

**ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEL USO DE NARRATIVAS INTERACTIVAS PARA LA CREACIÓN DE UN
CUENTO FANTÁSTICO Y SU APLICACIÓN EN EL AULA**

Ingrid Dayana Pacheco Castañeda



Lic. En Humanidades y Lengua castellana, Facultad Ciencias de la Educación

Universidad la Gran Colombia

Bogotá D.C

2022

**Estrategia pedagógica del uso de narrativas interactivas para la creación de un cuento fantástico
y su aplicación en el aula**

Ingrid Dayana Pacheco Castañeda

**Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciada en Humanidades y
Lengua Castellana**

José Enrique Copete

Director de trabajo de grado



UNIVERSIDAD
La Gran Colombia

Vigilada MINEDUCACIÓN

Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana, Facultad Ciencias de la Educación

Universidad la Gran Colombia

Bogotá D.C

2022

Agradecimientos

Agradezco a mis padres por su infinito apoyo. Estoy agradecida de haber crecido en un hogar que, desde siempre, me ha brindado tanto amor. Gracias mamá por ser paciente y escuchar mis historias, gracias papá por ser mi lector de cuentos y siempre ser sincero con tus opiniones.

Gracias a mi familia, tías y tíos que me dieron el primer impulso para entrar a la universidad. Ahora que estoy culminando, miro hacia atrás, veo el camino recorrido y sé que me he edificado.

Gracias al profesor Carlos Gabriel Rodríguez Camargo por mostrarse dispuesto con este trabajo; su entusiasmo siempre fue una motivación.

Tabla de contenido

RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN	12
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	17
1.2. JUSTIFICACIÓN	18
1.3. OBJETIVOS	21
1.3.1. <i>Objetivo principal</i>	21
1.3.2. <i>Objetivos específicos:</i>	21
CAPÍTULO II: MARCOS DE REFERENCIA	22
2.1. ESTADO DEL ARTE	22
2.2. MARCO TEÓRICO.....	30
2.2.1. <i>La literatura fantástica:</i>	30
2.2.2. <i>Definición de la literatura fantástica: Vacilación y el extrañamiento</i>	32
2.2.3. <i>Definición de lo extraño y lo maravilloso:</i>	33
2.2.4. <i>¿Qué son las narrativas interactivas?</i>	36
2.2.5. <i>Narrativas interactivas y su función pedagógica</i>	37
2.2.6. <i>Beneficios de la interactividad</i>	39
2.2.7. <i>Narrativa ramificada</i>	40
2.2.8. <i>La hipermedia: la interfaz</i>	42
CAPÍTULO III: ASPECTOS METODOLÓGICOS	44
3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	44

CREACIÓN DE UN CUENTO FANTÁSTICO INTERACTIVO	5
3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	45
3.3. Intención de la guía interactiva	46
3.3.1. Énfasis en la vacilación, la imaginación y el sentimiento de lo fantástico	46
3.2.3. Interfaz.....	47
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	53
4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	53
4.1.1. <i>Conocimientos previos</i>	53
4.1.2. <i>Literatura fantástica (Todorov)</i>	54
4.1.3. <i>Narrativa interactiva</i>	55
4.1.4. <i>Aplicación:</i>	59
4.2. RESULTADO DEL CADÁVER EXQUISITO INTERACTIVO:	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
LISTA DE REFERENCIA O BIBLIOGRAFÍA.....	68
ANEXOS	71

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Figura de narrativa ramificada</i>	41
Figura 2 <i>Cuento interactivo: La vieja velociraptora y el anciano</i>	49
Figura 3 <i>Personajes y narración del cuento: La vieja Velociraptora y el Anciano.</i>	50
Figura 4 <i>Plantilla editable para escribir un cuento interactivo</i>	50

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Subdivisiones de lo fantástico</i>	34
Tabla 2 Clasificación de lo maravilloso.....	Error! Bookmark not defined.
Tabla 3 <i>Funciones de lo sobrenatural dentro de la obra</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabla 4 Inicio del cuento: El funeral de la tía Emilia	62
Tabla 5 Decisión 1: Buscar en la funeraria	63
Tabla 6 Decisión 1: ¿Ir a un funeral de gente que no te agrada tan solo por quedar bien ante tu familia?	63
Tabla 7 Decisión 1: ¿Debería ir a hablarles para mejorar el ambiente?	64
Tabla 8 Decisión 2: ¿Los muertos sienten cuando los creman?	64
Tabla 9 Decisión 1: ¿Realmente era la tía Emilia la que estaba en el cajón?	64

Resumen

El presente trabajo se centra en el uso didáctico de las narrativas interactivas en el área de Humanidades y Lengua Castellana, con el fin de concebir su utilidad para ir más allá de estructuras literarias lineales comúnmente trabajadas en el aula, lo anterior se desarrolla partiendo de la propuesta del autor Xavier Berenguer, quien reconoce el modelo interactivo ramificado; el cual es el indicado para la construcción de un cuento, sin la necesidad de la intervención de recursos audiovisuales complejos. Por supuesto, para probar su funcionalidad se aplicará a la literatura fantástica y los postulados de Tzvetan Todorov.

Esta propuesta didáctica parte del concepto de “vacilación” que actúa como principal detonante de la trama y sus posibles explicaciones. En este sentido, la búsqueda de comprender lo sucedido se puede identificar en cuatro categorías: “extraño puro”, “fantástico extraño”, “fantástico maravilloso” y lo “maravilloso puro”, conceptos que se estudian en la teoría de Todorov. Es importante destacar que estos términos fueron esenciales para poder delimitar y evaluar si un escrito literario pertenece a lo fantástico; además, del claro propósito de que a lo largo del ejercicio el autor y autores (puesto que es una creación colectiva en clase) del texto tenga la intención de generar en su escrito este “detonador”.

Lo dicho con anterioridad se verá evidenciado en el producto final, que consiste en el diseño de una interfaz que actúe como soporte del cuento fantástico titulado: *El funeral de la tía Emilia*.

Palabras clave: Narrativa interactiva, narrativa ramificada, literatura fantástica, interfaz

Abstract

The present work focuses on the didactic use of interactive narratives in the area of Humanities and Spanish Language, in order to conceive its usefulness to go beyond linear literary structures commonly worked in the classroom, starting from the proposal of the author Xavier Berenguer, who recognizes the interactive branching model; which is indicated for the construction of a story, without the need for the intervention of complex audiovisual resources. Of course, to test its functionality it will be applied to fantasy literature and Tzvetan Todorov's tenets.

This didactic proposal is based on the concept of "hesitation" that acts as the main trigger for the plot and its possible explanations. In this sense, this search to understand what happened can be identified in four categories: "pure strange", "fantastic strange", "fantastic wonderful" and the "wonderful pure", concepts that are studied in Todorov's theory, these terms they were essential to be able to delimit and evaluate if a literary writing belongs to the fantastic; In addition, the clear purpose that throughout the exercise the author and authors (since it is a collective creation in class) of the text have the intention of generating this "detonator" in their writing.

What has been said before will be evidenced in the final product, which consists of the design of an interface that acts as a support for the fantastic story entitled: Aunt Emilia's funeral.

Keywords: Interactive narrative, branching narrative, fantasy literature, interface.

Introducción

Lo fantástico, aquello que lleva al lector a cuestionarse la realidad, vacilar, temer y soñar, debería estar presente no solo en la vida de aquellos interesados por entablar conversaciones con personajes particulares, en situaciones aún más particulares; pues también, debería estar presente en la cotidianidad de los jóvenes estudiantes que, entre tantos golpes de realidad, crecen desconociendo la oportunidad de perderse en lo maravilloso y en lo extraño.

Crear en una persona la sensación de que, al menos por un tiempo, podrán cometer locuras o entregarse a la curiosidad sin correr peligro; más allá de volverse un lector insaciable, queriendo perderse un poco más en la bella trampa de la ficción, sin olvidar al escritor de tales ocurrencias quien aprovecha la hoja para dejar salir aquello en lo que piensa, eso que toma forma y adquiere vida.

Sin duda existe gran variedad en la literatura que evoca lo ya mencionado, pero entre tantas posibilidades y queriendo hacer el intento de encontrar entre diversas opciones un polo a tierra, esta monografía se decantó por un género literario que por la sola mención de su nombre pudiese ser asociado a: la aventura, a las decisiones y las tramas que se centran en el recorrido de un personaje o varios de estos que son acompañados por los lectores.

Esta búsqueda condujo a la literatura fantástica, Todorov (1999), hace mención de que lo fantástico dura tan solo un momento de vacilación, esta vacilación a la que se enfrenta un personaje influye también en el lector, quien con el escritor cuestionan la realidad de los hechos que están atestiguando. Este “instante” es lo que hizo clic para impulsar un proyecto de creación literaria que se pueda aproximar a la idea de formar parte de una historia ficcional.

Por lo tanto, la idea de “formar parte de una historia ficcional” también llamó la atención; al igual que, el cómo llegar a esa posibilidad de la forma más literal posible; es decir, que un lector más allá

de ser un actor pasivo, pueda intervenir y reescribir, sentir que tiene el poder de decidir sobre los personajes o eventos como lo haría el autor de la historia, esto es algo que se puede asociar con la interacción de algunos videojuegos, hecho que resulta interesante para el jugador siendo este mismo quien superar las situaciones para culminar la aventura.

Ese mismo interés se quiere llevar a la lectura y creación literaria. Tomar la intención de lo fantástico y que esa duda dispuesta sobre la mesa sea entregada al lector para que tenga la oportunidad de decidir lo que haría en esa situación, y ahí es donde entra las narrativas interactivas, en específico la ramificada.

Es importante destacar que, para estas narrativas, su estructura parte de un inicio, pues a medida que se desarrolla la historia, surgen una serie de preguntas que se hace el personaje, algo lo hizo vacilar, de ahí se disponen unas opciones y de acuerdo a lo seleccionado se desarrolla la historia de una u otra manera con más de un final, eso se logra con la intervención de un lector que asume el rol activo de escritor, a pesar de no intervenir directamente en la escritura, pero sí en su desarrollo.

El diseño de la interfaz donde este tipo de historia se construya es vital, debe cumplir con la función de permitir la interacción:

Por definición, lo que la gente hace en los ordenadores siempre ha sido interactivo (. . .) Hoy, la diferencia radica en el hecho de que los ordenadores se utilicen para actividades que nunca antes se consideraron interactivas, como la lectura, la observación o, sencillamente, la diversión. Esto significa que el público, no el diseñador, controla (. . .) la secuencia y la velocidad. (Kristof & Satran, 1998, p. 7)

Con las herramientas prácticamente a disposición se logre el objetivo de escribir y diseñar un cuento que, en su contenido, se puede identificar las características de lo fantástico y ser literalmente un mundo digital que el autor disponga para que un lector interesado lo intervenga.

CAPÍTULO I: Fundamentos de investigación

1. Problema de investigación

Dentro de la literatura se encuentran dispuestos muchos géneros y obras literarias que dan razón de la creatividad y capacidad del ser humano para plasmar ideas desde diferentes perspectivas, esto es motivo de estudio para los interesados en el área: enseñar y evaluar a través de la literatura puede asociarse a la curiosidad y al habitar en realidades alternas que relatan particulares situaciones o aventuras.

Entre todos estos *géneros o categorías* que tiene la literatura para este trabajo se quiere destacar la *literatura fantástica* que, difícilmente (como toda categoría en la literatura) se puede delimitar de una manera concreta, como lo expresó el autor Todorov en su libro: *Introducción a la literatura fantástica* (1999), en la cual quiso descubrir ese factor importante que puede llevar a que una *obra fantástica* sea clasificada como tal, visión que se mantendrá a lo largo de esta investigación.

El autor plantea la importancia de la vacilación; este término lo define desde la obligación que tiene el escritor con el lector, para que este último considere al mundo de los personajes como algo real pero que, a su vez, el acontecimiento que se está narrando, mantenga un cuidadoso equilibrio entre una explicación natural y una explicación sobrenatural.

Lo mencionado se puede ejemplificar en *La metamorfosis* de Franz Kafka (1997) y muestra de ello es que, la vacilación empieza desde el primer párrafo: “Cuando Gregorio Samsa despertó una mañana convertido en un monstruoso bicho. Estaba recostado de espaldas sobre su duro caparazón (. . .) Numerosas patas, penosamente escuálidas en comparación con el grosor normal de sus piernas, se agitaban sin concierto.” (p.7)

Lo que el lector puede entender es que su estado no es algo *normal*; fue algo que sucedió una mañana, de hecho, Gregorio se preocupa a lo largo de la narración por sus deberes, en lugar de preguntarse directamente por la condición de su cuerpo, por lo tanto, se puede decir que la historia se desenvuelve entre preocupaciones banales y el descuido que, poco a poco, llevan a la muerte del personaje principal.

Esta historia sitúa al lector entre una explicación natural, que puede ser la crítica a la sociedad, la presión laboral, el estilo de vida de algunas personas que los hace sentir denigrados, o la explicación sobrenatural, en este caso, la transformación que Gregorio sufrió sin un motivo claro, cuando dejó de ser un humano para convertirse en un horroroso bicho.

Al encontrarse entre tales posibilidades, el lector se siente identificado con el personaje, y es algo imposible en un primer momento, pero a medida que se avanza en la lectura, más sentido se detecta en lo que está viviendo Gregorio, esto se puede definir como un “sentimiento de lo fantástico”.

Algo que el autor Julio Cortázar (1982) trata en una conferencia dictada en la U.C.A.B, la cual tituló: *El sentimiento de lo fantástico*. El autor habla desde su experiencia como escritor, alude que este sentimiento es algo que puede surgir en cualquier momento, algo visceral, esto se puede dar entre dos situaciones que a simple vista parecen diferentes, pero que, existen intersticios por los cuales, sucede “algo” que no se puede explicar con las leyes, la lógica o la razón.

Sumado a lo anterior, el escritor mencionó que este “sentimiento fantástico” lo acompañó a lo largo de su carrera y es parte de su sensibilidad, la forma en que percibe el mundo; por lo tanto, es algo particular en cada persona.

También se puede buscar una definición similar en el autor H.P Lovecraft (1999), en su ensayo sobre *El horror cósmico en la literatura*:

Podemos juzgar un cuento fantástico, entonces, no a través de las intenciones del autor o a la pura mecánica del relato, sino a través del nivel emocional que es capaz de suscitar por medio

de sus más pequeñas sugerencias sobrenaturales. Si es capaz de enervar las sensaciones adecuadas, su "efecto" lo hace merecedor de los atributos de la literatura fantástica, sin importar los medios utilizados. (p. 9)

Resulta interesante lo que suscita lo fantástico, desde la vacilación ante una situación intencionada, la identificación con un sentimiento, lo extraño y como estas características son un plus importante para el género, y cómo el escritor de dichos relatos construya sensaciones a través de un vínculo emocional con el lector.

Es por eso que, una vez se tiene clara la intención que se debe perseguir a la hora de escribir un relato fantástico, ¿por qué no cederle ese *plus* al lector?, para enfrentarlo con una situación en concreto que lo lleve a preguntarse una y otra vez qué haría en su lugar o cuál es su preferencia al momento de tratar de entender la historia.

Una posible respuesta recae en el diseño de una herramienta que tenga como objetivo hacer evidente (para el escritor) las características a destacar de la literatura fantástica, un soporte que albergue una historia donde se pueda escoger entre una explicación sobrenatural o una natural. Algo así es factible al permitir que el lector escoja entre ambas posibilidades, para sentirse partícipe activo de ello; por tal motivo, en esta monografía se propone que este *soporte* para dar rienda suelta a la creatividad, tanto del escritor como del lector, sea el uso de las narrativas interactivas, dependiendo de un inicio y diferentes caminos que se abren a medida que la lectura dispone distintas opciones acordes a la esencia del escrito.

Según Diego y Fandos (2013), este tipo de estructura narrativa se define como: ficción interactiva, este es un método narrativo no lineal que involucra por medio de una serie de decisiones a un participante que, en determinados momentos, sus acciones provocan uno u otro desenlace.

El lector (también definido como *usuario* o *jugador*) es partícipe directo de esta herramienta; por lo tanto, el escritor debe ser coherente en todo momento, debido a que, al segmentarse la historia en diferentes situaciones, no debe perder de vista la esencia de lo escrito.

Un ejemplo de este tipo de historias interactivas es un proyecto titulado: *¡Aventuras con Ansiedad!* (s.f) De la autora y desarrolladora de juegos Nicky Case

Este juego de duración de 30 minutos aproximadamente, trata sobre un humano que habita con la Ansiedad, el cual es un personaje representado como un lobo rojo y es un rol que asimila el jugador. La intención es “proteger” al humano con tres miedos importantes: Miedo a ser herido, miedo a estar solo y miedo a ser una mala persona.

El primer escenario es un parque donde el humano está comiendo un sándwich, y el objetivo es cuidarlo del peligro que está en todas partes.

En el caso de este ejemplo, ya se jugó una vez, por lo tanto, el lobo le advierte al humano del peligro de volver a jugarlo:

¡Humano! ¡Escucha, estamos en peligro! ¡El jugador...

Aquí se despliegan tres opciones:

- a. ¡Va a torturarnos otra vez!
- b. ¡Nos encontrará un final alternativo!
- c. ¡Tendrá ludodisonancia narrativa!

Como se había mencionado anteriormente, dependiendo la opción a elegir, la historia se desarrollará de una manera determinada, por ejemplo, se seleccionó la opción *a*, y el lobo Ansiedad anticipa que las decisiones tomadas de aquí en adelante harán “hacernos bolita y llorar”, luego de volver a entrar en el personaje, el juego sugiere que lo elegido sea lo más parecido al actuar del jugador; luego, vuelve a disponer tres opciones:

- a. ¡Estamos comiendo solos! ¡Otra vez!

b. ¡No somos productivos mientras comemos!

c. ¡El pan blanco nos hace daño!

Estas preguntas llevan más adelante a discutir sobre asistir a una fiesta, la opción *a*, fue elegida en una oportunidad anterior, lo que llevó a otras preguntas donde Ansiedad logró causar y hacer que el humano imaginara toda su vida arruinada y sufriera de una fuerte depresión y poca expectativa sobre su futuro.

Para este ejercicio se seleccionó la *b*, y así descubrir cual sería el resultado, el cual fue: Ir a la fiesta, pero con grandes inseguridades y el “miedo a ser una mala persona” y “miedo a ser herido” como las de mayor puntaje, al contrario de la vez anterior que “miedo a morir solo” fue la predominante, el juego continúa en otros capítulos y más situaciones detonantes de Ansiedad.

Las capturas de pantalla que muestran la ruta jugada se encuentran en el anexo A, en la página número 1.

Este proyecto es un claro ejemplo de la estructura de un videojuego de decisiones, para el cual es importante prestar atención a la trama y los detalles, pues de su criterio depende la decisión a escoger y el desarrollo de la historia, además de aumentar ciertos temores, y a medida que Ansiedad va ganando territorio en el humano, puede llevar a que buscando ser aceptado sufra un aparatoso accidente, muera por la culpa y el dolor de cargar con sus temores.

Si se analiza desde un punto de vista educativo, es una manera creativa de abordar con un grupo de estudiantes temas tan complejos como el trastorno de ansiedad, la depresión, la paranoia, y a lo que puede llevar el no poderse controlar.

Es por eso que se puede decir que la tecnología funciona como un aliado para este tipo de proyectos, que pueden ser tratados en casa o en grupo, brindando al docente herramientas para

innovar en actividades y métodos de enseñanza para poder hablar de temas de salud; además, el hacer uso de los medios digitales para la creación de historias trae consigo muchos beneficios:

el uso de las tecnologías aporta apoyo visual, oportunidad de experimentar, manipular y descubrir. Abre puertas a entornos y contextos a los que de otra forma no se podría acceder. La realidad virtual crea escenarios de aprendizaje que despierta emociones, que estimula las funciones cognitivas, la atención, la memoria, los procesos de planificación. (Solano et al., 2020, p.489)

En consonancia con lo anterior, este trabajo busca crear una secuencia didáctica para que cualquier docente interesado en un ejercicio alternativo para enseñar y evaluar la escritura, pueda diseñar sus propios textos en conjunto con sus estudiantes, no depender únicamente de lo que está disponible en internet y suplir sus necesidades de evaluación, como en este caso particular que se centra en la literatura fantástica.

1.1. Problema de investigación

Teniendo en cuenta el problema expuesto, la pregunta de investigación es: ¿en qué aspecto las narrativas interactivas contribuirán como estrategia didáctica para los procesos de enseñanza-aprendizaje y escritura de un cuento fantástico?

1.2. Justificación

En el año 2016, el periódico El Tiempo publicó un artículo especial titulado: *Cuánto leen los colombianos: Los colombianos leen poco, prestado y regalado*, donde se destaca la premisa de que el problema no radica en la falta de dinero, sino en el desinterés. Por supuesto, hace la aclaración de no ser el caso para todos, hay personas que leen por gusto, pero la realidad es que son más los que leen poco y obligados por instituciones educativas.

Las cifras hablan por sí solas: según el DANE en el año 2013 (citado en el mismo artículo) postulan que a un 55,9% no le gusta o no le interesa (la lectura), en contraste al 5,8% que dice no hacerlo por falta de dinero; en medio, lo que se encuentra son razones como la falta de tiempo y la preferencia por leer otras cosas diferentes a libros.

Según el periódico, son los jóvenes entre 12 y 15 años quienes más leen, siendo de preferencia las novelas, los cuentos y otros textos, como los de superación personal y esoterismo. El punto es que existe un interés en la literatura; al menos, eso se puede intuir a partir de este artículo. Algo positivo, un punto de partida donde se puede marcar y dar la oportunidad de explorar herramientas para mejorar las cifras que, a lo largo del tiempo, se mantienen estáticas.

Pero, al continuar con la lectura, se puede identificar que uno de los medios más populares para que los jóvenes lean, son los celulares o computadores; sin embargo, ahondando en el uso específico de lo que leen, el artículo señala que:

Aunque en Colombia la gente dice leer en dispositivos electrónicos, lo cierto es que el 88 % usa internet para consultar redes sociales, mientras que solo el 17 % asegura leer libros en formato digital (. . .) Algunos sí los leen, pero esa es una alternativa que aún está en construcción. (El Tiempo, 2016, párr. 21)

Algo a destacar de las redes sociales es la posibilidad de interactuar; pues según el periódico, se usa en su gran mayoría para ello, el estar constantemente dando clic a diferentes publicaciones que llevan a otras y así se puede pasar horas; en cambio, para la lectura (y escritura, por consiguiente) se invierte mucho menos tiempo. En Colombia a través de una encuesta realizada por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2012), seis de cada diez colombianos hacen uso del internet de manera frecuente y ocasionalmente, la mitad de los usuarios utiliza internet todos los días en un promedio de tres horas al día (párr. 5)

Teniendo en cuenta estos estudios más la experiencia del uso constante de la tecnología, se puede disponer ampliamente de ellas para la creación de textos literarios, que a su vez tengan este factor de *interactividad* que traen consigo las redes sociales, como alternativa, se propone el uso de las *narrativas interactivas*.

Esto se ha trabajado por muchos años, sobre todo en la industria de los videojuegos. El creador de este tipo de contenido estructura una historia que se va revelando desde la perspectiva de un personaje en particular, un protagonista que se enfrenta a una situación, que lo lleva a empezar su recorrido, esto está mediado por decisiones, que dependen del entorno y la lectura que hace el usuario. Su estructura: “presenta una serie de características que, tanto de forma separada como en conjunto, lo convierten en un instrumento con amplias posibilidades en el terreno de la creación literaria” (Perceval, 2006, p.180)

Este potencial puede ser explotado en un aula, al proponer una forma de escritura diferente a lo convencional, para así retar al estudiante a pensar en su intención y la historia a relatar que va a formar un vínculo con el lector.

Para la ejecución de este tipo de narrativas no es necesario tener un conocimiento avanzado de programación; esto, si se escoge la estructuración adecuada, puesto que las narrativas interactivas varían dependiendo del soporte donde se van a programar. Por fines educativos, la estructura elegida

será la ramificada; ya que, con esta herramienta se busca crear una actividad de escritura colectiva, donde el enfoque sea: Los postulados expuestos por Todorov, el *sentimiento de lo fantástico* de Julio Cortázar y la importancia de la *imaginación*, trabajada desde el punto de vista de Borges, la comprensión de la estructura, y por último la edición de una interfaz que albergue el resultado de un cuento interactivo fantástico.

Puesto que, esta estructura funciona partiendo del inicio de la historia, donde se contextualiza sobre el lugar o los personajes y luego, una acción lleva al lector a enfrentarse a elegir su camino a partir de dos o tres decisiones a las que se exponga, de cada una parten otras más y así sucesivamente, a conveniencia del autor.

Por supuesto, casi cualquier sitio web o aplicación que permita el uso de hipervínculos puede ser el soporte donde se edifique un cuento interactivo, pero, independientemente de ello, el resultado es asombroso, aunque esto depende de la calidad y veracidad de la historia, que es uno de los enfoques de este trabajo. Mestre (2006), expone que la prelectura es bastante útil y necesaria para que los estudiantes obtengan información interesante sobre lo que están leyendo.

Esto no se limita únicamente al texto, también hay un ejercicio de lectura en la interfaz, desde su diseño hasta la distribución de la misma; además es una manera de llevar al estudiante a recurrir a sus conocimientos previos relacionados al manejo web. Por lo tanto, esta *prelectura* que se realiza en la interfaz, forma parte de la lectura en conjunto del cuento. Por ello, es necesario motivar a los estudiantes a que escriban a conciencia, y se permitan ser lectores de una obra para ser parte de ella, la vivan indirectamente y logren así una comprensión más personal y aproximada del género fantástico. Con base en lo anterior, Identificar cómo se logra crear la atmósfera y las situaciones que llevan al punto de vacilación tanto al personaje, como al lector, para posteriori pensar la escritura de este género en un soporte virtual.

1.3. Objetivos

1.3.1. *Objetivo principal*

Desarrollar una estrategia didáctica de escritura narrativa interactiva que contribuya a los procesos de enseñanza-aprendizaje y creación de un cuento fantástico.

1.3.2. *Objetivos específicos:*

Identificar las funciones de las narrativas interactivas en los procesos de enseñanza de la literatura fantástica.

Aplicar las bases de la narrativa ramificada en la creación de cuentos pertenecientes a la literatura fantástica.

Diseñar una herramienta didáctica en la que se estructure un cuento interactivo fantástico, para fortalecer los procesos de enseñanza.

CAPÍTULO II: Marcos de referencia

2.1. Estado del arte

En el artículo *Retórica hipertextual: para un modelo de análisis de la ficción interactiva*, la autora Rossana Mestre (2007), hace mención de distintos proyectos que se llevaron a cabo; en los cuales, la narrativa se construyó a partir de hipervínculos que llevaron al lector a asumir un rol de aprendizaje y al maestro un papel de guía para descubrir el contenido oculto en las distintas rutas de lectura, la autora parte de este modelo de narrativa:

se fundamenta en dos premisas conceptuales: por una parte, la didáctica de la narrativa electrónica requiere unos patrones de comentario textual que respondan a características propias de estructuras interactivas, por otra parte, la conveniencia de enfocar esta didáctica desde un modelo de enseñanza aprendizaje que promueva lo que desde una perspectiva pedagógica se denomina asimilación significativa de los contenidos. (p. 58)

De manera que, este tipo de narrativas busca aportar a la diversificación y actualización de metodologías de carácter exploratorio asociado con las TIC, que según su diseño y propósito son de gran utilidad para transformar la idea de que el conocimiento, es únicamente de docente a estudiante, cuando este último puede abarcarlo de tal manera que parezca un descubrimiento con mérito personal.

Por lo cual, el lector asume la responsabilidad de creación de sentido, esto es a medida que las elecciones de trayectos lo convierten en lo que la autora denominó *escribitor* asimilando de cierta forma el papel de *co-creador* o *coautor* del texto. Sin embargo, esto no quiere decir que exista una

libertad de acción como coautor, puesto que; de todas maneras, el lector está limitado por unos trayectos previamente establecidos por el autor.

Esto da espacio para que el docente explique y posibilite el acercamiento a distintos saberes literarios o la disciplina que le compete, pero llevándolo a cabo de manera creativa y didáctica. Por lo tanto, la autora hace la aclaración de la necesidad de una prelectura o lectura superficial, esto como parte de la labor docente que ayudaría a los estudiantes a asociar información con los recursos dispuestos en los hipervínculos. Así mismo, relacionar conocimientos previos con el contexto y así formular distintas hipótesis que los lleve a pensar en la importancia de sus decisiones y cómo estas establecen el curso de la ficción interactiva a trabajar.

El primer proyecto que se trae a colación es *Six sex scenes* de la autora Adrienne Eisen (1994), donde la exploración del lector empieza en la interfaz de la historia, una página web que contiene seis imágenes que establecen los seis inicios de la historia, por supuesto, la estética tiene mucho que ver, el tipo de letra a elegir, el color de fondo, la animación del texto que va apareciendo como si fuese mecanografiada, la narración en primera persona y el subrayado que parece establecer puntos importantes por parte del personaje.

Las capturas de pantalla que parte de la estructura del proyecto se encuentran en el anexo A, de la página número 2.

Por lo tanto, es necesario que la interfaz cuente con instrucciones de fácil acceso por íconos, palabras claves y una vez el lector entienda el funcionamiento básico del mecanismo de toma de decisiones y cómo estas dirigen información necesaria por los diferentes caminos, para que el lector entienda la historia (esto se percibe como un descubrimiento personal). Lo dicho anteriormente, se lleva a cabo después de que el docente haga un ejercicio de sensibilización sobre el valor comunicativo de los enlaces, para que entienda la trascendencia de estos mismos en la historia, y no dar clic en cualquier decisión solo por escoger y cumplir con un deber de *realizar la lectura*.

El segundo proyecto de hipertextualidad es *Mentiras (1994)*, en el cual la historia se limita a dos decisiones: verdadero o falso, es importante destacar que estas se encuentran establecidas en todos los nodos, su ejecución parece un poco limitada, ya que las dos palabras no revelan gran contenido del texto a seguir, pero están relacionadas con la narración previa. Así que, el lector debe sortear y juzgar desde su propia percepción qué es verdad y qué es mentira.

Las capturas de pantalla que parte de la estructura del proyecto se encuentran en el anexo A, de las páginas número 4 a 5

El proyecto se categorizó según Mestre (2007), en las *hiperficciones explorativas*, definidas como el trabajo de un único autor que, en su diseño debió incluir la posibilidad de tomar decisiones, y esto último es lo que define el trayecto de lectura a seguir, eso por eso que, se pueden estructurar como recorridos lineales, paralelos, cruzados o finales circulares, lo complejo puede potenciar el factor de curiosidad del lector, pero sin ir al extremo de hacerlo inteligible o que las decisiones no sigan una lógica que hagan al lector sentirse abrumado o perdido. Porque una cosa es crear un texto complejo y otra muy diferente un relato sin sentido.

En *Un mar de historias (2007)*, se trató el tema de leyendas gallegas del mar, a través de tres historias principales: “Sangre maldita”, “Cargamento diabólico” y “La isla de la felicidad”, añadiendo que estas historias se abordan desde la perspectiva de tres personajes: Toñito, Gervasio y el Capitán Risco. Sus historias se pueden descubrir tanto de manera lineal como cruzadas, es decir, sin importar la ruta que se escoja o el personaje, las historias se entrecruzan y con el avance en las lecturas, se da a conocer que los hechos de cada ruta no estarán aislados.

Además de las decisiones se encuentra disponible en la interfaz, bloques con categorías relacionadas con el tema principal, esto para añadir más información a lo leído, pese a la gran variedad de enlaces dispuestos, esto no altera el curso de la historia haciendo de la experiencia algo intuitivo y sin gran complejidad conceptual.

Las capturas de pantalla que parte de la estructura del proyecto se encuentran en el anexo A, de la página número 2.

253 or Tube Theatre (1996), es una historia que se caracteriza por la abundancia de personajes, cuyo título alude a la cantidad de pasajeros que usan siete vagones del Metro londinense, lugar donde transcurre la historia. Cada persona es un enlace que según sea lo que atraiga al usuario, sea la descripción de su apariencia o nombre, dirige al lector a su historia y cómo este personaje se puede relacionar con otro que está en alguno de los vagones.

A diferencia de los otros proyectos mencionados por la autora, este tiene la característica de ser narrado por un autor omnisciente, sabe todo sobre los pasajeros, son historias cortas, pero la cantidad y la relación con el entorno hacen de este proyecto algo complejo y rico en cuanto a la experiencia estética.

La interfaz no es únicamente el soporte, es parte de la misma historia, forma parte de su narración y es necesario que además de su utilidad, los elementos que lo compongan sean parte de la lectura que se realiza.

También se hace mención del proyecto *Gabriella Infinita* (2002), ambientado en la ciudad de Bogotá de los años setenta, donde además del texto, se incluyen ilustraciones, audios, música y entornos 3D, que complejizan la estructuración de la obra, pero permiten una experiencia *más cercana* por parte del lector. Se puede *ver* a través de los ojos del personaje principal, sentir la angustia y el conflicto tanto personal como el causado por el entorno histórico donde se encuentra ambientado.

Las capturas de pantalla que parte de la estructura del proyecto se encuentran en el anexo A, de las páginas número 6 a 7

En conclusión, Mestre (2007) propone esta serie de proyectos para aplicarlo en el aula, esto por supuesto desde el grado de complejidad que puedan abordar los estudiantes, es decir, está condicionado por los conocimientos previos y el alcance de las competencias correspondientes al grado,

pero que sin importar esto, el usar este tipo de ficciones interactivas puede ser una opción lúdica, significativa y eficaz.

En el año 2017 el Ministerio de Tecnologías de la información y las Comunicaciones, en conjunto con el Ministerio de Cultura, otorgaron el premio *Crea digital 2017* al proyecto de cómic interactivo titulado *Muerte en el bosque* (2017), una producción de Manuvo Colombia S.A.S. Esta novela gráfica se creó con la intención de promover competencias de lectura crítica, lo llamativo en que en su página web se puede acceder a una sección para educadores y mediadores, donde se encuentra una explicación bastante completa de los objetivos del proyecto; además, de brindar herramientas para guiar a estudiantes mayores de catorce años en la lectura.

En la propuesta en mención la trama gira en torno al asesinato de un hombre apellidado Barrera, el investigador llamado Ignacio Ramírez es el encargado de realizar la investigación, esto por supuesto se lleva a cabo a través de decisiones, interacciones con objetos, las noticias y expedientes a los cuales se tiene acceso a lo largo de la historia. La página web cuenta con una interfaz actualizada, los gráficos son de excelente calidad, también cuenta con sonidos de ambientación, pistas que llevan al lector a replantearse una y otra vez la hipótesis que vaya creando. El proyecto sigue activo y se puede acceder a él por cualquier buscador.

Las capturas de pantalla que parte de la estructura del proyecto se encuentran en el anexo A, de las páginas número 3 a 4.

A medida que se hace esta recopilación de antecedentes, se entiende la importancia de llevar este tipo de narrativas de la mano de recursos audiovisuales. Uno de los ejemplos más populares gracias a la plataforma en la que se aloja (Netflix) y la serie de la cual hace parte (*Black Mirror*). *Black Mirror: Bandersnatch*, esta película representó un reto a la hora de escribir el guion, la edición y la interacción de los personajes sin perder el hilo conductor de la historia.

Los creadores de la película afirmaron que en un principio parecía una idea sencilla, la cual se enfoca en partir de un diagrama de flujo y escribir de ello, pero a medida que el proceso creativo avanzaba, más decisiones eran agregadas y con ello, gran variedad de consecuencias. Sin perder de vista la importancia del efecto mariposa, ya que cada decisión replica de manera distinta en los caminos escogidos.

Esta historia cuenta con doce finales donde algunos terminan de manera precipitada, algo que se puede empezar a intuir a medida que el comportamiento del personaje lo permite; por otro lado, existen rutas más largas donde se desarrolla la historia con una narrativa más elaborada; de hecho, algo bastante interesante es que, gracias a la cantidad de tiempo que se invierte en la interacción, el protagonista empieza a ser consciente del lector, una entidad externa que lo controla y trata de refutar ese *control* que se ejerce sobre él.

Está finalmente, Cultura bit 2020, el cual fue un espacio virtual de tres días donde se realizaron laboratorios de creación, conferencias y showcases, relacionados con la cultura digital y las narrativas transmedia, liderado por el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación, el Ministerio de Cultura, el Sistema de Medios Informáticos RTVC y Poliedro. En el panel N° 6 abordaron el tema de las narrativas interactivas y es que, estas no son únicamente sobre historias escritas o dramatizadas a las cuales se accede por medio de decisiones, sino todo aquello que permita el acceso o participación activa del consumidor final (realidad virtual aumentada o mixta).

Entre los invitados estaba presente Eduardo Pradanos y su proyecto: *Sigue la pista*, el Juego de *storytelling* interactivo de 'La zona' (Movistar+ y Fluor Lifestyle) como parte del equipo creador de esta historia alternativa a la serie de ficción llamada 'La zona'. El espectador adquiere un papel activo en la historia que se cuenta en primera persona. Aquí el panelista hace énfasis en la importancia de la narrativa y la función de la tecnología como medio para lograr lo propuesto, pero al menos en la trama

cada clic es relevante y va acorde con una historia coherente que no pierde su esencia a pesar de las múltiples decisiones.

La estructura elegida para este proyecto fue la **Narrativa paralela** en la cual las decisiones alteran la ruta a seguir, pero inevitablemente vuelven al hilo narrativo principal, es importante aclarar que estos puntos no son decididos de manera arbitraria, todo lo contrario, son de gran importancia para la narrativa trabajada. Estas historias son en cierto grado independientes de la serie original, pero la temática se mantiene y el conflicto se despliega en lo que podría considerarse, las historias ocultas. Este proyecto incluyó tanto recursos narrativos como audiovisuales, permitiendo que el espectador fuera bombardeado con tantos estímulos como fuera posible para vivir la historia de primera mano.

La estructura parte de un diagrama de flujo, algo muy importante para el diseño de una historia interactiva, como su estructura dista de la tradicional, escribir de manera enteramente lineal no es la mejor opción, para ello este tipo de diagramas son casi que obligatorios, es la manera en que el escritor puede obtener una visión global de lo que está sucediendo en la historia, es en síntesis un mapa que ayuda al creador de contenido a guiarse, hacer su propio ejercicio de relectura y comprobar la coherencia de lo escrito.

En el artículo *El cuento multimedia interactivo*, del autor José María Perceval (2006), se hace una breve explicación del proyecto *Un mundo al revés*, que surgió con el propósito de crear un producto multimedia interactivo para niños. Se presentó en el marco del Taller Multimedia del Máster Internacional de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona. Este proyecto buscaba cumplir tres requisitos: 1. Permitir al lector construir sus propios cuentos, 2. transgredir los tópicos propios de los personajes de cuentos clásicos y 3. explorar las posibilidades de la multimedia aplicadas a un fin educativo.

Para hacer una breve explicación de su estructura, el cuento (que fue *Peter Pan*, como primer lanzamiento) inicia con una animación que introduce al niño a la historia, luego el usuario debe

encontrar una llave de acceso al mundo de los cuentos, esto se da a escoger entre una serie de objetos que componen la escena, luego una vez se haga este paso, el niño escoge dos personajes del cuento y cada uno le asigna dos características que le presenta la interfaz.

A partir de estas combinaciones se le presenta a los niños un cuento diferente al original, pues estas características definen el curso de la historia. No es un proyecto necesariamente relacionado a la estructura que se quiere manejar en esta monografía, pero cumple con la función del niño como *coautor* del cuento, además del uso de enlaces que permiten socavar información para conocer un poco más sobre la historia principal.

Así mismo, el autor hace mención de que la intención de este tipo de formatos no es reemplazar el cuento tradicional, todo lo contrario, su intención es exaltar el género y comprobar hasta qué punto lo digital puede aportar a la narrativa, y destacar el potencial que está en constante crecimiento a medida que las TIC permitan enlazar información por medio de hipervínculos, y la adaptación del formato de lectura para distintos dispositivos electrónicos.

Perceval hace énfasis en que: “El multimedia interactivo presenta una serie de características que, tanto de forma separada como en conjunto, lo convierten en un instrumento con amplias posibilidades en el terreno de la creación literaria.” (p.180) Algo valioso, pues este tipo de formatos digitales se prestan para ser participativos, espaciales y enciclopédicos, el reto está en la capacidad del docente (o escritor) en crear productos que cumplan con las características de la ficción interactiva.

2.2. Marco teórico

2.2.1. *La literatura fantástica:*

La literatura fantástica se define desde la perspectiva de Todorov (1999), como un conjunto de reglas que, al ser aplicadas a distintos textos, puedan ser identificadas como obras fantásticas. En el primer capítulo de su libro *Introducción a la literatura fantástica*, empieza a plantear la posibilidad de que algún interesado en el género considere que se debe estudiar a profundidad cada obra existente, antes de postular las reglas que permitirán que una obra se denomine como literatura fantástica.

El autor se toma la licencia para partir de que: “el método científico consiste en que éste no exige la observación de todas las instancias de un fenómeno para poder describirlo. Procede más bien por deducción” (p. 7) aun así, se hace la aclaración que su postulado no pretende ser una ley universal, pero sí tomar su teoría como base fundamental en esta monografía.

El tema de estudio es determinar que la literatura fantástica es una *especie* dentro de la narrativa, por lo tanto, necesita ser estudiada y clasificada, esto resulta bastante útil para cualquier tipo de estudio literario, pues la clasificación de textos literarios puede ayudar a entender y apropiarse de características que puedan enriquecer los escritos, tanto desde el punto de vista del escritor como el lector.

Para Jorge Luis Borges (1963) que en su conferencia sobre literatura fantástica en el Instituto de Cultura Hispánica, habla tanto de la literatura realista, aquella que retrata situaciones comunes a humanidad; por otro lado, la fantástica donde el límite es la imaginación del autor y el lector, Borges menciona que se pensaría que lo fantástico tiene temas ilimitados, pero irónicamente no es el caso, son temas recurrentes tratados a lo largo de la historia, un ejemplo es el tema de la *transformación*, una asociación clásica es el hombre lobo, este personaje se encuentra en historias del folclor de distintas

culturas y era un hecho creíble para los habitantes de dichas épocas, porque los relatos tenían esa intención: la de lograr credibilidad pese a su carga sobrenatural.

Otro tema recurrente es la confusión de lo onírico con lo real, aquí toma como ejemplo relatos de *Las mil y una noches*, los sueños piezas claves para su desarrollo, y como lo onírico da pie a que se desarrolle para parte “real” del texto, pero uno sin el otro no podría surgir.

De estos dos temas pasa al “juego con el tiempo” y como en lo fantástico esto puede ser trasgredido, viajes al pasado o conocer el futuro, y las representaciones de tiempos pasados o las suposiciones sobre el futuro.

También toca el tema de lo sobrenatural, la inquietud o la explicación de los hechos, desde la perspectiva que se vea; es decir, una explicación frente a una situación incomprensible que trasgrede y aquella que sirvió durante muchos años como una explicación del origen del todo de la humanidad, dígase atribuirle la creación a todo tipo de dioses.

Por último, se habla del “doble” o “doppelgaenger”, su presencia es inquietante y muchas veces termina siendo un ente persecutor al que se le teme puesto que su existencia representa una amenaza para el personaje o personajes de la historia.

Borges finaliza su conferencia anunciando que lo fantástico no son invenciones arbitrarias, son símbolos de nosotros, de lo misterioso de la vida y el universo. Esto conlleva a asociar también con la definición de Julio Cortázar (1982), que define lo fantástico como un “sentimiento un poco visceral”:

(. . .) ese sentimiento me acompaña a mí desde el comienzo de mi vida, (. . .) me negué a aceptar la realidad tal como pretendían imponérmela y explicármela mis padres y mis maestros. Yo vi siempre el mundo de una manera distinta, sentí siempre, que entre dos cosas que parecen perfectamente delimitadas y separadas, hay intersticios por los cuales, para mí al menos, pasaba, se colaba, un elemento, que no podía explicarse con leyes, que no podía explicarse con lógica, que no podía explicarse con la inteligencia razonante. (párr. 4)

Todorov, Borges y Cortázar, un crítico literario y dos grandes escritores parecen coincidir en la necesidad que tiene lo fantástico de generar por medio de temas particulares: vacilación, la imaginación y el extrañamiento; sin embargo, el querer encontrar una respuesta lógica que se adapte a las leyes de la realidad, pareciera no ser una prioridad en este tipo de literatura.

Esta serie de temas particulares, de los cuales se hablará a profundidad más adelante, son de gran importancia para esta monografía; con ello se puede delimitar el tema de estudio que es la literatura fantástica y, su posterior escritura.

2.2.2. Definición de la literatura fantástica: Vacilación y el extrañamiento

Una de las reglas por las cuales se trata de clasificar la literatura fantástica, es la misma ambigüedad que posee el texto, es decir; el corazón de lo fantástico radica en lo extraño, en lo maravilloso. Esta ambigüedad, según Todorov (1999), la experimenta un personaje que, al ser conocedor de las leyes de su mundo, se enfrenta a una situación que se encuentra fuera de su rango de conocimiento, algo que en apariencia se torna sobrenatural.

Esta *vacilación* muchas veces es el detonante principal de la trama, y según como lo plantea el autor hay dos posibles explicaciones (puesto que el acontecimiento inquietará al personaje principal, debe buscar medios para resolverlo, así sea que la intención de concluirlo no sea clara)

La primera: es una ilusión de los sentidos, la imaginación del personaje, algo que solo sucede en su interior, las leyes del mundo exterior se mantienen intactas. La segunda es: el acontecimiento se produjo realmente, está atada a las leyes del mundo exterior; pero, estas leyes son desconocidas para el personaje o personajes presentes en la trama.

Ahora, estas dos explicaciones no son necesariamente las que limita lo fantástico, es el fenómeno de: "lo extraño que puede ser explicado de dos maneras, por tipos de causas naturales y sobrenaturales. La posibilidad de vacilar entre ambas crea el efecto de lo fantástico" (Todorov, 1999, p.

24) se entiende que, la *vacilación* en la literatura fantástica, es el gatillo que moviliza la historia, es lo que el autor debe buscar desarrollar para fortalecer en su escrito, ya que esto tenga el efecto deseado, no debe afectar únicamente a los personajes, el lector debe ser influenciado por esta posibilidad, es por esto que la vacilación es una de las primeras condiciones de lo fantástico, y esta *regla* por así llamarla, lleva a la pregunta de si: ¿es necesario que el lector logre identificarse con el personaje?

Por supuesto, este punto de vacilación no debe ser anunciado de manera literal al lector, pues esto conlleva a una gran pérdida en cuanto a calidad de contenido, ni hacerlo obvio; por lo pronto, esto debe plantearse de forma natural, casi que *destinada*: "el papel del lector está, por así decirlo, confiado a un personaje y, al mismo tiempo la vacilación está representada, se convierte en uno de los temas de la obra" (Todorov, 1999, p. 30)

En cambio, el *extrañamiento* según Julio Cortázar (1982) es algo que puede suceder y ha sucedido a cualquier persona, experiencias que permiten tener presenciar algo diferente, esto se puede calificar como una sensibilidad que, detecta fisuras en la realidad y todo lo que la inteligencia y raciocinio humano acepta, pero a diferencia de la vacilación descrita por Todorov, para Cortázar este sentimiento visceral es algo común e incluso aceptable, porque esta tan presente en la vida, en la memoria que es una parte natural del ser mismo.

Sin embargo, estas definiciones un poco abstractas, se pueden aterrizar en categorías, que en su mejor medida puedan ser estudiadas y clasificadas desde una perspectiva académica y evaluativa.

2.2.3. Definición de lo extraño y lo maravilloso:

Ya que la literatura fantástica se sitúa en un momento de vacilación, la imaginación y extrañamiento, son términos llevan a la búsqueda de algún tipo de clasificación que se divide en dos categorías: lo extraño y lo maravilloso. Lo primero es vigente mientras las leyes de la realidad queden intactas y permita explicar o lograr una aproximación para entender los fenómenos descritos, mientras

que lo maravilloso es aquello que, para poder entender ese fenómeno, se deben de aceptar e incorporar nuevas leyes a la naturaleza del mundo en el que habita.

Esta clasificación, dentro de otras clasificaciones, puede llevar a que lo que se pueda llamar una obra fantástica, se sitúe entre dos géneros: lo maravilloso y lo extraño. Así que podemos tomar como regla principal cumplir tanto con la vacilación como la conclusión entre lo extraño y lo maravilloso. Por supuesto, limitar una obra fantástica en estos dos géneros, sería restar importancia a su contenido.

Hay obras que cumplen con ambos requisitos y esto lleva a una oscilación entre lo extraño puro y lo maravilloso puro, lo cual abre la posibilidad de clasificar los textos en subdivisiones que, en sus características, permitan el estudio teórico de los mismos, estas variaciones se denominan: Fantástico extraño y lo fantástico maravilloso.

Tabla 1

Subdivisiones de lo fantástico

Extraño puro	Fantástico extraño	Fantástico maravilloso	Maravilloso puro
--------------	--------------------	------------------------	------------------

Nota. Este diagrama pertenece a la subdivisión que realiza Todorov. Tomado de “Introducción a la literatura fantástica” por T. Todorov, 1999.

Según Todorov (1999), lo que se considera como *fantástico puro* (aquello que no tiene, ni necesita explicación para actuar dentro de la obra) estaría ubicado entre lo fantástico extraño y lo fantástico maravilloso. Se define lo fantástico extraño como la explicación racional que reciben los acontecimientos que a lo largo del relato parecían sobrenaturales, lo insólito de los hechos fue lo que llevó tanto al personaje como al lector, atribuir la responsabilidad de lo sucedido en un primer momento a lo sobrenatural.

Esto es así ya que viene ligado a lo extraño puro, donde las leyes de la razón dan una explicación de lo sucedido, aquí lo extraño cumple la función de generar zozobra o miedo: “se relaciona únicamente con los sentimientos de las personas y no con un acontecimiento material que desafía la razón” (p. 41)

En cambio, lo fantástico maravilloso que, en palabras sencillas, es aquello que presenta lo fantástico y termina con la aceptación de los hechos sobrenaturales.

Condiciones que definen lo fantástico

Todorov delimita una serie de condiciones para que un texto clasifique dentro de lo fantástico:

Tabla 2

Condiciones de lo fantástico

Condición	Explicación	Clasificación
El lector considera el mundo de los personajes como un mundo de personas reales	La trama se desarrolla en el entorno que el autor desee plantear, pero si este se rige por leyes que no son equiparables con la realidad, en ese entorno si debe formar parte de la cotidianidad.	Aspecto verbal: lo que se delimita como 'visión': "(...) lo fantástico es un caso particular de 'la visión ambigua'" (p. 30)
La vacilación surge entre una explicación natural y una sobrenatural	Esta vacilación es percibida tanto por el lector como el personaje que relata la vivencia.	Aspecto esencial de la obra.
El lector debe adoptar una actitud determinada frente al texto	El lector debe rechazar interpretaciones alegóricas como poéticas.	Reconocer, analizar e interpretar distintos niveles de lectura.

Nota. La presente tabla pertenece a las tres condiciones esenciales que debe tener un texto para ser clasificado dentro de lo fantástico. Adaptado de *Introducción a la literatura fantástica*, por T. Todorov, 1999.

Estos temas tomados como parte central de la presente monografía (la vacilación, la imaginación y extrañamiento) identificados en lo extraño puro, lo fantástico extraño, lo maravilloso puro y lo fantástico puro, no fueron adrede, puesto que es necesario que los estudiantes y docentes que participen activamente de la creación de un cuento fantástico interactivo, deben tener presente la ruta que el escrito va a tomar (que puede ser más de una) y tener clara la intención de que crear momentos

en la trama donde estos temas tomen protagonismo y así, lo escrito forme parte y pueda ser clasificado dentro de la literatura fantástica.

2.2.4. ¿Qué son las narrativas interactivas?

Antes de definir lo que es la narrativa interactiva, es importante resaltar que este será el formato que se usará para escribir y leer literatura fantástica; es decir, lo postulado anteriormente por Todorov se verá reflejado en la creación y estructuración de un cuento interactivo fantástico. Por lo tanto, es importante resaltar que la narrativa o ficción interactiva es un formato de lectura no lineal que se va estructurando dependiendo las decisiones que toma el lector; éste, a su vez, asume de manera indirecta el papel de escritor.

Este tipo de narrativa depende mucho de la interfaz, debe ser óptima y contar con la posibilidad de crear enlaces para el desarrollo de la historia: "la narrativa digital se presenta como una forma de contar que sirve del aprovechamiento estético de las tecnologías digitales de la comunicación para crear relatos trabajados mediante enlaces hipertextuales." (Mestre, 2006, p. 158)

Por una parte, el escritor de ficción interactiva, debe planear desde un comienzo su historia para que funcione mediante un modelo ramificado. Este tipo de estructura no olvida la composición clásica de un relato lineal: inicio, nudo y desenlace; pero, es a partir de una pregunta que se plantea en el inicio, que el nudo se ramifica en cuantas posibilidades el autor disponga, así mismo, se ve reflejado en los diferentes finales.

La narrativa interactiva exige por parte del escritor rigurosidad en su creación. El hilo conductor (aun cuando este se divide en distintos caminos) debe ser coherente y los personajes no deben perder su esencia; aquí se puede explotar al máximo los diferentes matices (en el carácter, creencias, etc.) que componen a un sujeto y esto sea descubierto por el lector quién decide, una vez concluido un camino, volver a realizar la lectura, escoger otras posibles respuestas y encontrarse con una historia diferente.

2.2.5. *Narrativas interactivas y su función pedagógica*

Las narrativas interactivas aplicadas a un objetivo pedagógico deben dejar en claro sus intenciones: lo importante no es enfocarse solo en la estructuración del cuento; por supuesto, es parte importante, pero, ya que el fin es la educación, debe plantearse con la intención de que el estudiante haga *una asimilación significativa de contenidos* o, en otras palabras, perciba que su comprensión o asimilación de la lectura no fue impuesto, sino resultado de sus propias capacidades:

por una parte, la didáctica de la narrativa electrónica requiere unos patrones de comentario textual que respondan a las características propias de las estructuras interactivas; por otra parte, la conveniencia de enfocar esta didáctica desde un modelo de enseñanza-aprendizaje que promueva lo que desde una perspectiva pedagógica constructivista se denomina asimilación significativa de los contenidos (Mestre, 2006, p. 158)

Esta asimilación, aun cuando el estudiante lo pueda percibir como un logro personal, no significa que el docente esté ausente del proceso; pues este tipo de narrativa, como toda enseñanza, requiere de sensibilización. El docente realiza una serie de preguntas o diagnóstico de conocimientos previos, en este caso relacionado a la literatura fantástica o su conocimiento en videojuegos, no hay que olvidar que parte de la ficción interactiva se basa en el funcionamiento de un juego, por último, explicar y guiar a través de la interfaz diseñada.

La asociación a la que se busca llegar es similar a la de un jugador de videojuegos regular; es decir, al momento de asumir el mando en un juego, lo que suceda o cómo pueda el jugador superar las pruebas, depende de su capacidad de entender cómo funcionan los comandos, qué tipo de respuesta recibe al interactuar con su entorno y la misma historia que se va revelando a medida que avanza por los niveles o el camino trazado para culminar la aventura.

La ficción interactiva debe cumplir con el rol de vehículos de conocimiento, si en una historia el lector puede aprender a identificar lo que es correcto de lo que no, incluso aprender sobre otras culturas, o empezar a construir o *anticipar* lo que está por suceder, gracias a deducciones propias a medida que hace la lectura, como si fuese el escritor de la misma obra, se puede decir que lo leído dejó una huella en la persona.

Como ya se mencionó, el creador de este tipo de narrativa debe tener una intención clara, para sí mismo que, el lector irá descubriendo a medida que avanza en el proceso, algo que conlleva tanto trabajo y tenga en su núcleo una historia pobre en contenido, inevitablemente, será un fracaso:

Los productos hipermedia pueden y deben, como forma narrativa contemporánea de expresión, cumplir también la función educativa en valores que antiguamente cumplían algunos cuentos o dichos que eran narrados oralmente o mediante la lectura de libros, o en series o películas infantiles, o en los propios cómics. (Mora, 2009, p.83)

El punto importante es no sobrestimar el formato y permitirse, por medio de la tecnología, experimentar con la creación literaria; sin duda, esto tiene gran potencial, por un lado es la emoción del autor en hacer *caer a su lector en trampas*, seguramente sorprenderlo por el giro de acontecimientos y engancharlo; por otro lado es crear en el lector la necesidad de satisfacer su curiosidad y, a medida que avanza en la historia, reflexionar sobre qué decisiones tomar; puesto que, en alguna medida, su interacción se transformará en algo personal y buscará *ganar* o *superar* la historia con éxito.

Por supuesto, la dedicación que requiere construir una historia pensada desde un formato interactivo, tiene como fin que la escritura del cuento sea a conciencia y se evidencie que, lo fantástico es material esencial del mismo y que las decisiones que llevan al desarrollo de la historia.

2.2.6. Beneficios de la interactividad

El autor James Paul Gee (2004), apasionado por los videojuegos escribió un libro titulado: *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, el centro de su teoría se construye alrededor de una percepción que tiene, sobre la ayuda que representan los videojuegos para aprender sobre cualquier tema, esto se hace desde casa, por elección propia del jugador, algo propicio para descubrimientos autónomos sin ser conscientes de esa búsqueda, pero sí de la adquisición del conocimiento.

En este libro el autor, propone una serie de principios para explicar cómo la lectura que se realiza en una partida de juego, puede ser de utilidad para los docentes que buscan diversificar su material didáctico; por supuesto, no todos aplican para esta monografía, pues se centran en los videojuegos, aquí se tomaron aquellos que encajan en la definición de interactividad e interfaz:

“Principio semiótico: Un aspecto fundamental de la experiencia de aprendizaje consiste en aprender y apreciar las interrelaciones que se dan dentro y a través de sistemas de signos múltiples como un sistema complejo (imágenes, palabras, acciones, símbolos, artefactos, etc.)” (p. 245)

Este principio propuesto por el autor, habla de la importancia del ámbito visual en la lectura y postula la capacidad del ser humano de leer, no únicamente medios escritos, sino de codificar símbolos y gráficos en anuncios publicitarios, el arte, diseño de interiores y vídeos musicales. Esto, para hacer hincapié en la importancia del diseño de la interfaz que aloje la narrativa interactiva; por lo tanto, cada elemento que forme parte de la interacción debe tener una razón de ser en la lectura general que realice el lector y escritor. Gee (2004), defiende que es importante considerar diferentes tipos de *alfabetismos visuales* dentro de un sistema de comunicación que está en constante modernización y cambio, hace énfasis en la importancia de las imágenes, símbolos, gráficos y diagramas para poder comunicar y complementar dentro de una obra.

Otro principio que resulta interesante es *el principio de aprendizaje comprometido* gracias a un riesgo que los alumnos pueden asumir en un mundo virtual, en comparación con el real, el *jugador* se plantea como objetivo (sin ser muy consciente de esa decisión) superar o elegir lo que crea que va a llevarlo por el camino correcto, en el sentido de superar una tarea. Esta labor se realiza de manera voluntaria, puesto que la atracción que sienten por el mundo que habitan a través de un dispositivo los motiva a seguir adelante con lo encomendado por la historia, desde el análisis que realizan, a medida que se revela información en la narrativa interactiva.

Este principio va ligado al *principio de conocimiento autónomo*: “El mundo virtual se haya construido de tal modo que los alumnos aprenden no sólo sobre el ámbito, sino también sobre sí mismos y sus capacidades actuales y potenciales.” (p. 246) Es importante recalcar que, tanto el escritor como el lector de ficción interactiva, asumen responsabilidades en su proceso de intervención.

2.2.7. Narrativa ramificada

En el artículo: *Historias del ordenador*, del autor Xavier Berenguer (2007); pese a que, en su fecha de publicación, el autor consideraba que el género se encontraba apenas en formación por la limitación de los soportes digitales (fecha de publicación 1998) reconocía el potencial narrativo de los videojuegos:

En los juegos del género de aventura, el jugador explora unos mundos visuales, resuelve diversos enigmas y obstáculos y, poco a poco, va desvelando la historia que hay detrás de estos mundos. (. . .) De esta clase de juegos no resulta una única historia, sino infinitas historias, una para cada lector-espectador. (párr. 4)

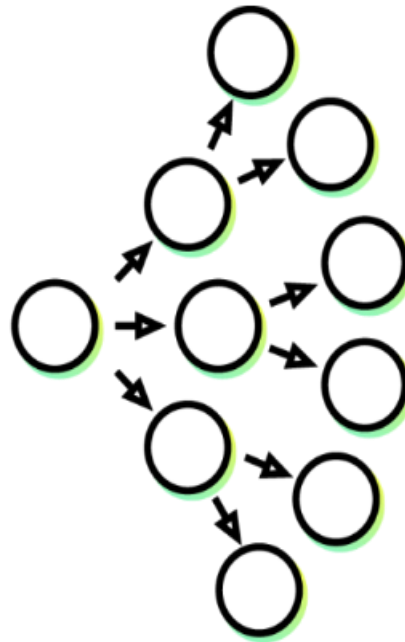
La interacción y el mecanismo de toma de decisiones, se plantea como punto de partida para hablar de una alternativa a la estructura de la escritura tradicional, es necesario aclarar que el autor hace mención

de no dejar de lado la estructura lineal; después de todo, las narrativas interactivas están compuestas por caminos que llevan a diferentes desarrollos de la historia; pero estos, a fin de cuentas, siguen una secuencia lógica, el reto está en preservarla independientemente del número de caminos que se planifiquen.

Esta historia que se desarrolla a través de decisiones, Berenguer (2007), lo define como un modelo no lineal, conocido como: ramificado, esto se debe a su estructura, la cual es similar a un árbol, y en cada rama, se encuentran posibles conexiones que, a lo largo de la lectura y gracias a las decisiones que tome el lector, estas llevaran a diversas sub historias relacionadas entre sí.

Figura 1

Figura de narrativa ramificada



Nota. Composición básica de la narrativa ramificada, parte de un inicio, luego se asignan decisiones que llevan a más caminos, por consiguiente, diferentes finales. Tomado de *Narrativas interactivas ¿cuál usar y por qué?* Fluor Lifestyle. 2008. (<https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar>)

Este tipo de estructura interactiva funciona gracias al uso de hipervínculos; por lo tanto, es necesario planificar de principio a fin las rutas de la historia, previniendo que el escrito se extienda y se escriban finales inconclusos.

2.2.8. La hipermedia: la interfaz

Las narrativas interactivas necesitan de un diseño práctico y agradable en su carácter visual, esto ayuda en el proceso de inmersión frente a lo que se está leyendo, el tipo de letra, el color de fondo, las imágenes que acompañan la lectura, las transiciones, la distribución de los bloques de texto, la pregunta y la ubicación de las opciones, estas elecciones conllevan a que la lectura pueda diferir del lector a lector, en el caso particular de la narrativa multimedia, pues sus partes deben sumar un todo.

Anteriormente, se tocó el tema teórico de la literatura fantástica, luego se definió lo que es la narrativa interactiva, ahora se tratará las características del soporte donde se aloja este tipo de ficción. Lo primordial es encontrar un formato que permita la adición de enlaces, sin estos no hay posibilidad de generar la ramificación, la buena noticia es que, la mayoría de las plataformas o programas de edición tienen entre sus funciones el insertar un vínculo: “la estructura multimedia interactiva incluye asociaciones predefinidas, conocidas como hipervínculos, y que éstos vienen a ser las sustancias expresivas multimedia relacionadas abiertamente unas con otras en la interfaz.” (Mora, 2009, p. 170)

Enlaces o hipervínculos; estos *insumos* son vitales para la creación de material hipermedia, sin ellos no funcionará, por lo tanto, es necesario que los escritores y lectores sean conocedores de su uso, tanto para direccionar como para estructurar la historia.

Además, cada elemento que se ubique en la interfaz debe tener una función; es decir, aquellas *sustancias expresivas* pese a que actúen o no como hipervínculos, deben formar parte de la lectura: los colores, las imágenes o los sonidos de ambiente (en caso de que el soporte sea un video) todo debe ser planeado y ubicado con un motivo.

Puede que esto el lector lo relacione a medida que descubre las distintas historias, son las pistas que el autor deja y el docente se encarga de evaluar.

En el libro *La interfaz hipermedia: el paradigma de la comunicación interactiva* (2009), Jorge Mora investiga la función pedagógica de los videojuegos, en ciertos postulados, se relaciona con la ficción interactiva, más que nada en el bosquejo de la creación de un videojuego, antes de ahondar en los gráficos, y la duración o el software a ocupar, se debe escribir y estructurar la historia, como se haría en una historia interactiva.

Mora (2009), reitera el papel del escritor como creador original e inicial; pero, el lector (o jugador en su investigación) termina asumiendo un papel de escritor, no añadiendo contenido adicional a lo que está escrito, pero sus decisiones permiten que la historia sea reescrita varias veces.

El término creador o autorlector se emplea para describir al actor comunicativo emisor-receptor que construye la configuración inicial del juego y la interfaz. Él será también quien coordinará la génesis de nuevas combinaciones expresivas y narrativas en función de las interacciones que los jugadores hagan sobre la interfaz. (p. 220)

En este caso, en la escritura de ficción interactiva ramificada es primordial tener claro el soporte donde se estructurará la historia, tener conocimientos básicos en manejo de plataformas y ser meticulosos en la elección en donde se aloja la historia, más aún cuando se quiere ejemplificar e identificar aspectos importantes de la literatura fantástica y permitir que la creatividad (la conlleva a la resolución de problemas) tome uno de los mandos a la hora de escribir, diseñar, configurar y compartir una historia fantástica interactiva.

Por supuesto, cada elemento de la interfaz, al igual que la historia misma, debe ser dispuesta de manera intencional, cada botón o las imágenes que acompañen a la historia son parte de la lectura de la misma, por ello se hace énfasis en la secuencia didáctica de su diseño y colocación para que contribuyan a la creación de un cuento fantástico.

CAPÍTULO III: Aspectos metodológicos

Uno de los primeros pasos para llegar a verificar la viabilidad de las narrativas interactivas como una herramienta didáctica, funcional para aplicar en un aula de clase, se exploró diferentes fuentes para adaptar el método más adecuado de estructuración; partiendo de que, tanto el docente como el estudiante, no tienen nociones avanzadas de programación para estructurar este tipo de narrativas y solo con conocimientos básicos de manejo de herramientas como PowerPoint, edición de vídeo o el uso y modificación de un blog en la web, se pueda crear la interfaz que albergue un proyecto como el que se propone en este trabajo.

3.1. Enfoque de investigación

El presente trabajo fue elaborado bajo el método cualitativo, para poder dar continuidad secuencial a los objetivos específicos: “las investigaciones cualitativas se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general.” (Fernández & Baptista, 2014, p.8)

Dado que el objetivo general de esta monografía es desarrollar una estrategia didáctica de escritura narrativa interactiva que contribuya a los procesos de enseñanza-aprendizaje y creación de un cuento fantástico, se tomará del enfoque cualitativo el diseño de una secuencia didáctica, donde se explique:

1. Aspectos teóricos del género fantástico, definición y definición de narrativas interactivas.
2. Personajes y narración (propuesta diseñada para una historia interactiva, con cinco finales)
3. Lugar y descripciones.
4. Establecer indicaciones para el lector.

5. Estructuración de un mapa guía (diagrama) el cual debe constar de: el inicio, primeras dos decisiones y de estas se ramifican otras dos y así sucesivamente, hasta que los hilos conductores se van abriendo.
6. Indicaciones para realizar escritura colectiva, puesto que, la intención de la monografía es trabajar la estrategia didáctica en clase.
7. Diseño de interfaz: se ofrece tres alternativas para la creación del soporte digital: PowerPoint, blog y uso de la plataforma YouTube, estas tres opciones tienen en común el uso de hipervínculos, elemento vital para el funcionamiento y lectura de una historia interactiva.
8. Resultado del ejercicio llevado a cabo el día 2 de octubre del año 2021 en la clase de Literatura, cultura y sociedad, del tercer semestre de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana (2021-2S)

La secuencia didáctica se encuentra adjunta en los anexos titulada: ANEXO_B_GUÍA INTERACTIVA PARA ELABORAR UN CUENTO FANTÁSTICO.

3.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación a elegir para esta monografía fue: La investigación descriptiva, el autor Víctor Niño (2011), en su *libro Metodología de la investigación, Diseño y ejecución*, la cual se define como:

describir la realidad del objeto de estudio, un aspecto de ella, sus partes, sus clases, sus categorías o las relaciones que se pueden establecer entre varios objetos, (. . .) Se entiende como el acto de representar por medio de palabras las características de fenómenos, hechos, situaciones (. . .) de tal manera que quien lea o interprete, los evoque en la mente. (p. 34)

La intención de la secuencia didáctica es trazar un camino a seguir; por supuesto, con bases teóricas y de diseño, empezando por delimitar categorías de lo fantástico, ya que, al ser un trabajo disciplinar, se deben evaluar conceptos en concreto que se encontrarán descritos en el producto final; de lo contrario, el texto perdería el sentido fantástico y pasaría a ser una historia más.

En el caso del soporte; es decir, la parte interactiva, se describe paso a paso el diseño de la misma en distintos formatos que puedan ser aplicados en el aula, sin depender de tantos recursos más allá de los básicos.

3.3. Intención de la guía interactiva

Delimitar conceptos referentes a la teoría de literatura fantástica y ofrecer guía de cómo editar y diseñar la interfaz que soporte el cuento.

3.3.1. Énfasis en la vacilación, la imaginación y el sentimiento de lo fantástico

La intención de hacer tanto énfasis a lo largo de este trabajo en la “vacilación” es que, las preguntas que se formulen sugieran en el lector el “sentimiento de lo fantástico” y que su “imaginación” le permita analizar qué puede atestiguar si escoge determinada decisión, esto debe ser determinante para planear la historia, sin estos conceptos, el cuento no podría ser evaluado como fantástico.

3.3.2. Análisis y descripción del concepto de narrativa interactiva

Las narrativas interactivas despliegan un variado abanico de posibilidades en cuanto a su formato, que se escoge de acuerdo a la necesidad del proyecto. Entre ellas se pueden encontrar: Lineal, ramificada, espina de pescado, narrativa dinámica, narrativa concéntrica, en hilo, paralela y ramificada. Su elección también depende de los recursos, el tiempo, la plataforma y público objetivo.

Después de hacer una búsqueda de formatos y revisar algunos ejemplos, se determinó que el tipo de narrativa a usar sería la ramificada; esto, por su formato que, como lo indica su nombre, es como

una rama, ya que en la parte inferior se encuentra una idea de partida y esta se va expandiendo acorde a unas decisiones establecidas. Este tipo de narrativa interactiva, puede ser tanto producida por medios audiovisuales, como enfocada en su creación netamente narrativa. Su formato, incentiva al escritor a encontrar recursos para contar la historia de maneras diferentes y así mismo invitar al lector para que se involucre más en la obra, creando el imaginario de que, por sus intervenciones, es también escritor de la misma.

Además, la narrativa ramificada puede ser adaptada a formatos que no requieran de conocimientos complejos de edición y por así llamarlo: programación. Esto teniendo en cuenta que se creó una guía para la planeación, diseño y ejecución del mismo, para llevarse a cabo y los medios no sean un limitante para su desarrollo en clase con un grupo de estudiantes.

Esto dirige directamente al tercer momento:

3.2.3. Interfaz

Las narrativas interactivas necesitan de un diseño práctico y agradable en su carácter visual, esto ayuda en el proceso de inmersión frente a lo que se está leyendo, el tipo de letra, el color de fondo, las imágenes que acompañan la lectura, las transiciones, la distribución de los bloques de texto, la pregunta y la ubicación de las opciones, estas elecciones conllevan a que la lectura pueda diferir del lector a lector.

Herramientas hipermedia:

PowerPoint

Ventajas: Facilidad para modificar el diseño, colocación del texto, insertar hipervínculos a otras diapositivas o material externo, compatible con casi cualquier ordenador.

Desventajas: No puede insertarse mucho texto en una diapositiva sin saturar al lector, la distribución puede permitir que el usuario lea partes que no le corresponden a su hilo conductor.

Ejemplo de aplicación:

El año antepasado, al realizar la práctica V, requisito del plan de estudios actual de la licenciatura, el docente a cargo del grado 601, permitió en una de sus clases presentar el tema del cuento interactivo (esto no estaba orientado a la literatura fantástica; por el contrario, estaba enfocado al aspecto interactivo), pero fue el primer acercamiento de esta herramienta en un aula.

Esta presentación se realizó en tres sesiones; la primera, trató sobre el concepto de cuento interactivo y la lectura de un cuento corto, escrito para este formato. Cabe resaltar que, el cuento presentado fue creado para una actividad en la clase de Didáctica de la lengua, donde se debía compartir a los compañeros, algún tipo de material relacionado con la disciplina, que debía cumplir con ciertas condiciones:

1. La actividad debía girar en torno a una ilustración relacionada con el microrrelato *El dinosaurio* de Augusto Monterroso.
2. Incluir los siguiente: Sensación táctil de durazno, sabor a canela y el olor del cigarrillo (esto fue elegido al azar)

Estructura del cuento interactivo realizado en PowerPoint

Figura 2

Cuento interactivo: La vieja velociraptora y el anciano



Nota. Estructuración de un cuento interactivo corto de dos finales. Elaboración propia.

Las diapositivas muestran el cuerpo del cuento interactivo presentado en la práctica, al dar clic en las opciones disponibles, se redirige a la diapositiva que contiene el texto del camino a seguir. Teniendo en cuenta, el grado y el tema visto en la práctica, se establecieron una serie de condiciones para escribir un cuento interactivo:

Figura 3

Personajes y narración del cuento: La vieja Velociraptora y el Anciano.



PERSONAJES Y NARRACIÓN



**DOS PERSONAJES MÁXIMO.
DARLES UN NOMBRE O CARACTERÍSTICA.**

EJEMPLO: EN ESTE CASO ESCOGÍ ESTE DIBUJO PARA CREAR DOS PERSONAJES: EL ANCIANO Y LA VIEJA VELOCIRAPTORA

**ESCRIBIR EN TERCERA PERSONA
PENSAR EN UN ÚNICO ESCENARIO**

EJEMPLO: UNA CASA, ESPECÍFICAMENTE LA HABITACIÓN Y LA COCINA.

DEBE SER UNA TRAMA SENCILLA QUE PERMITA AL LECTOR ELEGIR EL CURSO DE LA MISMA.

EJEMPLO: ESTA HISTORIA PARTE DEL MICROCUENTO DE AUGUSTO MONTERROSO: "Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí."

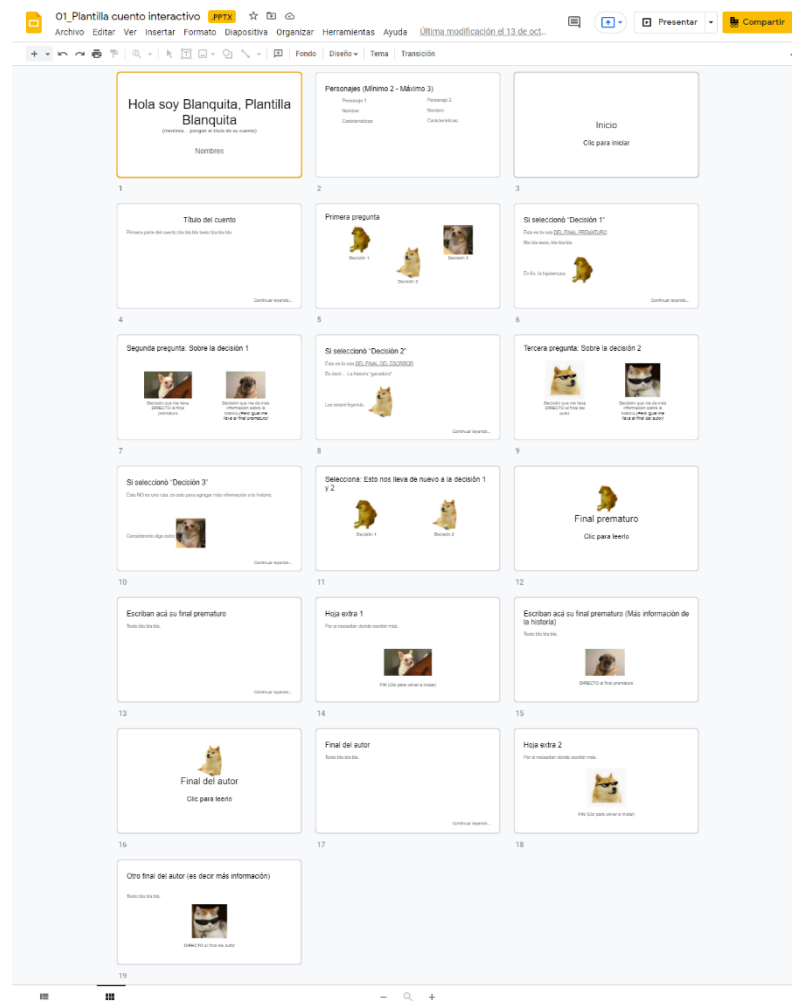


Nota. Especificaciones de un cuento interactivo de dos finales, estas condiciones se establecieron con la intención de no saturar a las estudiantes y limitar el largo del contenido final. Elaboración propia.

Es necesario para este tipo de estructura, establecer una serie de condiciones para su escritura; de lo contrario, al ser ramificada, podría extenderse sin control y no llegar a concluirse de manera satisfactoria. Por ello es necesario elaborar un mapa guía, el cual puede irse modificando acorde a las ideas emergentes; sin embargo, siempre se debe respetar en la mayor medida posible lo establecido. Buscando un método para permitirse el control de la actividad en la segunda y tercera sesión, se asignaron grupos de trabajo, para la escritura de una historia interactiva, el tema era libre, pero debía cumplir con las condiciones anteriores, excepto por basarse en el microrrelato de Augusto Monterroso, se les compartió una plantilla ya configurada, donde debían escribir su historia:

Figura 4

Plantilla editable para escribir un cuento interactivo



Nota. Esta plantilla fue compartida con grupos de trabajo previamente asignados, el tema era libre; sin embargo, se debía respetar la estructura del mismo. Elaboración propia.

Las opciones están enlazadas con las diapositivas respectivas, solo debían editar el estilo a su gusto y usar las casillas de texto para escribir, las imágenes también podrían ser modificadas, se pusieron para tratar de simplificar el proceso.

Creación de un blog (Blogger, WordPress, Wix, Jimdo)

Ventajas: Interfaces dinámicas, plantillas determinadas, distribución de los textos óptima.

Desventajas: Para llegar a aprovechar su potencial, es necesario aprender a manejar las opciones de la interfaz, limitaciones en sus versiones gratuitas.

A diferencia de los ejercicios anteriores (en PowerPoint), teniendo en cuenta las limitaciones en cuanto a conocimientos de programación, se buscó la manera de estructurar una historia fantástica interactiva en una plataforma previamente diseñada o de fácil edición. En este caso, la web elegida fue: Blogger, donde se encuentra alojada la historia, propuesta para la secuencia didáctica que compete a este trabajo.

Su estructuración fue sencilla, cada bloque de texto o decisión, se alojaba en una entrada de blog, en la parte inferior de la misma entrada, se disponía de la pregunta y dos opciones que por medio de hipervínculos guiaban al lector a uno de los cinco finales, si se hace un ejercicio de relectura, pero escogiendo opciones diferentes a la anterior, se llega a un nuevo final y la historia cambia o termina de manera abrupta.

En estas tres fases se quiso unificar los temas principales que llevaron a la creación de una herramienta de escritura narrativa interactiva donde se evidenciara los procesos de enseñanza-aprendizaje de la literatura fantástica. Esto se pudo ejecutar en una clase con estudiantes de la universidad La gran Colombia, los resultados obtenidos fueron los siguientes.

CAPÍTULO IV: Resultados

4.1. Análisis de los resultados

Para llevar en lo posible lo teórico a lo práctico el día 2 de octubre del año anterior, el docente Carlos Gabriel Rodríguez Camargo, permitió en su clase, Literatura, cultura y sociedad, de tercer semestre de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana (2021-2S), un espacio de tres horas para enseñar y aplicar en lo posible la herramienta didáctica a estructurar en este trabajo.

La clase empezó con la asistencia de siete estudiantes, se estructuró de la siguiente manera:

4.1.1. Conocimientos previos

Se les pidió a los estudiantes que definieran literatura fantástica en una sola palabra, desde sus propios conocimientos respecto al género. Para ello se utilizó la herramienta web *Menti*, ya que aquí se podían obtener respuestas a tiempo real, y así poder hacerse una idea del concepto que los estudiantes manejaban respecto al primer tema.

Las respuestas que se obtuvieron fueron:

Animales, fantasía, terror, ciencia ficción, aventuras, ficción, hechos fantásticos o reales, vida eterna y aventuras. El objetivo de esta primera evaluación de saberes previos fue identificar en qué género de lo fantástico los estudiantes están más familiarizados, entre lo extraño puro, fantástico extraño, fantástico maravilloso, o lo maravilloso puro.

Gracias a las respuestas dadas, se pudo concluir, en un primer momento, que el grupo de estudiantes estaba más familiarizado con lo maravilloso puro, donde se suelen clasificar los cuentos clásicos y lo fantástico maravilloso que, según Tzvetan Todorov (1999), al no poder racionalizar el acontecimiento, se termina aceptando y no sugiere la existencia de lo sobrenatural. Un título mencionado y familiarizado de primera mano fue: Harry Potter, la saga.

4.1.2. Literatura fantástica (Todorov)

Una vez identificado los conceptos que tenían los estudiantes de literatura fantástica, se habló de lo extraño puro, fantástico extraño, fantástico maravilloso y lo maravilloso puro. Para cada uno se dio una breve explicación y una serie de ejemplos, partiendo de lo expuesto por Tzvetan Todorov (1999), en su libro *Introducción a la literatura fantástica*:

Extraño puro: Posible pero insólito, extraordinario, ejemplos: *La metamorfosis* de Franz Kafka y *Pájaros en la boca* de Samanta Schweblin.

Fantástico extraño: La explicación racional que reciben los acontecimientos que a lo largo del relato parecían sobrenaturales, lo insólito de los hechos fue lo que llevó tanto al personaje como al lector, atribuir la responsabilidad de lo sucedido en un primer momento a lo sobrenatural, ejemplo: *La señorita Julia* de Amparo Dávila y *La verdad sobre el caso del señor Valdemar* de Edgar Allan Poe.

Fantástico maravilloso: Es aquello que presenta lo fantástico y termina con la aceptación de los hechos sobrenaturales. Este consiste en que al no poder racionalizar o explicar algo que al final se termina aceptando, no sugiere la existencia de lo sobrenatural, ejemplo: *Harry Potter* (que se mencionó en la evaluación de saberes previos) y el cuento: *Después del almuerzo* de Julio Cortázar.

Y por último lo maravilloso puro que se definió como: Hecho sobrenatural visto como normal, además de los cuentos de hadas clásicos, está la saga de *El señor de los anillos* y *Juego de tronos* de George R. R. Martin.

Se hizo el énfasis del concepto de vacilación que muchas veces actúa como el detonante principal de la trama, y según como lo planteó el autor hay dos posibles explicaciones (puesto que el acontecimiento inquietará al personaje principal, debe buscar medios para resolverlo, así sea que la intención de concluirlo no sea clara).

Para finalizar el segmento de literatura fantástica, se habló de las condiciones de lo fantástico:

1. El lector considera el mundo de los personajes como un mundo de personas reales:
Existencia de un mundo real y sensación de duda (vacilación).
2. El lector debe adoptar una actitud determinada frente al texto: Rechazo de la interpretación alegórica. (Ejemplo: *El principito*, *Rebelión en la granja*, *Casa tomada*) Al tomarse como una interpretación, esta pierde de inmediato su elemento paranormal.
3. La vacilación surge entre una explicación natural y una sobrenatural: Identificación del lector con el personaje, en esta última Todorov propone la condición, que se puede cumplir o no, pero, para este trabajo si se quiso profundizar en ello, puesto que en esta condición entraría a relacionarse la narrativa interactiva y su actuar en la secuencia didáctica.

4.1.3. Narrativa interactiva

Al igual que en el apartado de literatura fantástica, se hizo una breve sensibilización, esta vez enfocada a si los estudiantes habían interactuado con alguna historia de las aquí mencionadas, se procedió de la siguiente manera:

Pregunta: ¿Alguna vez has interactuado con las siguientes historias?

- a. *Rayuela* – Julio Cortázar
- b. *The walking dead* el videojuego
- c. *Muerte en el bosque* web comic interactivo
- d. *Black Mirror: Bandersnatch*
- e. Ninguno de los anteriores

Los resultados fueron los siguientes:

Figura 5

Pregunta: ¿Alguna vez has interactuado con las siguientes historias?



Nota. Gráfico encuesta por medio de Google fórums. Elaboración propia.

Los títulos propuestos para esta encuesta no fueron elegidos al azar; por el contrario, se buscaron historias de toma de decisiones interactivas (el usuario/lector sigue una historia lineal, pero puede interactuar con imágenes o recursos audiovisuales disponibles en la interfaz) y una novela de Julio Cortázar, que si bien no es interactiva (desde lo virtual) permite que el lector tenga una experiencia diferente frente a la lectura tradicional.

La mayoría de los estudiantes respondieron: ninguno de los anteriores; por lo tanto, se preguntó respecto a su experiencia lectora respecto a *Rayuela* de Julio Cortázar, una estudiante habló de la impresión que el libro había causado en ella, la maravillosa narrativa del autor para obtener la atención del lector.

Algo de gran importancia para el área de estudio del estudiante de Humanidades y Lengua castellana, pero la pregunta se hizo con la intención de que comentaran su experiencia frente al *juego* entre capítulos que dispone Cortázar para esta novela en específico, a lo cual el docente a cargo, quién respondió en la encuesta haber leído la obra; habló en efecto de lo interesante (y por lo tanto, el motivo

por el que está novela es conocida) de la experiencia lectora que propone Cortázar con este libro, la acción de ir de un capítulo a otro o seguir una lectura lineal, pero obteniendo así diferentes textos en un mismo libro.

La segunda historia seleccionada fue *Black Mirror: Bandersnatch* referenciado en el estado del arte de esta monografía, solo se habló de llevar esa interacción que propone la narrativa interactiva, a un nivel mucho más avanzado de producción; esto no significa que debamos limitarnos por los recursos, existen otros medios en línea para llegar a escribir, producir y dirigir un proyecto de narrativa interactiva desde las aulas.

Retomando la pregunta, la mitad más uno contestó: ninguna de las anteriores, esto se hizo con el propósito de identificar qué tan familiarizados estaban con el tema a tratar en la siguiente sección que fue: Narrativa interactiva. Para abordar el concepto se explicó la visión de los autores de Diego y Fandos (2013), en su artículo: *Elige tu propio aprendizaje: ficción interactiva y pedagogía*, como un método narrativo no lineal que involucra a un lector como participante, haciéndole tomar decisiones que redirigen la historia por diferentes caminos.

También se hizo énfasis de la rigurosidad que debe tener un escritor de narrativa interactiva, la importancia de mantener la coherencia sin importar las decisiones que se dispongan para el lector, quien es el que; entre comillas, reescribe la historia. Se hizo una breve explicación de los tres modelos de narrativas interactivas del autor Xavier Berenguer (2007), La interrumpida, esta es utilizada para la creación de videojuegos que, en su programación y diseño, la historia que se materializa ante el jugador a medida que avanza, se ve interrumpida por niveles a superar.

La segunda: orientada a objetos, el usuario como cocreador de casi todo. Esto se ve con frecuencia en plataformas diseñadas para los juegos de rol. Por último: La ramificada, que es la que compete a esta monografía.

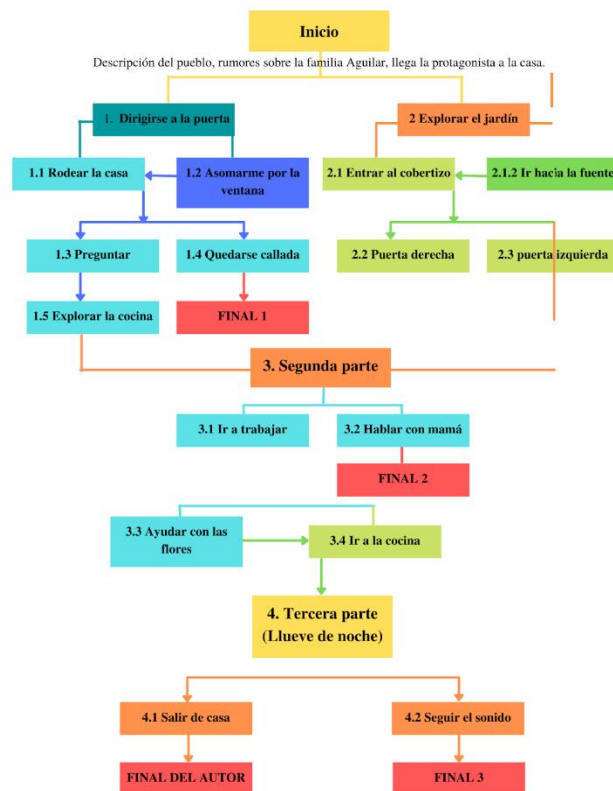
La configuración de narrativa interactiva que se aplique, depende de la necesidad del proyecto; por lo tanto, se hizo mención y una breve explicación de diferentes tipos de narrativas: Lineal, ramificada; espina de pescado; narrativa dinámica; narrativa concéntrica; en hilo y paralela. Esto como muestra del gran número de posibilidades que se tienen para adaptar un proyecto de acuerdo a los recursos y características del escrito o producto audiovisual que se quiera poner en curso.

Después de esto, se proyectó *Muerte en el bosque*, un cómic interactivo colombiano que, si bien no es ramificado, si detona en su interfaz las opciones de interacción para conocer desde distintas perspectivas la historia allí plasmada.

Así mismo, se presentó someramente un proyecto personal titulado: *El misterio de la familia Aguilar*, alojado en la plataforma de YouTube, como muestra de una producción audiovisual con recursos limitados, pero que en esencia permiten recorrer la historia de acuerdo a las decisiones dispuestas, a continuación, se presenta el mapa utilizado para la creación de la historia, y un ejemplo de estructuración de la misma.

Figura 6

Mapa guía para la elaboración de la historia interactiva *El misterio de la familia Aguilar*



Nota. Este mapa fue utilizado como base para la estructuración de un cuento, el formato que se escogió fue video, esta historia se encuentra alojada en YouTube. Elaboración propia.

4.1.4. Aplicación:

Una de las metas a alcanzar era crear una guía didáctica de cómo escribir y estructurar una historia fantástica interactiva que se encuentra completa para su revisión y posterior aplicación en los anexos. Por cuestiones de tiempo, no se alcanzaría a diseñar una interfaz desde cero en la clase, así que se enfocó en la escritura de uno de los caminos para un cuento propuesto.

En la clase de Literatura, cultura y sociedad, se pensó en la actividad *Cadáver exquisito*.

Objetivo: Crear una historia colectiva en donde se destaquen los géneros extraño puro, fantástico extraño, fantástico maravilloso y lo maravilloso puro; por otra parte, la vacilación debe ser un rasgo característico del texto, rechazar interpretaciones (y, por lo tanto) escrituras alegóricas; por último, se hizo hincapié en la tercera condición escrita por Todorov (1999): La vacilación surge entre una explicación natural y una sobrenatural: Identificación del lector con el personaje.

Descripción: Cada estudiante participará en la creación de una historia interactiva. Esta actividad parte de la técnica usada por los surrealistas en 1925, pero no siendo tan fiel al original.

En la narrativa interactiva es de gran importancia mantener la coherencia. Los estudiantes tendrán acceso a lo que otros escriban, lo importante es empezar a darle forma a la historia, para ello se les presentó:

- El inicio
- Los personajes
- Lugar
- Mapa predeterminado de la historia.

Los estudiantes debían tener muy presente las categorías expuestas sobre la teoría de Todorov.

Aplicación:

Después de haberse explicado la parte teórica tanto de la literatura fantástica como la narrativa interactiva, se llegó a la consolidación de un camino para la historia: El funeral de la tía Emilia, el camino desarrollado es el que aparece en el mapa base de la historia:

Figura 7
 Mapa de la estructuración del cuento *El funeral de la tía Emilia*



Nota. Mapa presentado a los estudiantes para explicar la estructura interactiva del cuento. El camino de bloques verde, fue intervenido por los participantes. Elaboración propia.

Previamente se les explicó y asignó a cada estudiante un bloque a desarrollar, donde tenían la libertad de establecer decisiones, mientras estos cumplieran con los requisitos previamente establecidos, uno de ellos fue el camino de bloques verdes, que fue asignado para el desarrollo de esta actividad en específico.

4.2. Resultado del Cadáver exquisito interactivo:**Tabla 3***Inicio del cuento: El funeral de la tía Emilia*

Contadas fueron las ocasiones en las cuales nos reuníamos con la familia de mamá. Recuerdo un evento cuando tenía nueve años, el abuelo había cumplido sus ochenta y nueve años, así que todos acordamos llegar a su casa y celebrarlo, jugué mucho con mis primos y conocí a otros que por la distancia jamás había visto.

Sin embargo, tres meses después de ese día, el abuelo falleció, no fui a su funeral y mis padres no me permitieron asistir porque no era un ambiente ameno para una niña tan pequeña.

Nos volvimos a distanciar hasta que diez años después nos reunimos de nuevo, otro familiar había muerto, parecía que esta era la única manera de encontrar un motivo para vernos. Mi madre nos comentó que su hermana Emilia había fallecido el día anterior, el funeral se llevaría a cabo desde la tarde hasta por la noche y debíamos asistir.

Me costó recordar a la tía Emilia, mamá nos ayudó con una foto, físicamente era muy delgada, algo encorvada, con el pelo negro y largo que le caía como una manta sobre la cara, creí recordarla en la reunión del abuelo, repartiendo comida y probando cada plato que había en el comedor, a pesar de las apariencias comió bastante, hasta el punto de ser algo desagradable.

Fuimos a honrarla, más por respeto que cariño, mi mamá no se veía tan afligida, pero sí sorprendida, papá habló poco, pues jamás logró ser cercano con muchos miembros de la familia de mi madre. La velación se llevaría a cabo en el primer piso de la funeraria, no estaba nadie en el sitio, algunas coronas de flores adornaban la entrada del lugar y en el centro de la sala reposaba un ataúd gigante, nos miramos algo confundidos, quedándonos de pie sin estar muy seguros de qué hacer:

Opciones establecidas:

A. Entrar a la sala

B. Buscar en la funeraria

Nota. Texto base para la elaboración del cuento. Elaboración propia.

La decisión a desarrollar fue: Buscar en la funeraria.

Tabla 4

Decisión 1: Buscar en la funeraria

Al llegar encontré a mi tío Rogelio, hace cuánto que no lo veía como siempre el tan importaculista y grotesco, fue aquí cuando me pregunté si en realidad vale la pena este acto de venir acá me genera desagrado, es más hasta mi tía ni la recuerdo, pensé en irme, pero en ese momento llego mi prima, quién sería mi salvación.

Opciones establecidas:

- A. ¿Ir a un funeral de gente que no te agrada tan solo por quedar bien ante tu familia?
- B. ¿Sería mejor no venir y dejar pasar su duelo a la gente más cercana?

Nota. Fragmento realizado a partir de la decisión: Buscar en la funeraria.

La decisión elegida fue: ¿Ir a un funeral de gente que no te agrada tan solo por quedar bien ante tu familia?

Tabla 5

Decisión 1: ¿Ir a un funeral de gente que no te agrada tan solo por quedar bien ante tu familia?

Tristemente uno queda mejor cuando va a este tipo de eventos incluso si no hay ningún vínculo existente. Al final fuimos al funeral, pero, sentí el ambiente muy tenso, mis primos los recordaba más alegres, pero ahora sólo está la sombra de lo que fueron.

Opciones establecidas:

- A. ¿Debería ir a hablarles para mejorar el ambiente?
- B. ¿Debería quedarme con mi familia y no causar problemas?

Nota. Fragmento realizado a partir de la decisión: ¿Ir a un funeral de gente que no te agrada tan solo por quedar bien ante tu familia?

La decisión a desarrollar fue: ¿Debería ir a hablarles para mejorar el ambiente?

Tabla 6*Decisión 1: ¿Debería ir a hablarles para mejorar el ambiente?*

<p>Dando un breve discurso a toda la familia. Pues agradezcamos al Señor el de haberla tenido entre nosotros pues a pesar que su estadía fue corta tuvimos la dicha de conocer una bella persona a quien recordaremos con mucho cariño.</p>
<p>Opciones establecidas:</p> <p>A. ¿Cómo es el proceso de cremación?</p> <p>B. ¿Los muertos sienten cuando los creman?</p>

Nota. Fragmento realizado a partir de la decisión ¿Debería ir a hablarles para mejorar el ambiente?"

La decisión a desarrollar fue: ¿Los muertos sienten cuando los creman?

Tabla 7*Decisión 2: ¿Los muertos sienten cuando los creman?*

<p>Sacudí mi cabeza. ¡Eso era imposible! La tía Emilia no soportaba el dolor. La sola idea de pensar que le iba a doler algo la haría escapar corriendo, corriendo para esconderse detrás de la puerta de la casa del abuelo.</p>
<p>Opciones establecidas:</p> <p>A. ¿Realmente era la tía Emilia la que estaba en el cajón?</p> <p>B. ¿Se escaparía de alguna manera para esconderse en la casa del abuelo?</p>

Nota. Fragmento realizado a partir de la decisión ¿Los muertos sienten cuando los creman?

Esta opción lleva a uno de los finales de la historia:

Tabla 8*Decisión 1: ¿Realmente era la tía Emilia la que estaba en el cajón?*

<p>Por eso, cuando iba con la familia hacia la casa, no dejaba de sonar la pregunta en mi cabeza: ¿realmente era la tía Emilia la persona que estaba en el cajón en la funeraria o me la encontraría en la casa del abuelo esperándome detrás de la puerta para llevarme lejos como lo había prometido?... al fin y al cabo, qué era la muerte para estos espíritus oscuros... mi corazón latía muy fuerte y sentía que</p>

el carro se llevaba a otra persona... quizá yo era la tía Emilia y me iba para la casa, quizá en pocos minutos iba a saber si duele quemarse lentamente.

Nota. Final número 4

Las preguntas establecidas que permitieron la secuencia de la historia en el ejercicio de cadáver exquisito fueron propuestas por los participantes en la actividad.

Las preguntas que no fueron resueltas en clase se encuentran habilitadas (resueltas) en el cuento interactivo *El funeral de la tía Emilia*, material disponible en los anexos, titulado: ANEXO C. El funeral de la tía Emilia. Cuento interactivo.

Conclusiones y Recomendaciones

En esta monografía se desarrolló una herramienta de escritura narrativa interactiva que contribuyó a los procesos de enseñanza-aprendizaje de la literatura fantástica, desde la relación que se estableció en tres momentos importantes: Definición y conocimiento de los postulados descritos por Tzvetan Todorov sobre literatura fantástica, definición y ejemplificación de narrativas interactivas y el uso de herramientas que serían la base para crear una interfaz que aloje un cuento interactivo fantástico como producto final.

Para esta propuesta investigativa se identificaron las funciones de las narrativas interactivas en los procesos de enseñanza de la literatura fantástica, para ello se propuso el uso en específico del formato ramificado (puesto que existen gran variedad de narrativas interactivas que se ejecutan de acuerdo al formato, interfaz y público objetivo) este tipo de narrativa, por su construcción, invita al lector a tomar decisiones frente a una serie de situaciones dispuestas por el narrador, *está zozobra* que genera el texto, se asoció con la vacilación, componente esencial en un obra fantástica según la teoría de Todorov.

En esta investigación se aplicaron las bases de la narrativa ramificada en la creación de cuentos pertenecientes a la literatura fantástica. El modo en que se resolvió, fue escribiendo una ruta (que partió de un producto base) a través de un ejercicio de escritura automática, en específico un cadáver exquisito teniendo como base los postulados de Todorov. Los estudiantes debían además plantear una serie de preguntas que a posteriori pudieran ser utilizadas por sus compañeros para dar continuidad a la historia, respetando la estructura de un mapa diseñado con el objetivo de dar cierre a un cuento interactivo fantástico.

Por último, en esta monografía se diseñó una herramienta didáctica en la que se estructuró un cuento interactivo fantástico, y así fortalecer los procesos de enseñanza de lo fantástico enfocado a un formato que permita que el lector interactúe con la misma y sea partícipe de la historia. Dicha herramienta se dividió en dos productos:

La creación de una historia interactiva fantástica titulada: El funeral de la tía Emilia. Este producto cuenta con cinco finales, uno de ellos producto de la escritura colectiva desarrollada por medio del ejercicio cadáver exquisito en clase. Los otros caminos giran en torno a la idea principal planteada, siempre teniendo como guía las características de lo fantástico y la vacilación que se debe buscar imprimir en el lector.

Por consiguiente, uno de los resultados obtenidos fue la creación de una guía para que cualquier interesado en ejecutar este tipo de actividad en clase, pueda conocer el punto de partida y la estructuración de cuentos interactivos que puedan ser adaptados a una serie de interfaces, que no requieren de gran conocimiento en programación o edición, pero aun así poder explotar al máximo sus componentes y dar un uso pedagógico adecuado y coherente con su estructuración.

Lista de Referencia o Bibliografía

- Berenguer, X, (2007) Historias por ordenador, El diseño es el medio audiovisual. *Universidad de Caldas & Universidad de Buenos Aires*, <http://www.calgran.net/articles/histor.htm>
- Borges, J. (1963, febrero - 01) Literatura fantástica [Conferencia]. *Conferencia La Literatura fantástica*, Madrid. <https://bibliotecadigital.aecid.es/bibliodig/es/consulta/registro.cmd?id=2154>
- Camargo, J. (2007, 21 de octubre). Un mar de historias. *El libro electrónico*.
<https://libroselectronicos.wordpress.com/tag/un-mar-de-historias/>
- Case, N. (s.f.) *¡Aventuras con ansiedad!* <https://ncase.me/anxiety/>
- Cortázar, J. (1982) El sentimiento de lo fantástico. *Ciudad seva* <https://ciudadseva.com/texto/el-sentimiento-de-lo-fantastico/>
- Cultura Bit. (2020, 12 de abril). *Narrativas Interactivas - Pánel 6*. [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=4eEm71HhBL4>
- de Diego, I. & Fandos, M. (2013) Elige tu propio aprendizaje: ficción interactiva y pedagogía, *Eduotec Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (44). <https://doi.org/10.21556/edutec.2013.44.326>
- Eisen, A. (1994) *Six sex scenes*.
https://web.archive.org/web/20010331074028/http://www.apc.net/adrienne/six_sex_scenes/index.htm
- Fernández, C. & Baptista, P. (2013) *Metología de la investigación*, McGraw-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Gee, J. (2004) *Lo que enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y alfabetismo*. Ediciones Aljibe.
- Holguín, C. (2017) *Muerte en el bosque*. <https://muerteenelbosque.com/comic>
- Kafka, F. (1997) *La metamorfosis*. Editorial cometa de papel

- Kristof, R & Satran, A (1998) *Diseño interactivo*, Anaya Multimedia. <https://acortar.link/2TXfHr>
- Lovecraft, H. (1927) *El horror sobrenatural en la literatura*, <https://bit.ly/1UpMhA8>
- Mestre, J. (2018, 20 de febrero) *Narrativas interactivas: ¿cuál usar y por qué?*. FLUOR Lifestyle. <https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar/>
- Mestre, R (2006) Retórica hipertextual: para un modelo de análisis de la ficción interactiva. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (28), 157-165. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2259907>
- MinTic (2012, 24 de abril) *¿Cuáles son las percepciones, usos y hábitos de los colombianos sobre las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones?* Ministerio TIC. <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-Prensa/Noticias/2218:Cuales-son-las-percepciones-usos-y-habitos-de-los-colombianos-sobre-las-Tecnologias-de-la-Informacion-y-las-Comunicaciones>
- Mora, J. (2009) *La interfaz hipermedia: el paradigma de la comunicación interactiva*. Ediciones y Publicaciones Autor S.R.L.
- Mora, J. (2012) Medios interactivos y cultura digital: Alfabetización hipermedia en Perú y Bolivia. *Comunicar, Revista científica de Educomunicación*, (39), <https://doi.org/10.3916/C39-2012-03-04>
- Netflix Latinoamérica. (2019, marzo 01). *Proceso creativo de Black Mirror: Bandersnatch* | Netflix. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=IkiJImvc5YI>
- Niño, V. (2011) *Metodología de la investigación Diseño y ejecución*. Ediciones de la U.
- Perceval, J & Tejedor, S (2006) El cuento multimedia interactivo. *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (26) 177-182. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1985817>
- Pryll, R. (1994) *Lies.*: <http://benz.nchu.edu.tw/~garden/lies/lies.html>

Rodríguez, J. (2000) *Gabriella infinita*.

<https://eliterature.org/collection.eliterature.org/3/work.html?work=gabriella-infinita>

Ryman, G. (1996) *253 or Tube Theatre*. <https://nt2.uqam.ca/en/repertoire/253-or-tube-theatre-novel->

[internet-about-london-underground-seven-cars-and-crash-0](https://nt2.uqam.ca/en/repertoire/253-or-tube-theatre-novel-internet-about-london-underground-seven-cars-and-crash-0)

Salcedo, A. (2016) Los colombianos leen poco, prestado y regalado. *EL TIEMPO Casa editorial*.

<https://www.eltiempo.com/multimedia/especiales/cuanto-leen-los->

[colombianos/15606578/1/index.html](https://www.eltiempo.com/multimedia/especiales/cuanto-leen-los-colombianos/15606578/1/index.html)

Solano, N. & Sevilla, Y. & Pozo, C & Garrido, D (2020) Innovación educativa: creencias de futuros maestros, *EduTec Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (1), 478-496.

<https://ugc.elogim.com:2231/10.17060/ijodaep.2020.n1.v1.1807>

Todorov, T. (1999) *Introducción a la literatura fantástica*. Ediciones Coyoacán S.A

Anexos

ANEXO A. Imágenes de historias interactivas.

ANEXO B. Guía didáctica para la elaboración de un cuento interactivo fantástico.

ANEXO C. El funeral de la tía Emilia. Cuento interactivo.