p>Arthas subió con descaro los peldaños alfombrados que tenía ante sí y asió a su padre del brazo. Arthas alzó su espada. Las runas de la Agonía de escarcha brillaron presas de la expectación. Entonces escuchó un susurro, que no procedía de la hojarruna sino de un recuerdo... .. centrado en un príncipe de pelo oscuro que parecía pertenecer a otra vida anterior muy lejana, que le decía... Fue asesinado. Una amiga de confianza lo mató. Lo apuñaló en el corazón... Arthas sacudió la cabeza y aquella voz calló.</p> <p>—¿Qué ocurre? ¿Qué estás haciendo, hijo mío? —Te sucedo, padre. Y el hambre de la Agonía de Escarcha se vio saciada... de momento. Arthas dejó actuar a sus nuevos y obedientes siervos. Tras despachar con suma facilidad a los guardias que cargaron contra él tras morir su padre, regresó con celeridad al patio con un frío propósito en su corazón.</p>		
<p>Fragmento 3- Capítulo veinticuatro</p> <p>La Agonía de Escarcha refulgía en su mano. Desde lo más profundo de esa prisión, Arthas atisbó un tenue destello en respuesta: dos puntos brillantes de luz azul. DEVUELVE LA ESPADA, le ordenó la voz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿se puede llamar héroe a un personaje si realiza actos poco éticos y sin moral por el bien de la mayoría? Genera un debate partiendo de esta pregunta 	

profunda y áspera que resonaba en la mente de Arthas con un volumen insoportablemente alto. **CIERRA EL CÍRCULO. ¡LIBÉRAME DE ESTA PRISIÓN!** Arthas dio un paso adelante y luego otro; mientras avanzaba, alzó la Agonía de Escarcha y entonces dejó de caminar para correr. Éste era el momento al que todo llevaba. Sin darse cuenta, un rugido fue cobrando forma en su garganta hasta que se liberó justo cuando se disponía a descargar un golpe con su espada con todas sus fuerzas. Un crujido colosal retumbó en la cámara cuando la Agonía de escarcha alcanzó su objetivo. El hielo se rompió, y unos pedazos enormes salieron volando en todas direcciones. Arthas se protegió la cara con los brazos, pero los fragmentos pasaron volando sin causarle daño. El hielo que cubría el cuerpo aprisionado fue cayendo a pedazos y el Rey Exánime profirió un grito y levantó los brazos, cubiertos por una armadura, hacia el cielo. Se escucharon más bramidos y más crujidos que procedían de la caverna y de aquel ser; el estruendo era tal, que Arthas se cubrió las orejas mientras en su semblante se dibujaba una mueca de disgusto. Era como si el mundo se estuviera desintegrando. De repente, la figura ataviada con una armadura que era el Rey Exánime pareció hacerse añicos al igual que su prisión, desmoronándose ante la estupefacta mirada de Arthas.

- Realice una representación gráfica solo leyendo el fragmento del texto y luego compare con la cinemática del videojuego e identifique diferencias y similitudes usando también el dibujo.
- Mediante la actividad del “cadáver exquisito” genere un final alternativo a la historia.

<https://www.youtube.com/watch?v=A-WUKb8U4VU&list=PL5LSKqsjREmPerneZTFmRrp8Or2eki8yr&index=2>



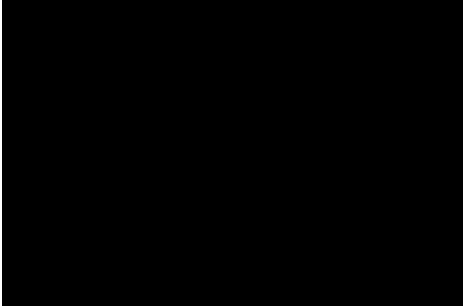
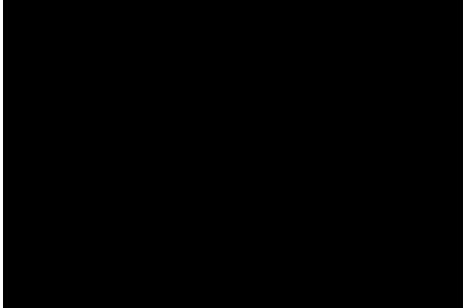
<p>Dentro no quedaba nada, ni nadie. Solamente había una armadura, de hielo negro, cuyos trozos cayeron al suelo con estrépito. El yelmo, que no protegía la cabeza de nadie, resbaló hasta detenerse a los pies de Arthas, quien permaneció observándolo largo rato, mientras un profundo escalofrío le recorría de arriba abajo.</p> <p>Durante todo este tiempo... había estado persiguiendo un fantasma. ¿El Rey Exánime había estado realmente en aquel lugar alguna vez? De no ser así, ¿qué había arrancado la Agonía de Escarcha del hielo? ¿Quién había pedido ser liberado? ¿Acaso era él, Arthas Menethil, quién había permanecido encerrado en el Trono Helado todo el tiempo? ¿Ese fantasma que había estado persiguiendo... era él mismo? Esas preguntas probablemente nunca tendrían respuesta. Pero tenía una cosa muy clara. Si la Agonía de Escarcha estaba destinada a ser suya, la armadura, también. Unos dedos enguantados se cerraron sobre el yelmo, del que sobresalían unas púas, y lo levantó despacio, de forma reverencial, y luego, cerrando los ojos, se lo colocó en la cabeza. De improviso, se sintió como si lo recorriera una corriente, y su cuerpo se tensó al percibir la esencia del Rey Exánime entrando en él. Le atravesó el corazón, paralizó su respiración, se estremeció por sus venas, helada, poderosa, avanzando como un maremoto.</p>		
--	--	--

<p>A pesar de tener los ojos cerrados, vio tantas cosas... todo lo que Ner'zhul, el chamán orco, había conocido, visto y hecho. Por un momento, Arthas temió que toda esa información lo abrumase; que, al final, el Rey Exánime lo hubiera engañado para llegar hasta allí y así poder transferir su esencia a un cuerpo nuevo. De inmediato se preparó para librar una batalla cuyo premio era el control de su cuerpo. Pero no hubo ninguna lucha. Sólo una mezcla, una fusión de esencias. A su alrededor, la gruta seguía derrumbándose. Sin embargo, Arthas apenas fue consciente de ello. Sus ojos se agitaron convulsivamente tras los párpados cerrados. Entonces sus labios se movieron. Y habló. Hablaron. Ahora... somos un solo ser.</p>		
---	--	--

Para analizar.
 Todos estos elementos funcionan para hacer que los estudiantes puedan interpretar mejor un libro, comprendan como la trama puede variar y como, en algunos libros, el héroe puede convertirse en el villano mientras transcurre la historia. Sin embargo, ¿es más fácil entender la trama de una historia cuando va acompañada de imágenes, símbolos, sonidos y diálogos? ¿Por qué?

La interpretación y la comprensión mejoran cuando es acompañada por:	mejora	No mejora	Observaciones
Diálogos			
Musicalidad			
Imágenes			
Narrativa			

Ficha #3 <i>Que pasaría si...</i>	
Contexto. Esta ficha nos muestra la obra de Alicia en el país de las maravillas y su adaptación a videojuego llamado “Alice Madness returns” en el cual se muestra no a la obra literaria fielmente, más bien se muestra un futuro alternativo o un supuesto que pretende darle una continuación un poco más oscura en comparación a la obra literaria de Lewis Carroll.	
Objetivos. <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar cómo se enlaza la trama de la obra literaria con el videojuego, ¿Qué tienen en común? 2. Generar diferentes desenlaces partiendo de una obra literaria específica. 3. Identificar como el periplo del héroe actúa en cada fragmento, si se cumple dicha teoría y en qué fase del viaje del héroe se encuentra el personaje. 	
Tiempo estimado. El tiempo estimado para desarrollar esta ficha es de dos sesiones de 1 hora.	
Alicia en el país de las maravillas (obra literaria)	Alice, madness returns (Adaptación a videojuego)

Fragmentos	Actividad	
<p>Fragmento 1- Capitulo 1 ...Cuando de pronto pasó corriendo muy cerca de ella un conejo blanco de ojos rojos. Eso no tenía nada de demasiado particular, y tampoco le pareció demasiado desacostumbrado a Alicia que el Conejo se dijese: —¡Ay, ay, ay, que llego tarde! (Fue sólo mucho después, cuando volvió a pensar en eso, que se le ocurrió que habría debido desconcertarse; en ese momento le pareció bastante natural). Pero cuando el Conejo sacó un reloj del bolsillo del chaleco —nada menos—, lo miró y después apuró el paso, Alicia se puso de pie de un salto porque de golpe se le cruzó por la mente que jamás había visto antes a un conejo con bolsillo de chaleco ni con reloj para sacar de ese bolsillo y, ardiendo de curiosidad, corrió por el campo en su persecución, y llegó justo a tiempo para verlo desaparecer por una gran madriguera que había debajo del cerco.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El personaje principal se puede considerar un héroe tanto en la obra literaria como en la adaptación del videojuego? – Argumente en un escrito crítico. • Mediante una lluvia de ideas, señale que elementos existen dentro del videojuego y que comparten similitud con la obra literaria. 	 <p>https://www.youtube.com/watch?v=gjv8qGH12mk</p>
<p>Fragmento 2- capitulo 1 La madriguera se prolongaba primero en línea recta, como un túnel, y luego se hundía de pronto, tan de pronto que Alicia no había tenido siquiera tiempo de empezar a pensar en detenerse cuando ya se encontró cayendo en lo que parecía ser un pozo muy profundo. Una de dos, o el pozo era muy profundo o ella caía muy lentamente... porque</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analice como cambia el personaje principal tanto en la obra literaria como en el videojuego- ¿se puede considerar un héroe en formación? Debata la pregunta 	 <p>https://www.youtube.com/watch?v=dTl96dYskw</p>

—mientras caía— tuvo todo el tiempo del mundo para mirar a su alrededor, y para preguntarse qué pasaría después. Primero trató de mirar hacia abajo y de averiguar hacia dónde se dirigía, pero estaba demasiado oscuro para ver nada. Después miró las paredes del pozo y notó que estaban atestadas de armarios y bibliotecas; de tanto en tanto había mapas y cuadros colgados de clavos. Recogió al pasar un tarro de uno de los estantes; la etiqueta decía Mermelada de naranjas pero, para gran desilusión suya, estaba vacío. No quiso dejarlo caer por miedo de matar a alguien allá abajo, así que se las arregló para colocarlo en uno de los armarios que iban desfilando en su caída.

«¡Bueno —pensó Alicia para sus adentros— después de una caída como esta me va a parecer un chiste bajar rodando por las escaleras! ¡Qué valiente voy a parecerles a todos en casa! ¡Más todavía: no haría el menor comentario ni aunque me cayese del techo de la casa!», (lo que no dejaba de ser muy probablemente cierto).

Abajo, abajo, abajo. ¿No iba a terminar nunca esa caída? — Me pregunto cuántas millas habré caído ya —dijo en voz alta—. Debo de andar cerca del centro de la Tierra. Veamos un poco: eso serían unas cuatro mil millas de profundidad, me parece... (porque, como bien se ve, Alicia había aprendido muchas cosas de este tipo en las clases de la escuela y,

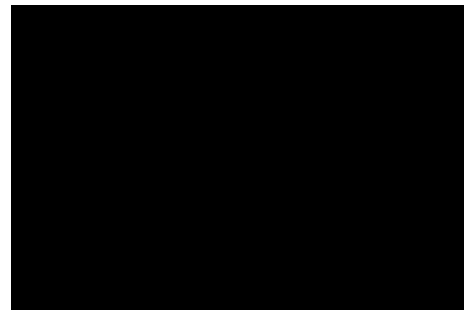
<p>aunque no era esa una oportunidad demasiado adecuada para hacer ostentación de sus conocimientos, ya que no había nadie para escucharla, repetir las lecciones no dejaba de ser un ejercicio muy útil)... sí, creo que es esa más o menos la distancia, pero entonces me pregunto a qué latitud o longitud habré llegado... (Alicia no tenía la más remota idea de qué significaban «latitud» y «longitud», pero consideraba que esas palabras sonaban encantadoramente imponentes). Pronto volvió a empezar: —¡Me pregunto si no terminaré por traspasar toda la Tierra [3]! ¡Qué cómico sería aparecerme en medio de esa gente que camina de cabeza! Los Antipáticos, o algo así... (se alegró bastante de que no hubiese nadie escuchando esta vez porque esa palabra no le sonaba para nada), pero voy a tener que preguntarles el nombre del país, claro está. Por favor, señora, ¿estamos en Nueva Zelandia o en Australia?, (y trató de hacer una reverencia mientras hablaba... ¡qué les parece, haciendo reverencias mientras uno se está cayendo en el vacío! ¿Ustedes serían capaces?). Y ¡qué nena ignorante les voy a parecer cuando haga esa pregunta! No, me parece que preguntar no es lo más adecuado; en una de esas lo veo escrito en algún sitio. Abajo, abajo, abajo. No había ninguna otra cosa que</p>		
--	--	--

<p>hacer, así que Alicia no tardó en ponerse a hablar nuevamente. —Dinah [4] me va a extrañar mucho esta noche, me parece. (Dinah era la gata). Espero que se acuerden de su platito de leche a la hora del té. ¡Ay, Dinah querida! ¡Ojalá estuvieses aquí abajo conmigo!, me temo que no hay ratones en el aire, pero podrías cazar un murciélago, y los murciélagos se parecen mucho a los ratones ¿sabías? Pero no estoy tan segura de que los gatos coman murciélagos. Aquí Alicia empezó a adormilarse un poco y siguió diciéndose como entre sueños: —¿Comen murciélagos los gatos? ¿Comen murciélagos los gatos? Y a veces: —¿Comen gatos los murciélagos? [5] Porque, ¿saben?, como no podía responder a ninguna de las dos preguntas, no importaba demasiado el modo en que las formulase. Tuvo la sensación de que se estaba adormeciendo y apenas había empezado a soñar que estaba caminando de la mano con Dinah y preguntándole con gran ansiedad: «Quiero que me digas la verdad, Dinah, ¿te comiste alguna vez un murciélago?», cuando de pronto, ¡pof!, ¡pof!, aterrizó en un montón de ramas y hojas secas y terminó la caída.</p>		
--	--	--

Fragmento 3

¿Qué clase de gente vive por acá? —En esa dirección —dijo el Gato señalando vagamente con la pata— vive un Sombrero y en aquella — señalando con la otra pata— vive una Liebre de Marzo. Puedes visitar a cualquiera: los dos están locos. [25] —Pero yo no quiero ir adonde hay locos —dijo Alicia. —Oh, eso es inevitable —dijo el Gato—; aquí todos estamos locos. Yo estoy loco. Tú estás loca. —¿Y usted cómo sabe que yo estoy loca? —preguntó Alicia. —Tienes que estarlo —dijo el Gato—; si no, no habrías venido aquí. Alicia no pensaba que eso probase nada pero de todos modos siguió preguntando: —¿Y cómo sabe que usted está loco? —Para empezar —dijo el Gato— digamos que un perro no está loco ¿de acuerdo? —Supongo que no —dijo Alicia. —Bueno, entonces —siguió diciendo el Gato—, el perro gruñe cuando está enojado y mueve la cola cuando está contento. Bueno, yo en cambio gruño cuando estoy contento y muevo la cola cuando estoy enojado. De modo que estoy loco. —Yo llamo a eso ronronear, no gruñir —dijo Alicia. — Llámalo hache —dijo el Gato—. ¿Vas a ir a jugar al croquet con la Reina hoy? — Me encantaría —dijo Alicia—, pero todavía no me invitaron. —Ya me verás allí —dijo el Gato, y se desvaneció en el aire

- Realice una interpretación teatral donde muestren sus estudiantes las diferencias entre el personaje del libro y el personaje del videojuego.
- Genere un final alternativo donde cambie a su gusto la historia narrada.



<https://www.youtube.com/watch?v=mzhdHkytG7>
o

Para reflexionar.

Finalmente se debe hacer una observación objetiva y crítica sobre la buena o la mala adaptación del videojuego frente al libro y si el héroe puede considerarse como tal. – esta ficha funciona como una guía al momento de comparar el tipo de narrativas que manejan tanto los libros como los videojuegos, que pasa si la trama es cambiada drásticamente pero mantiene parte de la esencia de la obra original.

La interpretación y la comprensión mejoran cuando es acompañada por:	mejora	No mejora	Observaciones
Diálogos			
Musicalidad			
Imágenes			
Narrativa			

Conclusiones del trabajo realizado

El objetivo fundamental de este proyecto de innovación es presentar un modelo de plan lector para educación media, estructurando tres fichas didácticas que permiten trabajar el género fantástico de la literatura y ayudar a mejorar los niveles de comprensión de lectura. Esto mismo como una herramienta que ayuda no solo a los estudiantes de ciclo IV sino también a los maestros de lenguaje y literatura. Este plan lector se genera en primera medida escogiendo adecuadamente los textos literarios más óptimos para trabajar desde ellos y desde sus adaptaciones en videojuegos teniendo en cuenta el estudio que se les hizo a dichos juegos digitales y su alto valor educativo en cuanto a contenido narrativo, lúdico y por supuesto literario.

La aproximación que se hace a la literatura fantástica por medio de los videojuegos se evidencia en la capacidad de que ambos medios, literatura y juegos electrónicos tienen la conexión narrativa para contar historias increíbles como las observadas en las tres muestras planteadas en este proyecto de innovación. Los videojuegos tienen la capacidad de envolver en la trama a aquellos que los juegan, dándoles aventuras en primer plano y permitiéndoles “vivir en el cuerpo de una persona ficticia” llevándole así por variadas aventuras y vivencias que solo se darán en dicho mundo electrónico. Se buscó hacer este enlace entre dos mundos fantásticos con el fin de darles a maestros y estudiantes más herramientas que les permitan aprender y enseñar literatura. Los maestros tienen la posibilidad de implementar el plan lector diseñado en este proyecto para brindar a sus estudiantes un nuevo horizonte poco explorado por los entes educativos, para extraer al máximo los valores educativos tanto de la literatura fantástica como de los videojuegos usados en este proyecto y otros más.

En cuanto al *marketing* de los videojuegos, el aumento exponencial que han tenido desde el año 2020 por la pandemia, los videojuegos se posicionaron en la cúspide de todos los medios de entretenimiento dejando muy por debajo al cine y a la televisión. El consumir videojuegos o ver jugarlos, se ha convertido en un “credo” para las personas que se aventuran a descubrir mundos maravillosos mediante consolas o computadores. Se resalta que tanto grandes como chicos, incursionan en el mundo de los videojuegos y son pocas las personas que se han quedado al margen de este mundo de los videojuegos. Los comerciales en internet, en series basadas en videojuegos y streamers jugando un videojuego en específico, se han convertido en la nueva forma de vender. El público se ha expandido cuando de consumo de videojuegos se trata pues no importa ni sexo, ni edad, pues solo importa querer jugar y divertirse con amigos. Los videojuegos se venden sobre todo por medio del gusto del público y la nostalgia de los jugadores más veteranos, pues la nostalgia y las buenas historias son aquellos componentes que le ofrecen más diversión al jugador. Por lo anterior, se puede expresar que los videojuegos hacen parte de las vidas de todas las personas, jugadores y no jugadores se ven involucrados en este mundo virtual pues no solo el juego por si solo es necesario para ser conocido, las redes sociales, comerciales y eventos masivos ahora envuelven el mercado y los medios masivos de comunicación dando a conocer el mundo de los videojuegos y su gran alcance incluso para las próximas generaciones.

Al seleccionar las muestras literarias y de videojuegos, se tuvieron varias características en consideración. En este caso, las tres obras tenían la más notable y es tener una representación en el mundo de los videojuegos. Además, en ellos se tiene en cuenta el tipo de personaje, la jugabilidad, la narrativa, la accesibilidad del juego y por último, lo consumido que es por el público de jugadores y lectores respectivamente. Los personajes

dentro de las tres muestras, ayudan en sobremanera a entender como una trama puede cambiar dependiendo de la teoría de Joseph Campbell y también el camino que recorren en cada una de sus historias. La narrativa de los tres videojuegos permite a aquellos que se aventuran a jugarlos, a conocer una nueva perspectiva en relación con los mundos de fantasía y la calidad de las historias que allí se desarrollan. Hay que recordar que no todos los videojuegos son útiles para este proceso, pues en palabras simples, si no se tiene una narrativa, solo es un juego sin trasfondo y solo para una diversión rápida y sin sentido. Cada héroe, cada villano, cada mundo, aporta a los usuarios (lector y jugador) una riqueza cultural diferente que les permite crecer e imaginar en nuevos mundos, nuevas lenguas y nuevas vidas fuera del plano real.

Al hablar de las fichas realizadas, no solo mejorará la comprensión lectora o el estímulo de lectura dentro de los estudiantes. También mejorará exponencialmente la forma en la que los estudiantes leen, su comprensión lectora, su análisis crítico y porque no, su creación escrita en el proceso. Usando sus juegos favoritos, cada estudiantes puede entender como la literatura está presente dentro de esos mundos virtuales y como ellos aprenden mucho más sin siquiera percatarse de que lo hacen. Si se tiene en cuenta que la narrativa de los videojuegos se puede usar como una gran herramienta de gamificación donde se enseña literatura y muchas más ramas de conocimiento, se puede tener por seguro que se abrirán múltiples herramientas de enseñanza usando videojuegos.

Referencias

- Alejandro Lozano Muñoz (2016) Encuentros y desencuentros entre videojuegos y literatura. Jugabilidad y narrativa en "The Stanley Parable" Universidad de Salamanca
- Arango,G. Bringué Xavier & Sádaba Charo (2010) “La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos.” Anagramas - universidad de Medellín, pp54
- Barrantes, R. (2014). Investigación: Un camino al conocimiento, Un enfoque Cualitativo, cuantitativo y mixto. San José, Costa Rica: EUNED.
- Bautista, C. (2013, abril 5). Video games help treat kids with chronic pain.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT (2004). *World of Warcraft*. [Videojuego]
- Canelon, Adrineli. (14 de July de 2020). Los 4 Tipos de Literatura Fantástica Más Destacados. Lifeder.
- Chiriboga Hanna, C. J., & Lama Ruiz, J. D. (2018). Tesis. Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29331>
- Coneo, Margarita (2020) “El hábito de lectura no se puede dejar solo en manos de la educación” Periódico La Republica.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística, DANE (2017)- Encuesta nacional de lectura (ENLEC).
- fantastica/ Caillois, Roger. Imágenes, imágenes. Buenos Aires: Sudamericana, 1970.
- Guerrero Portillo Sandra, Montoya-Juárez Rafael, Hueso-Montoro César. (2014) Experiencia de enfermedad del personal de enfermería: estudio cualitativo a través del relato biográfico

- Iberdrola. 2021. Beneficios de los Videojuegos en el Aprendizaje - Iberdrola. [online] Available at: <<https://www.iberdrola.com/talento/beneficios-videojuegos-aprendizaje>> [Accessed 8 March 2021].
- Juan Carrillo Marqueta, Ana Sebastián Morillas (2010) Marketing Hero. Las herramientas comerciales de los videojuegos- Editorial Esic, España.
- Lacasa, P. (2011) Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid: Ed. Morata.
- Matías Borg Oviedo, "Programar una novela, leer un videojuego: Nefando y la lectura aumentada". Úrsula. Núm. 4. 2020: 61-78.
- Pérez, J. M. (2021). El videojuego como medio y lenguaje narrativo-interactivo.
- Posada, M. Á., Salamanca, D. F. & Villamil, J. E. (2012). Diseño y programación de un videojuego basado en la protesta violenta en la Universidad Pedagógica Nacional como medio alternativo de narración.
- Prensky, M. (2001), "Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently?", On the Horizon, Vol. 9 No. 6, pp. 1-6
- R. Serna-Rodrigo; J. Rovira-Collado (2016) "Aportaciones de los videojuegos a la Educación Literaria" Departamento de Innovación y Formación Didáctica, Universidad de Alicante.
- Rodríguez, G. M. (2020). Metodologías para el diseño de videojuegos educativos o Serious Games: una revisión sistemática de la literatura en la última década..
- Serna-Rodrigo, R. (2016). Videojuegos y Educación Literaria. Narrativas transmedia en las constelaciones literarias. [Trabajo final de Máster en Investigación Educativa]. Alicante: Universidad de Alicante. Recuperado

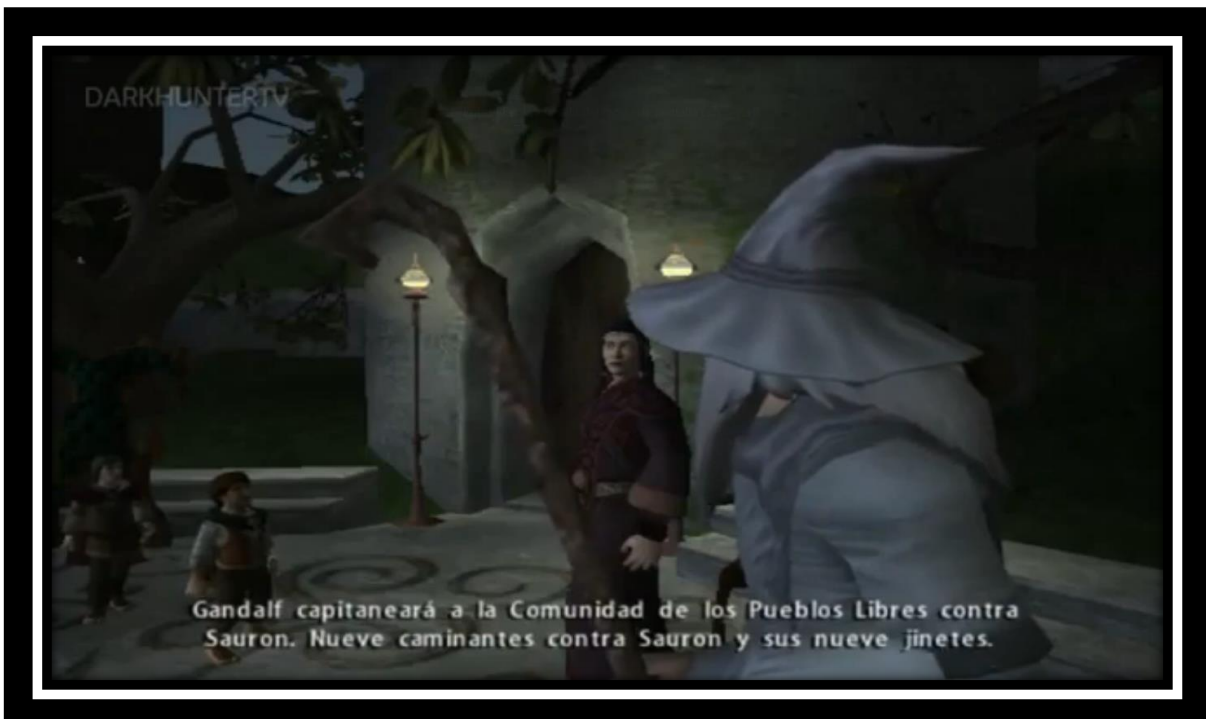
dehttps://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/56285/1/Videojuegos_y_Educacion_Lite_raria_Narrativas_Transmed_Serna_Rodrigo_Rocio.pdf

- Tipos de literatura fantástica. (2016)
- Todorov, Tzvetan. Introducción a la literatura fantástica. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972.
- Vicente Fortán Nowell (2016) “El monomito en el videojuego, el “viaje del heroe” en las aventuras graficas de Lucasarts” Universidad de Sevilla.

Anexos:

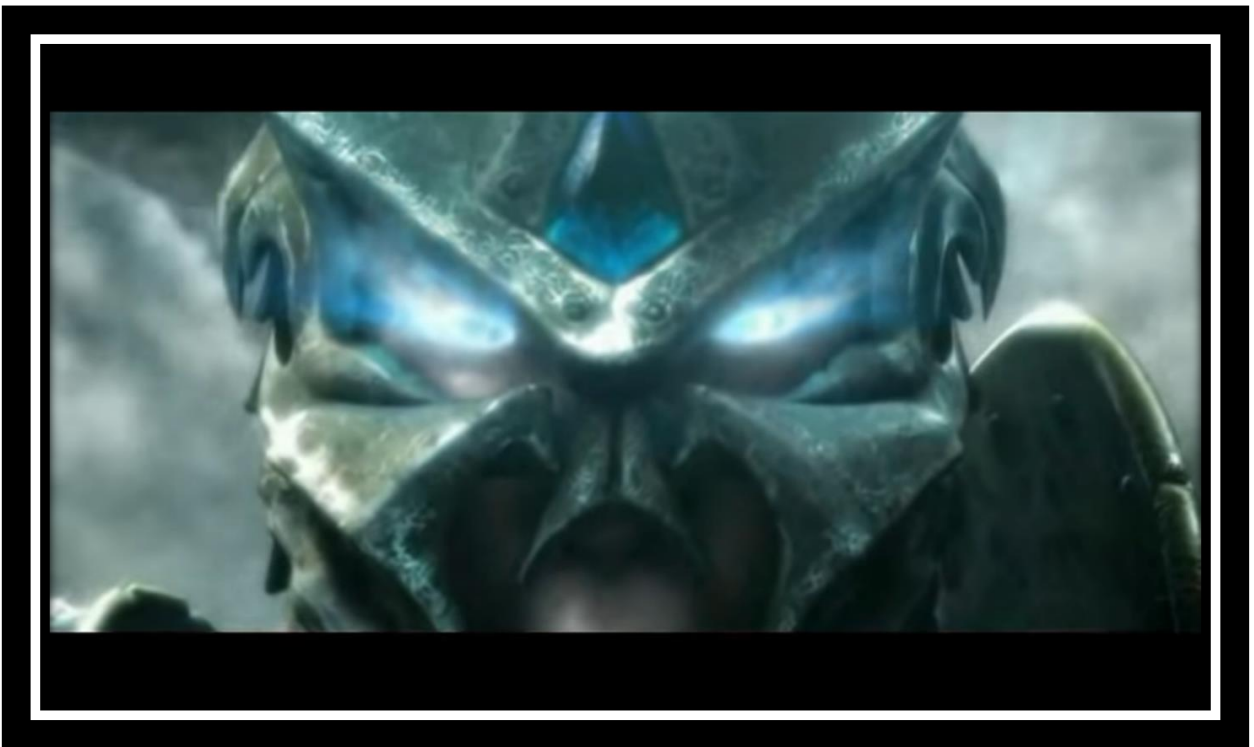
Cinemáticas videojuegos: (tomados de YouTube)

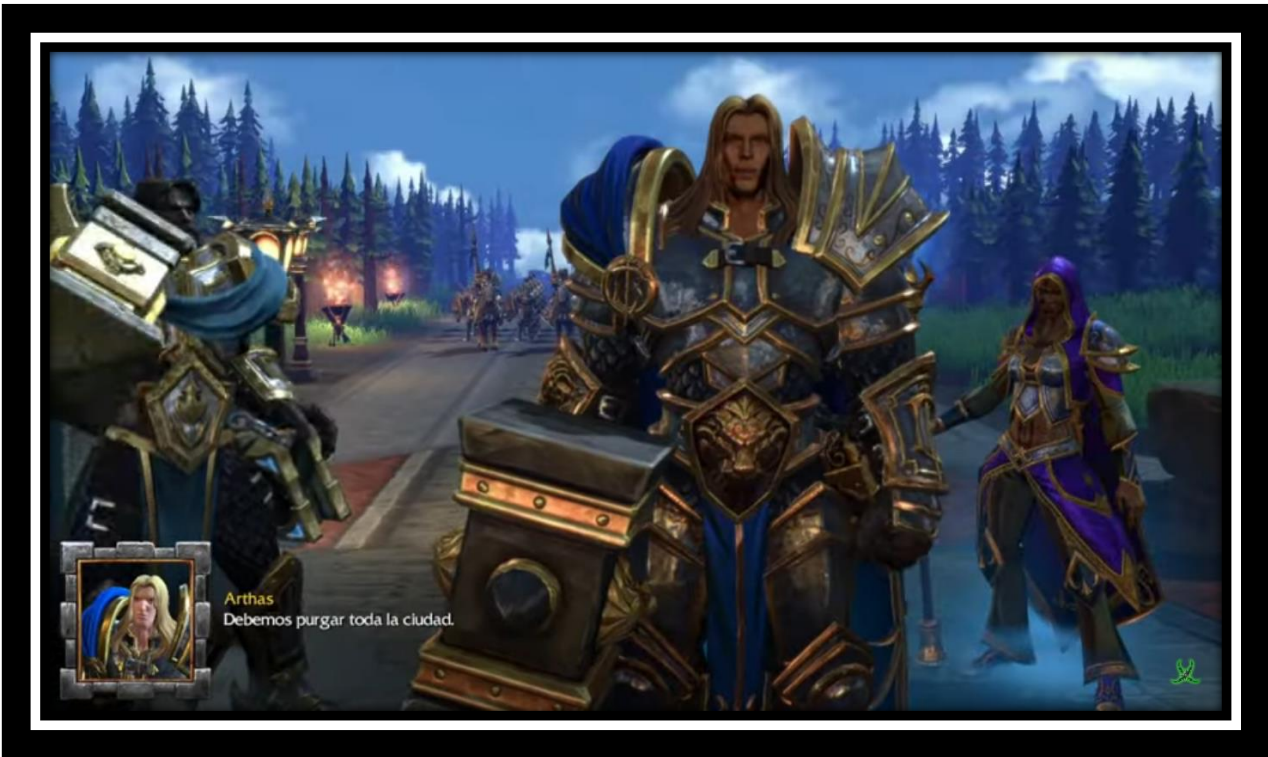
- ✓ **El señor de los anillos- la comunidad del anillo**





✓ Arthas, la ascensión del rey exanime - Warcraft III Reing of chaos





✓ Alicia en el país de las maravillas – Alice madness returns



