

Escritura Narrativa Fantástica desde el Videojuego The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Stefany Gonzalez Chaparro
Asesor: Miguel Fernando Moreno

Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Español e Inglés

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Humanidades
Departamento de Lenguas
Licenciatura en Español e Inglés
Bogotá, D.C.
2022

NOTA DE ACEPTACIÓN

Presidente del Jurado

Jurado

Asesor

A

mi madre, mi

polo a tierra, mi

apoyo constante, mi modelo

altruista y mi admiración más hermosa.

A la música, cómplice de mis altos

y bajos; los brazos invisibles

e incondicionales

de mis arrullos

auditivos.

A

Arthur,

mi compañero

de cuatro patas; testigo

de mis mil insomnios y la fuente

de mi ronroneos

favoritos.

Resumen

La hiperlogicación de la escritura ha generado grietas creativas en cuanto a su producción en el ambiente educativo; al respecto, este proyecto presenta una propuesta de innovación pedagógica que busca fortalecer la escritura narrativa fantástica en estudiantes de grado sexto a través de su experiencia con el videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Para este fin se analiza la narrativa del videojuego desde el Modelo Educativo de Storytelling propuesto por Ronan Champagnat, la Morfología del Cuento por Vladimir Propp y la Narratología por Mieke Bal, este análisis posibilita el diseño metodológico desde el enfoque pedagógico socio-cognitivo. Finalmente, se exponen los resultados de la validación de la propuesta a través de la aplicación de una prueba piloto con estudiantes de la I.E.D Gonzalo Arango en Bogotá.

Palabras Clave: Videojuego, modelo educativo de *storytelling*, morfología del cuento, ludonarrativa, narratología, escritura y narrativa fantástica.

Abstract

The writing hyperlogication has generated creativity cracks in the ability production in the educational environment, this project presents a pedagogical innovation proposal that seeks to strengthen the fantastic narrative writing to sixth-grade students from their experience with the video game *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. For this purpose, the analysis of the video game was carried out from the storytelling model for educational video games by Ronan Champagnat, the Morphology of the Folktale by Vladimir Propp and the Narratology by Mieke Bal, these analyzes enable the methodological design from the pedagogical socio-cognitive approach. Finally ,the results from the pilot test with students from the I.E.D Gonzalo Arango school in Bogotá are exposed.

Keywords: Videogame, storytelling model for educational games, morphology of the folktale, ludonarrative, narratology, writing and fantasy narrative.

Tabla de Contenido

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.1 Contextualización: Estudiante, Escritura Y Videojuego	8
1.2 Delimitación Del Problema.....	11
1.3 Justificación	13
1.4 Pregunta Problema	15
1.5 Objetivo General.....	15
1.5.1 Objetivos Específicos	15
2. CONTEXTO CONCEPTUAL.....	16
2.1 Antecedentes	16
2.1.1 Escritura.....	16
2.1.2 Videojuego.....	17
2.1.3 Fantasía.....	18
2.2 Marco Conceptual	19
2.2.1 Teorías Narrativas.....	19
2.2.1.1 Modelo Educativo de Storytelling	19
2.2.1.2 Morfología del Cuento.....	20
2.2.1.2.1 Las Siete Esferas de Acción	20
2.2.1.2.2 Las Funciones Narrativas	21
2.2.1.2.3 El Cuento como Totalidad.....	22
2.2.1.3 Ludonarrativa: Narratología	23
2.2.2 El Videojuego como Sistema Simbólico.....	25
3. DISEÑO METODOLÓGICO.....	27
3.1 Tipo de Investigación.....	28
3.2 Técnica de Validación Grupo Focal	29
3.3 Herramientas	29
3.3.1 Análisis del videojuego desde el Modelo Educativo de Storytelling.....	29
3.3.2 Análisis del videojuego desde La Morfología del Cuento	33
3.3.2.1 Las Siete Esferas de Acción en Ocarina of Time.....	33
3.3.2.1 Las 31 Funciones Narrativas en Ocarina of Time.....	34
3.3.2.3 El Cuento como Totalidad en Ocarina of Time	38
3.3.3 Análisis del videojuego desde La Ludonarrativa	41
3.3.3.1 Narratología en The Legend of Zelda: Ocarina of Time.....	41
3.4 Categorías Conceptuales.....	46
3.4.1 Escritura.....	47
3.4.2 Videojuego.....	47
3.4.3 Fantasía.....	48
4. PROPUESTA DE INNOVACIÓN.....	49
4.1 Enfoque Pedagógico Socio-cognitivo	49
4.2 Diseño de Ruta de Ejecución de la Propuesta de Innovación Pedagógica	53

I FASE: Activación de Conocimientos	
Sesión #1: Requisitos para ser un héroe del tiempo	54
II FASE: Experimentación	57
Sesión #2: ¡El destino está sobre tus hombros!	57
FASE III 3. Reflexión y producción narrativa fantástica	60
Sesión #3: ¡Confiesa Lo Que Viviste!	60
Sesión #4 ¡Enemigos Y Aliados!.....	63
Sesión #5 ¡Cuidado! ¡Momentos de Tensión!	65
Sesión #6 ¿Tenemos La Fórmula Para La Victoria?	72
Sesión #7 ¡Viaje por las Realidades Alternativas!	74
5.ANÁLISIS DE RESULTADOS PRUEBA PILOTO	76
5.1.1 Resultados Fase de Activación de Conocimientos	77
5.1.2 Resultados Fase de Experimentación	78
5.1.3 Resultados Fase de Reflexión y Producción Narrativa Fantástica	80
5.2 Conclusiones	89
5.2 Recomendaciones	91
Bibliografía.....	92
Anexos.....	95

Tabla de Gráficas

Gráfica 1: Modelo Educativo de Storytelling aplicado a The Legend of Zelda: Ocarina of Time	31
Gráfica 2: Las Siete esferas de Acción aplicado a The Legend of Zelda: Ocarina of Time	33
Gráfica 3: Las 31 Funciones narrativas aplicadas a The Legend of Zelda: Ocarina of Time	35
Gráfica 4: El Cuento como Totalidad aplicado a The Legend of Zelda: Ocarina of Time	38
Gráfica 5: Narratología aplicada a The Legend of Zelda: Ocarina of Time	42
Gráfica 6: Matriz Categorial.....	46
Gráfica 7: Ruta de ejecución	53
Gráfica 8: Análisis Narrativo de The Legend of Zelda: Ocarina of Time	60
Gráfica 9: Tabla Hipótesis fantásticas The Legend of Zelda: Ocarina of Time.....	68
Gráfica 10: Población prueba piloto.....	76
Gráfica 11: Evidencia Sesión #2: ¡El Destino está sobre tus hombros!	79
Gráfica 12: Evidencia Sesión #4: ¡Enemigos y Aliados!	83
Gráfica 13: Evidencia Sesión #7: Viaje por las realidades alternativas	87

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Contextualización: Estudiante, Escritura Y Videojuego

Este proyecto presenta una propuesta de innovación pedagógica que tiene como población objetivo estudiantes de colegio público que estén cursando grado sexto en la ciudad de Bogotá, Colombia. La caracterización que se presentará sobre la población será de corte teórico. El diseño metodológico no tiene restricción de aplicabilidad respecto a su locación, en tanto se trate de población que pertenece al grado sexto en la educación distrital y por tanto tenga como objetivo alcanzar lo establecido en los Estándares Básicos de Aprendizaje del Lenguaje (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2006) y Derechos Básicos de Aprendizaje (Ministerio de Educación Nacional, 2015).

La edad de desarrollo en la que está la población objetivo se estima entre 11 y 12 años; teniendo en cuenta la caracterización de (Tassoni, 2016), esta población se encuentra cerca del inicio de la adolescencia y se caracteriza por la capacidad de poder y querer resolver problemas, disfrutan de responsabilidades como sentido de su reconocimiento en el mundo adulto, establecen sus pasatiempos y desarrollan gregariedad en torno a sus gustos, (Tassoni, 2016) indica que físicamente las habilidades de coordinación se han desarrollado a cabalidad. Debido a que esta parte de la adolescencia también supone la fase de pubertad, la población es consciente a gran escala sobre los cambios físicos por los que atraviesa, por lo que, describe el autor, parecen desarrollados físicamente, pero siguen siendo infantiles. Además de esto, su capacidad argumentativa incrementa, por tanto, las discusiones en torno a defender sus gustos o posturas.

En adición a lo anterior, es importante mencionar que cognitivamente esta población está desarrollando la habilidad de pensamiento abstracto, se comienza el cuestionamiento a las fuentes de información y también inicia el panorama de toma de decisiones en torno a su futuro.

Socialmente, el contexto del estudiante es esencial para entender su crecimiento y desarrollo. (Tassoni, 2016) indica dos grandes factores que inciden socialmente en el sujeto, la posición socioeconómica y estructura familiar. Es importante tener en cuenta, como lo caracteriza Tassoni, que el bajo nivel socioeconómico puede desencadenar la privación de la infancia, se reconocen contextos donde los niños a su corta edad deben adquirir y afrontar la vida con una máscara de adultez debido a carencias, los miembros de familias que no pueden costear zonas funcionalmente idóneas y seguras, se ven obligadas a crecer en barrios donde puede darse alta criminalidad, desempleo y baja sanidad. Por ello, es importante entender que, el contexto socioeconómico del sujeto también será clave para el desarrollo de sus actividades académicas puesto que bajos niveles de nutrición afectan directamente el desarrollo físico del ser humano.

Además de lo anterior, es necesario destacar las tendencias de la población hacia los videojuegos e intentar esbozar el por qué se conectan estrechamente, aunque más adelante se abordará con más profundidad sobre el videojuego como sistema simbólico. (González, 2018) propone una escala de motivos que tienen los adolescentes para jugar videojuegos, motivos que entran directamente a solventar muchas de las dificultades que el adolescente encuentra en su etapa de desarrollo. El primer motivo es la Fantasía, el adolescente encuentra fascinación por el accionar de lo imposible en nuestro mundo relacionado a personajes y mundos imaginarios; el segundo motivo es Escape y Entretenimiento, debido a la complejidad cognitiva de la etapa, el adolescente se encuentra en calma al pasar el tiempo en un territorio no conflictivo ni potenciador de estrés; el tercer motivo es la Competición y Desafío, aquí se destaca la necesidad de reconocimiento por parte del otro como digno oponente y por ende la disposición a mejorar siempre, el último motivo es la Activación Socioemocional donde se encuentra el videojuego como excusa para pasar tiempo de calidad con sus pares, (socializar) y además las emociones son holísticamente estimuladas.

Los motivos que concluye Gonzalez con respecto a la fascinación en la relación videojuego-adolescente, también es alimentada por los diversos aportes que, según (Review, 2013), desarrolladores del concepto *Game Based Learning* desde una mirada pedagógica del videojuego en relación con el jugador. Entre ello, se encuentra el aprendizaje ensayo-error debido al carácter exploratorio de los juego, también se mencionan los jugadores como aprendices visuales automotivados donde en interacción con el videojuego encuentran un patrón perseverancia-logro-retribución que permite e incentiva la continuación del mismo, de la misma manera se rescata la lectoescritura como un proceso importante para el entendimiento de los personajes, instrucciones, y problematizaciones; es importante destacar que los videojuegos de rol, hacen uso de la lectoescritura a mayor profundidad cuando se está introduciendo al jugador una explicación de origen, es decir mitológica, esto, acompañado de recursos visuales dicentes, potencia el interés del jugador adolescente por el juego y a la vez por la trama escrita.

Por último, es indispensable caracterizar la relación de la población con la escritura, desde la neuropsicología (Solovieva, 2006) indica, entre otras, que la debilidad funcional en actividades intelectuales complejas afecta esencialmente a la escritura como actividad espontánea, además de observarse tensión por la actividad no planeada, se encuentra una resistencia y estrés relacionar si lo que se escribe será validado por otros o no. Esto se complementa a lo expuesto por (Lugo, 2013) quien concluye que los adolescentes son conscientes de la importancia de la escritura, pero se muestran renuentes cuando se les presenta escritura académica.

Para concluir este apartado, se rescata entonces que el presente proyecto busca proponer una intervención pedagógica que pueda dar pie a la reconciliación de la relación adolescente-escritura, específicamente *escritura narrativa fantástica*, partiendo de la experiencia del estudiante con el videojuego de rol *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, el cual se caracterizará más adelante.

1.2 Delimitación del Problema

En este apartado, se hará mención específica de los límites y alcances que el proyecto tiene en cuenta para su desarrollo. En el *plano físico-geográfico*, se reitera el planteamiento del estudio con enfoque urbano, dirigido para estudiantes de sexto grado, regido por legislaciones curriculares dadas por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia. En el *plano conceptual*, es importante destacar que la escritura es potenciada como un producto que va a ser inspirado por la relación del estudiante con el videojuego, esta mediación entre videojuego y escritura se da entonces por diferentes actividades propuestas, resultado del análisis narrativo que se puede dar al videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*; esta salvedad es relevante, ya que si bien, se entiende el videojuego como un pilar para la producción textual, en este caso, en el marco de la narrativa fantástica, es evidente que no se puede dar por sentada la experiencia con el videojuego, sino que se realiza el análisis narrativo propio desde varias perspectivas para soportar este videojuego como un potenciador de la producción textual narrativa fantástica digno de ser estudiado e incluido en el programa escolar académico, llevado con el rigor necesario si se trabaja de manera juiciosa, descartándolo como meramente distractor o actividad de ocio juvenil.

Por otra parte, a nivel conceptual también es importante señalar que, como más adelante se presentará, una de las teorías necesarias para cumplir con lo establecido anteriormente, son las *31 funciones narrativas* desarrolladas por Vladimir Propp. De estas funciones, es importante destacar que se han encontrado análisis narrativos donde se identifican dichas funciones en una historia, sin embargo, estos trabajos de análisis encontrados han optado por no usar las 31 funciones, como el caso de los proyectos de grado *Dinamización Narrativa: Excursión Al Mundo Perdido De La Fantasía*, donde se toman 24 de las 31 funciones. (Tazón, 2021), y también el caso de (Hoyes, 2020) en su proyecto de grado *funciones de Vladimir Propp para el análisis del*

cuento “El pollo de los tres” de Fernando Silva, con estudiantes de séptimo grado “A”, del Colegio Parroquial San Pablo Apóstol de Pueblo Nuevo, quien aplica 17 de las 31 funciones propuestas por el lingüista; se reitera, porque en las obras que trataron respectivamente, no localizaron algunas funciones narrativas de las 31 propuestas. En el caso del presente este proyecto, todas y cada una de las funciones fueron analizadas y utilizadas, lo que indica también la riqueza narrativa, en términos de la funcionalidad de Propp, que tiene el videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

De igual forma, es también necesario indicar el *plano del problema*, en ello se encuentran varios ejes, el primero es la *pérdida de pensamiento abstracto-fantástico* que sufren los estudiantes en su etapa de adolescencia como producto del ingreso al mundo de la lógica adulta. El segundo es la *pérdida de interés en la escritura* que también se disminuye en la adolescencia, causada por prácticas académicas que, en su búsqueda por hacer de la escritura un medio importante para el estudiante, al forzarla se convierte en un producto que da cuenta de un proceso académico, dejando de lado el carácter expresivo y abstracto del ser y no solo lo lógico. El tercer eje es la *infantilización* que se tiene generalmente hacia la introducción de un videojuego al aula de clases, se habla de infantilización en la medida en que el imaginario colectivo nos invita a pensar en este sistema simbólico como un objeto para diversión y distracción, y aunque los estudios sobre videojuegos y escuela han avanzado en esta última década, continúa una concepción folclórica sobre el videojuego, que niega el acceso de este sistema simbólico, como un potencial académico digno de estar en el aula y plantear un programa de clase donde sea el objeto de estudio y, mediado por la academia, generador de saberes y habilidades.

Por último, el *plano de los recursos* del proyecto tiene en cuenta varios aspectos. El primero es que se elabora la **cartilla Vive Narrando (Ver Anexos)**, que sirve como una herramienta para

los docentes que deseen hacer de sus clases un espacio de producción escrita fantástica mediada por el videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Además de esto, considerando los recursos físicos, se resalta que la experiencia con el videojuego se puede dar desde un computador con características básicas como Windows XP en adelante, RAM mínima de 256MB, no es necesaria una tarjeta gráfica dedicada, el espacio para su instalación es de 34KB. Así mismo está disponible para teléfonos celulares Android, y en su conocida plataforma, Nintendo, que no se incluye en la opción de intervención, sin embargo, si el estudiante cuenta con dicho recurso, la experiencia sigue siendo la misma en términos visuales.

1.3 Justificación

Históricamente, la escuela ha buscado la interiorización de la escritura en la vida del ser humano como medio para reflexionar y posteriorizar aquello que piensa. Sin embargo, en esta empresa inalcanzable de convertir todas las actividades académicas en texto escrito, afecta la magia que la escritura puede significar en la vida de un niño; esto, debido a la mecanización o repetición de prácticas heredadas de la educación tradicional que, hace énfasis en el código escrito y su perfeccionamiento del trazo por medio de dictados, escritura del tablero, planas, transcripciones, entre otras prácticas que no solo carecen de contenido significativo para el niño, sino que también representan tedio al momento de la producción escrita.

Esta lógica de reproducción y no de producción propia, genera una ruptura de la magia del estudiante con la escritura, y ha significado una hiperlogicación en la escritura del estudiante con el paso del tiempo. Al respecto, Basantes, (2011) concluye que los niños entre 9 y 12 años, aunque carecen de herramientas redaccionales, introducen mucha información y complejizan los relatos, a diferencia de los adultos, quienes introducen pocos referentes a su relato para lograr coherencia. De igual forma, Meulen, (2014) concluye que “las representaciones infantiles son

más centradas en las conductas y la resolución ingenua de los conflictos” (p. 1) a diferencia de los adolescentes de 15 años quienes tienen pensamiento más probabilista. Este panorama se traduce en sacrificar la fantasía por la lógica con el paso del tiempo, cerrando así la posibilidad mágica de entender la escritura narrativa como fantástica y no adherida a las lógicas terrenales.

Por otra parte, en relación con el presente proyecto, es indispensable reconocer lo que propone el Ministerio de Educación Nacional de Colombia en torno a la escritura y los logros que debe alcanzar un estudiante que se encuentre en grado sexto en nuestro sistema educativo. En esa misma línea, el MEN establece los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, en el factor Producción Textual, el indicador para tener en cuenta para este proyecto es: “Produzco textos escritos que responden a necesidades específicas de comunicación, a procedimientos sistemáticos de elaboración y establezco nexos intertextuales y extratextuales”. (p. 36). Además de esto, es importante también rescatar el factor Medios de Comunicación y Otros Sistemas Simbólicos, se establece como indicador “Relaciono de manera intertextual obras que emplean el lenguaje no verbal y obras que emplean el lenguaje verbal.” (p. 36). Estos indicadores del lenguaje serán desarrollados en la presente.

Por otra parte, es importante señalar algunos de los Derechos Básicos de Aprendizaje: Lenguaje – Grado 6° como: “Escribe textos narrativos sobre situaciones reales o imaginarias, en los que tiene en cuenta el narrador, los personajes y la secuencia de los eventos” y “Compara elementos comunes de textos del mismo género (personajes, ritmos, espacios, tiempo, etc.,” (p. 3 de 4). Estos derechos se relacionan directamente con la estructuración del proyecto y se entrelazan con la experiencia del videojuego como una nueva óptica de la información y comunicación que es importante en la vida de un adolescente, por lo que, este sistema simbólico apunta a ser validado por la academia como una nueva forma estética de recepción. Por tal razón, se busca establecer el un vínculo entre la tríada escritura-videojuego-fantasía mediado por las

teorías narrativas Modelo Educativo de Storytelling (Champagnat, R., Delmas G., & Augeraud, 2008), tres subteorías de la Morfología del Cuento (Propp, 1998) y Narratología (Bal, 1990) sobre las que se profundiza más adelante.

1.4 Pregunta Problema

¿Qué elementos debe contener una propuesta de innovación pedagógica a partir de la experiencia con el videojuego de rol *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, que potencie la producción narrativa fantástica en estudiantes de sexto grado?

1.5 Objetivo General

- Elaborar una propuesta de innovación pedagógica que a partir de la experiencia con el videojuego de rol *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* potencie la producción narrativa fantástica en estudiantes de grado sexto.

1.5.1 Objetivos Específicos

- Analizar la estructura narrativa del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* a través del Modelo Educativo de Storytelling para videojuegos.
- Aplicar la teoría de la Morfología del Cuento de Vladimir Propp a los elementos narrativos del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.
- Determinar los elementos narrativos del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* desde la teoría de Narratología con relación a los eventos que propone el videojuego.
- Diseñar una propuesta de innovación que integre las teorías de Modelo Educativo de *Storytelling*, Morfología del Cuento de Vladimir Propp y Narratología, que aporten al desarrollo de la producción de textos narrativos fantásticos.

2. CONTEXTO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes

En el presente apartado se presentan algunas de las investigaciones que han antecedido al presente proyecto, en cuanto a la producción textual o escritural, videojuegos y fantasía. Estas investigaciones fueron desarrolladas entre los años 2005 y 2021 y se presentan en orden internacional, nacional y por último local, se establecerán sus aportes a la investigación ya sea como punto común o de contraste.

2.1.1 Escritura

La investigación *Students' Collaborative Writing Method0 in Pre-Writing Phase* realizada en Indonesia (Rahayu, K. D, 2020) toma 9 estudiantes y 2 docentes para indagar sobre escritura colaborativa. A través de diarios reflexivos se muestran patrones de planeación como división de grupos, posibilidad de temas libres y lluvia de ideas. La percepción de los estudiantes frente a ello es interés, familiaridad, equipo, y discusión, algunos señalan que cuando estas discusiones se dan de manera remota buscando comprender la intención de escritura de todos. Teniendo en cuenta lo anterior, se rescata para el proyecto que, por medio de las teorías narrativas, el maestro puede provocar la reflexión de la experiencia del estudiante con el videojuego en relación con los distintos análisis narrativos.

Para el presente proyecto se destaca la conceptualización que se da del “yo” usuario:

(situado e historizado) con un complejo social, político y cultural, que contiene tensiones y contradicciones, en medio de estas condiciones, se produce una redefinición ontológica y humana del sujeto que se expresa de manera más contundente en los cuerpos, lenguajes y experiencias. (Amador, 2013)

Esta perspectiva del “yo” entiende la experiencia digital atravesada por todo el contexto que atañe a los seres humanos. Sin embargo, hace la salvedad de la contundencia y genuinidad que puede representar la experiencia digital cuando se trata de un adolescente, ya que este entra en dinámicas digitales sin prejuicios y así la escritura que parta de dicha experiencia, no hablará desde el querer parecer, sino el sentir profundo. Lo que se quiere generar en la producción de textos: partir de la experiencia con el videojuego para narrar, desde el ser afectado, fantasía y sentimiento.

2.1.2 Videojuego

Dando pie a otro aspecto importante del proyecto, se presentan investigaciones que representan referentes significativos en cuanto a que ya han utilizado desde sus áreas, el videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, como objeto de estudio y proposición pedagógica, una de ellas es el proyecto *Las bandas sonoras de videojuegos y su aplicación pedagógica en los procesos de aprendizaje orquestal a nivel infantil y juvenil* (Avendaño, 2020). El autor aborda desde un análisis el videojuego y en el caso puntual, cómo afecta la música el desarrollo de la experiencia misma. La tesis del autor entiende la musicalidad como condicionante de la experiencia con el videojuego. En este, el autor por medio de su estudio señala cómo la música funciona como *fundido cruzado*, es decir, el cambio de música es transitorio por medio del volumen disminuyéndose y la nueva música apareciendo. Además de esto, rescata el valor artístico auditivo que sugiere que el jugador de este videojuego se expone a la interpretación de diferentes piezas gracias a su ocarina, a esto le llama *juego rítmico*.

Por otra parte, la investigación tesis de Maestría en Educación *Los Videojuegos como Herramienta Pedagógica Para Contribuir en el Fortalecimiento de la Competencia Resolución de Problemas* (Pardo, 2018) realizada en Bogotá, Colombia, es otra fuente clara para rescatar en

el uso de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* en el aula. Esta investigación realiza una matriz de análisis de videojuegos donde se mide el nivel de resolución de problemas que desarrolla de cada uno, esta medición se realiza a cuatro videojuegos, entre ellos *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Este estudio es importante, por la profundidad de análisis de jugabilidad del videojuego que este proyecto trabajará. Además, el autor destaca la importancia del alejamiento de los prejuicios frente a los videojuegos, e invita a que se haga uso de estas herramientas en el aula, para ello se sugiere el estudio del videojuego a implementar, la experiencia de juego para entender el porqué de su atractivo y así poder llevarlo al aula de una forma informada, para sacar provecho académico y recuperar prácticas que cuestionen los medios en los que usualmente los docentes no están inmersos.

2.1.3 Fantasía

En relación con el estudiante y la fantasía se destaca la investigación *Dinamización narrativa: excursión al mundo perdido de la Fantasía* (Cubillas, 2021) en esta tesis de pregrado española, la autora propone un taller de escritura facilitador y movilizador de la imaginación en el aula. Lo que tienen en común estas propuestas, es que están enmarcadas en los postulados en la Gramática de la fantasía (Rodari, 1999) y cita al autor textualmente:

¿Por qué usar precisamente las “cartas de Propp” y no otras cartas de fantasía, o un grupo de imágenes tomadas al azar, o una serie de palabras del vocabulario? Me parece evidente: cada “carta de Propp” no se representa solo a sí misma, sino a toda una zona del mundo del cuento, un hormigueo de ecos fantásticos. (p.74)

Para el presente proyecto, se considera pertinente incluir el videojuego por la clasificación poblacional en torno a lo digital. El segundo aspecto es la visión de las Cartas de Propp desde

Rodari. No se da por sentado como un material de análisis para identificar una -parte del texto o de la narrativa- y cerrar el capítulo, sino que en este el caso particular, se estimula lo social, por medio de la escritura colectiva, como parte crucial para la aplicación de las cartas de Rodari. La autora, sin embargo, no realiza el análisis previo del material que busca ser el cuerpo de sus actividades.

Por último, la investigación *El Texto Literario Y El Receptor Infantil Y Juvenil* (Casanueva, 2020) realizada en Bogotá, presenta reflexiones desde el análisis documental, en esta investigación se cuestiona el academicismo que pretende producciones textuales escolares a la altura de eruditos. Esta visión genera una barrera entre la lectoescritura de un niño a un adolescente debido a que condiciona las producciones escritas a los espacios de la academia, y no al interés de la escritura de una voz necesitando enunciarse en cualquier espacio, lo que, en consecuencia, genera una brecha entre la cultura del adulto y la del estudiante.

2.2 Marco Conceptual

2.2.1 Teorías Narrativas

Para iniciar la argumentación en torno al videojuego como medio de análisis que permita emplearlo en el aula para favorecer el desarrollo de la narración fantástica, se han seleccionado tres teorías que desde el análisis narrativo sustentan la flexibilidad narrativa del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

2.2.1.1 Modelo Educativo de Storytelling

La primera teoría narrativa para desarrollar en este capítulo es el *Modelo Educativo de Storytelling para Videojuegos*, (Champagnat, R., Delmas G., & Augeraud, 2008) Para ello, es importante caracterizar el Storytelling, de acuerdo con (Fisher, 2020) Storytelling es una práctica

que transforma todo tipo de contenido en un relato, en una historia con un claro inicio y fin. En el caso de la teoría mencionada, *teoría de primer nivel* ya que fue desarrollada específicamente para el análisis de videojuegos, se trata el viaje del héroe, se sobreponen aspectos sobre el viaje del héroe tales como la partida, el inicio del viaje y el regreso del héroe. En cuanto a la partida, se hace énfasis en que el jugador inicia en un mundo ordinario, común, y es allí donde recibe el llamado a la aventura sacándolo de su “*mundo de confort*” recibiendo ayudas sobrenaturales a través de una mentoría también acompañada de simbolismos. Para el inicio del viaje, el héroe debe pasar por un *camino de retos*, esto significa, los desafíos que asume el jugador para desarrollar la historia del videojuego, donde, en caso de fallar desatan consecuencias negativas para el objetivo del héroe. Finalmente, el viaje del héroe termina con su regreso al mundo inicial, en el *Modelo de Storytelling* propuesto, se comprende una vuelta gloriosa al mundo donde se originó el viaje del héroe para continuar su labor; sin embargo, como se verá en la aplicación de esta teoría a la narrativa de *Ocarina of Time*, esta vuelta al mundo ordinario no es positiva.

2.2.1.2 Morfología del Cuento

La segunda teoría por tratar en este proyecto es la trabajada en el libro *Morfología del Cuento* (Propp, 1998). De este texto se tomarán tres apartados que el ruso propone. El primero, *Las Siete Esferas de Acción*, el segundo, *Las funciones narrativas*, y el tercero, *El cuento como Totalidad*. Estas teorías entendidas como de *segundo nivel* ya que tienen su enfoque en el análisis de las narrativa tradicional.

2.2.1.2.1 Las Siete Esferas de Acción

En la *Morfología del Cuento*, se presenta de manera amigable la caracterización de siete personajes del cuento que el lingüista considera imprescindibles para desarrollo del relato. La

primera esfera es la del *Agresor*, este personaje es quien causa un daño que debe ser reparado; la segunda esfera es la del *Donante*, este personaje es quien otorga un objeto que contiene un poder mágico o sobrenatural que será de ayuda para solucionar el problema causado por el agresor; la tercera esfera es la del *Auxiliar*, quien ayuda a resolver el problema; la cuarta esfera es la del *Héroe*, quien soluciona el problema causado por el agresor; la quinta esfera es la del *Mandatario*, este personaje es quien envía al héroe a resolver el problema; la sexta esfera es la de la *Princesa*, que refiere al personaje que debe ser rescatado, y la séptima esfera que se contempla es la del *Falso Héroe*, personaje que inicia fingiéndose como solución, pero termina siendo parte del problema.

2.2.1.2.2 Las Funciones Narrativas

Hoy mayormente conocidas como las Cartas de Propp, el lingüista en un trabajo amplio genera un listado a detalle de 31 funciones que un cuento tradicional puede tener, esto, teniendo en cuenta las esferas de acción expuestas anteriormente. En esta teoría, se destacan 31 momentos, eventos narrativos que hacen posible que la historia sea narrada. En este apartado, debido a su longitud, no se conceptualizará cada una de ellas, sin embargo, el lector podrá ver la definición de cada una en la Gráfica 3, donde se realiza la aplicación de la teoría de las Funciones Narrativas a la historia del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

A continuación, se listan las 31 funciones narrativas de Propp:

- | | | | |
|-------------------|----------------|--------------------------|---------------------------------|
| 1. Alejamiento | 5. Información | 9. Mediación | 12. Prueba |
| 2. Prohibición | 6. Trampa | 10. Aceptación del Héroe | 13. Reacción del héroe |
| 3. Infracción | 7. Complicidad | 11. Partida del Héroe | 14. Recepción del objeto mágico |
| 4. Interrogatorio | 8. Fechoría | | |

15. Desplazamiento	20. Vuelta	Engañosas	29. Transfiguración
16. Combate	21. Persecución	25. Tarea Difícil	30. Castigo
17. Marca	22. Socorro	26. Tarea Cumplida	31. Matrimonio
18. Victoria	23. Llegada incógnito	27. Reconocimiento	
19. Reparación	24. Pretensiones	28. Descubrimiento	

2.2.1.2.3 El Cuento como Totalidad

En esta apuesta ambiciosa, Propp busca hacer del cuento tradicional un objeto que puede ser sintetizado a través de un método sintáctico aplicado a la narrativa. El cuento como totalidad busca hacer una fórmula de la que se puedan desplegar los elementos narrativos clave de una historia. Propp en *Morfología del Cuento*, explica la necesidad de hacer de cada escena o momento de la historia, como un fragmento que debe ser formulado. Una vez se obtienen todas las fórmulas según el número de momentos resultantes de la narrativa, se debe hacer una intersección de todas ellas, mezclándolas, en caso de ser simultáneas, multiplicándolas en caso de ser repetitivas y agrupándolas de manera que, quien tenga el interés de comprender la fórmula, pueda acudir a su glosario del cuento como totalidad, donde expone factores narrativos y una representación simbólica del mismo. Para ello, se extrae uno de los ejemplos propuestos por Propp sobre El cuento como Totalidad, en este caso el cuento de La Cabra y Los Cabritos:

$\gamma^1 \beta^1 A^1 B^1 C \uparrow I^4 K^3 \downarrow$. (p. 117). La lectura de la fórmula se da así: γ^1 representa la prohibición de la madre, los cabritos no deben abrir a nadie, β^1 es alejamiento de la madre quien debe salir de casa, A^1 es fechoría, el lobo engaña a los cabritos y ellos abren pensando que es su madre, el lobo roba uno de ellos, B^1 es el anuncio de la fechoría la mamá cabra se entera de la tragedia, C indica búsqueda, se inicia la búsqueda del cabrito robado, \uparrow representa la partida, al destino del cabrito, I^4 representa la marca sobre el agresor, K^3 indica reparación de la fechoría, por medio de la

muerte del lobo, que a su vez es la marca que sufre este agresor, y finalmente se encuentra ↓ que representa la vuelta del héroe a través de la mamá cabra con sus cabritos a salvo.

El Cuento como Totalidad, es una teoría que da cuenta de la complejidad que tiene un texto narrativo, pero también reconfigura la forma en cómo se conciben las elaboraciones textuales desde otras disciplinas donde se banalizaba la trama perdiendo de vista el rigor necesario para su producción. Este poder de formulación narrativa (hacer la historia una fórmula) muestra cómo desde las construcciones narrativas más simples hasta las más complejas, puede haber una síntesis y despliegue que permita una nueva forma de lenguaje representativa de la narración.

2.2.1.3 Ludonarrativa

La tercera teoría relevante para este proyecto es la Ludonarrativa, (Hocking citado en Koenitz, H., 2018). Hocking propone el término *disonancia* ludonarrativa donde habla de cómo las mecánicas de un juego pueden ir en contrariedad con la intención narrativa que supone debe presentar la narrativa del mismo. De este término, se extrae la definición de Ludonarrativa, donde se expresa que una actividad de ocio lúdica como un juego, puede presentar una secuencia narrativa; motivo por el cual la Ludonarrativa entra a ser un supra concepto de la visión narratológica del presente proyecto, pues incide en las transformaciones que sufrirá la narratología aplicada a una obra literaria, una vez se aplica a un producto audiovisual como el videojuego.

2.2.1.3.1 Narratología

En este sentido nace la Narratología, una teoría que establece una ruptura respecto a la visión tradicional de las teorías narrativas, su autor, (Bal, 1990) indica que el análisis basado netamente en la textualidad de una obra puede no ser correcto, ya que la actividad del lector no está

relacionada con la verbalización del texto narrativo, sino con la selección de percepciones y puntos de vista propios.

En este punto entonces, Bal propone el trazo de relaciones entre la obra, la realidad del autor, la realidad narrativa, la presentación de la misma por medio de un narrador determinado, mediados por su relación con el receptor, lo que entiende como focalizado, es decir, el autor en su proceso creativo intuye una suerte de lector que se denomina como narratario, es decir, ese espectador implícito que será un estándar imaginario sirviendo solo al proceso de escritura pero que no representa el lector real.

Además, Bal traza una secuencia que permite dar claridad al proceso de creación desde el autor como sujeto con un contexto propio, el autor textual de la historia, intermediado por los diferentes narradores y las focalizaciones o puntos de vista que estos tomen respecto a la historia. El espacio entre el focalizador y el espectador activo se nutre de elementos narrativos que condicionan la forma en como es presentada la obra y la forma en cómo se pretende la recepción. Por ello se empieza a indicar la carencia de pasividad del receptor de la obra, interactuando con mundos o realidades literarias u contextuales, donde a su vez ocurren una serie de eventos que pueden ser o no vinculantes al contexto del autor y el lector reales.

Por otra parte, el espectador ya mencionado como activo de la obra, es sucedido por el narratario; quien es el receptor figurado de la historia en la realidad textual, luego se habla del lector textual, que se evalúa través del supuesto del autor sobre cómo recibiría el lector su texto, y por último está el lector, este lector es un lector real quien permea de su contexto lo que está leyendo. De manera que el fin de la narratología también es dar un espacio de análisis de la realidad textual que se permea con la realidad inmediata del sujeto que lee. Así mismo presentará entonces la previa conceptualización a los hechos narrativos dispuestos en el videojuego.

Mencionadas las teorías narrativas con las que será susceptible de análisis el videojuego, es importante mencionar ahora teniendo en cuenta los diferentes matices y conceptos que lindan este proyecto, se ahondará en la línea conceptual que permita dar luces sobre las perspectivas para tener en cuenta en la lectura del mismo y las posiciones teóricas para tener en cuenta respecto a la escritura, videojuego y fantasía.

2.2.2 El Videojuego como Sistema Simbólico

Para iniciar este capítulo, se parte del reconocimiento del videojuego como un recurso que tiene diversas posibilidades didácticas al ser vinculado a la escuela como objeto de estudio. Aunque diversos medios audiovisuales han logrado encontrar espacio en las aulas de clase, es innegable que, debido a imaginarios sociales sobre el videojuego, se ha limitado su inclusión como oportunidad para generar experiencias que propicien saber; descartando el potencial pedagógico del que puede hacer uso el docente.

Respecto a lo anterior, la escuela ha privilegiado los videojuegos clasificados como *serious games*, referidos a videojuegos netamente educativos que reproducen prácticas tradicionales de la escuela como unir imágenes, distribuir palabras en columnas, entre otros, que se resume a las mismas prácticas, pero a través de una computadora. Estos videojuegos debido a su estructura no logran llamar la atención de los adolescentes, pues la revolución del uso de la tecnología no implica un cambio en la práctica pedagógica.

Ahora bien, en este punto es importante caracterizar el videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, que ha sido seleccionado para este proyecto de innovación, cuya clasificación por la ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) es E (*Everyone*). Fue publicado en el año 1998 con jugabilidad para la consola Nintendo 64 y se presenta con la siguiente sinopsis: *Acompaña al héroe legendario Link en sus viajes por Hyrule y a través del tiempo para frustrar*

los planes de Ganondorf. Empuña increíbles armas y objetos, combate contra feroces jefes y resuelve estimulantes enigmas en esta aclamada entrega de la serie Zelda.

Apropósito de la llegada de los videojuegos a la cultura visual digital, que supone una nueva estética de la recepción, puede ser interpretada desde dos aspectos propuestos por Darley, (2002) quien se refiere sobre la cultura visual digital, el primer aspecto corresponde a la *narración*, donde el videojuego exige la existencia del jugador para el desarrollo de la trama y el segundo es la *interacción* ya que el videojuego rompe el esquema de recepción pasivo para interactuar con un sujeto-actor (jugador) que incide en el desarrollo de la historia, a través de decisiones, victorias u derrotas el jugador trasciende de la narrativa que no requiere interacción para ala emergencia de su historia.

Adicionalmente, el *nivel de elaboración psicológico* de los personajes en los videojuegos, incide en el jugador ya que, en caso de ausencia de rasgos psicológicos, el jugador pasa a ser actor-escribiente, es decir, quien actúa con el videojuego, no solo decodifica lo que se presenta como una secuencia de información, sino que, además, en los espacios donde no encuentra un sentido o explicación, el actor atribuye atributos desde su propia experiencia, lo que eleva el nivel de cercanía que el jugador puede sentir con respecto al videojuego.

Ahora bien, es importante abordar cómo la *cultura visual digital*, de la que hace parte el videojuego, entra en conflicto con la *cultura escolar* y cómo se pueden conciliar desde el reconocimiento de sus diferencias. Desde su origen, la escuela ha marcado la forma en la que sus dinámicas se llevan a cabo, al provenir de instituciones religiosas, la escuela se asentó como un hito de pulcritud que establecía un orden social. Dubet (2005), destaca cómo se han establecido estructuras religiosas perdurables dentro de los centros académicos y enuncia la que el programa institucional establece contrastes entre la cultura escolar y la cultura masiva actual.

La característica de contraste, el *programa institucional*, se refiere al hermetismo que la escuela ha intentado mantener con los valores institucionales, donde en su intento por formar ciudadanos modelo para la sociedad, opta por no exponerlos a ella. Así que, desde la herencia religiosa al mantener al estudiante lejos de su realidad, lo hace menos permeable de lo que conoce como “pecado”. Lo anterior, es opuesto a lo que oferta de la cultura masiva, que asume al usuario digital como un ser consciente, con la capacidad de discernir los contenidos que le generarán gusto profesional, emocional o social. La cultura visual digital no intenta crear un usuario modelo, sino que permite, al igual que en el videojuego de rol, que el jugador pueda establecer sus habilidades, intereses y vínculos; estos últimos entendidos por la escuela tradicional de manera vertical maestro – estudiante, mientras que las culturas masivas, permiten en el interaprendizaje a modo de anclaje vigotskyano donde los usuarios intercambian, aprenden, debaten e interpelan sus intereses.

De acuerdo con lo anterior, en esta propuesta, el videojuego como sistema simbólico **no** pretende ser utilizado como herramienta de evaluación, distracción o directamente enseñanza teórica; en ese sentido, el videojuego en su esencia se plantea como *experiencia*, y se convierte en insumo creativo que facilita el fortalecimiento y reflexión de las estructuras narrativas propuestas en los lineamientos curriculares.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

La relación del adolescente con la escritura, como se mencionó anteriormente, ha sufrido un exceso de lógica, denominado como *hiperlógicación*, que le ha condicionado a percibir la escritura como algo totalmente academizado donde no encuentra lugar su propia voz y, por tanto, ha desarrollado tedio a la idea de escritura en la escuela. Es así como se presenta este proyecto que busca que el estudiante, vinculando su experiencia con el videojuego fantástico de rol *The Legend*

of *Zelda: Ocarina of Time*, por medio de la aplicación de la metodología producto del **análisis propio del videojuego** configure intervenciones que puedan potenciar el proceso de escritura narrativa fantástica en sus participantes. Esto partiendo por el *Modelo de Storytelling* aplicado a videojuegos de Champagnat, seguido de los tres apartados de Morfología del Cuento de Propp: *Las Siete Esferas de Acción*, *Las 31 Funciones Narrativas* y *El Cuento como Totalidad*, y terminando con la Ludonarrativa, en concreto llevada desde la *Narratología* de Bal.

3.1 Tipo de Investigación

La presente propuesta como potenciadora de la escritura narrativa con estudiantes de sexto grado a través de la experiencia con el videojuego, se enfoca en el paradigma de investigación **cualitativo**, ya que como indican Marshall y Rossman (1999) citados por (Vasilachis, 2006), el proceso de investigación cualitativa supone: a) inmersión en la vida cotidiana b) valoración e intento por descubrir la perspectiva de los participantes sobre sus propios mundos.

Por otra parte, el enfoque de investigación cualitativa adscrita a esta propuesta es **sociocrítico** acorde con (García, 2008), quien lo expone como la fundamentación marcada en el uso de la autorreflexión y conocimiento interno para tomar consciencia del rol dentro de una comunidad. (Popkewitz, 1988) señala que algunas de las características del paradigma sociocrítico cuando es aplicado en investigación específicamente en la educación, estos son: (a) adopción de visión global y realidad educativa dialéctica; (b) la aceptación compartida de una visión democrática del conocimiento y sus procesos y, por último, (c) asumir una visión particular sobre las teorías de conocimiento y sus relaciones a realidades aplicadas. Este paradigma se encuentra pertinente para el presente proyecto ya que se parte de la conciliación del sistema simbólico con teorías narrativas y se busca un producto escrito permeado y reflexionado en la realidad inmediata de los

participantes, no solo de su rol como sujetos que juegan, crean, entienden, sino también de los roles sociales que tienen más sujetos en su comunidad.

3.2 Técnica de Validación Grupo Focal

La técnica de validación de esta propuesta de innovación pedagógica consiste en la ejecución de las 7 sesiones del proyecto con un grupo focal de cinco estudiantes de grado sexto grado de la Institución Educativa Distrital Gonzalo Arango ubicada en la localidad de Suba en la ciudad de Bogotá. Todas las sesiones fueron desarrolladas en las instalaciones del colegio, también los recursos tecnológicos utilizados para tal fin fueron proveídos por el mismo plantel.

3.3 Herramientas

Debido a que, como se ha hecho énfasis a lo largo del proyecto, se busca sustentar el potencial narrativo del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* para su trabajo en el aula, a continuación, se presentan las herramientas del proyecto, que son el análisis propio de la narrativa del videojuego, elaborado desde diferentes teorías narrativas que dan cuenta de su flexibilidad. Este resultado tomado como *herramienta*, será el puente que conecta el sistema simbólico con la teoría, y producto de este estudio, se deriva la propuesta concreta de innovación.

3.3.1 Análisis del videojuego desde el Modelo Educativo de Storytelling

Como describe Champagnat, *el camino de retos* permite dar luces respecto al desarrollo de una historia en un videojuego de rol. El Modelo Educativo de Storytelling, por su génesis analítico específicamente para videojuegos, ha permitido dar muestra de la jugabilidad y narrativa del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. En primer lugar, se parte desde el llamado a la aventura, donde Link, un niño sin hada residente del bosque Kokiri, y quien más adelante figuraría como héroe, tiene el primer reto que es destruir la maldición dentro del Gran Árbol Deku: desde este reto, se asume entonces el cambio de rol de un niño que, a su edad, debería

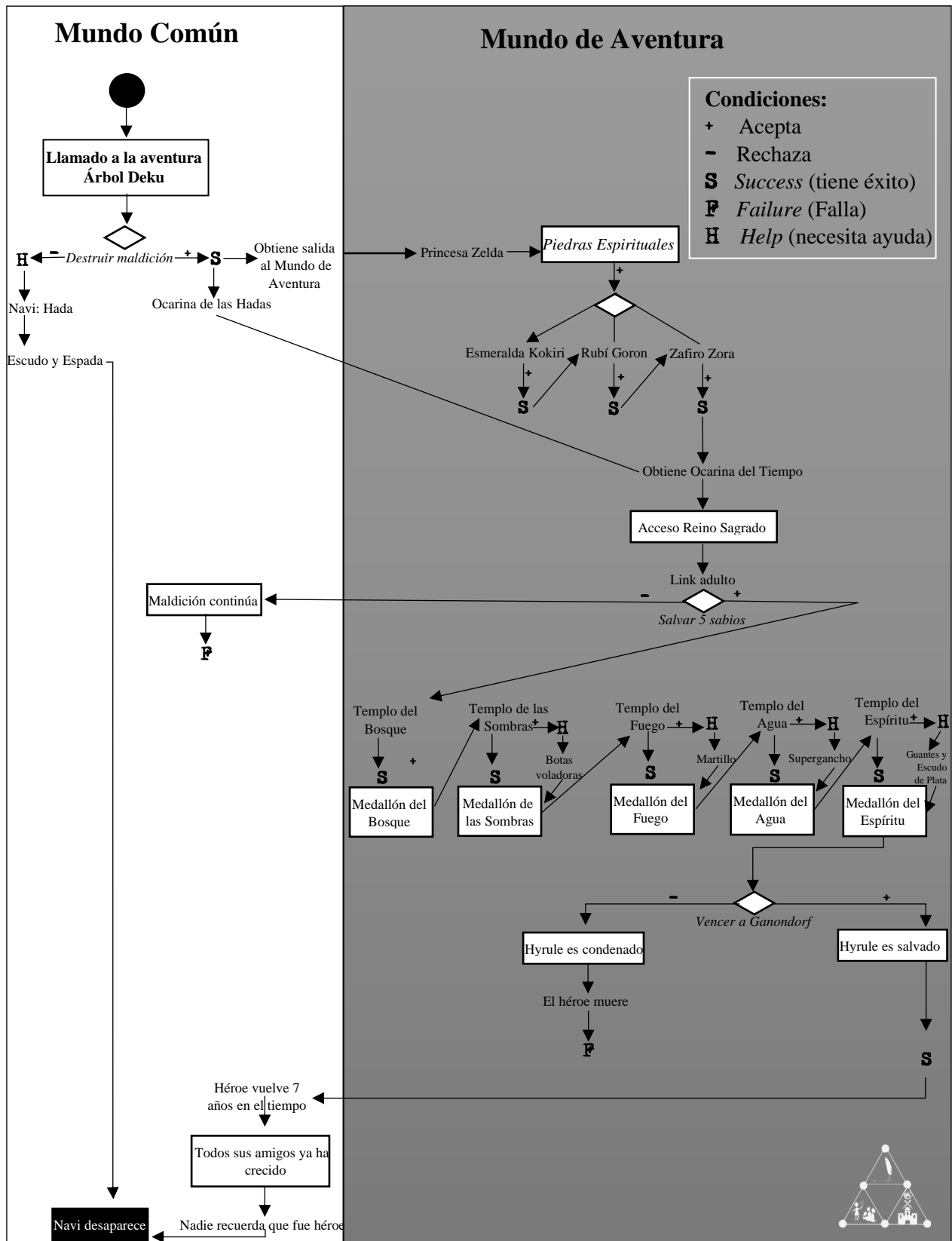
jugar con los demás niños, por lo que la encomienda de acabar con una maldición, desde un personaje puro, hace la trama del videojuego más interesante y, si se quiere, cruda.

El siguiente gran reto, implica la obtención de tres piedras espirituales, el héroe ya ha recibido la primera tras liberar al árbol de su maldición, las siguientes, hacen parte de dos grandes batallas, todo para conseguir acceso al Templo Sagrado, donde al retirar la espada del gran pedestal, se altera su realidad física, temporal, y psicológica pues pasa de ser un niño, a un adulto joven que viajó 7 años al futuro, para acabar con las catástrofes que fueron inevitables para Hyrule. La *afectación física*, da cuenta con la transformación de Link de niño a un adulto; la *afectación temporal*, tiene lugar esencialmente en los cambios espaciales que ahora tienen los lugares que frecuentaba como niño, pues llega a una civilización totalmente llena de caos y desesperanza; y la *afectación psicológica* se nota en tanto que, al estar en una sociedad siete años futura a su realidad normal, ninguna de las personas de su infancia lo recuerda. Todo esto, ambientado para darle al jugador un anuncio tácito. Link durmió siete años y una vez despertó, Ganondorf tomó control del reino.

Tras este giro en la historia, el reto posterior del héroe es la visita de cinco templos donde debe vencer para poder liberar a los sabios de Hyrule, que son personas que conoció en su niñez y que son capaces de unir sus fuerzas para contener al villano. Una vez esta misión se completa, Link tiene su último reto en este camino, vencer a Ganondorf en batalla para que los sabios puedan sellar su poder malvado, y así sucede, no sin antes recibir la maldición de Ganondorf sobre siempre buscará acabar con la descendencia del héroe de Hyrule

Lo anterior, es lo que se puede deducir del análisis estructurado desde el modelo gráfico propuesto por (Champagnat, R., Delmas G., & Augeraud, 2008) respecto al Camino de Retos

Gráfica 1: Modelo Educativo de Storytelling aplicado a The Legend of Zelda: Ocarina of Time



Nota: Se presenta la adaptación de The Legend of Zelda: Ocarina of Time al apartado Road of Trials (Camino de Retos) propuesta por Champagnat, R. (2008).

(*road of trials*), ahora, es importante hacer una lectura desde el enfoque que los autores dan al viaje del héroe. En este, primero, se habla de la *partida*, que implica que el héroe general de un videojuego debe dejar su hogar para comenzar el camino de los retos. Esto es claro teniendo en cuenta que Link debe dejar el Bosque Kokiri para poder continuar su recorrido, abandonando por completo su infancia. Segundo, se habla de la *iniciación*, el héroe estándar es acercado a una fuerza superior que le dice qué hacer, el rol que en este videojuego desempeña el Gran Árbol Deku. Tercero, *el retorno* del héroe, en este sentido, en más de los casos, encontramos un final feliz donde el héroe es recompensado en su hogar por las hazañas que protagonizó, sin embargo, aunque Link sí vuelve a su hogar, lo hace de manera atropellada pues al salvar a Hyrule, la princesa, parte de los siete sabios, lo devuelve a su edad de infante, pero no a su realidad de hace siete años, sus amigos ya no están y, por ende, nadie recuerda que fue él quien salvó al reino. Lo que también atiza la narrativa concreta del juego.

Otros aspectos generalizados de videojuegos mencionados por (Champagnat, R., Delmas G., & Augeraud, 2008) son aplicados a la narrativa de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Primero, la *división de dos mundos*, un mundo común, el Bosque Kokiri y un mundo de aventura, donde se problematiza la trama, los campos de Hyrule. El segundo aspecto, habla del *simbolismo* de los videojuegos, hay un poder sobrenatural para el héroe, que es la pieza de la Trifuerza que otorga Valor, por lo que son exclusivas; Poder, pieza de la Trifuerza que implica mayor control sobre la luz o la oscuridad, pieza que posee Ganondorf y la tercera pieza es la Sabiduría, que a su portadora, la princesa Zelda, le genera amplios niveles de consciencia y toma de decisiones.

3.3.2 Análisis del videojuego desde La Morfología del Cuento

A continuación, se muestra el análisis del videojuego The Legend of Zelda: Ocarina of Time desde la visión del lingüista ruso Vladimir Propp en sus apartados: las siete esferas de acción, las 31 funciones narrativas y el cuento como totalidad.

3.3.2.1 Las Siete Esferas de Acción en Ocarina of Time

Gráfica 2: Las Siete esferas de Acción aplicado a The Legend of Zelda: Ocarina of Time



Nota: Se presentan las esferas de acción y los personajes que cumplen con dicha esfera en la narrativa del videojuego.

En el videojuego The Legend of Zelda se encuentra un nivel de roles de personajes que se pueden clasificar según las acciones que realizan, según se indica en las esferas de acción de Propp denotando la trama de tradición popular donde, (Ver Gráfica 2: Las Siete esferas de Acción aplicado a The Legend of Zelda: Ocarina of Time) se halla *un héroe*: Link, el niño que debe viajar por el tiempo para salvar su reino, Link es un personaje sin diálogos, solo asiente o realiza gestos, esto puede ser un atractivo para el jugador en tanto que al no ver una definición

psicológica en el héroe, puede moldearse a la suya. La siguiente esfera de acción es *un agresor*, interpretado por Ganondorf, quien busca sumergir el reino bajo el poder de su magia oscura, Ganondorf es un villano respetable, es audaz y sus diálogos muestran que no solo es un obsesionado con el mal, sino además por las artes, a lo largo del juego se ve plasmado en óleos e interpretando un gran piano. Otra esfera de acción requiere *un donante*, en este caso Zelda quien entrega la ocarina del Tiempo al héroe y por su sabiduría logra guiar al héroe en la aventura. Además del donante, también se encuentra la esfera del *mandatario*; el Gran Árbol Deku, quien pide a Link salir del bosque Kokiri para que cuide el reino del agresor. Es importante señalar, que la existencia del héroe implica entonces la de *un auxiliar*, en este caso esta esfera de acción la conduce Navi el hada, quien apoya todas las acciones de Link. Aunque ya se mencionó la princesa Zelda como donante, esta también, naturalmente desempeña el rol de *una princesa* en la historia, que refiere a la figura de la narrativa que existe para ser rescatada. Por último, Propp señala la figura del *falso héroe*, quien engaña con sus pretensiones a los personajes que apoyan el éxito del héroe, en este sentido, dicha esfera es interpretada por Ganondorf ya que este finge amistad con el padre de la princesa Zelda mientras que busca incansablemente gobernar su reino Hyrule e imponer la oscuridad sobre el mismo.

3.3.2.1 Las 31 Funciones Narrativas en Ocarina of Time

La abundancia de las funciones narrativas de Propp presentes en el videojuego The Legend of Zelda: Ocarina of Time permite entender la tradicional, flexible y variada narrativa que el videojuego ofrece, por ello, a continuación se presenta una tabla, (Ver Gráfica 3: Las 31 Funciones narrativas aplicadas a The Legend of Zelda: Ocarina of Time) en la cual se da cuenta del nombre de la función narrativa de Propp, su orientación o definición y la forma como dicha

Gráfica 3: Las 31 Funciones narrativas aplicadas a The Legend of Zelda: Ocarina of Time

FUNCIÓN	DEFINICIÓN	ANÁLISIS DE LA FUNCIÓN EN EL VIDEOJUEGO
1. Alejamiento	Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa. Bien se va a trabajar, a la guerra, al bosque a buscar fresas o bien el resto de su familia muere. El caso es que un personaje (la víctima) se queda solo.	Link es el único niño del bosque Kokiri que no posee un hada, que es la primera compañía de los niños allí. Por ello se le conoce como “el niño sin hada”. Este sería el alejamiento de lo cercano, esa ausencia de hada en la vida del Héroe.
2. Prohibición	Recae sobre el personaje una prohibición.	Link tiene prohibido salir del bosque Kokiri ya que es un niño y el mundo exterior puede ser peligroso.
3. Infracción	Se transgrede la Prohibición	Link logra salir del bosque Kokiri cuando logra hablar con el Gran árbol Deku quien le pide salir ya que ahora ha demostrado que tiene valor.
4. Interrogatorio	El agresor intenta obtener noticias.	Una vez Link conoce a la Princesa Zelda en su castillo, ella le informa sobre cómo el malvado Ganondorf quiere saber acerca del paradero de las tres piedras espirituales.
5. Información	El agresor recibe informaciones sobre su víctima.	Ganondorf se entera de la desconfianza de la Princesa Zelda en relación con las piedras espirituales y Zelda huye del castillo junto con Impa.
6. Trampa	El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.	La trampa de Ganondorf está en jurar lealtad al Rey, padre de Zelda, para gobernar Hyrule con su magia oscura.
7. Complicidad	La víctima, a su pesar, se deja engañar y ayuda así a su enemigo.	Link reúne las piedras espirituales para entrar en el Sagrado Templo del Tiempo. Sin embargo, una vez inserta su espada, viaja en el tiempo a su edad joven-adulta donde descubre que estuvo ausente siete años y Ganondorf ya se ha adueñado de Hyrule.
8. Fechoría	El agresor daña a uno de los miembros de la familia	Aunque el juego no revela directamente el paradero del Rey una vez Link es adulto y encuentra Hyrule en decadencia, no se vuelve a mencionar al padre de Zelda por lo que probablemente Ganondorf lo asesinó.
9. Mediación	Se divulga la noticia de la fechoría. Propp distingue entre dos formas o categorías de héroe asociadas a la función: el héroe-víctima, sobre el que recae la fechoría, o bien el héroe-buscador, que debe restaurar la carencia.	En este videojuego Link se hace un Héroe-Buscador ya que al llegar a Hyrule decadente cuando es adulto, busca restaurar el reino siendo el mediador para destruir al malvado Ganondorf.
10. Aceptación del Héroe	El héroe acepta o decide actuar sobre el conflicto.	Una vez Link ayuda al Gran árbol Deku, este le comenta de las fuerzas oscuras que atacan el bosque Kokiri y el reino en general, Link acepta la misión de salvar el mundo.
11. Partida del Héroe	El héroe se va de casa	Link decide dejar el bosque Kokiri, lugar donde tiene su hogar, para emprender el viaje a Hyrule en busca de las tres piedras espirituales.

12. Prueba	Un personaje le pide una acción al héroe a fin de ponerle a prueba para recibir el objeto mágico.	Una vez Link se encuentra con la princesa Zelda, esta le pide reunir las tres piedras espirituales para que pueda ingresar en el Templo de Tiempo y así jugar con el tiempo para salvar el mundo.
13. Reacción del héroe	El héroe supera o falla la prueba.	Link logra reunir las tres piedras espirituales después de superar el interior del árbol Deku obteniendo la Esmeralda de los Kokiri; la montaña de la Muerte, obteniendo el Rubí de los Goron y los Dominios Zora dentro de Jabu para obtener el Zafiro de los Zora.
14. Recepción del objeto mágico	El héroe recibe un objeto mágico.	Una vez Link reúne las tres piedras espirituales, Zelda le arroja la Ocarina del Tiempo mientras esta huye del castillo. Esta ocarina sirve para tocar música que ayuda al héroe a lo largo de su misión. Las melodías son <i>Nana de Zelda</i> : te identifica como miembro cercano a la realeza de Hyrule <i>Canción de Epona</i> : Te permite llamar a una yegua que te traslada por los campos de Hyrule. <i>Canción del Sol</i> : Cambia el estado del día, si se toca de noche, se hace día y viceversa. <i>Canción de Saria</i> : Te permite hablar con tu amiga de la infancia Saria, del bosque Kokiri. <i>Canción del Tiempo</i> : Da acceso al Templo del Tiempo y tiene el poder de desaparecer algunas rocas a lo largo de Hyrule que obstaculizan el camino del héroe. <i>Canción de la Tormenta</i> : Esta canción detendrá o causará que llueva. <i>Son del espantapájaros</i> : Permite al héroe aparecer un espantapájaros al cual engancharse para acceder a lugares donde necesita ir para conseguir objetos. <i>Minueto del Bosque</i> : Te transporta cerca al Templo del Bosque. <i>Preludio de Luz</i> : Te transporta al Templo del Tiempo. <i>Bolero de Fuego</i> : Te transporta cerca al Templo de Fuego. <i>Serenata del Agua</i> : Te Transporta cerca al Templo del Agua. <i>Nocturno de la Sombra</i> : Te transporta cerca al Templo de la Sombra. <i>Réquiem del Espíritu</i> : Te transporta cerca al Templo del Espíritu.
15. Desplazamiento	El héroe es conducido a otro reino, donde se halla el objeto de su búsqueda.	Link, el protagonista de la historia, debe desplazarse a varios lugares en la búsqueda de distintos objetos que le permitan avanzar en su misión. Para ello, tiene diferentes formas de desplazamiento, entre ellas Epona, la yegua que lo transporta por Hyrule. Kaepora Gaebora, un gran búho que le permite a Link agarrarse de sus patas mientras lo transporta largas distancias, o la Ocarina, que tras sus canciones permite al héroe llegar a los templos de sus aventuras.
16. Combate	El héroe y el agresor se enfrentan en un combate.	La tarea más importante de Link en su aventura es ir al que era el castillo de la familia Real, ahora gobernado por el cruel Ganondorf, allí se encuentra con la escena del malvado hombre interpretando un piano mientras tiene cautiva a la princesa Zelda. El combate principal emula un juego de tenis donde Ganondorf y Link golpean una bola de poder hasta ser heridos si no logran devolverla con sus armas. Una vez mal herido, Ganondorf se

		transforma en el gran Ganon, una bestia con cuernos y espadas que Link debe vencer con su espada y flechas.
17. Marca	El héroe recibe una marca	Link descubre que tras haber viajado en el tiempo la Trifuerza se ha dividido en tres triángulos que se estabilizaban entre sí, y que se sellaron en las manos de sus portadores. Por esto, Link es poseedor del Triángulo del valor, Ganondorf el dueño del Triángulo del Poder y Zelda, posee el Triángulo de la Sabiduría.
18. Victoria	El agresor es vencido	Link derrota a Ganondorf en el Castillo que pertenecía a la familia Real.
19. Reparación	La fechoría inicial es reparada.	La victoria de Link sobre Ganondorf libera a Hyrule de la energía maligna que le poseía.
20. Vuelta	El héroe regresa al mundo del que partió	Una vez Link completa su misión, los siete sabios deciden enviarlo de vuelta a su infancia, donde no recuerda haber sido el héroe del reino.
21. Persecución	El héroe es perseguido	Al enterarse de que Link es el portador del Triángulo del Valor, Ganondorf le quiere para apoderarse de su poder.
22. Socorro	El héroe es auxiliado o escapa de su perseguidor. Para ello, a veces el héroe se transforma en otra cosa o se oculta en alguna parte.	En el videojuego quien usa una apariencia distinta para salvarse no es directamente el héroe, sino la princesa, se hace llamar Sheik, una guerrera de un pueblo antiguo que protege la familia real, dejando de lado su corona y vestido para lucir como guarda real.
23. Llegada incógnito	El héroe regresa, a su casa o a otro reino, sin ser reconocido	Una vez Link deja el bosque Kokiri como niño y vuelve como un adulto, los demás no le reconocen, pues los niños Kokiri nunca crecen.
24. Pretensiones Engañosas	Un falso héroe reivindica los logros que no le corresponden.	Ganondorf finge ser amigo del Rey ofreciéndole su ayuda para conseguir las piedras espirituales y tomando el crédito por ellas una vez Link las encuentra.
25. Tarea Difícil	Se propone al héroe una difícil misión	La misión más difícil para el héroe es dar fin al mal que acecha Hyrule y para ello debe destruir a Ganondorf.
26. Tarea Cumplida	El héroe lleva a cabo la difícil misión	Link destruye a Ganondorf y con él el plan de decadencia para Hyrule salvando el reino.
27. Reconocimiento	El héroe es reconocido.	El héroe solo es reconocido por los siete sabios que sellan a Ganondorf y su maldad con su poder, después de esto, es enviado sin memoria al pasado.
28. Descubrimiento	El falso queda en evidencia.	Ganondorf desmantela su plan de conquistar el reino en la ausencia del héroe.
29. Transfiguración	El héroe recibe una nueva apariencia.	Tras viajar al futuro a través del Templo del Tiempo, Link encuentra su aspecto totalmente cambiado al pertenecer ahora a un adulto joven.
30. Castigo	El antagonista es castigado.	Al final, Zelda, junto con los otros seis sabios de Hyrule sellan el espíritu malvado de Ganondorf con sus poderes.
31. Matrimonio	El héroe se casa y asciende al trono.	Al final del videojuego todo apunta a que Link podría casarse con Zelda, sin embargo, esta lo envía sin memoria al pasado por lo que el héroe no consigue casarse.


Nota: Columna 1: Función, Columna 2: Definición de la función, Columna 3: Análisis de la función narrativa.

función se encuentra presente en el videojuego lo que será de utilidad, al igual que los demás análisis narrativos para generar la propuesta de innovación pedagógica.

3.3.2.3 El Cuento como Totalidad en Ocarina of Time

En este apartado se presenta el análisis del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* desarrollado desde la teoría narrativa El Cuento como Totalidad (Ver Gráfica 4: El Cuento como Totalidad aplicado a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*); se exponen caracteres que han sido formulados con base en las indicaciones del autor a través de la división de la historia por partes (I, II, III y IV), el orden de las acciones, los conflictos y resolución dentro de la historia para que, finalizada la historia, la ecuación resulte positiva ya que se resuelve el conflicto principal.

Gráfica 4: El Cuento como Totalidad aplicado a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

$$\begin{array}{l}
 \text{I. } \alpha \gamma A'' F_2^5 G \left\{ \begin{array}{l} H^1 J^1 F^{(1/3)} \\ \delta A^{16} L \eta \theta \beta \uparrow D (H^1 J^1)_2 F^{(2/3)} + F^{(3/3)} \end{array} \right\} \\
 \text{II. } \varepsilon \neq D F^1 I C \rightarrow G M F^{(0/5)} \\
 \text{III. } O T A'' G_5 (H^1 J^1)_5 F^{(5/5)} K^8 \\
 \text{IV. } C \uparrow A'' M Q E x H^1 R s J K^1 U \beta^2 W^{(\text{contr.})} \downarrow = \text{pos.}
 \end{array}$$


Nota: Se presentan cuatro apartados narrativos correspondientes a la secuencia narrativa.

I: Primera parte

α : Situación inicial.

γ : Prohibición – No salir del bosque Kokiri.

A'' : Fechoría Maldición – Encantamiento árbol Deku.

F_2^5 : Objeto encontrado x2 – Escudo y espada.

G : Lugar de la fechoría -El héroe se dirige al interior del árbol Deku.

H^1 : Combate abierto – Link vence a la Reina Gohma.

J^1 : Victoria del combate contra la Reina Gohma.

$F^{(1/3)}$: Recepción de 1 objeto (Esmeralda Kokiri) de 3 (Piedras espirituales).

δ : Transgrede prohibición – Sale del Bosque Kokiri.

A^{16} : Amenaza de matrimonio forzado – Princesa le hace saber a Link que Ganondorf está interesado en desposarla.

L : Pretensiones Engañosas – Ganondorf muestra interés por la princesa para quedarse con el reino de Hyrule.

η : Engaño-El rey, padre de la princesa, confía en Ganondorf.

θ : La víctima se deja engañar y ayuda a su enemigo – Ganondorf tiene más poder gracias al padre de la princesa.

β: Alejamiento – El héroe debe dejar su hogar en el Bosque Kokiri.

↑: Partida – Link parte hacia el castillo de la princesa.

D: El héroe es puesto a prueba – La princesa Zelda le pide a Link recuperar las dos piedras espirituales faltantes.

(H1J1)2: Dos combates abiertos, dos victorias (1^{ra} vs Rey Fodonga y 2^{da} vs Barinade).

F(2/3)+F(3/3): Recepción de objetos, 2/3 Rubí Goron y 3/3 Zafiro Zora.

II: Segunda Parte

ε: Interrogatorio - Ganondorf cuestiona el lugar de la princesa Zelda luego de que esta se fuga del castillo.

⌘: Información – El agresor recibe información sobre su víctima.

D: El héroe pasa por sucesos de acciones que lo acercan a un objeto mágico – El héroe va a buscar a la princesa al castillo.

F¹: Recepción del objeto mágico – Mientras la princesa huye, arroja al héroe la Ocarina del Tiempo.

I: El héroe recibe una marca – La mano del héroe refleja el triángulo que corresponde a al Valor, haciéndose, así como portador de una de las piezas de la trifuerza. Las otras dos marcas las tienen Zelda y Ganondorf, la primera correspondiente a Sabiduría, y el segundo al Poder.

C: El héroe da inicio a la acción contraria, comienza la oposición al agresor para salvar Hyrule. d →**G:** Entonces (→) el héroe incurre al desplazamiento donde se encuentran los objetos mágicos.

M: El héroe tiene una tarea difícil.

F^(0/5): La tarea corresponde a la obtención de 5 objetos mágicos (medallones) que sirven para liberar de la maldición a 5 sabios de Hyrule.

III: Tercera Parte

O: Llegada de incógnito – El héroe llega transformado en adulto joven gracias a la ocarina del tiempo, haciéndose imperceptible para sus detractores del pasado.

T: Transformación – La posibilidad de entrar al Reino Sagrado le permite al héroe trasfigurar su apariencia al viajar 7 años en el tiempo pasando de niño a adulto joven.

A'': Fechoría maldición sobre los sabios de Hyrule.

G5: El héroe se dirige a los lugares donde yace la maldición o fechorías:

1. Templo del Bosque.
2. Templo de las Sombras.
3. Templo del Fuego.
4. Templo del Agua.
5. Templo del Espíritu.

(H¹J¹)5: H refiere a combates abiertos, J a las victorias de esos combates, concretamente contra los jefes de los templos mencionados:

1. Fantasma de Ganon.
2. Bongo.
3. Dragón de Lava Volvagia.
4. Morpha.
5. Birova.

F^(5/5): Recepción de objetos. La victoria en cada templo permite a Link obtener un medallón y con ello liberar al sabio correspondiente.

1. Medallón del Bosque – Libera a la sabia Saria.
2. Medallón de las Sombras - Libera a la sabia Impa.
3. Medallón del Fuego - Libera al sabio Darunia.
4. Medallón del Agua - Libera a la sabia Ruto.
5. Medallón del Espíritu - Libera a la sabia Nabooru.

K⁸: Ruptura del embrujamiento – Se rompe la maldición que había caído sobre los sabios.

IV: Cuarta Parte

C: Comienzo de la oposición al agresor

↑: Partida del héroe – Link se dirige al lugar de combate.

A⁷: Fechoría Maldición – El villano Ganondorf secuestra a la princesa Zelda

M: Tarea difícil – Liberar a la princesa implica una tarea difícil para el héroe pues ya no supone un enfrentamiento con una de las bestias encantadas por Ganondorf sino directamente contra él.

Q: Reconocimiento del Héroe – Cuando Link llega al castillo de Ganondorf, este reconoce que al héroe como el pequeño niño que dejó huir en burla frente al castillo y que sin saber, siete años más tarde, aquél niño sería el joven que querría acabar con él.

Ex: El falso héroe es desenmascarado – para este punto, se sobreentiende que Ganondorf no es el buen samaritano que quería ayudar al rey de Hyrule, sino que siete años más tarde, ha usurpado su trono.

H¹: Combate a Campo abierto – Este combate cuenta con dos fases, la primera en el Santuario del Trono, y la segunda, sobre las ruinas del castillo.

Rs: El héroe es socorrido – Una vez Ganondorf está mal herido, los sabios liberados se unen para sellar el mal que está contenido en él.

J: Victoria sobre el agresor – Link vence a Ganondorf y una vez los sabios sellan su poder, se determina como ganador

K¹: Captura inmediata de la fuerza – El mal de Ganondorf ha sido sellado.

U: Castigo del agresor – El sello de los sabios, hace que el poder malvado contenido en el villano, no pueda ser invocado de manera indefinida.

β²: Envío del héroe – Una vez Link culmina su tarea, Zelda lo envía como niño de siete años para que queda vivir la infancia que perdió siendo un héroe.

W^(contr.): Retribución (contraria) – La retribución que hace Zelda al devolver a Link a su edad infante es contraproducente, ya que lo situó a él en sus siete años, pero ingresó a una sociedad donde todas las personas a quien conocía, ya habían crecido, perdiendo así también a su fiel ayudante Navi.

↓: Regreso del Héroe – Link vuelve al bosque Kokiri, donde ahora no conoce a nadie

= **pos**: El resultado de la ecuación es positivo debido a que la fechoría inicial se ha resarcido y el villano no genera más afectaciones en la narrativa.

Como se puede evidenciar, la proposición de Propp en el Cuento como Totalidad entra en acción al representar y permitir el despliegue de hechos narrativos que trascienden en la historia del videojuego, es así como se puede comprender la flexibilidad y amplitud de elementos

narrativos en el videojuego que concierne a la propuesta, por lo que sigue dando muestra de su insumo narrativo fantástico y servirá como apoyo para proponer una intervención encaminada al desarrollo cognitivo y habilidad narrativa de los estudiantes.

3.3.3 Análisis del videojuego desde La Ludonarrativa

La Ludonarrativa como conciliador entre la teoría narrativa tradicional y la narrativa producto de una interacción lúdico a de juego con un sistema que también cuenta una historia, sirve de supraconcepto para, desde la narratología, hacer una análisis riguroso sobre la presentación narrativa existente en el videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

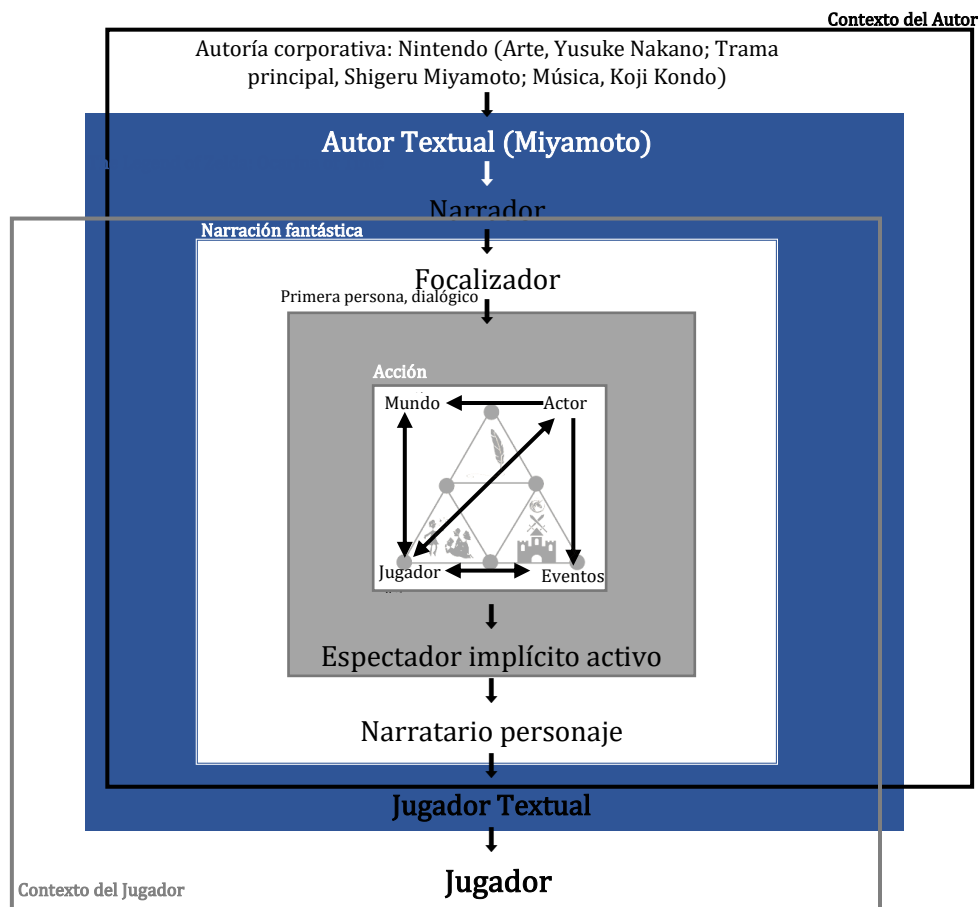
3.3.3.1 Narratología en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

La teoría Narratológica propuesta por (Bal, 1990), ahonda en aspectos extratextuales que permiten entender y analizar la línea de producción textual, además de la visión tradicional del análisis textual, propone variables en la visión de la recepción de la obra. En este sentido, desde la Narratología se analizará el videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* señalando las particularidades que genera este sistema simbólico entendido por su interactividad, en lo que se denominaría lector-jugador.

El análisis Ludonarrativo de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* desde la Narratología, permite una ampliación de los paradigmas narrativos en cuanto a la estética de la recepción causada por la interacción con el sistema simbólico. Se profundizará entonces sobre las nociones narratológicas de (Bal, 1990) aplicadas desde el origen del videojuego hasta la recepción del mismo, analizando los elementos narrativos que permiten la relación narrativa entre el jugador y el videojuego.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time es una obra corporativa, que corresponde a una *Autoría*

Gráfica 5: Narratología aplicada a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*



Nota: Acercamiento al análisis narratológico del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Narrativa Colectiva, dicha autoría colectiva requirió elementos extratextuales que permitieron la trascendencia e impacto de la obra, entre ellos se encuentran la composición musical, a cargo de Koji Kondo; la composición visual, a cargo de Yusuke Nakano y la Trama principal por *Shigeru Miyamoto* quien también es reconocido como el *actor textual* de la obra. Debido a la naturaleza colectiva de la obra, en el plano del contexto de creación convergen diferentes entornos y se integran los marcos situacionales producto de la experiencia de vida de los autores. Sin embargo, es indiscutible el reconocimiento creativo en los hombros de Miyamoto quien logra establecer el hilo conductor de la trama del videojuego.

Respecto al *autor textual*, Miyamoto manifestó que sus fuentes de inspiración para el

videojuego fueron principalmente producto de su infancia en Kioto, Japón donde dedicaba largas caminatas a la exploración de bosques, campos y cuevas. Además, hizo pública una de sus experiencias en solitario donde descubrió un gran lago, y tal fue el impacto de aquella vista que la mayoría de sus creaciones cuentan con un gran lago, en el videojuego que nos concierne; El Lago Hylia.

Otro aspecto que incide en la visión narratológica del videojuego corresponde a la forma narrativa en la que se presentan los eventos audiovisuales, en este punto prevalece la *narración dialógica* donde la historia se presenta a través de la interacción del diálogo entre el jugador y su personaje con el resto de los personajes en la realidad visual digital, que obedece a la realidad del juego mismo. Esto se evidencia a través de las conversaciones con Navi el hada, donde el jugador es capaz de reconocer objetivos, peligros y líneas de continuidad de la historia a modo de consejo.

Adicional a lo anterior, otros personajes intervienen a través del uso del diálogo con el protagonista. Es así como a través de la presentación mitológica en *segunda persona* se explican aspectos fundamentales; tales como la Trifuerza y su significado entre las piezas del Valor, de Link; Poder, de Ganondorf y Sabiduría, de Zelda, todo esto genera la advertencia sobre el peligro que acarrearía que las tres piezas fuesen controladas por un ser. Esta presentación fundacional, tiene lugar en el diálogo abierto con el Gran Árbol Deku. Estas reflexiones genéticas se introducen por medio de la *analepsis* un recurso donde la narración visual expone hechos pasados que interfieren en la trama narrativa presente del protagonista a modo de *flashbacks*.

Ahora bien, luego de la narración dialógica, es necesario acudir al análisis de la *focalización* se genera de manera *externa*, es decir, los personajes saben y son conscientes de los eventos que guían la trama principal por lo que apoyan o interfieren en su desarrollo. Teniendo esto en cuenta y el juego dialógico propuesto, se presenta la ausencia de un narrador omnisciente, frecuente en

historias tradicionales, y en su lugar se presenta lo que se reconoce como *narrador homodiegético*, que indica que el narrador hace parte del relato, por lo que se ubica al interior de la realidad narrativa como uno o muchos personajes fortaleciendo la lógica Ludonarrativa por medio de la interacción con el jugador para avanzar en el juego y por lo tanto, en su narrativa emergente.

Más adelante, se introduce el *espectador implícito*, referido al espectador que el autor imagina para interpretar su obra y el imaginario sobre el que cual realiza ajustes e introduce recursos necesarios. Debido a la naturaleza del videojuego, este espectador, a pesar de ser implícitamente imaginado sigue siendo pensado como una ficha activa de la narración, este reconocimiento del receptor como un elemento inherente a la trama misma es esencial para entender el impacto narrativo de Ocarina of Time y del sistema simbólico en general.

En efecto entonces, es necesario contemplar el rol del *narratario* en la obra ya que se introduce como *personaje*. Así, al igual que el narrador, quien presenta la trama de la historia, el narratario, quien funciona de receptor ficticio, es decir, supuesto, también es de carácter diegético al hacer parte de la obra y en el caso del videojuego, ser un protagonista. Lo anterior a consecuencia del videojuego como un videojuego de rol, donde el jugador entra a la realidad visual digital como un personaje; el jugador desempeña el rol del héroe del tiempo, Link.

Por otra parte, el proceso creativo del autor textual llega a su último alcance en manos del denominado *lector textual*, esta figura se utiliza en el modelo narratológico para establecer que el autor da por sentado que su producto será interpretado de la manera esperada, por lo que el lector textual hace referencia al *lector ideal*, o en este caso, al *jugador textual o ideal*. Si hay una visión errónea de un autor respecto a su jugador textual, la narrativa podría sufrir consecuencias tales como la imposibilidad de desarrollo, como el caso de los videojuegos donde no hay una mecánica clara o la dificultad no es apta, por lo que la narrativa se estanca. Por ello la narrativa visual

digital debe prever no solo elementos referentes al desarrollo de su relato sino también la habilidad motriz de sus audiencias.

En cuanto al eje que revoluciona la narratología, se expone la forma de entender el análisis narrativo permitiendo y promocionando la visión del lector, que en este caso pasa a ser el jugador, al ser esta la última estación del proceso de vida de la obra adquiere otro valor al entender al jugador como el ser real, único e irrepitible que se enfrenta a la misma y que con todo el bagaje experiencial, intelectual y físico personal, interpreta los recursos que el autor ha dispuesto en la obra. El jugador-lector se diferencia del lector textual, pues su habilidad controlada es lo que permite que haya narrativa; el videojuego existe como una posibilidad de relato que *solo* puede materializarse si el jugador lo permite. Por ello, se individualiza el análisis de cada obra pues su recepción es polifacética según el jugador que la aborde. Debido al carácter fantástico, Ocarina of time puede causar una interpretación diferente en cada individuo, desde la inmersión en el mundo de Hyrule hasta la ridiculización de dicho entorno, producto del exceso de líneas de pensamiento lógico que no han privilegiado la fantasía.


Un jugador curioso suele generar asociaciones intertextuales y simbólicas con respecto al sistema que presencie, por eso, se realizó una serie de nociones analíticas válidas dentro de este patrón personal inferencial. Primero, la *noción temporal* de la realidad visual digital es *intercalada* ya que ya que el tiempo transcurrido en la realidad del lector-jugador, está a la par de los acontecimientos, lo que indica que este videojuego es lector-dependiente. Además de esto, también se generan *subtemporalidades* en tanto a que una vez Link se convierte en adulto, para el jugador textual se genera una pausa en el mundo común donde en una línea temporal ajena sigue siendo un niño, no ocurren eventos directos que lo alteren. Sin embargo, el mundo que habita como adulto sí se ve afectado.

A propósito de la intertextualidad, se generan asociaciones en torno al posible surgimiento de

ciertas elecciones locativas y simbólicas en el videojuego. La primera, la notable similitud del interior de los Dominios Zora del videojuego con los cenotes ubicados en Yucatán, México, dos paraísos acuáticos que poseen parecidos razonables. A su vez, (Alejandri, 2016) expone la posible inspiración de Miyamoto en la mitología Céltica y el peso semántico que esta le otorga a distintos agentes. Por ejemplo, indica que *Árbol Deku* parte de la idea celta donde el roble representa longevidad y robustez siendo el centro de fortaleza física y moral de los pueblos de dichas tribus. Otro ejemplo de esta relación es el nombramiento como “Epona” a la yegua del héroe, ya que es el tratamiento que recibe la diosa de los caballos por los celtas. En adición a esto, también se encuentra la clara magnanimidad otorgada al búho como guía del héroe y cuya sabiduría era interpretada en las tribus celtas pagana a través de chamanes que leían sus plumas para guiar sus caminos. Por último, también se presenta un atisbo del régimen matriarcal celta a través de la representación constante de las hadas en el videojuego como las protectoras, cuidadoras, garantes de salud del héroe, tal como se entendía en el rol femenino celta donde la mujer jugaba un papel importante por sus dotes medicinales. (Alejandri, 2016)

3.4 Categorías Conceptuales

Gráfica 6: Matriz Categorial

CATEGORÍAS		Teorías Narrativas Trianguladoras	Propuesta Pedagógica
VIDEOJUEGO ESCRITURA FANTASÍA 		<i>Modelo Educativo de Storytelling</i> (Champagnat, R., Delmas G., & Augeraud, 2008)	Sesión #3: ¡CONFIESA LO QUE VIVISTE!
	Morfología del Cuento (Propp, 1998)	<i>Las Siete Esferas de Acción</i>	Sesión #4 ¡ENEMIGOS Y ALIADOS!
		<i>31 Funciones Narrativas</i>	Sesión #5 ¡CUIDADO! ¡Momentos de Tensión!
		<i>El Cuento como Totalidad</i>	Sesión #6: ¿TENEMOS LA FÓRMULA PARA LA VICTORIA?
	<i>Ludonarrativa: Narratología</i> (Bal, 1990)	Sesión #7 ¡VIAJE POR LAS REALIDADES ALTERNATIVAS!	

Las categorías conceptuales en las que la presente propuesta tiene como objetivo tener mayor impacto son tres, es importante destacar que las categorías son conceptos independientes, pero en aras de alcanzar el objetivo, estas se hacen interdependientes para así garantizar la cohesión del trabajo. Las categorías son Escritura, Videojuego y Fantasía.

3.4.1 Escritura

La escritura narrativa ha sido punto de interés de la academia, especialmente en los primeros años de secundaria. Esta sobre la importancia de que el estudiante en 6to grado aprenda a distinguir desde el detalle más general al más ínfimo de una historia, vinculado a su *estructura narrativa*, persiste. Por ello, por medio del aprendizaje basado en las sesiones derivadas de los análisis narrativos de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* busca generar procesos de escritura donde el estudiante alcance: 1. Entendimiento sobre la *intencionalidad* de la teoría narrativa y cómo se presenta en el videojuego. 2. Establecerse en diferentes espacios de saber dónde articule su conocimiento propio, su experiencia con el videojuego y la escritura encaminada al elemento narrativo dispuesto en cada sesión. Teniendo en cuenta estos objetivos, la escritura en este proceso se entiende como narrativa libre, de origen fantástico y cuyo carácter envolver la realidad del estudiante en su proceso de escritura fantástica, por ello la propuesta de innovación está en contacto con visiones escolares, familiares, sociales, físicas, y emocionales.

3.4.2 Videojuego

Además de la reflexión del videojuego como sistema simbólico, determinar el videojuego como categoría conceptual, significa reconocer el videojuego como objeto válido a investigarse y proponerse en el aula. Por lo tanto, el videojuego modelo en este proyecto es *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, tomado como juego de rol que destaca la experiencia en la historia de

Link, el héroe del Tiempo. (Yap, 2015) realiza el análisis de la trama de este videojuego a través del Modelo narrativo de expresión, donde revela cómo los hechos narrativos, la línea narrativa, la trama colectiva narrativa, está condicionada a la experiencia personal narrativa, es así como el videojuego se dispone a la experimentación del jugador, pero solo este da la posibilidad de que esto ocurra.

Teniendo en cuenta la versatilidad del videojuego, se decide entonces que esta categoría conceptual puede ser fuente de análisis de las teorías narrativas aplicadas al videojuego (Ver 2.2.1 Teorías Narrativas). Por lo tanto, esta categoría invita a entender el videojuego por su riqueza como sistema simbólico, pero a su vez por su extenso provecho narrativo, que es lo que da lugar a ser digno de presentarse como modelo en este proyecto.

3.4.3 Fantasía

La categoría conceptual fantasía en este proyecto va de la mano con la concepción fantástica que se le otorga a la escritura, como se menciona en Gramática de la Fantasía para “aquellos que confían en la imaginación infantil, para quien conoce el poder de liberación que puede tener la palabra” (Rodari, 1999). Traigo esta perspectiva al proyecto, recordando lo que se mencionó en la introducción del mismo. El nivel de logicación de los procesos de escritura sin envolver las emociones y pasiones del ser, lleva a los estudiantes a entender la escritura en la escuela como un ente ajeno a sus emociones y pasiones, siendo estas últimas las que deben ser despertadas para provocar acciones escriturales llenas de voluntades libre y no obligadas.

Además de entender la fantasía como un aspecto del pensamiento libre, también es importante entenderla desde su definición más ficcionalizada, donde presenciamos la fantasía como el espacio de hadas, dragones, princesas en peligro, un malvado villano y un héroe buscando salvarlo todo. Hemos relegado tanto estas formas de la fantasía, que a menudo se

entiende a las historias con estos caracteres, como historia cliché, y es indudable que el boom de las narrativas fantásticas llegó con las producciones audiovisuales de Disney, como lo refiere (Amat, 2019) y por tanto estableció unos valores estandarizados del “cómo ser”. Sin embargo, este objetivo de descolonización de la gran productora americana no puede arrastrar consigo la idea de estas narrativas tradicionales que son las que nos han permitido desde edades tempranas comprender la literatura y formas audiovisuales fantásticas de manera amigable. Por este motivo, se apoya también la introducción del videojuego The Legend Of Zelda: Ocarina of Time desde su análisis desde diferentes lentes literarios y visuales donde la realidad del juego, la realidad del estudiante y la realidad textual, se encuentran.

4. PROPUESTA DE INNOVACIÓN

4.1 Enfoque Pedagógico Socio-cognitivo

El enfoque pedagógico de la propuesta de innovación del presente proyecto es el Socio-cognitivo. Este enfoque se alimenta de la construcción pedagógica de aprendices con raíces en la escuela Vigostkyana que encuentran la necesidad de un modelo pedagógico más humanista y reflexivo tales como Makarenko (1988), Celestin Freinet (1896) y Paulo Freire (1921). Este enfoque es idóneo para la visión de propuesta de innovación debido a que se puede considerar como el puente entre las teorías narrativas – estudiante – videojuego, marcando un eje transversal que es la realidad social del estudiante, lo cual será materializado en cada una de las fases para que los docentes la implementen en el aula.

4.1.1 Objetivo

El objetivo principal de este enfoque pedagógico es el desarrollo de capacidades y valores en el ser que inciden en los procesos cognitivos y afectivos. (Torres, 2006). En este sentido, el

componente de capacidades se vincula a la habilidad pragmática de poner en práctica la teoría abstracta que se trabaja en el aula, por otra parte, los valores que busca desarrollar este enfoque en el individuo inciden en la necesidad de poder trabajar en la escuela promoviendo valores sociales saludables que permitan interacciones óptimas donde vinculen sus emociones y su potencial cognitivo. Teniendo esto en cuenta, estas líneas de trabajo planteadas desde la cognición y el afecto hacen parte de la intención de formación de la propuesta pedagógica de este proyecto, entendiendo a los actores educativos no solo como pensantes, sino como sintientes con todo un cúmulo de experiencias que deben cultivarse y aprovecharse en el aula.

4.1.2 Aprendizaje Interestructurado

Este enfoque entiende que el conocimiento en el aula es estructurado de manera dialéctica, es decir, marcando un diálogo entre quien enseña y quien aprende. De esta forma el conocimiento es construido y reconstruido en los procesos de formación por ambas partes de manera horizontal; el maestro, por su parte, existe como mediador entre el aprendizaje, el mundo y el estudiante y el estudiante aprende planteado como un ser que tiene conocimientos previos al área de aprendizaje, que tiene experiencias de vida útiles sobre las cuales reflexionar y asociar dicho aprendizaje, y también como alguien que debe vincular el sentir en su proceso de formación.

En este sentido, esta corriente de nuevas pedagogías expone la necesidad de actualizar los procesos de aula en varios sentidos: a) *Conflicto de intereses* sobre un contenido: el desacuerdo o polémica sobre un tema o un caso particular de la disciplina objeto de estudio. Es así, como se validan, en caso de ser dados, los disensos a los que se pueda llegar a través del diálogo, no se persigue una interpretación única sobre los contenidos, sin embargo, sí se busca la guía a un disenso argumentado. b) *El objeto o problema real*. Es el pretexto para generar conocimiento en el contexto de la disciplina especial y, sobre todo, el estímulo para generar actitudes responsables

frente a la propia cotidianidad desde el saber. (Peralta & Roselli, 2016) Este aspecto es importante para entender que, como sistema simbólico, además de buscar en el videojuego procesos de análisis y entendimiento teórico, también es el pretexto para reflexionar y causar actitudes, esto apelando a su realidad inmediata.

4.1.2.1 Roles en el aprendizaje interestructurado

Rol del docente: Ayudar a los estudiantes a construir el conocimiento teniendo como insumo sus saberes y experiencias previas sirviendo como guía y también como promotor de vínculos entre sus vidas y lo que está siendo aprendido.

Rol del estudiante: Interactuar con los otros desarrollando conexiones con su conocimiento actual y sus experiencias de vida reales.

Rol del material: Servir como motivación de aprendizaje integrando el conocimiento teórico, el contexto de vida del estudiante y siendo producto del objetivo o logro de aprendizaje

4.1.3 Método

El enfoque socio-cognitivo en su intencionalidad holística de desarrollo del sujeto, busca métodos que permitan integrar los aprendizajes científico, social y emocional. Uno de dichos métodos es la arquitectura del conocimiento, esta es una técnica aplicada, al triple proceso cíclico de aprendizaje científico, constructivo y significativo. En su primer nivel comprende la construcción de esquemas, mapas o marcos conceptuales para dar significación a lo aprendido, potenciando de esa manera la memoria constructiva. (Torres, 2006) Este método entonces se convierte en uno de los vinculantes didácticos que permitirá la construcción de conocimiento en el aula de clases característico del enfoque sociocognitivo, y de manera específica, alcanza la identificación y producción de lo narrativo desde el videojuego y sus elementos desde las teorías narrativas.

4.1.3.1 Arquitectura del Conocimiento

La arquitectura del conocimiento es una teoría que estudia las formas en que se puede potenciar la inteligencia de un individuo, de acuerdo con (Latorre, 2014) a través de tres ejes esenciales. El primero, el *cognitivo*, donde se desarrollan capacidades, y destrezas a nivel intelectual, el segundo de carácter *afectivo*, donde se desarrollan valores y actitudes hacia el conocimiento y el tercero se denomina *esquemas mentales*, donde se entienden las estructuras y esquemas como métodos para *conocer y saber*.

Este método de arquitectura de conocimiento defiende el desarrollo de cuatro capacidades básicas caracterizadas por el progreso de una serie de destrezas. 1) Razonamiento lógico: Analizar, interpretar, clasificar, comparar, relacionar, entre otras. 2) Expresión: Manejar vocabulario, exponer, demostrar, mostrar dicción, entre otras. 3) Orientación espacio temporal: Organizar, localizar, secuenciar, entre otras y 4) Socialización: Opinar, debatir, dialogar, entre otras.

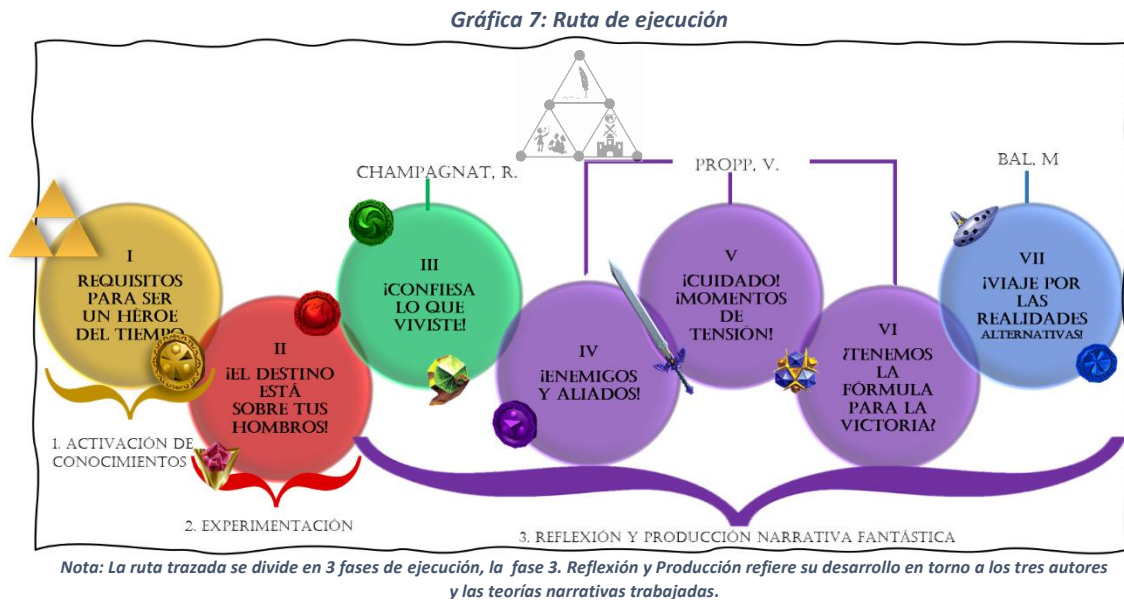
Para lograr una aplicación eficaz del método de Arquitectura de Conocimiento, se sugiere el uso de esquemas tales como un mapa mental que permite la visualización amplia y clasificación taxonómica de las ideas. Así mismo, también se sugiere la creación de cuadros comparativos que generen redes conceptuales, esquematizadas y organizadas que sirvan para la organización, clasificación, exposición y memorización de la información.

Por lo anterior, el presente proyecto toma ventaja de las posibilidades y logros que este método ofrece para vincular las temáticas de clase y sobre todo destacando el potencial de los esquemas para generar procesos de escritura, como indica (Condemarín, 1985) “esquematizar implica organizar un patrón de ideas en una estructura. El esquema señala la importancia relativa de cada idea, su relación con otras y su inclusión en la selección total. Constituye el esqueleto que el escritor ha tenido en mente para elaborar su escrito y que el lector tiene que descubrir.”

Además, Condemarán también señala la importancia de los esquemas entendiéndolos como necesarios no solo para la clasificación sino para el entendimiento del orden de un texto en tanto hay implicaciones jerárquicas en la conformación del mismo.

4.2 Diseño de Ruta de Ejecución de la Propuesta de Innovación Pedagógica

El diseño de Intervención de Propuesta Pedagógica de este proyecto se presenta en tres fases. Esta propuesta está conformada por 7 sesiones de clase, cada una con un tiempo estimado de 1 hora y media de desarrollo, lo que constituye un bloque de clases en el calendario estudiantil.

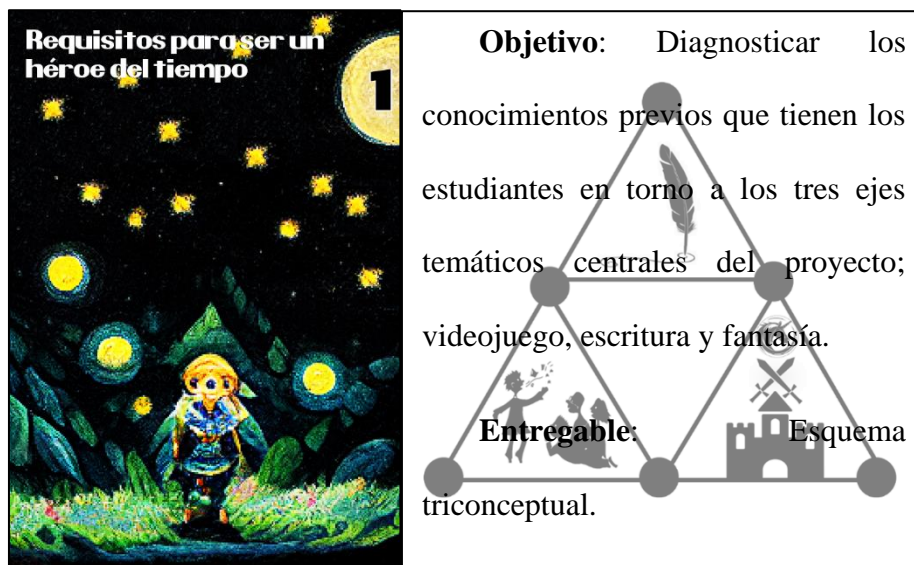


A continuación se presentará en detalle la descripción instruccional de la ejecución de la propuesta de innovación en el aula. Ante ello, es importante tener en cuenta que el registro de dicha instrucción será en segunda persona, esto debido a que, el producto de innovación de la propuesta, la **Cartilla Vive Narrando (Ver Anexos)** va dirigido a la comunidad de maestros, esto en aras de buscar la aplicación y fomento de este proyecto en espacios académicos mediados por docentes que pueden o no ser jugadores.

I FASE: ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS

Sesión #1: Requisitos para ser un héroe del tiempo

Para iniciar nuestro recorrido en torno a la aventura del Héroe del Tiempo más importante de Hyrule, ¿debemos evaluar si tenemos lo que se requiere para sumergirnos en las fauces de las criaturas más peligrosas y fantásticas que hayamos imaginado! Así que, debemos evaluar qué saben nuestros futuros héroes acerca de historias fantásticas. Esta sesión de activación de conocimientos debe servirnos para evaluar el conocimiento que nuestros valientes tienen sobre el impredecible



Objetivo: Diagnosticar los conocimientos previos que tienen los estudiantes en torno a los tres ejes temáticos centrales del proyecto; videojuego, escritura y fantasía.

Entregable: triconceptual.

Esquema triconceptual.

mundo de la narrativa. Para esto, maestro, deja que tu clase gire alrededor de los interrogantes que surgen de las tres categorías conceptuales propuestas, como instrumento de apoyo está la guía individual de trabajo, (Anexo 1) esquema para cada estudiante en la sesión #1.

¿Qué es un videojuego?

Antes de abordarlo en el aula, **reflexiona** sobre qué es el videojuego para ti, piensas que es ¿entretenimiento? ¿pérdida de tiempo? ¿una aventura fantástica? ¿Algo que solo es para niños? Piensa en todas aquellas nociones que puedan tener un prejuicio sobre el sistema simbólico y

despójate de ellos. Si te apasionan con locura, no permitas que el gusto te nuble la razón, e incluso si te disgustan, no permitas que esa impresión se quede allí. ¡Ábrete a explorar, sumérgete en el reino de Hyrule y busca junto con tus chicos las hazañas del héroe y su potencial narrativo! Familiarízate con el terreno a explorar, para ello, puedes hacerte de la opinión de otros jugadores, por eso te recomiendo ir a el canal de YouTube de (Montero, 2020), quien se dedica a hacer breves videos que seguro te ayudarán a entender un poco más sobre *Ocarina of Time*.

Link del video: <https://www.youtube.com/watch?v=MPlzh729Y4A>

¡Una vez lo tengas todo listo, mente, corazón y cuerpo, estás listo para ser la cabeza de esta aventura! Deja que tu clase inicie a través de las siguientes preguntas orientadoras:

¿Cuáles videojuegos han jugado? ¿Tiene una historia? ¿Alguien más lo ha jugado? ¿Qué conflicto/s tiene? ¿cómo se juega? ¿en qué dispositivo juegas o dónde lo has visto? ¿Quiénes de tu familia juegan videojuegos?

¡Shhh! ¡Es tiempo de pensar! Todos los estudiantes deben concentrarse en la respuesta de preguntas de la sección dedicada al Videojuego como concepto, indica que escriban sus respuestas y luego crea un espacio de socialización dando la palabra a lo que ellos registraron; así aumentará la cercanía entre lo que quieres enseñarles y sus saberes previos.

Una vez listo, necesitamos continuar con:

¿Quiénes, qué y por qué?

Todas las historias que nos contaban los abuelos, los padres, los libros, la calle, las películas, el aire, y por supuesto, ¡los videojuegos! tienen actores involucrados. ¡Es momento de ahondar en ello! Toma tu escudo y espada y con cautela averigüemos santos y razones. Continúa con las siguientes preguntas orientadoras:

¿Cuáles videojuegos han jugado, visto u oído hablar? ¿qué rol/acciones tenían los

personajes ¿qué limitaciones o debilidades tiene? ¿Tiene poderes o habilidades? ¿Cómo crees que el creador del videojuego tuvo esa idea de personaje? ¿Cómo era el lugar de la historia? ¿Por qué este personaje tuvo ese cambio? ¿Cuál es el problema para resolver en el juego? ¿Qué herramientas tienes para ello?

En esta parte, es muy importante que tu diálogo grupal enfatice en la descripción e historia de dichos personajes. Haz que detallen tanto como sea posible aquella experiencia que tuvieron con ese videojuego, la habilidad para contar cosas necesita estímulos y retos. Pregunta tanto como sea posible; estamos demostrando nuestro interés genuino por una de sus tantas experiencias de ocio. Una vez hayas encaminado la charla a puntos como el bueno y el malo de la historia, y hayas cumplido con que el aula te cuente cómo comienza la historia, el conflicto o final de sus videojuegos favoritos, puedes continuar con la siguiente parte.

¿Qué es escribir? ¿Qué es narrar?

Claro que sí, si vamos a trabajar en este mundo de héroes, princesas en apuros, jugadores aventureros, creativos, debemos tentarlos con nuestro objetivo. Que jueguen, que narren, que cuenten, que escriban. Ya sabes que nuestro objetivo es mostrarle a esta osada tropa la potencialidad narrativa de los videojuegos. ¡Vamos a reescribir las concepciones, vamos a quitarle la máscara de solo-academia a ese monstruo de la escritura e intentaremos domarlo! Continúa con las siguientes preguntas orientadoras e indica que respondan en el apartado de su guía en la sección de Escritura, configura este momento con las siguientes preguntas orientadoras:

¿Dónde hay cosas escritas? ¿Quiénes saben escribir? ¿Para qué se escribe? ¿sobre qué se escribe? ¿Por qué se escribe? ¿Todo lo que está escrito es verdad? ¿Qué fue lo último que escribiste? ¿Quiénes no pueden escribir? ¿Qué pasaría si no supiéramos escribir? ¿Cómo se

cuentan las historias? ¿Para qué se cuentan las historias?

Por último, dedica un fragmento de tu clase a la evaluación o diagnóstico de lo que tus héroes entienden por fantasía. Indícales responder a la sección de la guía vinculada a Fantasía donde se ahondan en estas preguntas generadoras de discusión:

¿Qué es la realidad? ¿Cuál es tu historia o cuento favorito? ¿es real? ¿Has dicho mentiras? ¿La fantasía es de mentiras? ¿Todo lo que está escrito es verdad? ¿por qué?

Al finalizar recuerda socialización – optimización del tiempo. Puedes crear grupos de diálogo y asignar preguntas concretas a cada grupo para socializar sus discusiones internas. Recuerda la estimulación física esencial para que el diálogo pueda mantenerse por más tiempo, ejemplo: se ponen de pie a quienes les guste el videojuego x, si en las respuestas encontramos mención o descripción de personajes, invítalos a actuar como dicho personaje, si se saben alguna melodía de un videojuego, invítalos a tararearla. Incluso invita una caminata de héroes alrededor de tu plantel, que imaginen castillos en la coordinación, monstruos gigantes en los árboles, criaturas acuáticas en los charcos, notas de despedida en las carteleras de información. Deja que tu realidad se permee de fantasía e invítalos a hacer lo mismo.

II FASE: EXPERIMENTACIÓN

Sesión #2: ¡EL DESTINO ESTÁ SOBRE TUS HOMBROS!

¡Mucho que pensar para nuestra sesión de juego! Nuestro mayor reto aquí será el acceso al videojuego para posibilitar que todos nuestros estudiantes puedan iniciar esta aventura. Nuestra tarea entonces será mostrar la introducción del videojuego mientras estamos en clase, de ahora en adelante, todos nuestros estudiantes serán jugadores. Así que, vamos por partes. Primero garanticemos el acceso al videojuego, este videojuego de la compañía Nintendo tuvo su punto de partida en Nintendo 64, una consola de los 90's, ya que no podemos tener 25 consolas en el aula,

nos haremos de recursos derivados que nos permitan llevar el videojuego a la escuela. Este puede ser emulado en un ordenador convencional, sin grandes requerimientos. (Ver 1.2 Delimitación del Problema). ¡En el (Anexo 2) te dejo una guía detallada sobre cómo llevar este mundo a tu computador!

Para esta sesión, recuerda que el rol del estudiante es *activo*, nuestro sistema simbólico necesita ser presentado con las características que hacen de un juego, una experiencia importante y de provecho. Para ello recuerda mantener tus reglas de clase como siempre las determinas,



Objetivo: Identificar las mecánicas de interacción del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* para tener una experiencia directa a través de una sesión de juego.

pero, sé cauteloso con las reglas en torno al mundo del videojuego. Deja que tus instrucciones sean seguidas de manera exploratoria. El estudiante en este sentido no solo se convierte un lector del sistema, sino que su rol hace un escritor del mismo, por ello la clase tendrá estos momentos:

Primer momento: Elección de parejas; deja que tus estudiantes decidan con quién quieren tener esta aventura, una vez hayan hecho la elección de su compañero de batallas, permíteles ubicarse frente al ordenador.

Segundo momento: Ver para querer; comparte con tus héroes este pequeño video, el tráiler oficial de nuestro videojuego. Un breve abre bocas para lo que se viene. (Nintendo, 1998):

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

Tercer momento: ¿Todo listo?; Ayuda a tus héroes a ultimar los detalles de configuración del juego en sus ordenadores. No dudes servirte de la guía indicada anteriormente. Mientras lo haces, te recomiendo proyectar este video de Spencer, quien hace una personificación del héroe mientras toca la Ocarina del Tiempo. (Ocarina, 2019) Esta visión vívida del héroe pretende traer la realidad del videojuego a la realidad inmediata.:

<https://www.youtube.com/watch?v=Fk8gFqaRcsl>

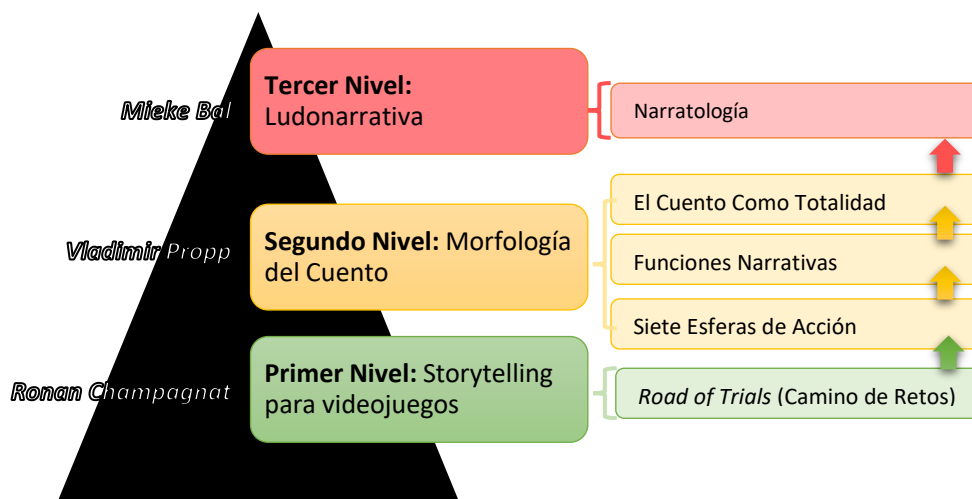
Cuarto momento: ¡A la carga!; Una vez instalado el juego, deja que tus estudiantes tengan un tiempo directo con la aventura, dejaremos el espacio donde ellos deben, sin reglas, explorar el mundo de Hyrule. Recuerda, el potencial de la experiencia y conexión con un videojuego está dado por la ausencia de inhibiciones respecto a las regulaciones de su mundo real. Dedícate a responder inquietudes en caso de haberlas, y observa con atención la interacción de los héroes con el videojuego. Recuerda, ¡no reglas! Llevar el sistema simbólico al aula y su provecho, depende de su ejecución en la raíz genuina del videojuego. Más adelante sacaremos provecho a esta experiencia, por ahora, que todos jueguen.

Puedes hacer una pausa de modelaje, recuerda que el aprendizaje modelado permite una mayor cercanía con tus estudiantes. Si estás llevando el videojuego al aula, lo más normal es que quieran verte jugar también, así que déjalos verte jugar, aconsejarte, verte sin pistas o con todas ellas. Esto hace parte de la interestructuración del aprendizaje que esperamos de esta intervención.

Quinto momento: ¡Ponte a salvo!; Cuando sea momento de partir, haz que tus héroes guarden el progreso de su partida en el juego, así desde sus casas pueden continuar la travesía de ser posible.

FASE III 3. REFLEXIÓN Y PRODUCCIÓN NARRATIVA FANTÁSTICA

Gráfica 8: Análisis Narrativo de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*



Nota: Se presentan las teorías narrativas de acorde al nivel de dificultad analítico del mismo correspondiente al orden de ejecución.

¡Nuestra fase de acción sobre el sistema simbólico ha llegado! Recuerda que el análisis realizado con Teorías Narrativas teniendo como insumo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* llevó a este proyecto a visitar sabios de la narración y con su ayuda se logró un análisis de lo que podríamos entender de la narrativa de este videojuego. Prepárate, con ayuda de Champagnat, Propp y Bal, invitaremos a nuestros héroes a dejen su travesía deambular, difuminarse, resaltar, descansar en los brazos de las palabras contadas. En cada sesión, nuestro insumo de análisis narrativo incrementa su dificultad. ¡Por ello ten en cuenta la siguiente guía teórica indicativa del nivel de avance de esta fase!

Sesión #3: ¡CONFIESA LO QUE VIVISTE!

Nuestra experiencia ha tenido altos y bajos, el camino del Héroe ha requerido una mente abierta y valiente. Es momento de hablarlo. Compartiremos nuestra experiencia guiados por el Camino de Retos realizado a partir del trabajo de (Champagnat & Delmas, 2008) en el Camino de Retos

Confiesa lo que viviste 3



Objetivo: Reconocer los subretos, prueba, ayuda, impacto y mundo, como categorías que conforman un Reto en el videojuego *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time*.



Camino de Retos (Champagnat, R., Delmas G., & Augeraud, 2008),

En esta sesión tendremos que trabajar en la identificación de los cuatro momentos importantes en el Camino de Retos que atraviesa Link, nuestro héroe del tiempo. Crea parejas de héroes, tus estudiantes una vez tus estudiantes hayan elegido el aliado del grupo para este propósito, presenta el esquema de retos (Ver Anexo 3)

Cada grupo tiene como misión a través de su experiencia, exponer las acciones, instrumentos, implicaciones y espacios donde su aventura ocurrió. Recuerda la importancia de la Arquitectura del Conocimiento (Ver 4.1.3.1 Arquitectura del Conocimiento; una vez están identificadas y organizadas nuestras ideas sobre algo, el proceso de escritura en prosa será más sencillo y su calidad mejorará (Condemarín, 1985).

El esquema anterior promueve dicha organización de eventos, esta escritura tiene como objetivo principal compartir experiencias individuales, por ello su raíz colectiva. Sin embargo, este proceso dialógico debe reflejarse en el esquema escrito con una única regla, *debe ser contado en primera persona*. En el impacto del uso del “yo”, se destaca: no habría nunca, en definitiva, un yo que reflejase completamente el ser que se es porque cada vez que el agente se conociera mejor, habría algo en su identidad que le haría avanzar. (...)también por la inagotable

imaginación humana. (Echarte, 2019)

En este sentido, esta “persona narrativa” despierta una curiosidad inagotable sobre el ser mismo, y genera dos aspectos importantes para este proyecto, el primero, la *familiaridad narrativa* que refiere a la identidad del ser jugador y el ser escritor, y otra, el despertar la *indagación sobre el ser* mismo al contarse como un personaje aventurero.

Finalmente, permite a tus héroes contar sus retos. Permíteles compartir ante sus compañeros de aventura cómo vivieron o interpretaron algunos de los retos. Una vez todos los grupos hayan compartido sus experiencias insistiendo en el uso del *yo*, introduce a modo de exposición el *análisis realizado en este proyecto con la teoría de Champagnat* (Ver 3.3.1 Análisis del videojuego desde el Modelo Educacional de Storytelling; indica las conexiones que hay en su trabajo de esquematización y el que se encuentra en la gráfica del Camino de Retos. Donde encontramos cuatro grandes retos: 1) El Gran Árbol Deku. 2) Las Piedras Espirituales. 3) Los Medallones de los Sabios y 4) El villano Ganondorf. De esta clase nuestros héroes tendrán una misión individual: Deben elegir un mundo con el que estén familiarizados.

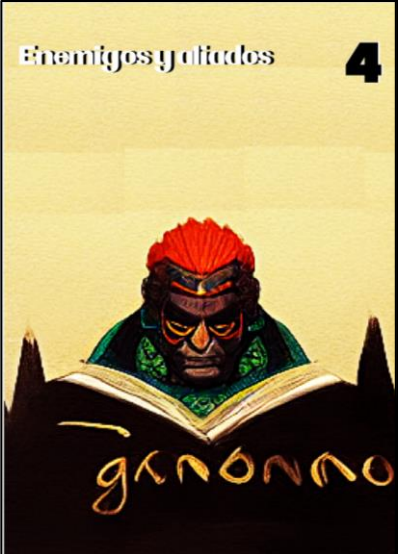
¡Nuestra misión no puede parar! Ya hablamos del mundo común y el mundo de aventura dentro del videojuego. Ahora deben salir un poco de ese mundo y ver los mundos o realidades a su alrededor mientras se encuentran en casa (Entregable). *Contextos Mezclados*: ¿Qué si nos pensamos el trascurso de nuestro reto favorito, cualquiera que cada uno escoja, en el mundo iglesia, el mundo hospital, el mundo familia, el mundo escuela? ¿Cómo sería con dicha modificación? Pídeles escribir mínimo un párrafo donde narren su reto favorito en uno de sus contextos inmediatos y traerlo la siguiente sesión.

Sesión #4 ¡ENEMIGOS Y ALIADOS!

¡Alto ahí! Probablemente hayas escuchado ese adagio popular que nos indica que debemos mantener cerca a nuestros amigos, pero aún más cerca a nuestros enemigos. ¿A dónde va toda esta paranoia? Bueno, es momento de identificar con quiénes podemos contar y con quiénes no.

A través de las Siete Esferas de Acción y el desarrollo de accesorios de personificación manuales vamos a adentrarnos en el mundo de los personajes y sus acciones.





Vamos a explicar a la clase de una manera muy breve el rol de las siete esferas de acción propuestas por Propp e inmediatamente vamos a identificar qué personaje de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, orbita cada esfera. Una vez lo hayas establecido con tu clase, pregunta sobre su personaje favorito entre el héroe, villano, princesa o despachador. Naturalmente muchos

 <p>Enemigos y aliados 4</p>	<p>Objetivo: Caracterizar y representar los personajes del videojuego partiendo de Las Esferas de Acción (Ver 3.3.2.1 Las Siete Esferas de Acción en Ocarina of Time siguiendo su simbolismo y líneas de acción.</p> <p>Entregable:</p> <ul style="list-style-type: none">a. Esquema de caracterización.b. Párrafo historia de la esfera.
---	--

se inclinarán por nuestro héroe Link, otros por el villano Ganondorf, algunos por la Princesa Zelda, quien es donante de la ocarina y ¿por qué no? Habrá quienes encuentren fascinante el rol del despachador manifestado en el árbol Deku.

Ahora, es momento de seguir nuestro camino de héroes. Trabaja manualmente para que cada

héroe pueda tener un distintivo de ese personaje que por sus acciones cumple un rol u otro ayudando a la resolución de la historia. Permite que escojan entre personificar Link o a Zelda.
 ¡Aquí tienes el detalle del procedimiento!

	<p><i>¡Hagamos el gorro de Link!</i></p>			<p><i>¡Hagamos la corona de Zelda!</i></p>	
<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tela, fieltro o papel crepé de color verde (50x50cm) • Tijeras • Tiras de foamy café 		<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1/8 de foamy dorado • 10x10 cm de foamy rojo brillante • Material guía impreso (Ver Anexo 4) • ANEXO 4 (Vista Previa)Tijeras 			
<p>Pistola de silicona (la llevas tú, ¡profe!)</p>					
<p>PROCEDIMIENTO</p>					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Coloca el fieltro/tela/papel crepé, de forma triangular y dóblalo en la mitad. Pega con silicona ambos extremos del material dejándolo en forma de cono. No olvides medir la cabeza de tus héroes con el material, y déjalo un poco suelto. 2. Acomoda la parte de abajo del sombrero (hueco de la cabeza) y haz un dobladillo hacia afuera. Pega con silicona. 3. En el dobléz del primer paso, marcador formas de X que simulen el tejido antiguo. ¡Y listo! ¡Ya tienes tu gorro del héroe del tiempo! 			<ol style="list-style-type: none"> 1. Una vez impreso el material guía de la corona, colócalo sobre el foamy dorado y comienza a cortar la silueta de la corona. ¡No cortes los lados! Déjalos tan largos como puedas. 2. Toma el foamy rojo y haz lo mismo con el rubí de la corona de la princesa. Corta su silueta. 3. Pega el rubí sobre la corona. 4. Mide la cabeza de tus princesas, y pega los extremos con silicona ¡Y listo! ¡Ya tienes tu corona de princesa Zelda! 		

¡Muy bien! Equipados y listos para la aventura, profundicemos en las criaturas que nos podemos encontrar, esas que hacen nuestro camino complicado, y otras que con sus acciones contribuyen a nuestro éxito. Por ello organiza siete grupos y otorga al azar cada uno de los roles descritos en 2.2.1.2.1 Las Siete Esferas de Acción. (Héroe, Agresor, Princesa, Auxiliar, Donante,

Mandatario y Falso Héroe)

Cada grupo debe explicar quién cumple cada rol diligenciando el siguiente esquema donde se caracterizan los aspectos de un personaje (Ver Anexo 5). Hazle saber a tus héroes que, si no conocen alguna respuesta porque en el videojuego no la vieron, ¡ellos deben inventarla! Así que deja la rienda suelta a su creatividad, ten en cuenta que el contacto con el sistema simbólico se nutre de la visión y acción subjetiva de cada jugador, por ende, cada uno puede complementar la esfera que le corresponda con la información obtenida de su experiencia y la que no fue dada, debe ser inventada.

Una vez terminada la actividad, cada integrante del grupo uno debe escribir un párrafo que conecte todas las características expuestas por los integrantes del grupo, indica que no es un párrafo descriptivo. ¡Estas características deben servirle a tus héroes para contar la historia breve del personaje! Las características propuestas obedecen a una lista elaborada para la presentación de personajes fantásticos; en este ejercicio se da prioridad a contar la historia de dichas figuras encontradas en el videojuego. Este proceso de clasificación pre-escritora, permite el mayor desarrollo de la escritura coherente y cohesionada fortaleciendo, como se señaló en sesiones anteriores, el método de arquitectura de conocimiento a través de esquemas adoptado por el enfoque pedagógico socio-cognitivo permite una producción más consciente y coherente.

Sesión #5 ¡CUIDADO! ¡Momentos de Tensión!

Hemos llegado muy lejos, recuerda que seguimos con Propp, y en este sentido, ahora trabajaremos sobre 2.2.1.2.2 Las Funciones Narrativas. Y te preguntará ¿cómo haremos para trabajar 31 funciones narrativas en una sola clase? No te afanes, esta propuesta también lo contempla. Ten presente que las funciones narrativas son esos momentos de una historia que sirven para el desarrollo de una historia, así que, ¡vamos a jugar a las hipótesis fantásticas! Se ha

hecho el análisis de cada función narrativa y de cómo se desarrolla dicha hipótesis en el videojuego. Además de esto, se ha propuesto una hipótesis por cada función, que al responderla da cuenta de la función narrativa tratada, apela a la fantasía del estudiante con una tendencia de

¡Cuidado! Momentos de tensión **5**

Objetivo: Determinar las 31 funciones narrativas de Propp a través de las hipótesis fantásticas realizadas con base en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

Entregable: Respuestas de hipótesis fantásticas.

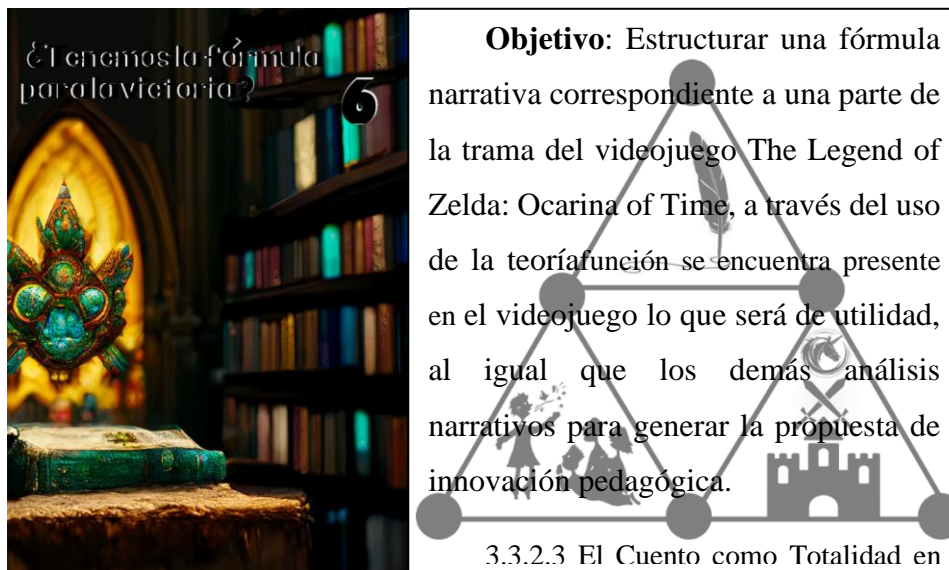
pregunta, y además requiere el traer información de la vida real de los estudiantes para dar respuesta. Así entonces, seguimos con la triangulación videojuego-escritura-teoría narrativa, pero con un eje transversal a estos tres; el contexto del estudiante, tal como lo presenta el enfoque pedagógico socio-cognitivo donde la emocionalidad se vincula a lo teórico y lo cognitivo. En el Anexo 6 encontrarás Las Cartas propuestas, imprímelas, recórtalas y permite que tus estudiantes respondan tantas como puedan encontrándolas en una bolsa oscura de misterio en la parte frontal del salón. Este será el *entregable* de esta sesión; sus respuestas.

En la Gráfica 9 encontrarás el sentido de cada una de las hipótesis propuestas y también el indicador de logro de las mismas.

¡Cada uno de tus héroes escogerá al azar una carta de la bolsa misteriosa! allí encontrará una pregunta enumerada en forma de hipótesis fantástica que corresponde a una de las 31 funciones de Propp, la cual debe responder teniendo en cuenta factores del sistema simbólico, de su

experiencia propia con la sociedad y su emocionalidad. Una vez culminen la escritura de la respuesta a la hipótesis, pueden tomar otra y seguir respondiendo diferentes hipótesis. Deja un espacio de tu clase al final para que se compartan algunas de las respuestas en una mesa redonda.

Sesión #6 ¿TENEMOS LA FÓRMULA PARA LA VICTORIA?



Objetivo: Estructurar una fórmula narrativa correspondiente a una parte de la trama del videojuego The Legend of Zelda: Ocarina of Time, a través del uso de la teoría de la función se encuentra presente en el videojuego lo que será de utilidad, al igual que los demás análisis narrativos para generar la propuesta de innovación pedagógica.

3.3.2.3 El Cuento como Totalidad en

Realizar una fórmula, o despejarla, se asemeja al proceso de la alquimia medieval donde entre ingrediente e ingrediente se intentaba crear un elixir, una poción que permitiese en tan solo una gota, condensar y causar uno y mil efectos sobre quien la tomase. Realizar una fórmula funciona igual; entre variable y variable logramos condensar una serie de elementos que, despejados, dan cuenta de un complejo proceso de elaboración de un todo. Teniendo esto en cuenta, es precisamente esta línea de pensamiento la que siguió (Propp, 1998) al desarrollar (Ver 2.2.1.2.3 El Cuento como Totalidad), donde su objetivo de lograr una fórmula que describiese la complejidad narrativa de una historia, se hizo realidad. Claramente, esto se propuso con las variables de la época y respondiendo a una narrativa tradicional.

Gráfica 9: Tabla Hipótesis fantásticas
The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

FUNCIÓN NARRATIVA	HIPÓTESIS	APORTE (RP: Respuesta Probable) El signo (*) establece el indicador de logro de cada función.
1. Alejamiento	¿Qué hubiese pasado con Link si tuviese un hada y ese hada fuesen tus padres?	RP: Mis padres no me dejarían salir a salvar el mundo/me apoyarían en ello. * Identificar el entorno primario y su importancia tanto en la vida del héroe como en la de ellos mismos entendiendo la ausencia que sufre el niño sin hada.
2. Prohibición	¿Si tú fueses Link, qué habrías hecho con la prohibición de salir del bosque Kokiri?	RP: Desobedecer/legitimar la prohibición *Identificar formas de elidir una regla o razones para obedecerla.
3. Infracción	¿Qué hubiese pasado si al inicio del juego si Link tuviese permitido salir a los Campos de Hyrule?	RP: Link hubiese muerto ya que no tenía Escudo ni espada para protegerse *Identificar la importancia de la prohibición en una narración y trascenderla al plano personal, por qué no todas las prohibiciones son malas.
4. Interrogatorio	Si Ganondorf fuese un profesor, ¿qué le responderías si te pregunta dónde están las piedras espirituales?	RP: Le mentiría sobre el lugar, le diría que no sé dónde están, se las daría. *Identificar la relevancia de la función de interrogatorio en un cuento y visualizar el efecto que esta tendría cuando se ejerce por una figura de autoridad
5. Información	¿En qué lugares de tu ciudad esconderías las tres piedras espirituales para que el malvado Ganondorf no las encuentre?	RP: Contexto inmediato, su casa, lugares que ha visitado, lugares de Bogotá que le parecen peligrosos. *Identificar la importancia de la información que posee un villano para ser exitoso en sus planes y observar cómo incide el contexto del estudiante en su objetivo por ocultar algo importante.
6. Trampa	Si fueses la princesa Zelda, ¿cómo le dirías a tu padre, el rey, que Ganondorf es malvado, teniendo en cuenta que no tienes pruebas?	RP: Le diría sin pruebas ya que es mi padre y hay un vínculo cercano, le diría a mi mamá, etc. *Identificar la incidencia de la trampa del agresor en una historia y cómo se debería intervenir ya que están engañando a su familia.
7. Complicidad	¿Cómo te sentirías si después de luchar por algo, descubres que lo hiciste en beneficio de alguien que quiere destruir el mundo? ¿por qué?	RP: Emocionalidad negativa o bromas. *Identificar el impacto del personaje sobre las acciones que asume heroicas y cómo el estudiante evalúa esto desde su propia subjetividad y su mundo.
8. Fechoría	¿Qué crees que pasaría si estás ausente por siete años y vuelves con el cuerpo de un adulto, pero además cuando lo haces, falta un miembro de tu familia?	RP: Extrañar, misterio por nueva apariencia. Adherencia a miembros de familia, emocionalidad. *Identificar o problematizar una fechoría teniendo en cuenta el eje de la familia y la relación del estudiante con sus miembros y a su vez el eje de la autoconcepción del rol que juega en el contexto familiar en torno a una ausencia hipotética.

9. Mediación	Si tu abuelito, o alguien de tercera edad que conozcas, fuese Link ¿cómo creerías que esa persona buscaría resolver la decadencia del reino de Hyrule?	RP: Caracterizar los elementos que encuentra en la persona de tercera edad que pueden servir para resolución de conflictos. Puede bromear al respecto. *Identificar la importancia del mediador en la narrativa que se encuentra en tensión mientras se vincula la perspectiva del estudiante con una persona de tercera edad, permitiendo entender cuál es el valor que el estudiante encuentra en esta población de su contexto.
10. Aceptación del Héroe	Si el colegio estuviese en riesgo debido a fuerzas oscuras ¿aceptarías intervenir para intentar salvarlo?	RP: Acepta o niega el rol de héroe con base en su relación con la escuela. *Identificar cuando el héroe debe tomar posición respecto a un conflicto y también vincular la nobleza o no, de una causa contextual del niño, puntualmente salvar su colegio.
11. Partida del Héroe	¿Si tuvieses las habilidades de Link, viajarías solo o sola lejos, con el propósito de salvar tu ciudad?	RP: Acepta o niega el separarse de su familia, amigos, etc. dependiendo de su apego a ellos mientras considera un objetivo global que es poner su vida por otros. *Identificar la importancia del rol del héroe y su relación con el hogar, esto mediado por el nivel de apego y también nivel de ansia de aventura del estudiante, entendiendo que se le proponen habilidades que le permiten alejarse, y también validar su visión sobre salvar a otros con su vida.
12. Prueba	¿Si tuvieses que escoger tres de tus profesores/as para ir a conseguir las tres piedras espirituales, a quiénes enviarías y por qué?	RP: Teniendo en cuenta su opinión del rol del héroe en el videojuego, el niño postulará a los maestros que considere más aptos (o no aptos, según su relación personal con ellos) para pasar la prueba de la princesa Zelda. *Identificar los requerimientos de la prueba de la princesa Zelda en la narrativa del videojuego, y plantear según las habilidades de sus maestros, tres de ellos. Se entiende la Carta de Prueba y se relaciona el contexto y relación personal del estudiante con sus docentes.
13. Reacción del héroe	¿En qué momento de la prueba de conseguir las tres esmeraldas crees que batallarías o sería más difícil para ti?	RP: De acuerdo con su autorreconocimiento, el estudiante escogerá si para él fuese más difícil atravesar el árbol Deku, la montaña de la Muerte, o dentro de Jabu Jabu. *Identificar la forma en que el niño reacciona reconociendo sus miedos y habilidades para auto entenderse como exitoso o fallido en misiones hipotéticas y fantásticas proyectándose a sí mismo.
14. Recepción del objeto mágico	Teniendo en cuenta los poderes de la Ocarina del tiempo, ¿cuál canción te gustaría utilizar en la vida real y para qué?	RP: El estudiante escoge una de las canciones que la Ocarina del tiempo como objeto mágico tiene y conecta dicho poder con una aplicación en su mundo físico inmediato. *Identifica las melodías del videojuego, las asocia con una habilidad fantástica y las aplica a su realidad
15. Desplazamiento	Si pudieses escoger alguno de los medios de transporte de Link: Epona, el Búho o la Ocarina ¿Cuál escogerías para llegar al colegio e irte a tu casa? ¿cómo sería ese recorrido?	RP: El estudiante de acorde a su experiencia en el juego, escogerá cuál medio de desplazamiento del héroe podría adaptar para su vida escolar. *Identificar los medios de desplazamiento de héroe en la narrativa de su aventura, reconociendo sus cualidades y tomando decisiones sobre cuál le gustaría más y cómo se conectaría al camino que recorre a diario para llegar a la escuela.

16. Combate	¿Cómo crees que hubiese sido la batalla final contra Ganondorf si este fuese una mujer?	RP: Teniendo en cuenta su posición en torno al rol de género asumible por una mujer o un hombre, el estudiante hipotetizará acerca del combate final y la repercusión que el cambio del villano pueda causar. *Identificar las características del combate en la narrativa del juego mientras se reescribe una perspectiva de este en torno a la construcción del villano como mujer. Esta construcción será condicionada de acuerdo con la perspectiva del estudiante sobre el rol de la mujer y su relación con ella.
17. Marca	Teniendo en cuenta las marcas de la Trifuerza: Valor, Poder y Sabiduría. Si pudieses escoger tener una de ellas ¿cuál sería y para qué lo utilizarías?	RP: Condicionado a cúmulo de valores que el estudiante tenga, su experiencia con el videojuego, y sus deseos como sujeto, el estudiante optará por una de las marcas y llevará la idea de la marca a la práctica en su vida cotidiana. *Identifica las cualidades en sí mismo que le pueden identificar con los personajes portadores de las marcas, así como también propone proyección de sí mismo en relación con los poderes que contiene cada marca y su uso.
18. Victoria	¿Qué hubiese pasado si Link hubiese derrotado a Ganondorf pero la princesa Zelda hubiese muerto?	RP: Enfrenta las ideas de la derrota vacía junto con su idea de muerte. *Identifica la importancia de una victoria que trasciende el no perder el combate y enlaza su concepción personal sobre la muerte, en este caso, al personaje ficcional de la familia Real.
19. Reparación	Cuando Link vence a Ganondorf, Hyrule retoma el verde de sus prados, las criaturas horribles desaparecen y vuelve la paz al reino. ¿crees que tu barrio necesita tener la paz que consiguió Hyrule? ¿por qué?	RP: Condicionado por la perspectiva del estudiante con el entorno donde habita, en concreto su barrio, y lo que ha visto y escuchado de adultos, el estudiante determinará si se necesita reparación para transformar su barrio en un lugar tranquilo, o por el contrario, su barrio ya cuenta con dicha reparación o bienestar, como lo es vivir en paz. *Identifica el significado de la reparación del héroe para la narrativa y transporta las consecuencias de esa reparación para analizar y comparar las condiciones favorables o desfavorables de su entorno.
20. Vuelta	Aunque Link no contaba con familia, y los sabios lo devolvieron a su niñez sin recordar su aventura ¿cómo crees que tu familia celebraría que volvieras a casa como héroe/heroína del reino?	RP: El estudiante expone los modos de celebración típicos de su ambiente familiar, en ello también se implica las formas de retribución positiva que sus allegados tienen cuando él/ella obtiene un logro. Puede reflexionar acerca del destino solitario del héroe al volver a casa y no recordar. *Identifica las costumbres familiares de celebración y los matices de estas cuando van dirigidas a sí mismo, así entiende la importancia de la vuelta del héroe a su lugar de partida.
21. Persecución	¿Si tuvieses que esconder el triángulo del valor en tu casa, para no ser perseguido por Ganondorf, dónde y cómo lo esconderías?	RP: El estudiante buscará en confidencia un lugar de su casa donde ocultar el gran poder causa de la persecución del héroe. *Identifica su hogar como un espacio seguro, o rechaza esta característica en su hogar. El nivel de elaboración del escondite dimensiona lo que el estudiante entiende como grave en la persecución de una historia.

22. Socorro	Si Ganondorf estuviese buscando a uno de tus amigos (escoge a alguno de tus compañeros) ¿cómo le ayudarías a disfrazarse para despistar al villano?	RP: El estudiante puede tomar seria la tarea de ocultar a su amigo e ingeniará un disfraz que permita dicha intención. *Identificar la importancia del héroe en sus debilidades entendiendo que incluso el héroe, el más capacitado, necesita ser ayudado.
23. Llegada incógnito	Si tuvieses que cambiarte de colegio a uno donde no te conoce nadie ¿cambiarías tu personalidad?	RP: El estudiante comprende el impacto del héroe al volver a un lugar conocido y no ser reconocido. Se plantea el rol de ser un desconocido en una nueva sociedad escolar. *Identifica la importancia de su papel cómodo en el intercambio social con gente que ya conoce y posiciona su personalidad condicionada a la posibilidad de nuevas amistades.
24. Pretensiones Engañosas	¿Si tu madre fuese la reina, cómo evitaría ella que alguien robe el crédito por algo que tú hiciste?	RP: El estudiante puede plantear formas de protección de sus padres en relación con lo que él hace entendiendo la función narrativa donde se plantea un falso héroe. *Identifica las situaciones donde puede darse una pretensión engañosa y reflexiona respecto a su familia en cómo evitar estas situaciones en su vida.
25. Tarea Difícil	¿Cuál ha sido el reto más difícil que has tenido en tu vida? Si tuvieses superpoderes ¿cómo lo habrías resuelto?	RP: El estudiante reflexiona sobre la jerarquía de retos vitales que ha tenido en su camino y propone una realidad alternativa que sirva como solución fantástica al enfrentar un problema real. *Identifica tareas difíciles en su vida y reflexiona sobre posibles soluciones a dicho inconveniente en un plano fantástico apelando al entendimiento de la función narrativa, pero también a su emoción.
26. Tarea Cumplida	Cuando logras cumplir con una tarea en tu hogar, o en la escuela ¿cuál es la retribución que obtienes por haberla culminado? ¿qué le darías a otra persona como premio por las taras que tú culminas?	RP: El estudiante rememora los refuerzos positivos que pueden haberle sido dando como producto de su cumplimiento en quehaceres cotidianos, así mismo, propone cómo recompensaría a otros mostrando el valor que tiene sobre los premios y también el valor que tiene sobre su rol cuando apoya tareas ya sea escolares o del hogar. *Identifica aquellas acciones escolares y del hogar que son tareas y por lo tanto apoyo para su núcleo, evalúa su desempeño y aproxima el valor que cree merecer por sus funciones en el mundo real.
27. Reconocimiento	¿Si el mal de un poderoso villano quisiese destruir tu barrio, lo derrotarías sabiendo que nadie sabrá nunca que tú fuiste quien logró salvarlos a todos? ¿A quién acusarías de ser el héroe, y cómo le contarías a los demás que esa persona “los salvó a todos”?	RP El estudiante se encuentra ante el reto narrativo de armar una historia paralela a una realidad hipotética propuesta donde el héroe no puede ser reconocido. *Identifica las formas narrativas de encubrir el reconocimiento de un momento narrativo en aras de proteger su identidad.
28. Descubrimiento	Para proteger tu infancia, los sabios sellaron tu cuerpo en tu infancia haciendo que todos olvidaran que tú salvaste el mundo. ¿cómo hubieses querido que Link fuese descubierto como el héroe de Hyrule? Escoge 3 personas de tu entorno a quienes	RP El estudiante puede replantear el final de la historia con una más folclórico y significativo si así lo desea. Se le pide priorizar a su contexto real para llevarlo a su realidad fantástica del videojuego describiendo rasgos reales de las personas con quienes compartiría el momento.

	llevarías a dicho evento y describe cómo crees que reaccionarían al ver al héroe de Hyrule.	*Identifica el final trágico del videojuego para el rol del héroe y trasfigura ese final para dar una narrativa acorde a lo que él/ella desea. Involucra actores de su realidad inmediata y los vincula a su realidad fantástica.
29. Transfiguración	Debes modificar tu apariencia para defender tu identidad del malvado Ganondorf, describe qué especie de ser serías, cuál sería tu apariencia y escoge una persona para que guarde tu secreto. ¿Qué pasaría si Ganondorf le pregunta a esa persona por ti?	RP El estudiante evalúa una situación de riesgo y encuentra en la trasfiguración una forma de protección, reflexiona sobre la confidencia que puede tener en sus allegados y técnicas de sigilo para protegerse a sí mismo en una situación hipotética. *Identifica la trasfiguración como un momento narrativo que busca en principio el encubrimiento de la identidad y desarrolla ideas en torno al escondite y tensión narrativa del ocultamiento.
30. Castigo	¿Cuál crees que debería ser el castigo del malvado Ganondorf? ¿Crees que hay personas en la sociedad con tanta maldad como él que puedan ser castigados?	RP El estudiante indica su satisfacción o descontento con la disposición narrativa final para el villano, y propone otras formas en las que él, desde su experiencia, siente que es válido castigar. Así, también reflexiona sobre su perspectiva del entorno y se permite a sí mismo reconocer seres humanos que podrían contar con la misma suerte del villano. *Identifica castigos y rasgos punibles en el videojuego y su sociedad según su propio criterio.
31. Matrimonio	¿De no haber sido enviado al pasado tras terminar su misión, Link se hubiese casado con alguno de los personajes? ¿por qué?	RP: El estudiante reflexiona sobre el final no convencional del héroe y las posibilidades que podrían hacer del final narrativo de Link, un personaje menos compadecido. *Identifica las probabilidades narrativas del encuentro matrimonio del cuento tradicional en los personajes del videojuego. Especula sobre la compatibilidad narrativa que le permitiría al héroe tener un final diferente.

Nota: RP= Respuesta Probable. ()= Indicador de logro de cada función.*

A esta edad, nuestros héroes no cuentan con nociones algebraicas complejas, sin embargo, nuestra intención será desarrollar su capacidad de comprender un concepto identificado en un símbolo, y poder formular por medio de una lista de nociones, su propia fórmula narrativa.

En el primer momento de nuestra clase, vamos a dar claridad sobre lo que es una fórmula y su utilidad. Entendida como una combinación de símbolos que expresa una composición. Una vez hecho, tendremos como ejemplo la fórmula creada por Propp para entender este sentido con el ejemplo del cuento La Cabra y Los Cabritos (Ver 2.2.1.2.3 El Cuento como Totalidad). Explicar la decodificación de la fórmula en este cuento popular, hará que nuestros héroes comprendan el sentido cognitivo de dicha fórmula desplegable.

En el segundo momento, ofreceremos a nuestros héroes los elementos que les servirán para poder crear la fórmula de la victoria. Se trabajará en grupos de cuatro estudiantes y cada uno escogerá un momento del videojuego que desee expresar por medio de esta técnica. Pueden escoger entre una pelea, una partida, el inicio del conflicto, la resolución del mismo, etc. ¡Las posibilidades son muchísimas! Abre las puertas del glosario de Propp aplicado a Ocarina of Time sobre esta teoría, a tus héroes (Ver 3.4.2.3 El Cuento como Totalidad en Ocarina of Time).

En el tercer momento, cada grupo se encargará de escribir un breve párrafo que dé cuenta de la narración del momento del videojuego escogido por cada grupo. Una vez culminada la escritura, el reto es formular dicho párrafo con las herramientas del lingüista ruso. Recuerda aspectos importantes para asistirlos en este objetivo tales como la linealidad de la fórmula, la elevación numérica con base en la repetición de patrones narrativos, y por supuesto, todos deben dar muestra de un inicio y cierre de dicho momento. Este proceso necesita muchas cabezas concretando la fórmula, por ello es importante el trabajo colaborativo tanto en la escritura a 4 manos, como en el planteamiento cognitivo de la fórmula.

El entregable de esta sesión debe ser el párrafo escrito sobre el momento del videojuego, adjuntando la fórmula creada correspondiente a dicho momento y también la discriminación de los símbolos listada, tal como se realizó en el análisis del videojuego en el capítulo 3. Para esta sesión, ¡utiliza la siguiente hoja de trabajo! (Ver Anexo 7).

Sesión #7 ¡VIAJE POR LAS REALIDADES ALTERNATIVAS!



Viaje por las realidades alternativas 7

Objetivo: Producir una secuencia narrativa personal que conecte la fantasía y permita dar cuenta del potencial emotivo-expresivo de la escritura narrativa fantástica.

Entregables:

- a. Producción narrativa individual

¡Nuestra última estación ha llegado! Hemos atravesado caminos tenebrosos y fantásticos para llegar hasta aquí. Ahora es el momento de ponernos los zapatos más grandes. Vamos a acercarnos a la Ludonarrativa y con ella a la Narratología propuesta por (Bal, 1990). ¡Manos a la obra!

Es el momento de cambiar los zapatos de nuestros héroes y hacer que se pongan los zapatos un autor, de un escritor, de un personaje convertido en palabras. ¡Nuestros héroes contarán su propia historia! Para ello pide a tus héroes cerrar los ojos, inclinarse en su escritorio y activar su habilidad de escucha. En un parlante, reproduce en un parlante el audio de *Relaxing Zelda Ocarina of Time Music*: Una hora aproximada de música tomada del videojuego que busca la relajación de quien la escucha.

Ir a: <https://www.youtube.com/watch?v=nvq2yHYYxCU>

Una vez la música suena al fondo *tú*, sí ¡Tú profe! Entrarás en el rol conciliador de muchos elementos que servirán para la escritura. Generarás un proceso de reflexión pre-escritora que busca entrar en lo más profundo de las entrañas de nuestros narradores y, como insumo de su experiencia, les invitarás a contar su propia narrativa fantástica. Con una voz tenue y asertiva te sugiero este guion mientras tus héroes escuchan:

*Quiero que cierres completamente tus ojos, quiero que olvides al compañero o compañera de aventuras que tienes al lado, concéntrate en ti, en el gran **camino de retos** que has tenido que atravesar para cumplir lo que quieres en tu vida, en cómo esos retos pequeños han servido para propósitos mayores. También quiero que pienses en los **roles** que juegan las personas a tu alrededor, cómo muchos han sido ayudantes en tu camino, cómo tú lo has sido para otros, piensa en los roles que desempeñan, unos buscando tu éxito, y tal vez sientas que otros lo dificulten, en el rol que tú has desempeñado, un héroe, heroína, alguien que quiere ser salvado; lo que tú sientas que has hecho. Piensa en las personas que amas, en lo que serías capaz de hacer por ellas y ellas por ti. Piensa en los **momentos** de tu vida, tal vez haya habido alejamientos, trampas, pruebas, regalos, batallas, ayudas, engaños. Hoy tomaremos ventajas de todas esas **partecitas de vida que te componen como un todo**, que te hacen querer aferrarte al mundo, o querer escapar de él. Ahora, piensa en un conflicto, en ese interés, ese anhelo, ese deseo más profundo de tu ser, ese algo que te atormenta y que desearías resolver. Pues bien, hoy dejaremos que la fantasía sea nuestra aliada. Presenta a tu personaje, dale un contexto, presenta el conflicto, y resuélvelo con fantasía; tal vez con un superpoder, con el cambio de mundo, con una criatura mágica, deja tu imaginación fluir y permite encontrar en el papel un confidente fantástico de tu vida. Ahora, abrirás*

los ojos lentamente, encontrarás instrucciones de trabajo detalladas en el tablero.

Guíate por ellas y comienza a escribir.

INSTRUCCIONES DE TRABAJO

Escribe un texto narrativo fantástico de tres párrafos

Párrafo #1: Introducción: Presenta tus personajes, lugares.

Párrafo #2: Conflicto: Presenta el problema de la historia.

Párrafo #3: Solución: Presenta la solución, de preferencia fantástica, al problema de la historia.

Una vez tus héroes indiquen que han concluido su narración, agradece su participación narrativa en esta gran aventura. Como pudiste notar, este producto final, que busca no extenderse en complejidad, apela a los elementos creativos, emocionales y cognitivos que se han asomado en nuestro desarrollo.

5. ANÁLISIS DE RESULTADOS PRUEBA PILOTO

En este capítulo, se presenta el análisis de resultados de la aplicación del proyecto con los propósitos de la propuesta y su aproximación en el aula realizada en la Institución Educativa Distrital Gonzalo Arango ubicada en la localidad de Suba, en la ciudad de Bogotá, con un grupo focal de cinco estudiantes del grado 602 de la jornada tarde, la gráfica 9 presenta los estudiantes que participaron, esta intervención fue completamente presencial en los espacios del colegio y sus recursos y tuvo lugar en el mes de septiembre de 2022. Todo el análisis realizado parte de la experiencia y los documentos trabajados en cada sesión. (Ver ANEXOS: EVIDENCIAS DEL PILOTAJE) para ver cada producto de clase en detalle.

Gráfica 10: Población prueba piloto

Estudiante	Edad
Adriana M.	11
Johan C.	11
Juan A.	11
Laura O.	12
Shaira R.	12

Nota: Se presenta listado de integrantes participantes de prueba piloto.

5.1.1 Resultados Fase de Activación de Conocimientos

Resultados Sesión #1: *Requisitos para ser un Héroe*

El objetivo de esta sesión planteó diagnosticar los conocimientos previos sobre videojuego, escritura y fantasía. El diagnóstico realizado a través del esquema triádico (Ver Anexo Evidencia sesión #1) permitió el acercamiento de la concepción actual de la población con respecto a los tres conceptos.

Desde el plano de **videojuego**: se asocia como: *aprendizaje, experiencias, drama, entretenimiento, diversión, emoción, sentimientos y adrenalina*. También se destaca que todos los participantes distinguen si un videojuego plantea el desarrollo de una historia o no. Por otra parte, la población reconoció el celular como el dispositivo más utilizado y accesible para tener la experiencia con un videojuego. Además, se denota la asociación del contexto del escritor, vinculado al proceso creativo de los personajes, al igual que el interés del escritor de videojuegos reflexionando sobre los intereses de su público, conceptos narratológicos denominados por *autor y lector textual; desarrollado aquí como jugador textual respectivamente*.

En cuanto al plano de la **escritura**, la relación predominante con el concepto está ligada a la *expresión de sentimientos y descripciones e historias*. Al vincular este concepto con los lugares en donde se puede presentar, todas las apreciaciones giran en torno a la *escritura como un proceso académico*, partiendo de las respuestas surge una reflexión sobre la escritura como un privilegio caracterizando las poblaciones que han tenido restricciones frente al uso de la misma. Por otra parte, los temas de escritura comunes indican actividades de clase, por lo tanto, se sitúan las temáticas de escritura en la obligatoriedad de trabajos de clase. Respecto al uso de la escritura, tres estudiantes la encuentran como un *medio de expresión, entendimiento*, vinculado a

emociones, pensamientos y sentimientos, mientras que, para la otra mitad de la población, se remite a un *medio comunicativo*. Por último, en la pregunta que nos permite dar transición entre la escritura y fantasía que indaga sobre si todo lo que está escrito es verdad obedeciendo a la descripción de hechos o experiencias vividas, cuatro estudiantes indican un *sí* rotundo, frente a dos estudiantes que mencionan que la veracidad de la escritura es relativa o *depende, algunas veces*, de factores externos.

Por último, desde el plano de **fantasía**, se halla un concepto ligado a las *aspiraciones de vida difíciles de alcanzar para el ser humano*, se vincula también a *imaginación, invenciones no reales y cosas no existentes*. Al preguntarse por el contraste con la realidad, la totalidad de estudiantes entienden la realidad como su inmediatez y experiencia diaria.

Por lo anterior, esta sesión como diagnóstico permite comprender el nivel de consciencia narrativa que los estudiantes de manera pasiva han tenido al enfrentarse con videojuego. De igual forma, se muestra mayor interés por los videojuegos que tienen un carácter multijugador, reconociendo el sistema simbólico como un medio de *encuentro, socialización y competición*. En lo que respecta a los personajes, se priorizan narraciones sobre el *rol del personaje*, y no su descripción física, lo que genera expectativa en torno a los elementos narrativos de la experiencia referente a las esferas de acción de Propp. Así mismo, se resalta la capacidad de abstracción de elementos en el sistema simbólico que son producto de la experiencia de los creadores del videojuego.

5.1.2 Resultados Fase de Experimentación

Resultados Sesión #2: ¡El Destino está sobre tus hombros!

El objetivo de esta sesión planteó la identificación de mecánicas de interacción del videojuego para tener una experiencia directa. La I.E.D. Gonzalo Arango permitió el uso de sus

recursos tecnológicos por lo que el videojuego se dispuso en equipos portátiles del plantel por medio de USB (Ver Gráfica 7: Ruta de ejecución) y cada estudiante tuvo una hora de experiencia directa individual con el videojuego. La adaptación a los controles configurados fue progresiva y en la medida en que avanzaron los estudiantes lograron asimilar su uso para los movimientos de personaje requeridos en la exploración del mismo. Todos llamaron a su personaje con su nombre propio y todos avanzaron hasta la obtención de la espada, escudo y el *Reto del Gran Árbol Deku*, (Ver 3.3.1 Análisis del videojuego desde el Modelo Educativo de Storytelling).

Gráfica 11: Evidencia Sesión #2: ¡El Destino está sobre tus hombros!



En esta sesión de experiencia con el videojuego se denotó la cooperación entre los estudiantes al preguntar sobre las mecánicas del videojuego desde controles, personajes, hasta lugares en donde podían avanzar a los elementos experienciales que proponía el videojuego. Se destacó el interés de los estudiantes en el aspecto dialógico del videojuego donde personajes como Saria¹ ofrecían su ayuda e invitaba a su bosque, mientras otros personajes como Mido², desafiaban su valor. La sesión se desarrolló como se requería esencialmente en la propuesta, con

¹Mejor amiga del personaje principal.

² Personaje del pueblo Kokiri quien experimenta apatía contra el héroe por no tener un hada.

ausencia de reglas. Esto no generó ningún mal uso de espacios, vocablos u otros. Por el contrario, se generó camaradería en torno a el nivel de avance de sus compañeros mediados por la competitividad y la cooperación. Una vez finalizada la sesión, los estudiantes recalcaron la calidad gráfica del videojuego lanzado hace 26 años, así como destacaron su simpatía y apatía por distintos personajes que sirvieron a su aventura. El uso de ordenadores individuales optimizó la experiencia al poder encontrar al personaje con su nombre y poder ser reconocido por otros personajes por sus nombres, generando así familiaridad y vínculo con las formas dialógicas en segunda persona que se presentan en el videojuego. El tráiler del videojuego resultó bastante intrigante por la cantidad de elementos mostrados tales como un hombre en caballo, una princesa, un hada, un niño, elementos que para el final de la sesión fueron identificados en su experiencia propia.

El rol de la guía desarrollada para la instalación del videojuego fue eficiente y permitió la estandarización de la experiencia entre los cinco estudiantes. Por otra parte, la proyección del video de Spencer, referida en la ruta de ejecución fue un detonante de interés al ver un ser humano real desarrollar el rol que ellos tendrían en el mundo animado del videojuego. Se permitió ver a la docente jugar también el videojuego, un punto importante si se considera la interestructuración pedagógica de la presente propuesta. Finalmente se almacenaron los progresos del juego de cada estudiante y quedaron a disposición de los correos de los estudiantes para que continuaran desde casa.

5.1.3 Resultados Fase de Reflexión y Producción Narrativa Fantástica

Resultados Sesión #3: *¡Confiesa lo que viviste!*

Esta sesión de *análisis de primer nivel narrativo* cumple el objetivo de reconocimiento de los conceptos desarrollados en el Camino de Retos de Champagnat como subreto, refiriendo a los

retos pequeños que conforman una meta o reto mayor; prueba, donde se especifica cuál es la forma de superación de los retos; ayuda, donde se identifica el tipo de apoyo que el videojuego generó para posibilitar la superación del reto; impacto, donde se identificaron qué producto u objeto consiguieron al superar el reto, y el mundo de desarrollo que Champagnat divide entre común o de aventura.

En este sentido, se destacó la narrativa regida por las mecánicas del videojuego a través del Camino De Retos. El reconocimiento de los elementos del esquema se realizó con éxito, en total los estudiantes reconocieron los cuatro grandes retos propuestos en el análisis. 1. El Gran Árbol Deku, 2. Piedras Espirituales, 3. Medallones de sabios y 4. Ganondorf. Para este ejercicio, hubo un momento dialógico que permitió concretar cuáles eran los retos mayores y cuáles solo eran subordinados, una vez identificados, se diligenció el esquema propuesto, todo mediado con el uso del pronombre “yo”. Este taller piloto se trabajó en dos grupos.

El diligenciamiento del esquema (Anexo 3) evidenció las fortalezas y también los aspectos a mejorar en el esquema propuesto que suceden al método de la Arquitectura del Conocimiento. El uso de esquemas sí posibilitó la organización pertinente de la información requerida para acercarse al Camino de Retos de Champagnat, generando memorización de cada aspecto y su objeto. Sin embargo, la didáctica del esquema es repetitiva y se percibe la mecanización del saber, lo que genera un leve decrecimiento de interés del estudiante en la tarea propuesta, como ya lo advierte el mismo enfoque pedagógico por lo que es un costo para tomar, dicho patrón repetitivo se blindó a través de la muestra de breves cinemáticas del videojuego para así recaptar la atención de la audiencia. Es importante señalar que el Modelo de Storytelling, también tiene un patrón de diseño repetitivo, Reto mayor, conformado de subretos, identificación de ayuda, y éxito o falla de los mismos. Estos dos aspectos tanto procedimentales como teóricos con la misma característica son aspectos que se tienen en cuenta para no perder el interés de los estudiantes.

En el componente de escritura, los estudiantes sintieron extrañeza cuando se indicó la necesidad usar el pronombre “yo” en el diligenciamiento, esto rescata dos elementos relevantes. El primero, el uso del pronombre en primera persona se ha desnormalizado desde la academia para mantener los aspectos formales de la escritura, este desuso incide en el relato escrito del ser cuando cuenta una experiencia en la que es protagonista; motivo por el cual, incluso este proyecto mantiene la tercera persona en su redacción. El segundo elemento es la conexión del pronombre con las narración de los eventos fantásticos, encontrar evidencias como *yo acabé con Ganondorf atacando siempre la cola del monstruo*, generando un impacto en la percepción del estudiante a favor de su relación con el videojuego y también con lo que puede contar de manera escrita desde su punto de enunciación.

Resultados Sesión #4: *¡Enemigos y Aliados! ¡Momentos de Tensión*

Esta sesión de personificación y caracterización de los personajes del videojuego a través de sus esferas de acción tuvo tres elementos clave. El primer elemento, la personificación del héroe y la princesa a través de un accesorio hecho manualmente, este momento generó un interés genuino por parte de los estudiantes al desarrollar con sus manos el distintivo del personaje con el que habían interactuado, interés que tuvo efecto en el segundo momento de la clase donde en el esquema de caracterización (Anexo 4), atribuyeron las características a sus personajes inventando aspectos no brindados por el juego. Una vez hecho este ejercicio de preescritura, escribieron un párrafo donde contaron la historia del personaje asignado.

La presentación escrita de los personajes partiendo del esquema tuvo elementos agregados al momento de conectar todas las características mencionadas, todos los estudiantes incluyeron el uso de adjetivos en la prosa para dar atracción a la información presentada, también se encuentra el uso de realidades alternativas conectadas por los estudiantes, donde, por ejemplo, el origen del mal del villano es el amor que tenía por ella, y no la ambición del reino como ocurre en el

videojuego, esta trasfiguración de la narrativa original también sucedió con la princesa, donde se sugiere que su padre es el rector de una escuela de caballería y que allí conoce a Ganondorf, información que también es producto de la imaginación de la estudiante. Estos elementos encontrados en el párrafo permiten dar cuenta de la valía de uso del esquema pre-escritor permitiendo llevar un hilo conductor ordenado más allá de la mención listada de las características.

Gráfica 12: Evidencia Sesión #4: ¡Enemigos y Aliados!



El entendimiento de las esferas de acción trabajadas es claro en cada uno de los roles descritos por los estudiantes y corresponden en su totalidad a los trabajado desde Propp (Ver Gráfica 2: Las Siete esferas de Acción aplicado a The Legend of Zelda: Ocarina of Time). Los estudiantes de manera espontánea dialogan entre sí como si fuesen el personaje que personificaron, lo que muestra apropiación del sistema simbólico. Por último, se generó una charla en torno a la concepción de las narrativas fantásticas y cómo se había generado una ruptura de la creatividad a partir de la clasificación de las mismas como narrativas infantiles. El videojuego entonces fue un insumo central, condicionante a las producciones, pero sin duda el

método de Arquitectura de conocimiento fue el que dio pie a las producciones de los estudiantes haciendo resaltar su enfoque socio-cognitivo en el proceso de prescritura.

Resultados Sesión #5: ¡Cuidado! ¡Momentos de Tensión!

Esta sesión, que tenía como punto clave la determinación de las 31 funciones narrativas de Propp a través de hipótesis fantásticas, fue un gran triangulador de escritura-fantasa y videojuego permeados por la realidad de los estudiantes. Este ejercicio con las Cartas de Propp Versión The Legend of Zelda: Ocarina of Time se generó en un ambiente natural del colegio donde los estudiantes rodeados de árboles sentados en el pasto tuvieron la experiencia con las cartas. A continuación se presentan algunos de los resultados de respuesta ante las hipótesis fantásticas dadas por los estudiantes:

Función (1) Alejamiento: ¿Qué hubiese pasado con Link si sí tuviese un hada y ese hada fuesen tus padres? R/. *Se comenzarían a preocupar por él y le darían muchos consejos y a regañarlo por haber tenido mucho peligro.*

Función (9) Mediación: Si tu abuelito, o alguien de tercera edad que conozcas, fuese Link ¿cómo creerías que esa persona buscaría resolver la decadencia de Hyrule? R/. *“Un señor de 65 años también podría resolver Hyrule, por ejemplo: Una espada es un bastón, el escudo una biblia y el árbol Deku su casa”.*

Función (14). Recepción del objeto mágico: Teniendo en cuenta los poderes de la Ocarina del tiempo, ¿cuál canción te gustaría utilizar en la vida real y para qué? R/. *“A mí me gustaría la canción de Saria para poder hablar con mis amigos de infancia”.*

Función (16) Combate: ¿Cómo crees que hubiese sido la batalla final contra Ganondorf si este fuese una mujer? R/. *Sería muy diferente porque ella le pegaría en la cola palmadas” (en lugar de espadas).*

Función (27) Reconocimiento: ¿Si el mal de un poderoso villano quisiese destruir tu barrio, lo derrotarías sabiendo que nadie sabrá nunca que tú fuiste quien logró salvarlos a todos? ¿A quién acusarías de ser el héroe, y cómo le contarías a los demás que esa

persona “los salvó a todos”? R/.“*Si el villano destruyera mi barrio, lo derrotaría y el personaje a quien le daría el honor sería a mi hermano*”.

Estos ejemplos, dan muestra de la triangulación efectiva lograda por el ejercicio, desde elementos del videojuego, vinculados a las funciones narrativas en el mismo, se logró generar procesos de cuestionamiento en donde los estudiantes amalgamaron su realidad y la fantasía del videojuego a través de la escritura breve y significativa, mostrando su propia visión de sus padres (1), de una persona de tercera edad (9), mostrando sus anhelos internos (14), su visión de género (16), al igual que su visión de comunidad y cercanía con otros (27).

Resultados Sesión #6: *¿Tenemos la fórmula para la victoria?*

Esta sesión de estructuración de una fórmula narrativa de una parte de la trama del videojuego a través del uso de la teoría función se encuentra presente en el videojuego lo que será de utilidad, al igual que los demás análisis narrativos para generar la propuesta de innovación pedagógica.

3.3.2.3 El Cuento como Totalidad en Ocarina of Time. se desarrolló en dos grupos de estudiantes, cada grupo entregó la hoja de trabajo (Anexo 7) donde se requerían tres entregables. El primero fue la narración de un momento narrativo. Los grupos escogieron: *Los 6 medallones*, *El fin de la Maldad del árbol Deku*, y *La Victoria de Link* (sobre Ganondorf). Cada grupo realizó hizo una producción narrativa escrita sobre los títulos mencionados, los estudiantes trastocaron la narrativa original, se presentaron como amigos de Link, el héroe, otros trastocaron el rol del mandatario (El árbol Deku) hacia un falso héroe, adueñándose de su narración.

El segundo momento, la formulación del momento narrativo, se dio a través de la ejemplificación y aclaración de aspectos como el símbolo, carácter que tiene un sentido otorgado, la potenciación matemática, si hay repetición de acciones u objetos, debe indicarse a través de un número elevado, y la conclusión de la fórmula entendiendo un final satisfactorio o inesperado.

Los estudiantes organizaron los caracteres en el orden en que presentaron los eventos en su

narración, y discriminaron cada uno en una lista. Este proceso de formulación fue clave pues desarrolló consciencia sobre la planeación lógica de una realidad fantástica de un autor, dando muestra del proceso creativo desplegable de la misma tal como hicieron con su propia producción. Además, este ejercicio generó el reto cognitivo a través de la asociación grafía-significado narrativo propuesto por Propp haciendo necesario el uso de los caracteres para simplificar su momento narrativo. Los estudiantes presentaron a la clase su fórmula de manera breve, cada uno explicando el rol de los caracteres con su historia particular.

Este ejercicio permite afirmar que la propuesta didáctica sirve, no solamente como estimuladora de la consciencia de diversos patrones narrativos en una historia, sino que además reta la arquitectura mental del conocimiento a través de la proposición de la serie de elementos que conformaron su todo narrativo mostrando rigurosidad tanto en la producción como en el análisis de la misma.

Resultados Sesión #7: Viaje por las realidades alternativas

Esta última sesión de producción de una secuencia narrativa personal que enlazara la escritura narrativa fantástica con el potencial emotivo-expresivo del enfoque sociocognitivo permitió dar luces a temas de orden narrativo, contextual, fantástico y emocional.

Esta última sesión de producción de una secuencia narrativa personal enlaza la escritura narrativa fantástica con el potencial emotivo-expresivo del enfoque sociocognitivo. Así, permitió dar luces a temas de orden narrativo, contextual, fantástico y emocional. Elementos que se divulgan al pensar en un análisis narratológico.

Los entregables de esta sesión por colectividad decidieron mantenerse anónimos, se analizará entonces la producción de la narración fantástica personal. Ver narraciones completas en (Anexos Evidencias Pilotaje)

Gráfica 13: Evidencia sesión #7: Viaje por las realidades alternativas



- (1) **La princesa y sus Secuaces:** Esta producción presenta la historia de una princesa que jugaba diferentes tipos de juegos pero su favorito era *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, donde hace la inmersión del personaje en la realidad del videojuego. El conflicto es fantástico, corresponde a la narrativa tradicional, realidad dentro de otra realidad, disposición final positiva, la protagonista logra su objetivo.
- (2) **El Príncipe Valiente:** Esta producción describe la historia de un destierro inmerso en una realidad narrativa fantástica, encrucijada familiar, resolución de conflicto fantástico, vencer criaturas mágicas (incidencia sistema simbólico) para resolver la relación con sus padres, la disposición final de historia es positiva, el protagonista logra su objetivo.
- (3) **El Sueño de Pepito:** Esta producción permite dar cuenta de los anhelos profundos del autor, encrucijada de tipo económico y resolución del conflicto realista, disposición final de la historia de manera positiva, el protagonista logra su objetivo.
- (4) **La Historia de Ami:** Esta producción permite dar cuenta gustos personales del autor, encrucijada de tipo familiar, y encuentra la resolución con aspectos fantásticos tales como “*ella vio unas velas que seguían un camino*” (incidencia sistema simbólico) y la llevaron a un mundo de aventura donde un ser fantástico se convirtió en su mejor amigo,

quien la acompañaba a su mundo y donde vivieron 5 años para notar que todo había sido un sueño y no había tenido la experiencia que creía, disposición final de la historia fuera del canon tradicional.

- (5) **La Desconfianza de una Niña:** Esta producción presenta la historia de una protagonista con una encrucijada familiar, se resuelve de manera positiva, la protagonista logra lo que quería. Disposición final: suspenso: la protagonista encuentra un personaje que tiene su problema inicial

Las producciones presentadas con anterioridad, en su mayoría dan cuenta de la triangulación mencionada anteriormente. Escritura-narrativa-fantástica, todas están permeadas por la realidad socioafectiva de los autores, lo que permite afirmar que este ejercicio cumplió su propósito conciliador de la escritura como un elemento académico y formal como un medio de expresión narrativo fantástico, que, partiendo de la experiencia con el sistema simbólico denota un incremento en torno a las nociones fantásticas encontradas en la primera sesión, no solo como un sueño por cumplir, sino la fantasía como un integrador de lo imposible en nuestra realidad inmediata.

El videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* fue el elemento central y posibilitador de las reflexiones teóricas y sociales que se presentaron en el proceso, así como la escritura, dio cuenta de los procesos socio-cognitivos a los que la propuesta indujo en sus participantes.

5.2 Conclusiones

A partir de los resultados obtenidos del pilotaje y las reflexiones teóricas producto de este proyecto, se puede determinar que la propuesta del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* para potenciar la producción narrativa fantástica en estudiantes de grado sexto es eficaz debido a las evidencias conseguidas que lograron la triangulación y mejoramiento de los tres ejes centrales de la propuesta: Escritura, Videojuego y Fantasía de manera progresiva. Esto mediado por el tratamiento de la intervención desde el enfoque pedagógico socio-cognitivo cuyos ejes respecto a la teoría, la acción desde la teoría y la emotividad, fueron tenidos en cuenta en la realización de cada una de las fases del proyecto. En este sentido, es esencial destacar el rol de la arquitectura del conocimiento como método referente para generar procesos pre-escriturales en tanto que el rol de este método organizacional presenta efectos contundentes en los resultados escritos finales.

Por otra parte, es importante destacar que el reto del uso de un sistema simbólico como un videojuego en el aula, extenderá su validez en tanto se trate como una obra analizada con el rigor de otros sistemas simbólicos, paso previo a la ejecución en el aula donde se conecta el análisis, la experiencia genuina del estudiante con el videojuego, y se realizan propuestas permeadas del ámbito social donde deambula el sistema simbólico; este aprovechamiento fue demostrado con claridad en la forma como a través de las diferentes producciones, se evidenció un proceso del individuo sintiente y consciente, articulando su experiencia con el videojuego, la teorías narrativas de trabajo, la fantasía como un medio de expresión de su realidad trastocada y la escritura como un medio no solo reconocido sino utilizado para la expresión del ser.

Este proyecto también desarrolló una visión en los participantes de proyección artística como escritores de videojuegos, lo que asegura una actualización de visión de proyectos de vida que

mantiene a la escritura y la fantasía a salvo de la hiperlógicación, parte del problema que se quería desvincular en la edad de trabajo, donde la fantasía estaba siendo infantilizada y por tanto, invalidada en los procesos académicos de la escuela secundaria. Así, se contribuyó al desarrollo formal de los indicadores del Ministerio de Educación Nacional en relación a sus expectativas con los elementos narrativos aplicados al aula, desde un concepto innovador como lo es el videojuego como objeto de estudio.

Lo anterior implica entonces la conciliación de la cultura escolar con la cultura masiva de los videojuegos, representada en este caso, por *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, pero que sin duda, puede ser extendida a otros productos visuales digitales, que, tratados con rigor en el aula en tanto su potencial de ocio, no implica aprendizajes teóricos significativos, aunque los haya, deben ser promovidos por la academia triangulados con la realidad del videojuego, el sujeto y la teoría de aprendizaje esperada.

En relación con cada una de las teorías narrativas empleadas para el análisis del sistema simbólico y formulación de los hechos didácticos expuestos en el capítulo 4, se comprueba que la necesidad de trabajo de la obra desde diferentes teorías narrativas parte del eje central de su flexibilidad narrativa y de cómo cada nivel de análisis pretende y logra articular elementos narrativos en este sentido; Modelo Educativo de Storytelling (Camino de Retos), teoría de primer nivel que permite confirmar que la narrativa del videojuego emerge desde una serie de retos planteados a través de las mecánicas del mismo; Morfología del Cuento, teorías de segundo nivel en donde desde la narrativa tradicional se identifican valores sociales y estructurales narrativos extraídos y trabajados desde la obra, y por último, la Narratología desde la óptica ludonarrativa, donde se transforman las lógicas de visión de la obra ya que se prioriza no solo la obra sino también el proceso creativo de la misma y la estética de recepción real ante el Jugador.

Estas apuestas se articulan directamente en los requerimientos escriturales narrativos fantásticos expuestos en la tercera fase de la propuesta de innovación, en donde los resultados fueron analizados en el capítulo 5 y que, en efecto logran el desarrollo de la habilidad narrativa fantástica, desde lo cognitivo, social, emocional, experiencial con el videojuego reflejados como un todo en las producciones de los estudiantes parte del pilotaje.

5.2.3 Recomendaciones

Para futuras investigaciones, se sugiere trabajar con videojuegos online multijugador ya que esta experiencia es altamente valorada por los estudiantes, y podría dar paso a narrativas mancomunadas producto de experiencias video jugadas compartidas.

Además de lo anterior, teniendo en cuenta la flexibilidad narrativa de los videojuegos fantásticos, se propone para futuras propuestas un bestiario colectivo producto de las experiencias con videojuegos de los estudiantes; estos procesos creativos compartidos y de escritura narrativa fantástica se visibilizan en los ejercicios de la sesión #4, la creación individual escrita y visual de una criatura fantástica que responda a la caracterización e historización del mismo, da paso también a la potenciación de la escritura narrativa fantástica.

Por otra parte, debido al éxito del enfoque pedagógico socio cognitivo en este proyecto, se recomienda generar espacios de reflexión en torno a la relevancia pedagógica que debe tener este enfoque como garante de una experiencia académica humanizada, rigurosa, organizada y consciente articuladora de el saber, el hacer el sentir estudiantil y docente.

Referencias

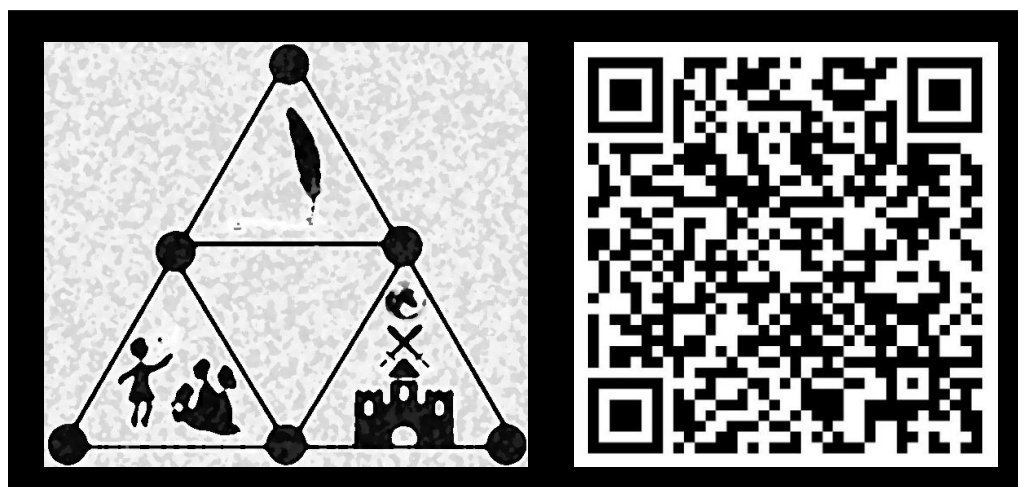
- Alejandri, E. (04 de 01 de 2016). *LevelUp*. Obtenido de <https://www.levelup.com/foros/357005/The-Legend-Of-Zelda-Ocarina-Of-Time-Inspiracion-celtica>
- Amador, J. (2013). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Revista de Educación y Calidad*.
- Amat, V. S. (2019). ¿ Por qué el príncipe se fijó en Cenicienta? Subversiones del personaje femenino en los tiempos del boom de la literatura infantil y juvenil. *Miguel de Cervantes*.
- Avendaño, C. (2020). Las bandas sonoras de videojuegos y su aplicación pedagógica en los procesos de aprendizaje orquestal a nivel infantil y juvenil. *Universidad Nacional*.
- Bal, M. (1990). *Teoría de la Narrativa*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Basantes, N. H. (2011). Diseño de un manual de estrategias metodológicas para el proceso de la lecto-escritura en los niños de educación básica de la escuela. *UTC*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/407>
- Bogost, I. (2008). The rhetoric of videogames. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*.
- Budinski, V. &. (2018). Preschool teachers' opinions on the methodology of teaching activities for developing pre-reading and pre-writing skills. *Croatian Journal of Education*. 2nd Edition, 131-170.
- Calles, J. (2005). La Literatura Infantil Desarrolla La Función Imaginativa del Lenguaje. *Laurus*.
- Casanueva, M. (2020). El Texto Literario Y El Receptor Infantil Y Juvenil.
- Champagnat, R., & Delmas, G. (2008). A storytelling model for educational games. *Proceedings of the first international workshop on story-telling and educational games*.
- Condemarán, M. (1985). Relaciones entre la lectura y la escritura en el desarrollo. *Lectura y Vida*.
- Cubillas, A. (2021). Dinamización narrativa: excursión al mundo perdido de la Fantástica. *Universidad de Las Palmas de Gran Canaria*.
- Darley, A. (2002). Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos Géneros en los Medios de Comunicación. *Paidós*.
- Díaz Oyarce, C. &. (2012). ¿Cómo los niños perciben el proceso de la escritura en la etapa inicial?. *Estudios pedagógicos*, 215-233.
- Díaz, C., & Price, M. (2012). ¿Cómo los niños perciben el proceso de la escritura en la etapa inicial? *Estudios pedagógicos Valdivia*.
- Dubet, F. (2005). ¿Mutaciones institucionales y/o neoliberalismo? *Revista colombiana de sociología*, 63-80.
- Echarte, A. (2019). Del yo narrativo a la identidad personal: problemas y riesgos de la auto-comprensión humana. *Humanidades*.

- Fisher, D. (2020). *rytelling for sustainability: A definition and its implications for education and communication*. *Rutledge*.
- García, L. A. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiensa*.
- García, M. B. (2015). La infancia y los videojuegos: *Diálogos Pedagógicos*.
- González, J. I. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos. info.*, 135-146. doi:<http://dx.doi.org/10.7764/cdi.42.1314>
- Hocking citado en Koenitz, H. (2018). Narrative in Video Games. *University of the Arts, Utrecht, Netherlands*.
- Kaku en Rodas. (2008). Lo Fantástico como desestabilización de lo Real. *Universos Paralelos*.
- Latorre, M. (2014). INTELIGENCIA Y ARQUITECTURA DEL CONOCIMIENTO. *UMCH*.
- Lind, S. (2016). Active interfaces and thematic events in The Legend of Zelda: Ocarina of Time. *Music Videogames*, 82-105.
- Lugo, E. (2013). a escritura: gustos y disgustos de nuestros estudiantes. *Eutopía*, 6, 112-117. Obtenido de <https://www.cch.unam.mx/comunicacion/sites/www.cch.unam.mx.comunicacion/files/subidas/Eutopia19.pdf#page=112>
- M, Díaz O. & Herrera. (2012). *¿Cómo los niños perciben el proceso de la escritura en la etapa inocial?* Valdivia: Estudios pedagógicos.
- Meulen, K. v. (2014). Estructura narrativa en niños y adolescentes: relatos del maltrato entre iguales en la escuela. *Taylor & Francis Online*. doi:<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1174/021093905774519035?journalCode=redp20>
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Santillana*. (S. Día-e, Editor) Recuperado el 2022, de <https://industrial.edu.co/pdf/dba-de-1-11.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2006). *Ministerio de Educación*, Estándares Básicos de Competencias. (C. Aprende, Productor) Recuperado el 2022, de Colombia Aprende: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Montero, L. (Dirección). (2020). *Ocarina Of time: Resumen e historia* [Película].
- Nintendo. (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina Of Time*. Obtenido de Nintendo 64 UK: <https://www.nintendo.co.uk/Games/Nintendo-64/The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-269536.html>
- Ocarina, S. (2019). *EPIC - The Legend of Zelda: Ocarina of Time Medley on REAL Ocarina!* Youtube.

- Pardo, F. (2018). *Los Videojuegos como Herramienta Pedagógica Para Contribuir en el Fortalecimiento de la Competencia Resolución de Problemas*. Universidad Javeriana: Línea Investigación Cibercultura.
- Peralta, N., & Roselli, N. (2016). Conflicto sociocognitivo e intersubjetividad: análisis de las interacciones verbales en situaciones de aprendizaje colaborativo. *Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación*.
- Pognante, P. (2006). Sobre el concepto de escritura. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*.
- Popkewitz, E. (1988). Paradigma e Ideología en Investigación Cualitativa. *Las Funciones Sociales del Intelectual*.
- Propp, V. (1998). Morfología del cuento. *Ediciones Akal*.
- Rahayu, K. D. (2020). *Students' Collaborative Writing Method*. Karawang: DEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature.
- Review, E. (2013). Game Based Learning in Education. *The 21st century Pedagogy*.
- Rodari, G. (1999). Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias. *Ediciones Colihue*.
- Rodríguez, G & Sierra, G. (1991). *Club Nintendo*. Televisa
- Solovieva, Y. (2006). ANÁLISIS NEUROPSICOLÓGICO DE LOS PROBLEMAS DE APRENDIZAJE EN ADOLESCENTES. *Revista de Ciencias Clínicas*, 55-63. e0niK
- Tassoni, P. (2016). *BTEC National Children's Play, Learning and Development Student Book*. London: Pearson Education.
- Torres, M. J. (2006). *Modelo socio-cognitivo: Teoría educativa y de diseño curricular*. Caracas: Med Interna.
- Vasilachis, I. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. *Gedisa*.
- Yap, C. (2015). Playing the Ocarina Across Cultures: Explicating Ludo-Narrative Experience in The Legend of Zelda: Ocarina of Time. *Academia*.

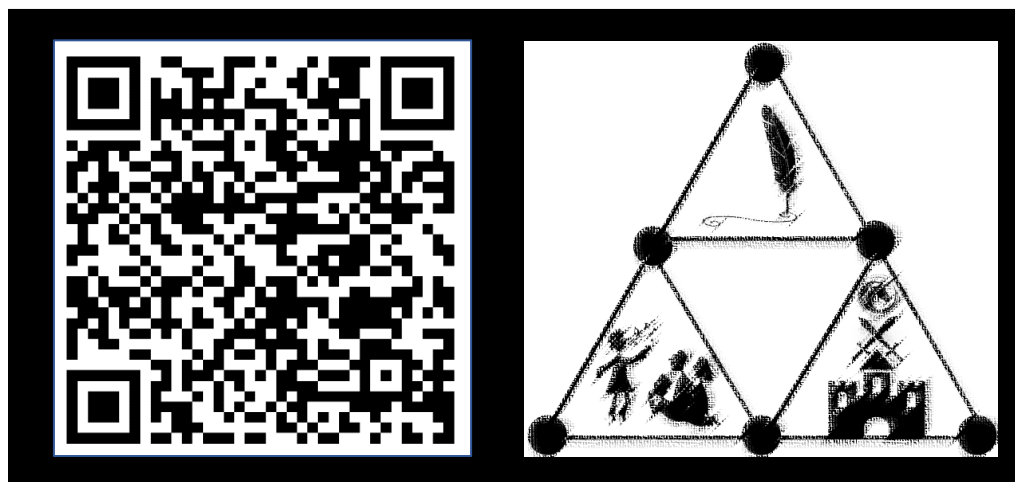
ANEXOS PARA DOCENTES

Debido a las características de los materiales de clase, en este apartado se presentará una vista previa de cada documento. Para verlo de manera individual, escanee este código QR que lo conducirá a la carpeta pública para descargar los materiales. **En este apartado se encuentra la cartilla *Vive Narrando***, producto de este proyecto. ¿Dudas? ✉: sgonzalezc@upn.edu.co



ANEXOS: EVIDENCIAS DEL PILOTAJE

Debido al volumen de evidencias del pilotaje, para ver las evidencias de manera individual, escanee el siguiente código QR que lo conducirá a la carpeta pública para visualizar los elementos referidos en el capítulo 5. Análisis de Resultados.



ANEXO 1 (Vista Previa)

Proyecto - Sesión #1

¿Cómo crees que el creador del videojuego tuvo esa idea de personaje?	¿Cuál es tu personaje de videojuegos favorito?	¿Quiénes de tu familia juegan videojuegos?	¿En qué dispositivo se puede jugar?	¿Cómo se juega?
¿Cuáles videojuegos has jugado o conoces?	¿Tiene una historia en su desarrollo? (Marca con X)	Escoge uno de los anteriores y escribe cuál es el conflicto que presenta la historia del videojuego.		
<ul style="list-style-type: none"> • • • • • 	Sí = No = Sí = No = Sí = No = Sí = No =	¿Qué es? <div style="text-align: center;"> </div>		
¿Qué es?	¿Qué es?	¿Qué es?	¿Qué es?	¿Qué es?
¿Dónde hay cosas escritas?	¿Quiénes no saben escribir?	¿Sobre qué tema era lo último que escribiste?	¿Quiénes no pueden escribir?	¿Qué es la realidad?
¿Para qué se escribe?	¿Cuál es tu historia o cuento favorito? ¿es real?			¿Has dicho mentiras?
¿Sobre qué se escribe?	¿La fantasía es de mentiras?			¿Todo lo que está escrito es verdad? ¿por qué?

ANEXO 2 (Vista Previa)

EJECUCIÓN DE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME EN ORDENADOR. PASOS:

01

Descarga el emulador.

Ve a <https://project64.upstodown.com/windows/descargar>. Una vez descargado el archivo, haz doble clic para abrirlo en el archivo descargado project64-0.0. Se abre una ventana de permiso, otórgalo, y vamos a la ventana de instalación. Haz clic en "Next", puedes cambiar la carpeta donde quieras alojar el juego, te recomiendo crear una carpeta que contenga los archivos descargados y déjala en el escritorio, para que sea de fácil acceso. Vuelve a clic en "Next" tantas veces más. La instalación iniciará, una vez terminada haz clic en el botón "Finish".

02

Configuración:

Se abrirá el emulador del juego, debes esperar 30 segundos para tener acceso a él, clic en "Continuar".

03

Configura el control

Ahora haz clic en "Opciones", "Configurar complemento de Control" y una ventana como la siguiente se abrirá, puede aparecer como las siguientes, así que compara cuál emerge en tu ordenador y configura tu emulador con los siguientes controles. Recuerda que este paso solo lo debes hacer una vez. Cuando ya tengas tus controles listos, acepta la configuración.

04

Descarga el videojuego

Descargar el archivo Ahora haz clic en "The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64) [Roms Nintendo en Español]"

ANEXO 3 (Vista Previa)

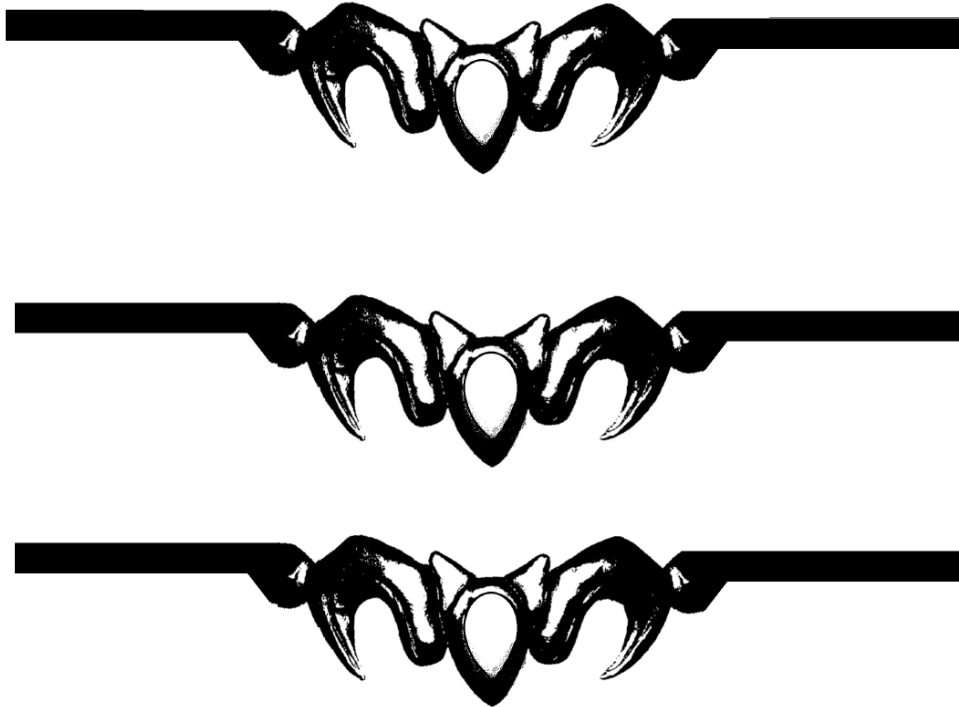
Nombres: _____

Proyecto – Sesión #3

RETO	SUBRETO	PRUEBA	AYUDA	IMPACTO	MUNDO
En este espacio indica un objetivo mayor que sirva para el desarrollo del juego.	En este espacio indica los retos menores que debiste superar para alcanzar el reto mayor.	Describe explícitamente cómo lograste vencer en este subreto.	Indica herramientas o personas que te ayudaron a superar este subreto.	Indica qué objeto u otro conseguiste superando este reto y explica qué impacto tuvo en la historia.	Selecciona la realidad en la que se desarrolló este subreto.
					Mundo Común
					Mundo de Aventura
					Mundo Común
					Mundo de Aventura
					Mundo Común
					Mundo de Aventura
					Mundo Común
					Mundo de Aventura

ANEXO 4 (Vista Previa)

Proyecto - Sesión #4



ANEXO 5 (Vista Previa)

Proyecto - Sesión #4

Estudiante: _____

<input type="checkbox"/> HÉROE <input type="checkbox"/> AGRESOR <input type="checkbox"/> PRINCESA <input type="checkbox"/> AUXILIAR <input type="checkbox"/> DONANTE <input type="checkbox"/> MANDATARIO <input type="checkbox"/> FALSO HÉROE	RESPUESTA: _____ (Nombre del personaje)
Origen y objetivo	
Aliados y enemigos	
Alimentación	
Poderees o habilidades	
Debilidades o limitaciones	
Gustos o disgustos	
Ambiente (dónde vive)	
Apariencia física	

