

**Narrativas alternas en la escuela: el Fanfiction como estrategia didáctica para
incentivar y mejorar la escritura creativa en estudiantes de secundaria**

Ingrid Vanessa Bolaños Gualguan

**Universidad del Valle
Facultad de Humanidades
Escuela de Ciencias del Lenguaje
Licenciatura en Español y Filología
Cali, Valle del Cauca
2024**

**Narrativas alternas en la escuela: El Fanfiction como estrategia didáctica para
incentivar y mejorar la escritura creativa en estudiantes de secundaria**

Ingrid Vanessa Bolaños Gualguan

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de
Licenciada en Español y Filología**

**Asesor:
Róbinson Grajales Alzate**

**Universidad del Valle
Facultad de Humanidades
Escuela de Ciencias del Lenguaje
Licenciatura en Español y Filología
Cali, Valle del Cauca
2024**

DEDICATORIA

A todos los escritores de fanfics que, en algún momento de sus vidas, fueron criticados por sus escritos; a aquellos que escucharon que sus historias no valían nada, eran un chiste o un simple plagio. A aquellos a quienes se les hizo objeto de burlas y se les ridiculizó por su pasión. Pero que, gracias a esa práctica lograron superarse, fortalecer sus habilidades literarias y hacerse un nombre, demostrando que no hay crítica capaz de apagar la llama de quienes escriben con el corazón. Porque, al igual que yo, hallaron en esta forma de expresión una vía divertida para liberar su imaginación y seguir creciendo como escritores.

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi madre María Ilia Fajardo, quien ha sido uno de los pilares más importantes en mi vida. Su amor incondicional, su fortaleza y su fe constante en mis capacidades me inspiraron a perseverar y culminar esta etapa tan significativa. A mi padre, Luis Bolaños, le agradezco infinitamente por su apoyo, su confianza en mí y por acompañarme en cada paso del camino. A mi hermano Alexander, quien ha sido mi mayor inspiración académica y mi figura a seguir. Mi familia ha sido la base de mis metas, y este logro no habría sido posible sin ellos.

Agradezco a mis amigos y compañeros de carrera, por su confianza y los momentos compartidos que llenaron este trayecto de alegría y aprendizaje mutuo, pues gracias a su presencia hicieron este camino más llevadero. Finalmente, agradezco a la Universidad del Valle por brindarme espacios de aprendizaje llenos de cultura, arte, diversidad, que me ayudaron a crecer tanto profesional como personalmente y claro está por darme la oportunidad de convertirme en una profesional.

RESUMEN

Este trabajo plantea una posible solución para reducir la desmotivación hacia la escritura que presentan los estudiantes sobre todo en el área de lengua castellana, una problemática que dificulta la realización de trabajos de escritura académica en la escuela. Como respuesta, se propone una estrategia didáctica centrada en el uso del Fanfiction, un tipo de narrativa escrita por fans sobre obras o personajes existentes.

La investigación, desarrollada bajo un enfoque cualitativo exploratorio, se llevó a cabo con estudiantes de grado noveno de una institución educativa pública en Cali, con los cuales se realizaron una serie de talleres diseñados para fomentar la escritura creativa cuyos textos producidos fueron analizados y contrastados para evaluar mejoras en la escritura, la creatividad y la motivación.

Finalmente, los resultados evidenciaron avances significativos en la construcción y organización de ideas, el uso de recursos narrativos y un incremento en la motivación hacia la escritura, relacionado con el interés personal por las narrativas trabajadas. Este estudio resalta el valor del Fanfiction como una herramienta innovadora para transformar la enseñanza de la escritura y fortalecer competencias narrativas y creativas a través de un formato flexible e innovador.

Palabras clave: Didáctica de la escritura, escritura creativa, narrativa digital, Fanfiction, motivación, competencias lectoescritoras, prácticas de escritura vernáculas.

ABSTRACT

This study proposes a potential solution to address students' lack of motivation toward writing, particularly in Spanish language education, a challenge that hampers academic writing tasks in school. In response, a teaching strategy centered around the use of Fanfiction—narratives written by fans based on existing works or characters—is introduced.

The research, conducted within a qualitative exploratory approach, was carried out with ninth-grade students at a public educational institution in Cali. A series of workshops were designed to promote creative writing, and the texts produced were analyzed and compared to assess improvements in writing, creativity, and motivation.

The findings revealed significant progress in the organization and development of ideas, the use of narrative techniques, and an increase in motivation toward writing, linked to the students' personal interest in the narratives. This study highlights the value of Fanfiction as an innovative tool for transforming writing instruction and strengthening narrative and creative skills through a flexible and engaging format.

Keywords: Writing pedagogy, creative writing, digital storytelling, Fanfiction, motivation, literacy skills, vernacular writing practices.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO 1: FUNDAMENTACIÓN DEL ESTUDIO	12
1.1 Planteamiento del problema	12
1.2 Plan de objetivos	19
1.2.1 Objetivo general	19
1.2.2 Objetivos específicos.....	19
1.3 Justificación.....	19
CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA	23
2.1 Antecedentes	23
2.2 Marco teórico	32
2.2.1 Didáctica de la escritura	32
2.2.2 Competencias lectoescritoras	35
2.2.3 Motivación en el aula	39
2.2.4 Prácticas de escritura vernáculas	41
2.2.5 Escritura creativa	43
2.2.6 Narrativa digital.....	45
2.2.7 El Fanfiction	47
2.3 Metodología	49
2.3.1 Tipo de estudio	49
2.3.2 Población y muestreo.....	51
2.3.3 Técnicas de obtención de información	53
2.3.4 Métodos de análisis de datos	57
CAPÍTULO 3: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	58
3.1 Resultados de la encuesta.....	58
3.1.1 <i>Caracterización de los estudiantes</i>	58
3.1.2 <i>Hábitos de lectura</i>	59
3.1.3 <i>Prácticas y motivaciones en la escritura</i>	60
3.1.4 <i>Familiaridad con el Fanfiction</i>	60
3.1.5 <i>Uso de plataformas digitales de escritura y publicación aficionada</i>	61
3.2 Contraste entre los corpus de narraciones	63
3.3 Relación de los resultados de los textos con los datos de la encuesta.....	70
3.4 Discusión de los resultados	74

3.4.1 El impacto del Fanfiction en el aprendizaje y la motivación estudiantil.....	74
CONCLUSIONES	77
Perspectivas futuras.....	78
REFERENCIAS.....	80
ANEXOS.....	85
Anexo N° 1. Instrumento de evaluación aplicado	85
Anexo N° 2. Diseño de los talleres desde el DUA	89
Anexo N° 3. Planificación de talleres.....	91

INTRODUCCIÓN

Este trabajo surge a partir de la pregunta sobre cómo podemos lograr que los estudiantes de secundaria se motiven a escribir por iniciativa propia. Es decir, hacerlo para expresar algo que quieran contar, y no solo atendiendo instrucciones de cómo y sobre qué tienen que escribir, como se ha visto comúnmente en las clases de español. Estas restricciones producen cierta falta de motivación que conduce a que los estudiantes eviten enfrentarse a la escritura por considerarla una tarea difícil y tediosa, por lo que a la hora de realizar trabajos de escritura académica en la escuela presentan dificultades de todo tipo, como la falta de creatividad y de organización, así como dudas sobre cómo empezar a escribir un texto y de qué manera estructurarlo. Si no se atienden estos aspectos, los estudiantes no irán más allá de la declaración común “no puedo”. Sin embargo, es importante que sepan que “escribir no es fácil, pero tampoco es imposible, o tan solo asunto de unos cuantos intelectuales iluminados con el ‘don’ de la palabra escrita” (Domínguez Y, 2014, p. 85). Por el contrario, es necesario que comprendan que cualquiera puede escribir y la mejor manera de aprender a hacerlo es escribiendo; y que también puede ser una tarea divertida, emocionante, dinámica, pues la escritura es “un camino que no tiene fin; un trayecto siempre por hacerse, por descubrirse o renovarse” (Domínguez Y, 2014, p. 85).

De acuerdo con lo anterior, la motivación en la enseñanza y el aprendizaje de la escritura a través de propósitos específicos es importante, pues, como sostienen De Caso y García (2006), enseñar dentro de un contexto es más adecuado y efectivo que enseñar algo aisladamente sin un propósito real. Es decir, el docente debe estimular el aprendizaje de los estudiantes a través de tareas atractivas y significativas que despierten su interés, ya que cuando algo capta la atención de una persona la dispone a realizar las acciones necesarias para satisfacer su curiosidad. Por esta razón, y otras que se exponen en este trabajo, se propone como

estrategia motivacional para la escritura en la educación secundaria el Fanfiction, una herramienta pertinente para promover y fortalecer las habilidades de escritura creativa de los estudiantes, puesto que, como se abordará con mayor precisión más adelante, les permite expresarse de manera libre y creativa mientras interactúan con temas, historias y personajes que ya conocen y les resultan atractivos.

Anteriormente ya se han realizado trabajos similares con el propósito de abordar el desinterés y la desmotivación hacia la lectura y escritura en las escuelas. Estas investigaciones han explorado diversas soluciones, incluida la integración del Fanfiction en el aula como estrategia didáctica. Por ejemplo, Flores-Taboada et al. (2024), en su investigación "Wattpad y lectura digital: Incremento de hábitos de lectura en jóvenes", encontraron que la plataforma Wattpad, en efecto, contribuye significativamente al aumento de los hábitos de lectura en jóvenes. Este aumento se atribuye a las dinámicas de interacción que ofrece la plataforma, donde los usuarios pueden comentar y expresar sus sentimientos sobre las historias leídas. Estas interacciones fomentan la formación de comunidades virtuales, lo que permite a los usuarios interactuar con otros que comparten sus gustos por ciertos géneros y autores. Estos hallazgos demuestran el potencial que tienen las herramientas digitales como Wattpad para fomentar el interés y la motivación hacia la lectura y escritura creativa en estudiantes al aprovechar la interacción social que ofrecen. Sin embargo, como se puede observar en esta investigación reseñada, y de manera similar a otras investigaciones hechas previamente, se centran en abordar la problemática desde la perspectiva de la lectura, dejando en segundo plano la escritura. Por lo tanto, este trabajo de grado busca destacar la importancia de abordar la problemática desde ambas dimensiones. Aunque se enfocará principalmente en la escritura, se reconocerá que ambas habilidades están intrínsecamente relacionadas y no pueden separarse completamente.

En este sentido, en este trabajo se explorará cómo el uso del Fanfiction puede contribuir a mejorar la motivación y el desempeño de los estudiantes en el área de la escritura,

proporcionando así una herramienta innovadora y efectiva para el desarrollo de competencias comunicativas en el aula.

CAPÍTULO 1: FUNDAMENTACIÓN DEL ESTUDIO

1.1 Planteamiento del problema

En el transcurso de las prácticas pedagógicas en la Licenciatura en Español y Filología de la Universidad del Valle, con estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Santa Fe, en la ciudad Cali, se identificó una problemática persistente en los estudiantes en relación con la escritura académica, dado que presentaban dificultades para escribir debido a la falta de motivación y el desinterés ante cualquier asignación de trabajos de escritura en las clases de Lengua Castellana. Se observó que escribir en general para los estudiantes era una tarea que simplemente no llamaba la atención, y más si se trataba de una que implicara seguir ciertas reglas o consignas. Incluso cuando a los estudiantes se les daba libertad para escribir lo que quisieran, no lo hacían, a pesar de ser un trabajo libre en el cual se priorizaba la imaginación e invención del propio estudiante. Esta falta de motivación hacia la escritura también se extendía a las actividades de lectura obligatoria en clase, situación preocupante porque ambas habilidades se encuentran estrechamente relacionadas y son fundamentales para el desarrollo de la escritura creativa y el desempeño académico en general.

En relación a eso, Maco Inga & Contreras Solís (2013), en su trabajo “Leer y escribir más allá de la escuela”, sostienen que:

La lectura y escritura en el medio escolar han perdido su función social, cobrando autonomía como un conocimiento que sirve solo a los fines internos de la instrucción escolar: la escuela está formando lectores repetidores y redactores de tareas escolares solo con propósitos pedagógicos, carentes de sentido para los estudiantes (p. 68).

Con lo anterior, se concluye que los estudiantes, cuando son sometidos a realizar trabajos carentes de sentido social, no quieren llevar a cabo trabajos de escritura y lectura en la escuela, ya que no sienten que les sea de utilidad y por esa razón les restan importancia.

Al constatar que las estrategias que están a la mano para resolver la desmotivación de los estudiantes hacia la escritura ya no son eficaces, hay que idear otras formas para motivar a los estudiantes a escribir y acercarlos a la escritura creativa de una forma novedosa, actual y que vaya de la mano con sus intereses y gustos particulares, pues, según Ajello (2003, citado en Naranjo Pereira, 2009), la motivación debe ser entendida como “la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte” (p. 153). Por lo tanto, en el contexto educativo, la motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma.

Junto con lo anterior, es importante resaltar que actualmente se utiliza la tecnología para múltiples propósitos, el internet es casi otro mundo por descubrir, y los jóvenes están inmersos en nuevas formas de ver la realidad, de leerla, y de escribir sobre ella. Lo que antes era el lápiz y la hoja de papel, pasó a ser el lápiz digital y la tableta, y de esa misma forma, “como se han modificado las herramientas, se ha modificado la forma en cómo los estudiantes aprenden” (Guerrero-Pico et al., 2022, p. 2).

Al estar rodeados todo el tiempo de los sistemas de información y comunicación (TIC) y medios de difusión informales, la forma de digerir la información ha cambiado. Antes de que llegara la era digital, era una tarea difícil y laboriosa encontrar información, pues solo se conseguía a través de la consulta de enciclopedias, en bibliotecas, periódicos o directamente con expertos en el tema; en cambio, ahora hay acceso directo e inmediato a la información a través de un clic. La llegada de la era digital ha transformado radicalmente la forma de acceder a los contenidos, actualmente se hace de manera más accesible, rápida y diversa. Por esa razón, el papel de los docentes en la enseñanza se ha desplazado por el hecho de que el maestro ya no es el único que posee toda la información y se dedica a transmitir saberes; con la llegada de la era digital, tiene que desempeñar el papel de mediador, ya que a pesar de que los estudiantes manejen la tecnología de manera hábil y encuentren la información que necesitan fácilmente,

“no indica que estos hagan un uso correcto, útil y beneficioso para su desarrollo y aprendizaje personal; y es aquí donde el docente del siglo XXI debe incidir” (Viñals Blanco & Cuenca Amigo, 2016, p. 110). Por lo tanto, el docente en su papel de guía debe orientar el uso de estas tecnologías en el aula de clase, y esta tarea será más fácil si tiene en cuenta los intereses y motivaciones de los estudiantes. Para lograrlo, el profesor debe prestar atención a cada alumno y ayudarlo a encontrar lo que le apasiona.

En consonancia con lo anterior, Bóris Vásquez (2020), en su artículo “Del fandom al aula: tendiendo puentes entre prácticas vernáculas y académicas”, plantea la importancia de “adecuar la práctica docente a la realidad de prácticas aficionadas del alumnado, que aprenden —y mucho— fuera del contexto escolar durante su tiempo conectados a la red.” (p. 1). Ahora los estudiantes no solo aprenden en el colegio, sino que aprenden estando conectados a las redes. A esto se agrega que las aficiones, los intereses y los hobbies de los adolescentes influyen en ese aprendizaje; por eso Bóris Vásquez introduce el término de prácticas aficionadas, esas afinidades que siguen ciertos grupos y que construyen su identidad social y sus relaciones con otros grupos. En este sentido, hay que crear nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje que vinculen estas prácticas vernáculas, entendidas como “actividades de lectura y escritura extra” (Ávila et al., 2015, p. 6) que realizan los estudiantes por fuera del marco escolar, como hablar a través de mensajes, correos, publicaciones en redes sociales, participaciones en foros de discusión sobre temas que son de su interés, etc.

A diferencia de lo que hacen en la escuela, el interés por este tipo de actividades obedece en parte a la ausencia de normas e imposiciones sobre cómo hacerlo. Por lo tanto, a pesar de que no son prácticas de lectura y escritura académicas guiadas por un docente, los estudiantes aprenden de estas nuevas formas de comunicación, y sus habilidades tanto en la escritura y la lectura se ven influenciadas positivamente por estas prácticas vernáculas, ya que, como sostiene Cassany (2009):

En general, la investigación educativa ha prestado mucha atención a las prácticas letradas de la escuela, puesto que se suponen las más importantes, y ha olvidado otros ámbitos y contextos que, pese a tener menos relevancia, también pueden desempeñar un papel significativo (p. 11).

Las prácticas vernáculas influyen de forma positiva en los estudiantes, pues los motivan a escribir por su cuenta sobre aspectos que ellos eligen; y contradicen la creencia popular de que no son relevantes o de que son perjudiciales para el aprendizaje de la escritura, cuando realmente estas producciones de los estudiantes por fuera de la escuela son importantes para explotar sus habilidades de lectura y escritura.

En consecuencia, es importante que el docente vincule herramientas tecnológicas en el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje para captar el interés de los estudiantes y aprovechar sus prácticas vernáculas para ampliar sus competencias de lectura y escritura. Como señala Cassany (2009), “sólo si conocemos todas las prácticas letradas de los alumnos y si comprendemos su punto de vista, su propia concepción de las mismas, podremos planificar intervenciones educativas significativas y efectivas” (p. 11). En ese sentido, se propone una estrategia didáctica que promueva la escritura creativa en los estudiantes como una forma de afrontar esta problemática común en el aula de clase, a través de un formato de escritura que lleva años funcionando en las redes: el Fanfiction.

La escritura creativa desempeña distintos roles en el desarrollo integral de las habilidades lingüísticas que requiere. Debido a la falta de motivación en la lectura y escritura que presentan los estudiantes adolescentes, sus habilidades comprensivas y escritoras podrían verse afectadas por la falta de conocimiento a la hora de comprender un texto o producir alguno de cualquier ámbito o formato. Si los estudiantes ya no quieren escribir, ¿de qué forma esto afectaría en sus habilidades lectoescritoras? ¿Cómo lograr que los estudiantes se interesen por la escritura en general a partir de la escritura creativa en particular?

Un formato novedoso que sirve como punto de partida es el Fanfiction, definido de muchas formas por varios autores que han trabajado el tema, pero de forma concisa, para Lugo Rodríguez (2010), el término Fanfiction se refiere a la narrativa creada por fans de películas, personajes, videojuegos, animación y obras literarias en las cuales basan sus historias. “Es una forma de homenajear las obras de su preferencia; se basan en propósitos expresivos, lúdicos y no lucrativos” (p. 4). El Fanfiction es una nueva forma de relatar historias, que podría ser una buena estrategia didáctica cercana a los contextos de acción y participación de los estudiantes.

Los fanfics, al ser creaciones propias de comunidades de fans de medios como videojuegos, películas, libros, series, comics, anime, manga, etc., tienen una conexión con los intereses personales de sus participantes. De esta forma, la escritura de fanfics permite a los estudiantes construir historias dentro de universos narrativos ya existentes, vincularlos con sus intereses personales y esto fomenta su participación activa al sentirse atraídos por trabajar con tramas, personajes, entornos que ya conocen y disfrutan. Esto concuerda con lo señalado por Guerrero-Pico et al. (2022) quienes afirman que “el grado de participación varía en función de las competencias e intereses de los adolescentes, ya que depende de un tipo de enseñanza entre iguales con participantes altamente motivados para adquirir conocimientos nuevos, o perfeccionar las competencias que ya poseen” (p. 4).

La escritura de fanfics en la clase se enmarca en el propósito de su redacción y en el procedimiento para hacerlo, lo que podría afectar la motivación espontánea que genera esta práctica por fuera del aula. Sin embargo, los fanfics son narraciones, es decir, “historias contadas a través de cualquier medio” (Ruiz, 2011, p. 9). De acuerdo con Ruiz, las narraciones han existido a lo largo de la historia en diferentes tipos de formatos y en toda clase de ámbitos, por lo que sostiene que “está muy arraigada en la mente humana como forma de comprensión e interpretación del mundo” (p. 9). Por esta razón, no debería preocuparnos que las restricciones propias de la clase disminuyan el interés de los estudiantes, porque los estudiantes llegan al

aula sabiendo qué es una narración, un relato o una historia. Es decir, el aprendizaje de este tipo de narración no parte de cero, se puede trabajar a partir de sus conocimientos previos.

Se espera que en este acercamiento a la escritura se privilegie inicialmente la producción espontánea que el Fanfiction permite, ya que proporciona un entorno estimulante para la creatividad, donde los estudiantes pueden explorar y expandir los mundos creados por otros autores desde sus propias perspectivas; y con la práctica continua de la escritura y el acompañamiento por parte del docente, se contribuirá al perfeccionamiento de habilidades narrativas esenciales.

No obstante, a pesar de reconocer la importancia de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, existe una brecha significativa entre esta percepción y la implementación real en las aulas debido a diversos factores. Por ejemplo, al precisarse de herramientas informáticas, hay que tener en cuenta qué tan posible es para los estudiantes acceder a la tecnología en el aula de clases y en el hogar. Esto es un factor que depende tanto de la infraestructura de la institución educativa como del nivel socioeconómico de los estudiantes. Lo anterior se evidenció en la marcada brecha digital que se vivió durante la pandemia del COVID-19, situación en la que el acceso a las TIC se volvió fundamental no solo para las escuelas sino también para los estudiantes. A pesar de que para el 2020 el mundo estaba bastante digitalizado, emergió la desigualdad en el acceso a las TIC, como se corroboró en el estudio de Alderete et al. (2020), titulado “Efecto de las TIC sobre los resultados educativos: estudio en barrios vulnerables de Bahía Blanca”, en el cual se indicó que los sectores más pobres no contaron con los recursos digitales suficientes para desarrollar la educación a distancia pretendida por las políticas educativas públicas en pandemia. Además, en otro estudio realizado por Anderete Schwal (2022), se pudo observar que mientras los sectores de alto nivel económico tenían acceso a computadoras e internet, los sectores de menor nivel económico

apenas contaban con un teléfono celular, que debían compartir con toda la familia, o en algunos casos, no tenían acceso a internet en absoluto.

Lo anterior muestra que en la actualidad aún persiste una brecha digital en el uso de herramientas tecnológicas tanto en el aula de clases como en los hogares. Sin embargo, la manera como el docente aborde las propuestas didácticas será crucial, pues es esencial que sepa adaptarlas al contexto real de los estudiantes y orientar diferentes estrategias didácticas de manera efectiva, independientemente de los recursos disponibles. Esto implica desarrollar la capacidad de implementar diversas estrategias según sea necesario.

A pesar de que la propuesta didáctica tiene como objetivo la creación de Fanfics, utilizando si es posible las TIC en el aula y plataformas digitales, no se limita únicamente a estos medios ni está restringida al formato digital. Las actividades propuestas pueden realizarse en formato impreso y complementarse con otros recursos didácticos como dibujos, colores, recortes de periódicos o revistas, etc. Esto permite una aproximación al texto multimodal, que no se limita al texto plano, y ayuda a los estudiantes a aproximarse a cómo serían los textos en formato digital; a tener mayor acceso a diferentes medios como videos, hipervínculos, participación activa de comunidades, comentarios de retroalimentación, etc. La estrategia propuesta es flexible en cuanto a los formatos, lo cual es indispensable debido a los diversos factores que influyen en el acceso a la tecnología y en el correcto uso de estas herramientas tanto por parte de los docentes, así como de las necesidades y preferencias de los estudiantes.

En síntesis, como se abordó a lo largo del planteamiento del problema, debido a la desmotivación y desinterés de los estudiantes hacia las actividades de lectura y escritura obligatoria en las aulas de clase, las cuales son percibidas por ellos como tareas carentes de sentido social, se propone implementar una estrategia que utiliza como herramienta didáctica el Fanfiction, una forma de escritura ficticia basada en narrativas de medios que los estudiantes disfrutan, con el fin de vincularla a sus intereses personales y fomentar su participación activa

en la escritura creativa. No obstante, se reconoce que la efectividad de esta propuesta puede verse limitada por la brecha digital existente, por lo que se plantea la necesidad de que el docente tenga la capacidad de adaptar la estrategia al contexto real, implementando diversas alternativas más allá del uso exclusivo de las TIC.

En este sentido, considerando la implementación del Fanfiction como estrategia didáctica y los desafíos que pueden surgir en su aplicación, resulta fundamental reflexionar sobre interrogantes clave que orientan la investigación: ¿Cómo puede el Fanfiction fomentar la escritura creativa en estudiantes de secundaria? ¿De qué manera influye en su motivación para escribir? ¿Y qué aspectos de la escritura creativa pueden fortalecerse a través de su uso en el aula? Abordar esto permitirá no solo evaluar su viabilidad, sino también proponer estrategias complementarias que faciliten su integración en el proceso de enseñanza de la escritura creativa.

1.2 Plan de objetivos

1.2.1 Objetivo general

Analizar si la creación de fanfics potencian las habilidades de escritura creativa en estudiantes de secundaria.

1.2.2 Objetivos específicos

- Caracterizar los aspectos narrativos y lingüísticos de los dos tipos de narraciones.
- Contrastar las características narrativas y lingüísticas de los dos corpus analizados.

1.3 Justificación

¿Por qué incluir el Fanfiction en la educación formal? Hay estudios que comprueban mejoras en las competencias lingüísticas en estudiantes cuyo pasatiempo es consumir o producir este tipo de medios, como se aborda en la investigación de Guerrero-Pico et al. (2022), en la cual analizaron cómo adolescentes escritores y lectores de fanfics en Wattpad

desarrollaron habilidades transmedia de producción y lectoescritoras debido a su frecuente participación en estos medios. Los resultados muestran la positiva influencia que tiene el uso adecuado de este tipo de plataformas en la motivación de los estudiantes a la hora de incentivar la escritura creativa. En el caso del Fanfiction, la misma comunidad de fans brinda retroalimentación, pues la escritura de fanfics se desarrolla en comunidades en línea, lo que da a los estudiantes la oportunidad de recibir retroalimentación constructiva de sus pares fomentando la mejora y aprendizaje continuo.

Anteriormente ya se han realizado trabajos similares con el propósito de abordar el desinterés y la desmotivación hacia la lectura y escritura en las escuelas. Estas investigaciones han explorado diversas soluciones, incluida la integración del Fanfiction en el aula como estrategia didáctica. Por ejemplo, Ruiz (2011) implementó un taller literario basado en el Fanfiction, en el cual concluyó que la incorporación de los gustos personales de los estudiantes como punto de partida para actividades creativas despertó su interés y motivación. Los estudiantes se mostraron participativos, implicados en la redacción, revisión y corrección de sus textos, gracias al contacto constante con el tutor. Además, la mayoría valoró positivamente la experiencia, manifestando su satisfacción al descubrir su "lado escritor". Aunque hubo dificultades, Ruiz resalta el potencial de utilizar formas emergentes de lectura y escritura, como el Fanfiction, para fomentar la creatividad y una valoración positiva de la escritura como medio de expresión entre los estudiantes. Guerrero-Pico et al. (2022) también obtuvieron hallazgos similares en su estudio sobre prácticas de lectoescritura transmedia en Wattpad.

La estrategia se enfoca principalmente en ser un primer paso que lleve a los estudiantes al camino de la escritura, que los motive a escribir por su cuenta, que la utilicen para expresar, inventar, deformar el mundo como ellos quieran, y que, a largo plazo, los ayude a mejorar sus habilidades de escritura, de forma que puedan desenvolverse sin problemas en el campo académico escolar, universitario o laboral. Esto puede lograrse con la enseñanza de textos

narrativos ligados a la escritura de Fanfics, ya que, como lo plantea Lugo Rodríguez (2010), “permite que los estudiantes reconozcan y apliquen elementos característicos del cuento como: tipo de narrador, espacio, tiempo (lineal, no lineal, circular); personajes, desarrollo del conflicto, etc.” (Lugo Rodríguez, 2010, p. 7). Lo cual evidencia que los estudiantes pueden apropiarse de esos conceptos ligados a las características narrativas de los cuentos, y de esa forma estar más capacitados y reconocer lo que están escribiendo y cómo estructurar el texto de acuerdo con las características de un texto narrativo.

Por otro lado, dado que la propuesta didáctica busca utilizar herramientas digitales para mejorar las estrategias de enseñanza mediante la incorporación de actividades dinámicas e interactivas que motiven a los estudiantes a escribir, se espera fomentar un aprendizaje no solo colaborativo, en el que incide el docente, sino que también sea autónomo. Es decir, que los estudiantes se interesen por aprender más allá de los contenidos propuestos en clase, como, por ejemplo, investigando más sobre el Fanfiction por su cuenta. El docente puede facilitar este proceso proporcionando herramientas y sitios web seguros donde los estudiantes puedan continuar practicando y desarrollando habilidades de escritura creativa, incluso con otros formatos de narración multimodal, como los chats stories, novelas gráficas, ciberpoesía, booktubers, Insta Novels, y otros que menciona Colella (2018). De esta manera, se busca que la escritura de Fanfiction no se limite únicamente al ámbito escolar, sino que se convierta en una actividad de ocio e interés para los estudiantes, lo que fortalecería sus habilidades de escritura. Por tanto, es fundamental ofrecer acceso a diversos entornos de aprendizaje y recursos educativos para fomentar la aplicación de forma autónoma de estas habilidades, e incluso, convertir ciertas prácticas vernáculas en algo más significativo.

Esta propuesta llevaría a las partes involucradas a tomar una actitud diferente frente al uso de dichas herramientas digitales. Además, contribuiría a propiciar el desarrollo de competencias tecnológicas que podrían sumarse a otras competencias docentes; algo

sumamente importante en la actualidad teniendo en cuenta el peso de ciertas habilidades en el manejo de las TIC debido al impacto que estas tienen en los distintos ámbitos de la vida. Desde la perspectiva de los alumnos, con el uso de estas herramientas se obtendría una mayor participación y la posibilidad de profundizar en los contenidos que se desarrollen en el aula, fortaleciendo así el proceso de aprendizaje.

Los resultados de este proyecto podrían contribuir también a que la institución se beneficie de un cambio de actitud por parte de sus docentes y alumnos hacia las actividades académicas, lo que podría reflejarse en un mejor desempeño en todas las asignaturas y, por consiguiente, en la incorporación de nuevas estrategias didácticas que estimulen a los estudiantes para un desarrollo óptimo de su aprendizaje.

Finalmente, como se ha expuesto anteriormente, incorporar el Fanfiction al contexto educativo puede ser beneficioso para mejorar las competencias lingüísticas, y a su vez incentivar la motivación hacia la lectura y la escritura en los estudiantes, como se expone en los diversos estudios que han demostrado que la participación en la creación y consumo de fanfics fomenta el desarrollo de habilidades narrativas, creativas y de producción transmedia. Además, al ser una práctica ligada a los intereses personales de los estudiantes, puede ser una estrategia didáctica efectiva para despertar interés y compromiso con la escritura. Asimismo, al realizarse en comunidades en línea, brinda oportunidades de retroalimentación constructiva entre pares, promoviendo un aprendizaje colaborativo y continuo. De esta manera, se espera que este trabajo sea un aporte para renovar las estrategias didácticas en el ámbito educativo, incentivando la creatividad, la expresión escrita y el desarrollo de competencias tecnológicas en los estudiantes, lo cual repercutirá positivamente en su desempeño académico y en la incorporación de prácticas innovadoras por parte de los docentes.

CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA

2.1 Antecedentes

Guerrero-Pico et al. (2022) realizaron un estudio exploratorio sobre las competencias narrativas y estéticas que desarrollan los adolescentes al leer y escribir fanfics en la plataforma Wattpad. Para esto, se basan en un marco teórico que integra conceptos como alfabetización transmedia, comunidades de Fanfiction y Wattpad, y este último es utilizado como herramienta para promover la lectura y la escritura en los adolescentes.

Para la investigación, analizaron las prácticas de lectoescritura transmedia de adolescentes españoles de 12 a 16 años, de diferentes comunidades autónomas de España, que leen y escriben en la plataforma Wattpad. Utilizaron un enfoque metodológico cualitativo basado en una etnografía de corto alcance y para la recolección de información utilizaron diversos medios como: talleres participativos, entrevistas, diarios mediáticos y, por último, hicieron el respectivo análisis textual de las producciones de los participantes. Los adolescentes de la muestra eran usuarios de Wattpad, tanto lectores como escritores de Fanfiction.

A lo largo de la investigación, se aborda cómo la plataforma Wattpad se ha convertido en el principal espacio de encuentro para jóvenes aficionados a la lectura y la escritura que se inician en la creación de textos literarios en el contexto de la cultura participativa. Por lo tanto, los autores definen la plataforma como un "espacio de afinidad", y un entorno de aprendizaje informal entre pares, donde los llamados "aprendices digitales" ponen en marcha estrategias colaborativas para adquirir competencias de producción narrativa y estética al escribir historias inspiradas en su consumo mediático o en la realidad cotidiana (Guerrero-pico et al., 2022, p. 10).

Entre los principales hallazgos, está que el género de *real person fiction* (RPF), que está basado en la escritura de personas famosas, es uno de los más utilizados por los adolescentes para escribir Fanfiction en Wattpad, pues están inspirados en experiencias de la vida real. También se reconoce que cuestiones como identificar géneros de Fanfiction o evaluar

contenidos aún se encuentran en fase emergente entre los jóvenes usuarios de Wattpad. Sin embargo, son capaces de anticipar finales de los capítulos, y utilizar diferentes voces narrativas cuando es necesario, además de hacer cierta hibridación de formatos y lenguajes, incorporando elementos multimedia y redes sociales como Instagram. Se estima que más adelante, con la actitud proactiva de los autores y el apoyo de la comunidad, debido a que se realizan procesos de retroalimentación entre lectores y autores, estas competencias narrativas evolucionarán hacia exponentes más avanzados. Esto da lugar a que estas prácticas representen entornos óptimos para adquirir competencias transmedia de lectoescritura, y de esa forma posicionar Wattpad como un espacio de afinidad clave para el aprendizaje informal de jóvenes escritores y lectores.

En este sentido, Bárbara Abad Ruiz (2011) también trabaja el Fanfiction con el propósito de fomentar la escritura creativa en las aulas de clase, especialmente en la educación secundaria. La autora parte de la premisa de que las nuevas tecnologías y formas de comunicación están transformando la manera en que se entienden la lectura y la escritura en la sociedad actual. Por lo tanto, recalca la importancia de aprovechar las ventajas didácticas que ofrece el Fanfiction para que los estudiantes se interesen por estas nuevas formas de escritura y empiecen a ser consumidores y productores de contenidos digitales.

La intervención didáctica consistió en una propuesta de taller literario de Fanfiction que se llevó a cabo con un grupo de 29 alumnos de entre 16 y 17 años.

Con el fin de realizar la propuesta, la autora dividió la intervención didáctica en tres fases fundamentales: Fase de preparación, la cual consiste en realizar una charla con el grupo de estudiantes seleccionados para saber qué tanta motivación e interés les genera el tema del Fanfiction, si tienen saberes previos respecto al tema y, luego de eso, presentar la actividad planeada. En la fase de análisis, se les pidió a los alumnos que eligieran una obra de su preferencia (serie, película, videojuego, etc.) como base para escribir sus propios relatos de

Fanfiction. Para eso, se les proporcionaron organizadores previos con conceptos de narratología y tópicos del Fanfiction. Con eso claro, los alumnos elaboraron sus relatos, que fueron publicados por capítulos en un foro virtual donde podían recibir comentarios. Finalmente, en la fase de resultados, los estudiantes autoevaluaron su trabajo y respondieron un cuestionario sobre cuáles fueron sus impresiones de la experiencia con la escritura de fanfics.

En el desarrollo de la propuesta se tuvo en cuenta la importancia de conectar con los intereses personales de los estudiantes, fomentar su creatividad, el trabajo en equipo y el uso de las TIC. Sin embargo, la autora recalca que la participación fue baja, probablemente por coincidir con la temporada de exámenes finales. No obstante, los alumnos que sí participaron valoraron positivamente la experiencia, se mostraron motivados y descubrieron que podían escribir mejor de lo que pensaban.

A modo de conclusión, la autora reclama la necesidad de incorporar “las "formas emergentes" de literatura, como el Fanfiction, al ámbito de los estudios culturales, pues las considera manifestaciones de cómo se siente una sociedad y una época. Además, destaca que estas nuevas formas de lectura y escritura conectan con las teorías actuales de la recepción literaria, que plantean una concepción más activa y participativa del lector en la construcción del significado. Afirma que el Fanfiction es una clara manifestación de la naturaleza lúdica e imaginativa del arte, vinculada al desarrollo cognitivo infantil mediante los juegos de fingimiento e interpretación de papeles. Critica que, pese a esta conexión con aspectos fundamentales del arte y el aprendizaje, las didácticas tradicionales suelen eliminar la creatividad de la educación. Señala que el Fanfiction enlaza con ciertas tendencias presentes en la literatura posmoderna, como la hibridación, el reciclaje y la crisis del canon clásico y, además, apunta que estas nuevas formas culturales emergentes obligan a replantear los conceptos tradicionales de autoría y originalidad literaria. Finalmente, afirma que el desarrollo

del taller literario demostró que la incorporación de las aficiones de los estudiantes a través de actividades lúdicas y creativas, que implementan el uso de los recursos que nos brindan las TICS, obtuvo resultados positivos en la motivación de los estudiantes hacia las actividades de escritura creativa como medio de expresión.

En relación con lo anterior, en el campo de los nuevos estudios de literacidad y las prácticas letradas contemporáneas, especialmente aquellas vinculadas a los jóvenes y al entorno digital, destaca el trabajo de Daniel Cassany (2009). Cassany desarrolla un análisis profundo de los cambios que han experimentado las formas de leer y de escribir en la actualidad, resaltando la brecha existente entre las prácticas letradas vernáculas de los estudiantes y las prácticas académicas tradicionales. Además, trabaja desde la concepción sociocultural de la lectura y la escritura, entendidas como prácticas letradas insertadas en contextos sociales específicos. En ese sentido, sostiene que “las prácticas letradas no están aisladas ni descontextualizadas. Se distribuyen y organizan en la comunidad según ámbitos sociales, instituciones y contextos de uso” (Cassany, 2009, p. 10).

De igual manera, también discute los cambios que han ocurrido en las formas de leer y escribir en la era digital y la sociedad actual, de forma que se analizan nuevas prácticas letradas vernáculas, digitales y multimodales que surgen particularmente entre los jóvenes. Esto se logra contrastando la mirada sociocultural con los enfoques más psicolingüísticos tradicionales sobre la lectura. Por ejemplo, desde un enfoque psicolingüístico la acción de leer se limita a una actividad cognitiva, lingüística; mientras que, desde un enfoque sociocultural, la acción de leer es vista como una práctica letrada que “se integra en otro tipo de prácticas sociales, como vivir en sociedad, informarse, trabajar, hacer un trámite administrativo” (Cassany, 2009, p. 14). De esa misma forma se contrastan otros conceptos hacia una mirada más sociocultural.

En adición a lo anterior, Cassany enfatiza la importancia de estudiar y aprovechar aquellas prácticas letradas vernáculas e informales que ya realizan los jóvenes por iniciativa

propia, como una vía para motivarlos e involucrarlos en los aprendizajes académicos formales; por lo tanto, analiza ejemplos empíricos y etnográficos concretos de nuevas prácticas letradas vernáculas y digitales de diversos grupos sociales, como los fanfics y las “historias realistas”, entendidas como una narración protagonizada por personas cercanas al autor o personajes cuyos nombres y apariencia son similares a los amigos del autor de la historia (Cassany, 2009). Esto lo hace con el propósito de resaltar el valor de estas prácticas para la construcción de identidades, el fortalecimiento de vínculos sociales y el fomento de la motivación lectora y escritora en los estudiantes, lo cual permite repensar la enseñanza de la lectura y la escritura para construir puentes entre las prácticas letradas vernáculas de los estudiantes y las académicas.

Cassany concluye que hay una importante brecha entre las prácticas letradas vernáculas y las prácticas letradas académicas. Esto se debe a que las prácticas vernáculas son autorreguladas, de elección personal, vinculadas a la identidad y afectividad de los sujetos y que, por esa misma razón, son socialmente despreciadas; sin embargo, las prácticas letradas vernáculas pueden motivar y facilitar el aprendizaje de la lectura y la escritura en algunos estudiantes que fracasan con las prácticas curriculares tradicionales. En consecuencia, sugiere que es fundamental conocer más sobre lo que los estudiantes leen y escriben fuera de la escuela, para construir puentes de diálogo entre esos ámbitos y las prácticas escolares, y así lograr intervenciones educativas más significativas y efectivas, partiendo de las prácticas letradas reales de los aprendices.

Finalmente, las ideas expuestas por Cassany sobre el aprovechamiento de las prácticas letradas vernáculas digitales como el Fanfiction, proporcionan importantes bases teóricas para la presente investigación, la cual propone implementar precisamente el Fanfiction como una estrategia didáctica innovadora para incentivar y mejorar las habilidades de escritura creativa en el aula.

Por otro lado, en el campo de las nuevas estrategias didácticas que buscan incentivar la lectura y la escritura en estudiantes utilizando herramientas de la literatura infantil y juvenil, destaca el trabajo de María García Gázquez (2019). En esta investigación, se plantea el uso del Fanfiction y el booktrailer como estrategias innovadoras y lúdicas para lograr la motivación lectora y escritora en el aula.

El estudio propone introducir el Fanfiction como una interesante oportunidad de escritura creativa para los estudiantes, al permitirles elaborar narrativas partiendo de obras y personajes que admiran. Así mismo, sugiere el uso de booktrailers como una herramienta audiovisual que facilita la elección de libros y capta el interés por la lectura desde edades tempranas. Para eso, la autora se basa en conceptos teóricos fundamentales como la importancia de la motivación, la imaginación y el aprovechamiento de los intereses personales de los estudiantes en las prácticas lectoras y escritoras.

El propósito principal del estudio es buscar una solución al desinterés y la desmotivación que muchos estudiantes presentan hacia la lectura y la escritura, por lo tanto, la autora plantea una propuesta de intervención didáctica dirigida a estudiantes de tercer ciclo de primaria, aunque aclara que es adaptable a otros niveles de educación. La propuesta se basó en utilizar booktrailers como herramienta para que los estudiantes eligieran un libro de su interés, a partir del cual trabajaron posteriormente con Fanfictions. Se dividió a los estudiantes en grupos para el análisis del libro elegido, para identificar a los personajes, tramas, etc., para luego crear un mural visual que les sirviera de base. Luego, cada grupo creó un capítulo de Fanfiction basado en el libro elegido, siguiendo ciertas propuestas sugeridas (inventar personajes, cambiar decisiones de los personajes, mezclar variables de dos libros, etc.), y finalmente, los Fanfictions creados se compartieron en un blog, donde los demás grupos realizaron críticas y evaluaciones constructivas.

El propósito final es comprobar si esta propuesta didáctica basada en la implementación de Fanfictions y booktrailers realmente logra motivar a los estudiantes a mejorar su comprensión lectora, capacidad analítica, expresión escrita, pensamiento crítico y otros objetivos planteados en el trabajo.

Los hallazgos de este trabajo resultan valiosos antecedentes para la presente investigación, debido a que se evidenció que los alumnos mostraron gran motivación al crear fanfics sobre obras que les gustan, pero no sirvió para incentivar nuevas lecturas, sino más bien la relectura de obras ya conocidas. Sin embargo, los booktrailers captaron completamente la atención de los alumnos y les ayudaron a elegir libros basándose en los argumentos, en vez de guiarse sólo por las portadas. Además, gracias a la implementación de esta estrategia didáctica, los estudiantes mejoraron en sus competencias transversales como la ortografía, el pensamiento crítico, la expresión oral, entre otras habilidades. Es decir, se cumplieron la mayoría de los objetivos planteados, demostrando la utilidad del Fanfiction y booktrailers para motivar la lectura y escritura en primaria. Por lo tanto, la autora aporta una guía para que otros docentes puedan aplicar esta propuesta didáctica en el aula, adaptándola a sus circunstancias.

En Colombia, López Rivas et al. (2022) realizaron una investigación similar, al explorar el uso didáctico del Fanfiction para mejorar la educación literaria en estudiantes de noveno grado.

Para la investigación, reseñaron sus propias experiencias pedagógicas e investigativas utilizando el Fanfiction para la educación literaria, pues lo reconocieron como una buena estrategia para trabajar la escritura creativa en los estudiantes, y lo analizaron a través de sus características y tipologías. Adoptaron un paradigma de investigación cualitativo articulado a un proceso de investigación-acción y utilizaron diversas técnicas e instrumentos de recolección de datos como: la revisión documental sobre Fanfiction, escritura creativa y el currículo de lengua castellana del grado noveno. Realizaron talleres de escritura creativa, encuestas a

estudiantes sobre sus conocimientos acerca del Fanfiction, entrevista al docente a cargo sobre la didáctica del Fanfiction y la escritura creativa y, por último, observación participante para registrar sus propias experiencias como maestras.

A lo largo de la investigación e implementación de la estrategia, se dieron cuenta de varios aspectos importantes, como el hecho de que la escritura creativa no se trabaja con suficiente énfasis en la enseñanza de la literatura, a pesar de ser una competencia central en el currículo; y cuando se hace una actividad relacionada a esta señalan que se basa en la práctica tradicional de escritura, enfocada en responder preguntas, guías y trabajos evaluativos, limitando la expresión creativa de los estudiantes. Vieron que el uso del Fanfiction es un recurso valioso que permite a los estudiantes desarrollar diversas competencias como pensamiento crítico, creatividad, trabajo colaborativo, etc., además de habilidades de escritura. Asimismo, destacan que la recepción y transmisión de la escritura actualmente es digital, por lo que el Fanfiction resulta ideal para atraer a las nuevas generaciones hacia la literatura al darles libertad de escribir sin límites de cánones oficiales, por lo que el Fanfiction abre puertas a nuevos aprendizajes fuera del contexto escolar tradicional, permitiendo a estudiantes y docentes aprender de las aficiones y prácticas vernáculas de los jóvenes.

Finalmente, observaron que el Fanfiction es una herramienta didáctica innovadora que, por medio de su implementación en el aula, logró acercar a los estudiantes a la lectura y escritura de manera atractiva, permitiéndoles desarrollar su imaginación y pensamiento crítico. La investigación reveló una carencia de estrategias que motiven a los estudiantes hacia estas actividades, que suelen ver como un mero cumplimiento académico. Al aplicar el Fanfiction, se evidenció esa motivación que sacó a flote sus habilidades de escritura, pues les permitió transformar y adaptar textos según su creatividad y necesidades. Por consiguiente, las autoras recomiendan que es vital que los docentes sean dinámicos e implementen nuevas formas de enseñanza que enriquezcan la capacidad cognitiva y comunicativa de los estudiantes,

promoviendo su autonomía y pensamiento crítico. De igual manera, sostienen que continuar con investigaciones sobre métodos de enseñanza-aprendizaje contribuye a este propósito, al igual que valorar y motivar constantemente el esfuerzo de los educandos por escribir, actividad esencial que exige procesos de pensamiento y dominio lingüístico.

Por su parte, López Casanova (2020) investiga cómo la plataforma Wattpad puede ser utilizada en el aula para dinamizar los procesos de lectura y escritura, con el propósito de contrastar la didáctica del lenguaje con las nuevas formas de interactividad promovidas a través de las escrituras vernáculas que los jóvenes producen en Wattpad.

El trabajo se llevó a cabo con estudiantes del grado noveno en las clases de lengua castellana acompañados del tutor de la clase. Los estudiantes participaron en actividades de escritura creativa colaborativa en Wattpad y compartieron sus experiencias de lectura y escritura en la plataforma.

El trabajo utilizó un enfoque cualitativo y métodos etnográficos como la observación, encuestas, entrevistas y análisis del discurso en línea. Con algunos de esos métodos de recolección se analizaron las interacciones y producciones de los estudiantes en Wattpad.

Gracias a esa investigación se encontró que Wattpad permite nuevas formas de lectura, escritura e interactividad alejadas de las normas tradicionales, lo cual permite que los estudiantes se animen y demuestren mayor motivación por los procesos de lectura y escritura en Wattpad. Por lo tanto, se concluyó que la escuela debe aproximarse a los nuevos alfabetismos digitales y adaptar las prácticas pedagógicas a los intereses de los estudiantes, por lo cual se recomienda reflexionar sobre una pedagogía de la interactividad acorde a los cambios tecnológicos que han surgido en estos últimos años y han cambiado las formas de ver las cosas.

También se evidenció que, en el campo de las narrativas digitales, la plataforma Wattpad no es el único escenario que ofrece la oportunidad de narrar y auto publicar; los estudiantes conocen otras plataformas similares con otros tipos de interacción interesantes,

dinámicas y nuevas que los motivan a seguir leyendo y escribiendo. El autor de la investigación propone que, a través de ese conocimiento que tienen los estudiantes de estos medios, se aproveche la oportunidad para “explorar, aproximarse y junto a los estudiantes dar una mirada crítica a lo que se está leyendo y no perpetuar la discusión entre lo clásico y lo contemporáneo, tildándolos respectivamente de obsoletos y novedosos” (López Casanova, 2020, p. 148).

Por lo tanto, el trabajo de López Casanova (2020) aporta una mirada pedagógica sobre las narrativas digitales, además de resaltar la importancia de adaptar la educación a los cambios tecnológicos, pues plantea la necesidad de transformar las prácticas docentes y abre inquietudes y líneas de investigación futuras en torno a la lectura, la escritura y el alfabetismo digitales.

De esta manera, se puede ver que en estas investigaciones se ha trabajado con el Fanfiction en el aula de clases, como recurso didáctico que ayuda a los docentes a encontrar una manera de que los estudiantes se animen a escribir no solo textos académicos, que es lo que más se pide en la escuela, sino también a escribir narrativas desde la escritura creativa, a través de plataformas digitales novedosas con formatos flexibles.

2.2 Marco teórico

En este capítulo se presentan los conceptos que guiaron el diseño metodológico y el análisis de este trabajo: la didáctica de la escritura, las competencias lectoescritoras, la motivación en el aula, las prácticas de escritura vernáculas, la escritura creativa, la narrativa digital y el Fanfiction.

2.2.1 Didáctica de la escritura

De acuerdo con Molina & Lucero (2013, citados en Vásquez Bustamante, 2018) “la escritura fue desarrollada por el hombre como un medio para expresar ideas y pensamientos, convirtiéndose en una forma de socialización compleja, debido a la abstracción de la misma” (p. 13). El dominio de la escritura en la actualidad asume un papel muy importante en el

desarrollo integral, académico y profesional de una persona; más allá de verlo como un medio de comunicación escrito, representa un medio privilegiado de representación y expresión por el cual se puede acceder al conocimiento de una forma diferente. Permite registrar y preservar la historia, la tradición y la cultura; entre otras importantes funciones que enriquecen la vida de las personas y contribuye a su desarrollo intelectual y cultural, por lo que se convierte en una herramienta necesaria para la integración en la sociedad.

Aunque se cree que la escritura está pasando a un segundo plano debido a los avances tecnológicos actuales, existen diversos soportes digitales y tecnológicos que permiten llevar a cabo este proceso, facilitando y transformando la manera de impartir conocimientos en el aula de clase. Es una realidad que los formatos de escritura están cambiando, pero eso no significa que estén perdiendo importancia; al contrario, se volvió más dinámica y diversa, ya que está evolucionando al ritmo de los avances tecnológicos, por lo que cada vez más se incorporan estas nuevas herramientas en la escritura. En ese sentido, en el plano didáctico el docente debe prepararse para enfrentar nuevos retos, asumiendo un nuevo rol como asesor o colaborador en el aula de clase. Su función es ayudar al alumno en la escritura de sus textos con el propósito de que logren hacerlo autónomamente y puedan autocorregirlos. Además, el docente debe tener en cuenta que, en la actualidad, "el interés por los procesos cognitivos que realizamos mientras escribimos (generar ideas, organizarlas, desarrollarlas, textualizar, revisar) ha desplazado la excesiva preocupación por el dominio del código lingüístico (ortografía, sintaxis, etc.)" (Cassany, 1996, p. 2). Escribir es una actividad que requiere el desarrollo de una serie de habilidades para poder realizar composiciones escritas que logren expresar con sentido lo que se quiere transmitir. Sin embargo, el interés se ha desplazado hacia los procesos cognitivos involucrados en la escritura; por lo tanto, Cassany destaca que estos procesos son ahora considerados más relevantes que simplemente dominar las reglas gramaticales y ortográficas. Este cambio ha generado la problemática de cómo se debe abordar la enseñanza de la escritura.

En lugar de centrarse exclusivamente en el dominio del código lingüístico, ahora se pone un énfasis mayor en los procesos cognitivos que implican generar, organizar, desarrollar, textualizar y revisar ideas. Esto significa nuevos desafíos para los docentes, quienes deben adaptarse y encontrar métodos efectivos para guiar a los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades de escritura de manera integral.

A partir de lo anterior, se ve la necesidad de encontrar una didáctica que abarque no solo el conocimiento de las reglas gramaticales y ortográficas, sino también el desarrollo de las habilidades cognitivas necesarias para la producción escrita. Para lograr esto, es fundamental definir claramente qué se entiende por didáctica. “Es importante recordar que sobre el concepto de ‘didáctica’ se ha acuñado todo un componente histórico-discursivo sobre la práctica de la enseñanza” (Moncada Guzmán, 2020, p. 73). El término "didáctica" no solo se entiende como la técnica o el arte de enseñar, sino que lleva consigo una historia y un conjunto de discursos que han evolucionado a lo largo del tiempo. Estos componentes históricos y discursivos incluyen teorías, métodos, prácticas y enfoques que han influido y moldeado la manera en que se entiende y se lleva a cabo la enseñanza.

Para este propósito, se buscó una definición de didáctica que vaya más allá de una mera instrucción que esté enfocada en la comunicación estratégica de saberes y guías predefinidas para enseñar. Se acude a una definición más amplia que propone Bolívar (2008, citado en Moncada Guzmán, 2020) “La didáctica es hoy, dentro de la pedagogía (si obviamos decir ‘ciencias de la educación’), un área de estudio, investigación, generación de conocimiento y práctica. Tiene como objeto de estudio la enseñanza, tanto en su realidad práctica como social” (p. 74).

En consecuencia, en este trabajo se concibe la didáctica como un campo dentro de la pedagogía que abarca el estudio, la investigación y la práctica de la enseñanza en su realidad práctica y social. Se escoge esta definición porque ofrece una comprensión más completa y

profunda de la didáctica, reconociendo su rol integral en la educación más allá de la simple transmisión de conocimientos.

Desde esta perspectiva, el enfoque comunicativo cobra relevancia en la enseñanza de la escritura, pues no solo busca desarrollar habilidades lingüísticas, sino también fortalecer la capacidad de los estudiantes para interpretar y producir discursos en contextos diversos. Cassany (2008) sostiene que el lenguaje no solo es un medio de comunicación, sino también una herramienta para construir la percepción del mundo y expresar las ideas en sociedad. En este sentido, afirma:

Utilizamos el discurso y el lenguaje para construir nuestras representaciones del mundo, para propagar nuestros puntos de vista y para reforzar nuestra identidad. En un mundo pequeño e interconectado, en el que tenemos más acceso a las ideas de los otros, saber identificar y discutir las ideas de cualquier discurso resulta fundamental. (p. 39).

El objetivo es que puedan participar activamente y de manera adecuada en diversas situaciones comunicativas. Partiendo de este enfoque, se puede pensar en un modelo didáctico de escritura alternativo en el que se priorice el intercambio interactivo de escritura: “Desde esta perspectiva, el docente debe negociar con el alumno las tareas de escritura (...) Se proponen actividades grupales, cooperativas, en parejas o pequeños grupos” (Fontana, 2007, p. 111).

2.2.2 Competencias lectoescritoras

“La competencia es una combinación compleja de diversos componentes que se activa regularmente frente a diversas tareas, manifestándose a través de las acciones que las personas realizan” (Vargas Minorta et al., 2021, p. 2). En otras palabras, se refiere a que la competencia no es una habilidad simple o aislada, sino una combinación compleja de varios elementos, como conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Estos componentes interactúan y se

ponen en práctica de manera regular cuando una persona enfrenta diferentes tareas o desafíos en distintos contextos.

Del mismo modo, para Zubiría (2013, citado en Vargas Minorta et al., 2021, p. 2), “las competencias se entienden como aprehendizajes integrales que se traducen en un saber hacer, un saber sentir y un saber pensar”. Estas competencias se manifiestan en la capacidad de actuar eficazmente en diversas situaciones, integrando habilidades prácticas, emocionales y cognitivas. En el ámbito de las competencias de la lengua, la lectura y escritura, que son procesos que hacen parte de las competencias comunicativas, tienen un enfoque específico y son planteadas por Reyzábal (2012) como:

El conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que requiere el uso adecuado, correcto, coherente y estético tanto del código oral como del escrito el cual está compuesto por habilidades como: comprensión, expresión, análisis, síntesis, identificación, comparación, creación y recreación de mensajes, centrándola en escuchar, hablar, leer y escribir de forma competente (p. 68).

Esta definición va más encaminada al propósito de este trabajo, pues las competencias lectoras y escritoras son esenciales para el desarrollo del pensamiento y el razonamiento en los estudiantes, ya que se practican diariamente en la escuela y permiten que los individuos se relacionen con la sociedad al mejorar sus habilidades comunicativas.

Estas competencias comunicativas han evolucionado de la mano con los avances tecnológicos, dando lugar a las competencias transmedia. Según Scolari (2018, citado en Guerrero-Pico et al., 2022), los alumnos aprenden a través de entornos informales como los videojuegos, las redes sociales y las comunidades de fans, donde participan en actividades como la escritura de fanfics. En este contexto, el autor define estas competencias como “una serie de habilidades relacionadas con la producción, distribución y consumo de contenidos en medios digitales interactivos” (p. 3). Dichas competencias se sistematizan en las siguientes

grandes áreas: producción, gestión, performance, tecnología y medios, narrativa y estética, ideología y ética, y prevención de riesgos. Dentro de estas competencias transmedia, Guerrero-Pico et al., (2022) destacan las competencias de producción, las cuales “hacen referencia a la habilidad de concebir, planear, producir, editar y/o recrear contenidos a través de diferentes medios, plataformas y lenguajes” (p. 3). Esto articulando las TIC, pues en la actualidad es muy común que los estudiantes trabajen con herramientas digitales en el aprendizaje de las habilidades de lectura o escritura. Dentro de estas habilidades de producción aparecen las competencias de narrativa y estética, las cuales tienen que ver con “la habilidad de analizar las estructuras narrativas y características genéricas y estéticas de las obras, así como navegar por universos transmedia” (Guerrero-Pico et al., 2022, p. 3). Es decir, a medida que la tecnología avanza, los estudiantes van adquiriendo ciertas habilidades relacionadas con el manejo de las plataformas digitales. Si estas habilidades se trabajan en el aula de clase, pueden convertirse en competencias que los ayudarán a desenvolverse con mayor facilidad en estos medios, mejorando tanto en la lectura como en la escritura.

Considerando lo anterior, es importante tener en cuenta las competencias lectoescritoras al trabajar con los alumnos que hacen parte de la era digital. Esto debido a que, con el avance de la tecnología, tanto los formatos como los estilos de la literatura y la escritura han evolucionado. Por lo tanto, al trabajar con estos alumnos, es esencial tener en cuenta estas competencias para ayudarlos a desenvolverse eficazmente en un entorno donde la comunicación y el acceso a la información se dan principalmente a través de medios digitales. Es decir, implica no solo utilizar estas herramientas de manera pasiva, sino también enseñarles cómo aprovecharlas de manera activa y creativa para potenciar su desarrollo académico y sus habilidades comunicativas.

Los estudiantes inmersos en este mundo digital están adquiriendo habilidades específicas relacionadas con los nuevos formatos de comunicación, como en el uso de redes

sociales, la creación de contenido en plataformas digitales, la lectura de textos en línea, entre otros. Según esto, para Jurado, Bustamante y Pérez (1998, citados en Vargas Minorta et al. 2021, p. 359), “la hipertextualidad abarca los diversos formatos de lectura: narrativa icónica, los tipos de interacción oral y escrita y los saberes cotidianos. Diversidad que requiere de nuevos modos de leer y escribir”.

Teniendo eso en cuenta, en el mundo digital existen una variedad de formas de producción y estilos de lectura y escritura que son especialmente atractivos para los jóvenes. Esto puede incluir desde la lectura de mensajes cortos en redes sociales hasta la participación en blogs, la escritura colaborativa en wikis o la producción de contenido multimedia como videos o podcasts, y gracias a estos espacios comienzan a desarrollar habilidades específicas relacionadas con estos nuevos formatos. Ante ese panorama, es crucial que la educación se adapte a estas nuevas dinámicas para fomentar el desarrollo de competencias comunicativas esenciales en los estudiantes. Por ende, los docentes deben adaptar su concepción sobre las competencias lectoras y escritoras en respuesta a los cambios generados por las TIC.

En este sentido, Cassany (2009) señala que:

Se trata de lo que interesa al alumno, de lo que le ha motivado a leer y escribir por su cuenta voluntariamente; podemos estudiar qué rasgos tienen esas prácticas para intentar incorporarlas a las prácticas académicas, para crear condiciones más interesantes para leer y escribir en la escuela (p. 13).

Esto resalta la importancia de comprender las dinámicas actuales de lectura y escritura de los estudiantes y de integrarlas en el ámbito educativo. De este modo, los educadores pueden diseñar estrategias didácticas que conecten los intereses de los jóvenes con el desarrollo de competencias comunicativas esenciales.

2.2.3 Motivación en el aula

Una persona se encuentra motivada cuando posee el deseo de llevar a cabo una tarea y, además, se esfuerza lo necesario para lograr la meta que se ha fijado. En ese sentido, para Navarrete Ruiz De Clavijo (2009) la motivación en el contexto de aprendizaje es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él y este se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos.

Sobre los dos tipos de motivación mencionados anteriormente, López Muñoz (2004) amplía su significado a partir de una motivación interna y una externa: “La estimulación externa o extrínseca tiende a optimizar el desempeño de tareas de tipo rutinario, mientras que la motivación intrínseca resultará más eficaz cuando es aplicada a tareas creativas y de asimilación de conceptos nuevos” (p. 98). Teniendo en cuenta los tipos de motivación propuestos por López, en el contexto educativo, para que los estudiantes desarrollen de forma efectiva su lado creativo en la construcción de escritos narrativos, es fundamental estimular la motivación intrínseca. Esta forma de motivación surge del interés personal, la curiosidad y el placer de la actividad en sí misma. Por lo tanto, es necesario fomentar un ambiente en el que los estudiantes se sientan apasionados por escribir, explorando sus propias ideas y expresándose libremente. Esto les permitirá involucrarse profundamente en el proceso creativo, ya que los estudiantes motivados intrínsecamente tienden a experimentar más, ser más persistentes y disfrutar del proceso de creación, por el hecho de que están realizando algo que es de su interés. Esta disposición lleva a resultados más originales y significativos en la escritura, a diferencia de lo que pasa con la motivación extrínseca, pues puede interrumpir la creatividad, ya que los estudiantes podrían centrarse en cumplir con los criterios del trabajo para obtener la recompensa en lugar de explorar y desarrollar ideas propias. Es importante trabajar con la motivación intrínseca durante el proceso de aprendizaje del estudiante; de lo contrario, “la falta de consideración de la motivación intrínseca sostenida puede convertirse en un obstáculo para el buen desarrollo de la acción didáctica, es imprescindible motivar a quien

quiere aprender” (Navarrete Ruiz De Clavijo, 2009, p. 1). El objetivo principal radica en encontrar constantemente la manera de que los estudiantes se sientan motivados y estén dispuestos, de la mejor manera posible, a llevar a cabo las propuestas de trabajo. Sin embargo, la falta de motivación puede obstaculizar su aprendizaje, ya que el propósito no consiste únicamente en que los estudiantes completen la actividad, sino en evaluar si realmente han aprendido algo significativo de ella y han interiorizado el conocimiento, que es el verdadero objetivo.

Navarrete Ruiz de Clavijo (2009, citando a Huertas, 1997; Pozo, 1999; Míguez, 2001) señala:

La falta de motivación es señalada como una de las causas primeras del deterioro y uno de los problemas más graves del aprendizaje, sobre todo en educación formal. Numerosas investigaciones realizadas han mostrado la importancia de la motivación en el aprendizaje, sin motivación no hay aprendizaje (p. 1).

Existen distintas estrategias, actividades y comportamientos que pueden incentivar la motivación en los alumnos; sin embargo, hay que tomar en consideración que lo que sirve para motivar a un estudiante no servirá de la misma forma para los otros, ya que “Cada alumno se motiva por razones diferentes” (Navarrete Ruiz De Clavijo, 2009, p. 3). Por lo tanto, los incentivos no funcionan de la misma manera para todos los estudiantes, debido a que cada uno se motiva por factores particulares que pueden variar según la situación y el contexto.

La motivación favorece el desarrollo de la creatividad, que a su vez permite una mayor generación de ideas creativas, lo cual es indispensable para la escritura. Además, la motivación promueve una forma más optimista de afrontar las situaciones, que normalmente da mejores resultados, y de esta manera suele contagiar a los demás de un espíritu positivo. Para lograr esto es importante proporcionar a los estudiantes contextos nuevos basados en sus intereses, introduciendo las competencias que captan su interés dentro de un ambiente de su agrado.

También es importante promover experiencias adaptadas a su desarrollo para que las controlen y se sientan cómodos. Como, por ejemplo, el entusiasmo del profesor, un ambiente de clase positivo y buenas relaciones entre todos, dado que los estudiantes pueden influenciarse mutuamente, tanto positiva como negativamente. Relacionar lo que se enseña con la realidad y reconocer el esfuerzo de los alumnos, evitando críticas y fomentando la mejora, es crucial. Las metodologías didácticas y las nuevas tecnologías ofrecen muchas oportunidades para que los profesores usen su creatividad, variando estímulos, actividades y situaciones de aprendizaje según las necesidades de los alumnos (Navarrete Ruiz De Clavijo, 2009).

2.2.4 Prácticas de escritura vernáculas

Un estudio sobre el uso de internet en Colombia revela que el acceso ha aumentado significativamente, pasando del 68% en 2019 al 82% en 2023. El uso del internet para educación, comercio y entretenimiento ha crecido, con un 77%, 75% y 73% de usuarios dedicados a estas actividades, respectivamente. Este aumento se debe en gran parte al mayor uso de dispositivos móviles, con un 87% de colombianos que tenían un teléfono móvil en 2023, frente al 77% en 2019 (CINTEL, 2023). Estos hallazgos destacan la creciente importancia de internet en la vida diaria de los colombianos. Esto ha generado el inicio de un cambio rotundo en las formas de comunicarnos, lo cual está asociado, de una u otra manera, a la escritura y a la lectura que se desarrolla en estos entornos digitales.

Según Linares (2008, citado en Pérez Aguilar, 2017), con la aparición de las nuevas tecnologías, una generación entera ha comenzado a utilizar activamente la escritura. Además, Montaña (2010, citado en Pérez Aguilar, 2017) indica que los jóvenes leen y escriben de manera cotidiana utilizando diversos dispositivos tecnológicos, aunque lo hacen en contextos diferentes y con fines distintos. Por otro lado, Pérez Aguilar (2017), parafraseando a Cassany

(2012), afirma que los jóvenes leen y escriben más que antes, pero estas prácticas son ahora más complejas de realizar y aprender, pese a las apariencias (Pérez Aguilar, 2017, p. 100).

Estas nuevas formas se denominan prácticas vernáculas, que son esas “maneras de leer y escribir, informales, privadas y espontáneas que las personas hacemos por nuestra cuenta, porque nos da la gana, al margen de las instituciones” (Cassany, 2009, p. 11). Es conocido que, a los adolescentes, y sobre todo a los niños, les gusta realizar todo tipo de actividades que no tengan que ver con seguir ciertas reglas estrictas, sino que juegan y se expresan de manera libre, como se evidencia en juegos de escritura que estos crean con preguntas, códigos, cartas, etc. (Ávila Marín et al., 2015). Esto es, con finalidades distintas a las formas de lectura y escritura institucionalizadas que deben desarrollar, tanto en el ámbito escolar como profesional. Estas son denominadas por Cassany como *prácticas letradas dominantes*, que hacen referencia a las actividades de lectura y escritura que se consideran formales y que están sujetas a reglas establecidas, como los ensayos y resúmenes asignados en la escuela. “Dichas reglas están creadas para estandarizar la escritura y regularizar la expresión para generar una comprensión homogenizada dentro de una comunidad académica” (Ávila Marín et al., 2015, p. 60).

Este tipo de prácticas ha existido siempre, no son algo nuevo. Lo que ha cambiado es que ahora también se hacen en internet y se llaman prácticas vernáculas digitales, las cuales actualmente son más comunes y se mantienen con el tiempo. Estas prácticas muestran características específicas y nuevas competencias comunicativas que las distinguen de las prácticas tradicionales de lectoescritura. A su vez, impulsan el surgimiento de nuevos tipos de usos y géneros discursivos como, por ejemplo, la aparición de memes, blogs, podcasts, videos en línea, entre otros. Estos nuevos usos están moldeados por las características únicas del medio digital, como la capacidad de compartir información instantáneamente, la interactividad, la multimodalidad, “es decir, su capacidad para contener y saltar entre diversos lenguajes (verbal,

icónico, audiovisual, sonoro)” (Polo Rojas, 2018, p. 53), entre otras características que están influenciadas por las tendencias culturales y sociales del momento.

Por último, para Cassany (2009) las prácticas vernáculas letradas son autorreguladas, de elección personal y libre, que están vinculadas con la identidad y la afectividad. Además, están ligadas al ámbito privado, son aprendidas informalmente y por ese motivo son socialmente despreciadas y criticadas. Ejemplos de estas prácticas son el “diario íntimo, diario de viaje, blogs, chats, cartas, fanfics, recetas de cocina.” (p. 12). Según Cassany (2008, citado en Ávila Marín et al., 2015), la creencia popular es que las prácticas vernáculas no poseen ningún valor y pueden afectar el aprendizaje de la escritura formal en los estudiantes. Sin embargo, estudios como el de Sanz (2009, citado en Cassany, 2009) muestran que estas prácticas letradas vernáculas están lejos de ser perjudiciales. Por ejemplo, Sanz analizó los textos multimodales de 14 estudiantes de 14-15 años que usaban fotologs para relacionarse con sus amigos, fortalecer lazos de amistad y construir su identidad personal. Este estudio destaca que los jóvenes desarrollan habilidades cognitivas y lingüísticas complejas al crear fotologs sofisticados, algo que incluso muchos docentes podrían encontrar difícil de hacer. Por lo tanto, en lugar de que los docentes se abstengan a hacer uso de lo vernáculo, es mucho más útil y beneficioso enseñar a los estudiantes a usar la escritura conveniente a cada contexto.

2.2.5 Escritura creativa

Para Ong (2006, citado en Narváez, 2020), la escritura es un “sistema codificado de signos visibles por medio del cual un escritor podía determinar las palabras exactas que el lector generaría a partir del texto” (p. 81). Es decir, la escritura no solo es una forma de registrar el lenguaje hablado, sino que también es un medio para transmitir información de manera precisa y consistente. A través de la escritura, el escritor puede comunicar sus ideas de manera efectiva, ya que los signos escritos son interpretados de manera predecible por el lector. Se considera

predecible en el sentido de que un lector puede leer un texto escrito y esperar comprenderlo de manera similar a otros lectores, ya que todos siguen las mismas reglas y convenciones de interpretación.

En cuanto al concepto de creatividad, va más allá de la facultad de creación. Para López y Recio (1998, citado en Esquivas Serrano, 2004, p. 6-17) la “creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad (...)”. La información a la que se refiere puede ser cualquier tipo de conocimiento, experiencia personal, estímulo sensorial, idea, pensamiento o concepto que la mente percibe y los transforma para crear algo nuevo. En el contexto educativo, Velásquez, Remolina de Cleves y Calle (2010, citados en Narváez, 2020) definen la creatividad como “un conjunto de capacidades intelectuales, afectivas y motoras propias del individuo” (p. 81-82), que se manifiestan a través del proceso educativo. Esta capacidad se estimula y motiva mediante el interés y la satisfacción personal en el proceso creativo, como también a través de recompensas, reconocimiento social y presiones externas.

Con todo lo anterior, finalmente, la escritura creativa puede entenderse como el acto de expresar ideas, emociones y experiencias de manera original y artística a través del uso del lenguaje escrito. Tal y como lo afirma Timbal-Duclaux (1993, citado en Narváez, 2020), “escribir en el más noble sentido del término: de componer, de crear. Y el problema de fondo es el de inspiración; el punto en el que el arte de escribir toca íntimamente el arte de pensar” (p. 82). Por lo tanto, la escritura depende de varias capacidades y habilidades humanas esenciales, como la creatividad, el pensamiento lógico, la intuición, la reflexión, la sensibilidad y la observación (Gorz, citado en Mejía, 2020, citado en Narváez, 2020, p. 82). Sin embargo, el ejercicio de la escritura también depende de otras capacidades, ya que, como señalan Canales y Swain (1981, citado en Narváez, 2020, p. 82), se necesitan las competencias lingüísticas para su desarrollo exitoso.

2.2.6 Narrativa digital

Este es un concepto amplio que tiene muchas definiciones y puntos de vista de diferentes autores que la definen según las necesidades de sus trabajos de investigación. El término *narrativa digital* es relativo, en constante construcción y sin un consenso generalizado acerca de su definición. No obstante, de forma general, Digital Storytelling Association (DSA) entiende narrativa digital como:

La expresión moderna del antiguo arte de narrar historias. A través del tiempo, la narrativa ha sido utilizada para transmitir el conocimiento, sabiduría y valores. Las historias han tomado muchas formas distintas. Se han adaptado a cada medio que ha surgido, desde las fogatas y ahora, hasta la pantalla del computador (Echeverri Ortiz, 2011, p. 12).

Esta definición, a pesar de ser general, es completa en términos de que expone lo que realmente ha pasado con la narrativa, la cual ha sido influenciada por los cambios evolutivos que ha tenido la sociedad y siempre se ha adaptado a las épocas y ritmos culturales en torno a los medios de transmisión, justo como lo presenta Sánchez-Mesa (2008, citado en Echeverri Ortiz, 2011, p. 13): “la narrativa es una forma de representación que varía con las épocas y las culturas”. Si bien la definición que propone la DSA abarca de forma general el concepto de narrativa digital, se tiene en cuenta la definición que propone Rodríguez (2006, citado en Echeverri, 2011), pues se refiere directamente a la influencia que han tenido los cambios tecnológicos sobre las narrativas: “la narrativa digital es una nueva forma de narrar que se estaría configurando gracias al aprovechamiento estético de las tecnologías digitales de la comunicación” (p. 13). En otras palabras, es una nueva forma de narrar que está emergiendo gracias al uso de las tecnologías digitales de la comunicación. Esto significa que las tecnologías digitales no sólo están cambiando cómo se cuenta una historia, sino que también están

aportando elementos estéticos y creativos a la narración, modificando así las formas tradicionales de contar historias. No obstante, esta nueva narrativa no sólo surge con fines estéticos, sino que incluye cualquier forma de expresión o comunicación, con o sin fines estéticos, que aprovecha los medios digitales y la convergencia de estos en distintas plataformas, soportes o redes.

Por otro lado, la llegada de la narrativa digital ha dado lugar a diversas formas nuevas de narración, que se complementan entre sí gracias a los avances tecnológicos. Un concepto destacado dentro de estas nuevas formas es la *narrativa transmedia* (*transmedia storytelling*), que fue introducida por primera vez por Henry Jenkins. Según Jenkins (2006, citado en Echeverri Ortiz, 2011) son “historias narradas a través de múltiples medios” (p. 44). Esto significa que una narrativa transmedia trata de aprovechar las cualidades y capacidades de cada medio de comunicación para hacer un entramado narrativo, de manera que cada parte de la historia se cuenta de la forma más efectiva posible; es decir, se narra una historia que se extiende y complementa a través de varios medios como libros, películas, videojuegos, cómics, redes sociales, entre otros, en un mundo narrativo amplio y con múltiples puntos de entrada y convergencia para la exploración activa del lector-consumidor-jugador. Por ejemplo, una historia puede comenzar en una película, continuar en un cómic, y expandirse aún más en un videojuego, con cada medio aportando algo único y especial a la narrativa global.

En ese sentido, investigadores como Albarello (2019, citado en Guerrero-pico et al., 2022) se refieren a este fenómeno como lectura transmedia: “un tipo de lectura inclusiva, multimodal, diversa de todo tipo de textos (escritos, visuales, sonoros, lúdicos) y de soportes, que a su vez se hibrida con las prácticas de producción o prosumo del lector” (p. 2). Esta función híbrida es lo que conecta la lectura transmedia con una práctica que podemos considerar precursora: la lectura y escritura de Fanfiction.

2.2.7 El Fanfiction

Los Fanfictions, fanfics o ficus son definidos por Cassany (2009) como “una suerte de secuela, continuación, parodia o adaptación del mundo de una saga (de sus personajes, contexto, aventuras, etc.) que hace algún lector fanático para otros lectores” (p. 21). Es decir, son historias ficticias creadas a partir de otras tramas ya existentes con el objetivo de satisfacer las necesidades propias del autor o de una comunidad de fans. Los fanfics se caracterizan por tener “una extensión comprendida entre los textos breves y la novela por entregas, en donde los fans transforman el universo ficcional (ya sea el argumento, personajes o ambientación) de una obra procedente de los medios de comunicación de masas” (Guerrero-Pico et al., 2022, p. 2).

No obstante, Cassany (2012, citado en Ayala Pérez & Soto Salgado, 2019) señala que definir con exactitud el fanfic es complicado por varias razones. En primer lugar, el fanfic utiliza múltiples medios como la literatura, la televisión, el cine, el cómic y los videojuegos, y abarca una variedad de géneros, desde la ciencia ficción y la literatura fantástica hasta las sagas juveniles. Además, el nivel de elaboración textual en los fanfics varía considerablemente, desde la inclusión de un personaje secundario en una nueva historia hasta la recreación, imitación o parodia detallada y extensa de todo el universo de una obra original.

En cuanto al nacimiento de este género de lectura y escritura, no es un fenómeno reciente, pero se fue haciendo más popular y se empezó a usar más debido a los avances tecnológicos. El origen del fanfic se remonta al fenómeno mediático en que se convirtió la serie televisiva Star Trek, que comenzó a mediados del año 1966. Los fanáticos de la serie eran conocidos mayormente como *trekkers*; fundaron clubes y organizaron convenciones para compartir en comunidad su gusto por la serie, disfrazarse de los personajes e intercambiar historias nuevas creadas por ellos mismos en las que desarrollaban personajes y elementos secundarios de la serie. La llegada de internet facilitó que los *trekkers* y otros fanáticos se conectaran y compartieran sus creaciones más fácilmente. No obstante, no es claro cuál fue el

primer fanfic escrito. Se conoce que en 1974 una fan de la serie creó una pieza de *slash fiction* (un género de Fanfiction que representa relaciones románticas o sexuales entre personajes del mismo sexo), llamada *A Fragment Out of Time* y publicada en la revista Grup. Se sabe que después de esa publicación surgieron otras similares que no se limitaban solo a esa serie, sino que se ampliaron a otras series. Como resultado, desde los años setenta la invención de internet permitiría la creación de blogs y foros hasta llegar a la creación de páginas web especializadas en Fanfiction (López Rivas et al., 2022). Con lo anterior, se evidencia que a pesar de que el Fanfiction no nació con la llegada de la Web, ésta ha potenciado y popularizado su práctica. Por ejemplo, actualmente el Fanfiction se encuentra principalmente en el ciberespacio con numerosas plataformas como Wattpad y Fanfiction.net, que permiten a los fans publicar y compartir sus historias de manera libre.

Los lectores pueden no solamente comentar, sino también crear nuevos productos basados en obras originales. A esta acción se le empezó a denominar Fanmade, que es la creación de productos como FanArt, FanFilm, Fanzine, Fanfiction, entre otros (Ayala Pérez & Soto Salgado, 2019). Todos estos funcionan como una narrativa transmedia que permite que los fans de una trama puedan crear desde diferentes medios algún producto relacionado.

Por último, es importante aclarar que para Jenkins (2006, citado en Ayala Pérez & Soto Salgado, 2019), quien es uno de los autores que más ha estudiado el tema del Fanfiction, propone que este no se limita a ser simplemente una continuación o un episodio adicional de un producto original, sino que es una especie de crítica hacia los textos originales en los que se basa. Por lo tanto, Jenkins compara el Fanfiction con un ensayo literario, donde, en lugar de responder al texto mediante un análisis crítico, se responde utilizando la ficción para comentar y expandir la ficción original.

En ese sentido, señala que el Fanfiction surge de un equilibrio entre la fascinación y la frustración con el trabajo original, pues la comunidad de fans está lo suficientemente fascinada

como para querer seguir comprometidos con el universo de la historia, pero también experimentan algún nivel de frustración que los impulsa a escribir nuevas historias. De ahí, la importancia del interés y la motivación en la escritura de este tipo de narrativas.

En suma, los conceptos abordados en este marco teórico establecen una base sólida para comprender cómo las dinámicas contemporáneas de lectura y escritura, especialmente en contextos digitales, transforman las prácticas educativas. La integración de elementos como la didáctica de la escritura, las competencias lectoescritoras, la motivación intrínseca y las prácticas vernáculas, junto con estrategias específicas como el uso del Fanfiction y el análisis de la narrativa digital, evidencian la necesidad de renovar las estrategias pedagógicas. Este enfoque no solo reconoce la evolución tecnológica y cultural de las prácticas letradas, sino que también resalta el papel del educador como mediador en el desarrollo de habilidades cognitivas y creativas que promuevan la participación activa de los estudiantes en entornos educativos y digitales diversos.

2.3 Metodología

2.3.1 Tipo de estudio

En este estudio se trabajará en función de explicaciones de un fenómeno social y comunicativo, como es el caso de la escritura literaria mediada a través de un tipo de escrito como el Fanfiction, que ofrece una experiencia de narrativa digital en diálogo con la didáctica del lenguaje. Por lo tanto, la investigación que se llevará a cabo se inscribe en un enfoque cualitativo. Muñoz et al. (2011, citados en López Rivas et al., 2022) afirman que:

La frase metodología cualitativa se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas habladas o escritas, y la conducta observable (Taylor y Bogdan, 1996). Con base en otras fuentes, Taylor y Bogdan resumen que, al encarar el mundo empírico, la metodología cualitativa, como

todo diseño investigativo, consiste en más que un conjunto de técnicas para recoger datos (p. 31).

Por tanto, tiene un abordaje empírico e interpretativo que busca describir y comprender una realidad social a partir del lenguaje, así como de las conductas y los significados en contextos reales. En ese sentido, López Casanova (2020, citando a Bonilla-Castro y Rodríguez, 2005), sostiene que “la principal característica de la investigación cualitativa es un interés por captar la realidad social ‘a través de los ojos’ de la gente que está siendo estudiada, es decir, a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto” (p. 57). Este enfoque cualitativo es pertinente para el desarrollo de la propuesta de investigación, pues estudiantes de secundaria, especialmente de grado noveno, son los protagonistas, con quienes se indaga acerca de la influencia que tiene el uso del Fanfiction en su motivación y producción de textos de escritura creativa, en contraste con lo que ocurre en el escenario de la clase de lengua castellana con textos alejados a ese propósito. De ahí, se evidencia la importancia de la voz de ellos, su escritura, su opinión, en torno a las prácticas de lectura y escritura.

Por otro lado, es importante recalcar que esta propuesta de investigación sigue una modalidad interactiva con el sujeto, ya que el docente adquiere un rol de investigador y está en constante participación y conversación con los estudiantes. Esto se sustenta en lo propuesto por Vasilachis de Gialdino (2006, citado en López Casanova, 2020), quien define ciertas particularidades de la investigación cualitativa:

Es interpretativa, inductiva, multimetódica y reflexiva. Emplea métodos de análisis y de explicación flexibles y sensibles al contexto social en el que los datos son producidos. Se centra en la práctica real, situada, y se basa en un proceso interactivo en el que intervienen el investigador y los participantes. (p. 58).

De esta manera, se le da importancia a indagar por las historias de vida de los estudiantes, por esos procesos de lectura y escritura que se llevan a cabo en contextos diferentes del salón de clases, y que pueden ser traídos al aula para trabajar sobre ellos.

Esta investigación es de tipo exploratorio; de acuerdo con Hernández Sampieri et al., (2014):

Los estudios exploratorios sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, indagar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados (p. 91)

El estudio del objeto de investigación, que ha surgido con el impacto de las tecnologías digitales, no cuenta con muchos estudios al respecto que se enfoquen principalmente en la implementación del Fanfiction en el aula de clase como estrategia didáctica con el propósito de incentivar la escritura creativa en los estudiantes. Existen estudios relacionados que buscan nuevas estrategias para el mismo propósito implementando otras herramientas y recursos; sin embargo, la aplicación del Fanfiction en el aula de clase es algo que apenas está surgiendo como propuesta novedosa para las áreas del lenguaje. Así que dicha propuesta ha sido poco explorada; por tanto, se busca que este trabajo sirva como otro cimiento para trabajos posteriores que busquen realizar investigaciones más avanzadas con respecto a la exploración de narrativas alternas en la escuela, como lo es el valor didáctico que posee el Fanfiction en cuanto a su influencia en la motivación de escritura creativa en los estudiantes.

2.3.2 Población y muestreo

La presente investigación tuvo lugar en la Institución Educativa Santa Fe, institución de carácter público, ubicada en el barrio Santa Mónica de la ciudad de Cali, Valle del Cauca.

Sin embargo, las figuras principales de esta apuesta investigativa son estudiantes de noveno grado, específicamente, el grupo 9-4, con un total de 25 estudiantes cuyas edades oscilan entre los 14 y 16 años. Se optó por un muestreo por conveniencia en el que se seleccionaron miembros de la población que son más accesibles para la investigación.

Se hace elección de este grupo en particular debido a varios factores. En primer lugar, en el marco de las prácticas profesionales de la Licenciatura en Español y Filología llevadas a cabo entre el mes de marzo y octubre del año 2023, se trabajó con este mismo grupo que para ese entonces estaba en octavo grado, así como con otros tres grupos diferentes del mismo grado. Durante esta práctica docente en el área de Lengua Castellana se identificaron las problemáticas relacionadas con el desinterés hacia la escritura académica, tal como se describe en el planteamiento del problema de este trabajo

Se decidió trabajar únicamente con este grupo en específico, de entre los demás con los que se trabajó durante las prácticas, por razones de accesibilidad y organización. Al concentrarse en un solo grupo, es posible ajustar mejor los horarios del o la docente y los tiempos en los que se pueden aplicar los talleres, lo que no sería tan factible si se trabajara con varios grupos a la vez. Esta focalización permite una planificación más eficiente, facilitando la implementación de los talleres de manera continua. Además, trabajar con un solo grupo permite centrar más la atención y los recursos hacia un objetivo, y observar de manera más detallada los avances específicos de los estudiantes, lo que es esencial para evaluar la efectividad de la propuesta. Aunque la muestra es pequeña y no se puede considerar representativa, el objetivo del trabajo es demostrar si el Fanfiction puede funcionar como una estrategia didáctica que motive a los estudiantes a escribir textos literarios. Los resultados obtenidos de este grupo podrán proporcionar una evidencia inicial sobre la viabilidad de la estrategia, permitiendo un análisis profundo y detallado de los resultados focalizados.

Por último, es importante señalar las generalidades que presenta este nivel, ya que en el grado noveno los estudiantes finalizan la educación básica secundaria. Según el MEN (2016) en los Derechos Básicos de Aprendizaje para el grado noveno en el área de lenguaje, se espera que el estudiante analice “el lenguaje literario como una manifestación artística que permite crear ficciones y expresar pensamientos o emociones” (p. 41). Implementar la creación de textos literarios como el fanfic se alinea perfectamente con este objetivo. A través del fanfic, los estudiantes pueden explorar y desarrollar sus capacidades para la creación de ficciones a través del lenguaje. Esto les permite conectar con sus intereses personales, lo que aumenta su motivación y compromiso con la actividad. Al crear sus propias historias, los estudiantes no solo practican habilidades de escritura, sino que también desarrollan su imaginación y pensamiento crítico. Además, dado que los derechos básicos de aprendizaje establecen que los estudiantes deben lograr estos objetivos, es crucial encontrar y aplicar estrategias didácticas efectivas que faciliten este aprendizaje. La creación de fanfics es una estrategia que puede cumplir con este derecho, ofreciendo a los estudiantes una manera atractiva y significativa de interactuar con el lenguaje literario.

2.3.3 Técnicas de obtención de información

Las técnicas de recolección de información que se han privilegiado en esta propuesta de investigación son: la observación participante, la encuesta y los textos narrativos creados por los estudiantes.

- ***Observación participante***

La observación cualitativa, desde la perspectiva de Hernández et al. (2014), señala que no es mera contemplación, no es “sentarse a ver el mundo y tomar notas” (p. 399); implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones. Es por ello

por lo que, en el aula de clases, se tomaron registros visuales, escritos y de audio que permitieron tener la mayor cantidad de detalles posibles en el desarrollo de la investigación y que constituyen insumos importantes para el análisis de los resultados.

- ***Encuesta***

Se realizó una encuesta destinada a los estudiantes para comprender cuánto conocen de escritura creativa y del Fanfiction a través de la aplicación Google Forms. Consiste en un cuestionario de varias preguntas de diferente tipología, con el fin de indagar sobre aspectos puntuales: lectura (¿le gusta leer?); escritura (¿cuál es tu relación con la escritura?); Fanfiction (¿sabes qué es el Fanfiction?) y plataformas digitales (¿Conoce plataformas digitales y/o apps para escribir?). Esto se hizo con el propósito de caracterizar las prácticas de escritura de los estudiantes en medios digitales.

La elección de las categorías de análisis en la encuesta –lectura, escritura, Fanfiction y plataformas digitales– aborda aspectos importantes en la construcción de habilidades y motivación en la escritura creativa en adolescentes. Por un lado, la categoría de lectura es fundamental porque es un primer paso para el desarrollo de habilidades de escritura, especialmente en la producción creativa. Conocer el interés y los hábitos de lectura de los estudiantes permite comprender si existe una base que facilite la introducción de la escritura creativa, dado que la lectura de historias y ficciones alimenta la imaginación y las competencias narrativas. Por otro lado, en cuanto a la categoría de escritura, permite analizar su relación y disposición hacia la creación literaria. Tiene el propósito de indagar su familiaridad con la escritura, así como sus experiencias y motivaciones; permite conocer sus prácticas, y de esa forma es posible determinar el punto de partida para introducir y fomentar la escritura creativa a través de formatos como el Fanfiction. Este último como categoría representa un tipo de narrativa creativa con un formato particular que interesa a los jóvenes, dado que permite escribir sobre personajes y universos que ya conocen y disfrutan. Esta categoría permite evaluar

si los estudiantes conocen o tienen interés en el Fanfiction, lo que es relevante en el enfoque exploratorio de la investigación, que pretende implementar este formato de escritura en el aula como una herramienta didáctica. Evaluar el conocimiento y la aceptación del Fanfiction permite anticipar la receptividad de los estudiantes hacia este tipo de narrativa.

Por último, la categoría de plataformas digitales, ya que están presentes en cualquier tipo de tarea, y la escritura al igual que esos otros trabajos está íntimamente relacionada con las plataformas digitales, especialmente entre adolescentes que encuentran en estas herramientas un espacio para publicar y leer escritos de sus pares. Evaluar si los estudiantes conocen y usan plataformas digitales de escritura ayuda a identificar los medios que podrían facilitar la práctica de la escritura creativa fuera del contexto académico. Esta categoría también permite explorar su nivel de inmersión en la cultura digital, esencial para contextualizar el Fanfiction dentro de una experiencia interactiva y comunitaria, alineándose con el fenómeno comunicativo que se estudia.

- ***Textos narrativos creados por los estudiantes***

Se recopilaron los textos narrativos creados por los estudiantes en circunstancias diferentes: en un primer momento, de manera libre; y en un segundo momento, a partir de las indicaciones de la estructura del Fanfiction. Esto se hizo con el fin realizar un análisis comparativo que caracterice los aspectos narrativos y lingüísticos de ambos tipos de narraciones. El objetivo era contrastar estas características para identificar posibles cambios en dichos elementos y determinar si estos estuvieron influenciados, de alguna manera, por la motivación de los estudiantes debido al cambio de un formato narrativo desconocido para ellos.

Para obtener los textos derivados de la estrategia del Fanfiction, se llevaron a cabo cuatro talleres. La decisión de limitar la cantidad de talleres se fundamenta en consideraciones de tiempo y practicidad, dado que los estudiantes se encontraban iniciando un nuevo período académico y, en consecuencia, abordando temas nuevos dentro de su plan de estudios. No

obstante, se considera que este número es óptimo, ya que permite implementar las actividades necesarias para obtener productos de escritura que cumplan con los objetivos planteados en esta investigación.

En el primer taller se hizo un diagnóstico para identificar el grado de familiaridad de los estudiantes con el Fanfiction, conocer sus hábitos de lectura y escritura, así como su nivel de acceso a internet y a plataformas digitales.

En el segundo taller se recuperaron y fortalecieron los conocimientos previos de los estudiantes para articularlos con los elementos fundamentales del Fanfiction.

En el tercer taller se hizo un ejercicio de escritura grupal para consolidar los aprendizajes adquiridos y evaluar el nivel de comprensión sobre el tema.

Finalmente, en el cuarto taller los estudiantes hicieron un ejercicio individual de escritura de Fanfiction con el objetivo de evaluar de manera integral sus habilidades de escritura creativa, así como su capacidad para aplicar los elementos narrativos necesarios para construir una historia coherente y original.

Estos talleres, planeados como una secuencia didáctica, se diseñaron teniendo en cuenta los parámetros de indicación del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), que se enfoca en tres principios (Pastor et al., 2013): Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje) para que los estudiantes perciban y comprendan la información de diferentes maneras; proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje), ya que reconoce que los estudiantes se expresan y actúan de manera diversa, por lo que se deben ofrecer distintas maneras de expresión para que los estudiantes demuestren su conocimiento; y por último, proporcionar múltiples formas de implicación (el porqué del aprendizaje), esto debido a que el DUA considera que la motivación y la implicación de los estudiantes varían, por lo que es crucial ofrecer diferentes opciones para captar su interés y mantener su esfuerzo.

Estos principios se aplican a los objetivos, los métodos, los materiales y la evaluación de la secuencia didáctica.

El diseño de los talleres con apoyo en DUA y las pautas que se enfatizaron en ellos se pueden consultar en el Anexo 2.

2.3.4 Métodos de análisis de datos

- Análisis cuantitativo de los datos de la encuesta mediante estadística descriptiva. El objetivo de la estadística descriptiva es describir los datos observados de forma sintética y significativa para poder analizarlos mejor. Es recoger observaciones sobre sujetos con una determinada propiedad y traducir estas observaciones en números que proporcionen información sobre dicha propiedad.
 - **Categorías de análisis:** Lectura, escritura, Fanfiction, plataformas digitales.
- Análisis cualitativo y cuantitativo de los textos producidos por los estudiantes a través de una rúbrica de evaluación, la cual puede ser consultada en el Anexo 1. Dicha rúbrica incluye diferentes aspectos lingüísticos, discursivos y textuales.
 - **Categorías de análisis:** Título, superestructura, creatividad, elementos narrativos, vocabulario, conectores, ortografía, intertextualidad y coherencia. Estos son evaluados desde una escala cualitativa (insuficiente, mejorable, satisfactorio, excelente).

CAPÍTULO 3: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Resultados de la encuesta

La encuesta se dividió en cuatro categorías principales: lectura, escritura, Fanfiction y plataformas digitales de publicación. Estas categorías fueron seleccionadas para entender mejor el contexto en el que los estudiantes desarrollan sus habilidades de lectura y escritura, además de explorar el Fanfiction como una estrategia pedagógica que podría implementarse en la escuela para motivar e incentivar la escritura creativa. También se busca conocer si los estudiantes tienen acceso a plataformas digitales de publicación, con el fin de evaluar si el uso de estos medios podría contribuir a interesarlos y motivarlos aún más en el desarrollo de sus habilidades de escritura.

3.1.1 Caracterización de los estudiantes

Los estudiantes encuestados pertenecen a la Institución Educativa Santa Fe, un colegio público ubicado en la ciudad de Cali, cursando el noveno grado. Según los datos recopilados, la mayoría de los estudiantes tienen entre 14 y 16 años, siendo la edad de 15 años la más común, seguida de los 16 años. En cuanto al análisis sociodemográfico muestra que el 68.3% de los estudiantes pertenece al estrato 1, seguido por el 18.8% en estrato 2, y un 12.5% en estrato 3. Este dato evidencia una distribución socioeconómica baja en la mayoría de los estudiantes.

En relación con eso, se pudo observar que, con respecto al acceso a internet, el 81.3% de los estudiantes cuentan con conexión en sus hogares, mientras que el 12.5% accede a través de otros medios, como la casa de familiares o centros de conectividad. El acceso a dispositivos también es predominante, siendo el celular el principal medio de conexión a internet (81.3%), seguido en menor proporción por computadoras portátiles (12.5%).

3.1.2 Hábitos de lectura

Los resultados del apartado de lectura permiten observar que existe una división clara en el gusto por la lectura entre los estudiantes, ya que el 50% respondió que sí les gusta leer, mientras que el otro 50% indicó que no. Esto sugiere que el grupo está dividido en cuanto a su interés general por la lectura, lo cual podría representar un reto a la hora de implementar actividades de lectura en clase. En cuanto a la frecuencia de lectura por placer, la mayoría de los estudiantes (62.5%) afirmó que rara vez lee fuera del contexto escolar, mientras que solo un pequeño porcentaje (12.5%) lee a diario o varias veces a la semana. Esto indica que, aunque algunos estudiantes disfrutan de la lectura, el hábito de leer con regularidad no está muy desarrollado en este grupo. Por otro lado, al analizar los géneros preferidos, se puede observar que "misterio" y "romance" son los que más sobresalen. Esto sugiere que temas como los de relaciones interpersonales podrían captar la atención de los estudiantes en actividades literarias. Por lo tanto, la actividad de implementar el Fanfiction, como ejercicio de lectura o escritura, podría ser pertinente en este contexto, ya que permite que los estudiantes exploren estos géneros de una forma creativa y personalizada.

No obstante, hay que tener en cuenta que los resultados muestran una baja frecuencia en la lectura por placer entre los estudiantes. Es posible que, aunque algunos estudiantes disfrutan de leer, no encuentren suficiente tiempo o motivación para hacerlo fuera de las obligaciones escolares. También podría influir el tipo de lecturas que realizan en el colegio; si las lecturas asignadas no resultan interesantes para ellos o no están relacionadas con sus preferencias personales, es probable que desarrollen una asociación negativa con la lectura en general, llevándolos a leer solo cuando es obligatorio. En este sentido, la baja frecuencia de lectura por placer podría reflejar una falta de conexión entre las lecturas escolares y sus intereses personales.

3.1.3 Prácticas y motivaciones en la escritura

A partir de los datos recopilados, se puede observar que la mayoría de los estudiantes (73.3%) manifiestan disfrutar de la escritura. Sin embargo, al analizar la frecuencia con la que escriben, se aprecia que solo el 25% lo hace a diario, lo cual podría sugerir que esta escritura está más relacionada con tareas escolares que con actividades creativas por fuera del aula. No obstante, un 12,5% indica escribir varias veces por semana y un 6,3% una vez a la semana, lo cual podría estar más vinculado a prácticas de escritura voluntaria.

En cuanto a las motivaciones para escribir, los estudiantes destacan como sus principales razones "expresar emociones" (56.3%) y "mejorar habilidades de escritura" (56.3%). Esto indica que la escritura tiene para ellos un propósito personal, más allá de las demandas académicas. Además, los géneros que más les interesan escribir son historias cortas, poemas y canciones, lo cual es interesante, ya que estos cuentan con un formato que tiene características en común el ser más creativos y personales, en comparación con los típicos géneros académicos. Por lo tanto, se puede interpretar que, si bien los estudiantes disfrutan de la escritura en general, parecen tener una mayor inclinación y motivación hacia formas de escritura más expresiva y personal. Esto es importante tenerlo en cuenta, ya que permite esperar que puedan estar más abiertos a actividades que fomenten la escritura creativa siempre y cuando se conecten con sus intereses.

3.1.4 Familiaridad con el Fanfiction

Con los datos de esta sección, se puede inferir que los estudiantes en su mayoría no conocen qué es el Fanfiction, ya que el 68.8% de ellos afirmó no saber qué es, lo cual se refleja también en que un 50% no sabe si ha leído un Fanfic o no, mostrando confusión respecto al concepto. El porcentaje de estudiantes que ha escrito un Fanfic es igualmente bajo, con un 6.3% de respuestas afirmativas, mientras que un 37.5% ni siquiera sabe qué es el Fanfiction, lo que refuerza la idea de que este tipo de narrativa es desconocida para ellos.

Sin embargo, a pesar de la evidente falta de familiaridad, hay un dato clave que destaca: el 56.3% expresó interés en aprender más sobre cómo escribir Fanfiction. Esto sugiere que, aunque no tengan un conocimiento profundo sobre el tema, sí hay curiosidad e interés por la escritura creativa en general. Este interés podría estar motivado por varios factores. Por ejemplo, es probable que los estudiantes estén atraídos por la idea de escribir sus propias historias basadas en personajes o universos que les gustan, como los que pueden haber visto en películas, libros o series, aunque no necesariamente reconozcan esta práctica como Fanfiction, pero que, por el nombre, se puede deducir su función. Además, ese deseo de aprender más sobre el Fanfiction, a pesar de que más de la mitad no sabe qué es, nos muestra una posibilidad de implementar nuevas formas de expresión creativa.

Hay que tener en cuenta que el hecho de que la mayoría de los estudiantes pertenezcan a un estrato socioeconómico medio-bajo (estrato 1) no quiere decir que los alumnos enfrenten grandes limitaciones económicas que les impidan acceder a estas plataformas digitales, debido a que, en la encuesta, la gran mayoría cuenta con acceso a internet.

El interés que muestran en este tipo de escritura sugiere que, si se les presentara el Fanfiction como una forma de expresión creativa, muchos de estos estudiantes podrían encontrar en él una forma atractiva de desarrollar sus habilidades de escritura, especialmente si ya consumen productos culturales como películas, series o videojuegos que inspiran este tipo de creaciones.

3.1.5 *Uso de plataformas digitales de escritura y publicación aficionada*

En general, la mayoría de los estudiantes no participa activamente en plataformas digitales de lectura o escritura. Según los datos, el 56,3% no usa ninguna plataforma, mientras que un pequeño grupo (18,8%) las utiliza tanto para leer como para escribir. Sin embargo, aquellos que sí las usan prefieren hacerlo para leer, lo que sugiere que el interés está más

orientado hacia el consumo que hacia la creación de contenido. Además, el desconocimiento de plataformas es evidente: el 75% de los estudiantes no conoce ninguna y solo el 31,3% ha oído hablar de Wattpad, que se posiciona como la más conocida entre ellos. Plataformas populares como AO3 o Fanfiction.net no son utilizadas ni reconocidas, lo que indica una exposición limitada a espacios específicos de escritura aficionada.

Respecto a la publicación de contenido, el 68,8% no publica en plataformas digitales, lo cual podría deberse tanto al desconocimiento de estos medios como a la falta de interés o confianza en compartir sus escritos. Los pocos que sí publican se inclinan hacia la poesía (18,8%), mientras que la publicación de Fanfiction o historias originales es mínima (6,3% cada una).

En general, los datos muestran que la mayoría de los estudiantes no están familiarizados con las plataformas digitales de escritura y publicación de historias aficionadas. Aunque algunos conocen y utilizan Wattpad, otras plataformas populares entre escritores amateurs, como AO3 o Fanfiction.net, son prácticamente desconocidas. El hecho de que la mayoría no publique sus escritos puede deberse a la falta de conocimiento sobre estas plataformas. Sin embargo, aunque la mayoría no participa en plataformas de publicación de historias de manera abierta, el hecho de que un pequeño grupo escriba y publique poesía refleja que tienen interés en la creación literaria. Esta actividad, aunque más íntima, sigue siendo una forma de creatividad, y sugiere que estos estudiantes podrían estar abiertos a explorar otros géneros o formas de escritura. Por lo que es importante considerar que, aunque el acceso a plataformas digitales no es una barrera en este caso, la falta de exposición y promoción de estas plataformas en el entorno educativo puede estar limitando el potencial creativo de los estudiantes. Si se promovieran más espacios de escritura colaborativa y se incentivara el uso de plataformas como Wattpad, es probable que más estudiantes se animaran a compartir sus historias, creando una comunidad literaria más activa dentro del aula.

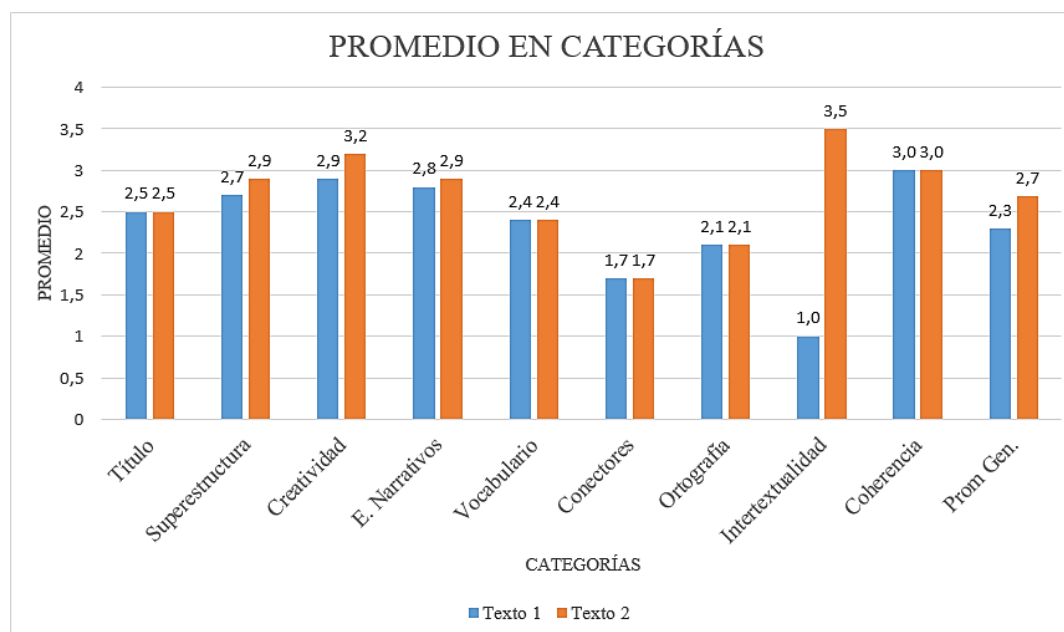
Con todo el análisis llevado a cabo anteriormente, los resultados de la encuesta evidencian una clara diversidad en los intereses y hábitos de lectura y escritura de los estudiantes, así como en su relación con el Fanfiction y las plataformas digitales. Aunque la mayoría cuenta con acceso a internet y dispositivos para conectarse, los datos muestran una limitada exposición al Fanfiction y un bajo conocimiento sobre plataformas de escritura colaborativa. Sin embargo, se identificó un interés significativo por explorar nuevas formas de escritura creativa, lo cual representa una oportunidad para implementar estrategias pedagógicas innovadoras, como el uso del Fanfiction en el aula. Este análisis sugiere que, si bien existen retos asociados al hábito de lectura y la participación en plataformas digitales, también hay un potencial importante para motivar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de escritura a través de actividades que conecten con sus intereses y preferencias personales, promoviendo así un aprendizaje más significativo y personalizado.

3.2 Contraste entre los corpus de narraciones

Los resultados obtenidos al comparar el texto narrativo libre y el Fanfiction permiten identificar varias diferencias significativas en el desempeño de los estudiantes en la escritura de ambos textos.

Figura 1.

Promedio por categorías de análisis en textos evaluados.



Nota. Elaboración propia.

Como podemos ver en la Figura 1, el promedio global de las calificaciones, en una escala de 1 a 4, mejoró tras la implementación de los talleres sobre Fanfiction de un 2,3 a 2,7, lo cual en términos de porcentajes subió un 13.34%, lo que sugiere que este formato tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las competencias narrativas de los estudiantes. Esta mejora resulta significativa al considerar el contexto de la intervención, ya que implica que los estudiantes lograron incorporar ciertas habilidades que previamente estaban menos desarrolladas.

En ese sentido, los resultados obtenidos en el análisis de ambos corpus textuales revelan implicaciones pedagógicas significativas que dialogan directamente con las teorías y postulados presentados por diversos investigadores en el campo que se han expuesto en apartados anteriores. Por ejemplo, el incremento en el promedio general de los textos en el Fanfiction no solo representa una mejora cuantitativa, sino que valida la postura de Guerrero-

Pico et al. (2022) sobre cómo las prácticas de lectoescritura transmedia pueden desarrollar competencias narrativas y estéticas en los estudiantes.

Siguiendo con lo anterior, uno de los aspectos más destacables es el incremento significativo en la categoría de intertextualidad, que pasó de 1.0 a 3.5, representando la mejora más notable entre todas las categorías evaluadas, teniendo un aumento del 62.5%. Este resultado era de esperarse considerando la naturaleza misma del Fanfiction, que requiere que los escritores establezcan conexiones explícitas con obras, personajes y universos narrativos preexistentes. Esta característica inherente del Fanfiction parece haber facilitado que los estudiantes desarrollaran una mayor consciencia sobre las relaciones textuales y la manera de incorporar referencias y elementos de otras obras en sus propias creaciones.

Desde esta perspectiva, resulta fundamental identificar y comprender qué textos leen o qué productos culturales consumen los estudiantes fuera del aula, ya que estas prácticas letradas vernáculas no solo reflejan sus intereses, sino que también pueden ser la base para diseñar estrategias pedagógicas más significativas. Tal como lo señala Cassany (2009), construir puentes entre las prácticas vernáculas y las escolares permite intervenciones educativas más efectivas, en las que se aprovechan las habilidades reales de los aprendices. Así, el Fanfiction se posiciona como una herramienta valiosa para unir ambos mundos; por tal razón, el aumento en la categoría de intertextualidad cobra especial relevancia en el análisis.

La categoría de creatividad también mostró una mejora considerable, aumentando de 2.9 a 3.2, es decir, un aumento del 10%. Este incremento sugiere que, contrario a lo que podría pensarse, el trabajar con universos narrativos ya establecidos no limitó la capacidad creativa de los estudiantes, sino que les proporcionó un marco de referencia que les permitió desarrollar sus ideas con mayor confianza y libertad, pues la escritura que estaban llevando a cabo en un segundo momento, a diferencia del primero, estaba más ligado a sus gustos e intereses, lo que probablemente influyó en su motivación y desempeño.

Este incremento en la creatividad respalda lo planteado por Bárbara Abad Ruiz (2011) sobre cómo el Fanfiction puede fomentar la escritura creativa sin las limitaciones tradicionalmente asociadas con la escritura académica. Esto puede deberse, por un lado, a que el formato permite hacer una mezcla de distintos géneros y estilos, la reinterpretación de obras existentes y la puesta en duda de los valores del canon literario clásico. Esto enriquece el panorama cultural de los estudiantes, pues se apunta a estas nuevas formas culturales emergentes.

Incluso, en su trabajo la autora afirma que hubo resultados positivos en la motivación de los estudiantes en la construcción de textos narrativos creativos, pues se implementaron las aficiones de ellos a través de actividades lúdicas en las que se usaron las TICS. Esto es importante tenerlo en cuenta, ya que en esta investigación exploratoria igualmente hubo un aumento en el interés y motivación en los estudiantes hacia la escritura, probablemente debido al formato libre y accesible que proporciona el Fanfiction que llamó la atención de los estudiantes.

En relación con lo dicho anteriormente, resulta esencial investigar y comprender las dinámicas textuales que los estudiantes abordan fuera del aula, en vista de que estas actividades representan intereses y competencias que a menudo quedan desaprovechados en el entorno académico. De este modo, se pueden diseñar intervenciones pedagógicas que respondan mejor a las realidades y habilidades de los aprendices, haciendo que el proceso educativo sea más significativo y pertinente para ellos.

En cuanto a los elementos narrativos, se mantuvo una puntuación relativamente estable, siendo 2.8 para el texto libre y 2.9 para el fanfic, un incremento de solo el 3.33%. Esa estabilidad en esta categoría sugiere que los elementos narrativos centrales –como personajes complejos, un escenario bien definido, un narrador consistente y una superestructura clara– están presentes; sin embargo, los promedios obtenidos no reflejan un desarrollo óptimo, sino

más bien un nivel medio que indica que los estudiantes tuvieron dificultades para plasmar adecuadamente estos aspectos en sus textos. En ambos formatos, menos de tres elementos narrativos estuvieron bien desarrollados o algunos elementos clave no se abordaron con suficiente claridad, afectando la coherencia general de las historias. En base a eso, estas carencias pueden deberse a que en los talleres no se enfatizó lo suficiente en actividades dirigidas a profundizar o mejorar estos aspectos narrativos.

Siguiendo con el análisis, la coherencia textual se mantuvo en 3.0 en ambos corpus, lo que indica que la narración fue mayormente coherente, aunque con pequeñas inconsistencias, que, si bien no dificultaron significativamente la comprensión de las historias, podrían haberse trabajado un poco más, ya que el hecho de que no alcanzaran el nivel de "excelente" implica aspectos por mejorar. No obstante, hay que tener en cuenta que los estudiantes fueron capaces de mantener una estructura lógica y comprensible en sus textos independientemente del formato. Esto podría indicar que las habilidades básicas de organización textual ya estaban relativamente desarrolladas antes de la intervención y que el cambio al formato de Fanfiction no afectó esta competencia. En este sentido, aunque la calificación de 3.0 refleja un buen desempeño, señala también que hay un margen de mejora que podría abordarse mediante una atención más detallada a los elementos que sostienen la coherencia narrativa.

Tras analizar las categorías relacionadas con los aspectos globales del texto se puede observar cómo estas reflejan el desempeño general de los estudiantes en términos de construcción narrativa. Estas categorías, además de proporcionar una visión amplia de las habilidades escriturales de los estudiantes, permiten identificar las competencias más asociadas a la organización y creatividad necesarias para crear una narración sólida. No obstante, es crucial considerar otros elementos que, aunque más específicos y técnicos, son igualmente importantes para la calidad final de un texto. Estos aspectos incluyen la ortografía, el uso de

conectores y el vocabulario. Estas categorías desempeñan un papel fundamental en la fluidez, precisión y claridad del texto, contribuyendo a su coherencia y estilo narrativo.

Los resultados del análisis de ambos corpus muestran que las categorías de ortografía 2.1 y conectores 1.7 no presentaron mejoras significativas. A pesar de los avances obtenidos en las categorías de creatividad e intertextualidad, la ausencia de conectores efectivos y mal manejo de la ortografía puede dificultar la comprensión global de los textos y la percepción de un flujo narrativo claro. Esto sugiere que estos aspectos más técnicos del lenguaje requieren intervenciones pedagógicas específicas y que la implementación de los talleres enfocados en el Fanfiction, por sí solos, no fueron suficientes para mejorar estas competencias, ya que en estos no se incluyó un enfoque explícito en esos aspectos técnicos de la escritura.

De manera similar, la categoría de vocabulario tampoco evidenció cambios notables. El promedio se mantuvo en 2,4 para ambos textos, lo que sugiere que los estudiantes utilizaron un léxico básico y no expandieron significativamente su repertorio de palabras durante el proceso. Esto puede estar relacionado con la falta de actividades orientadas al enriquecimiento léxico dentro de los talleres. No obstante, no se puede dejar de lado la posibilidad de que los estudiantes, al escribir Fanfiction, tienden a utilizar el vocabulario específico del universo narrativo con el que están trabajando, lo que podría limitar en cierta medida la exploración de nuevo vocabulario. Esto pone de manifiesto la necesidad de diseñar estrategias específicas para trabajar estos aspectos lingüísticos dentro de la propuesta didáctica, ya que, si los estudiantes no reciben la suficiente retroalimentación sobre estos elementos técnicos, puede limitar el impacto positivo que los talleres buscan generar en la calidad global de sus textos.

De manera general, estos hallazgos permiten ver la importancia de diversificar las estrategias de enseñanza para desarrollar competencias narrativas, ya que, aunque el Fanfiction logró captar el interés de los estudiantes y potenciar su creatividad, también es necesario equilibrar el enfoque hacia habilidades técnicas y lingüísticas que son igualmente cruciales

para la escritura. Por tanto, los resultados sugieren que la implementación del Fanfiction en el aula debe ir acompañada de un diseño pedagógico más amplio que contemple tanto los aspectos narrativos como los lingüísticos. Esto permitirá no solo mejorar la calidad de los textos producidos, sino también fomentar un aprendizaje más significativo para los estudiantes.

Desde una perspectiva pedagógica, estos resultados son prometedores y demuestran que el Fanfiction puede ser un recurso valioso para fomentar la escritura creativa en el aula. Esto se debe a su estructura flexible y a la manera en que conecta con los intereses personales de los estudiantes, factores que parecen ser fundamentales para su eficacia como herramienta educativa. El hecho de que los estudiantes trabajen con historias o universos narrativos familiares para ellos puede disminuir la presión asociada con la escritura y permitir un enfoque más libre en el desarrollo de sus habilidades narrativas.

Aunque la naturaleza colaborativa y social del Fanfiction no fue específicamente evaluada en este estudio, se llevaron a cabo actividades grupales para explorar este aspecto. Estas actividades consistieron en desarrollar un fanfic breve de máximo una página, en el cual los estudiantes debían aplicar lo aprendido durante el taller. La decisión de realizar este ejercicio de manera grupal se basó en la idea de que las creaciones en el Fanfiction a menudo surgen del diálogo con los lectores, quienes ofrecen comentarios y evaluaciones que contribuyen a mejorar los textos. Por lo tanto, a través de esta actividad, se buscó que los participantes comprendieran que el Fanfiction es una forma de producción colaborativa, una narrativa que se construye colectivamente y que, por ello, fomenta tanto la creatividad como la motivación. Esto se debe a que los escritores intentan conectar con los lectores a partir de intereses compartidos.

Por las razones mencionadas, el Fanfiction puede ser una herramienta pedagógica valiosa para el desarrollo de competencias escriturales, particularmente en áreas como la intertextualidad y la creatividad, pues tiene un impacto significativo en el desarrollo de la

escritura creativa en los estudiantes. Sin embargo, para aumentar su efectividad, debe ser implementado como parte de una estrategia pedagógica integral que incluya actividades complementarias enfocadas en aspectos técnicos del lenguaje. La flexibilidad y familiaridad del formato parecen facilitar la conexión activa y el interés real de los estudiantes con la escritura creativa, lo que lo convierte en un punto de entrada efectivo para desarrollar habilidades de escritura más amplias, al brindar un entorno que invita a explorar, experimentar y mejorar de manera significativa. Además, puede aprovecharse como una herramienta para formar comunidades de escritura que promuevan el aprendizaje entre pares y refuercen la motivación de manera constante.

3.3 Relación de los resultados de los textos con los datos de la encuesta

Los resultados del análisis de los textos muestran que, aunque existen aspectos por mejorar, se observa un progreso destacable en habilidades esenciales como la creatividad, la estructuración narrativa y la intertextualidad. La mejora en estas áreas invita a reflexionar sobre el potencial del Fanfiction no solo como un ejercicio de escritura, sino también como un recurso que conecta la creatividad individual con los aprendizajes académicos. Al escribir con este formato, los estudiantes trabajan con narrativas preexistentes, reinterpretándolas y adaptándolas desde sus perspectivas personales. Este proceso no solo demuestra una apropiación creativa de las historias, sino también un uso significativo de estructuras narrativas, lo que a su vez fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de construir relatos coherentes. Estas habilidades resultan cruciales tanto en el ámbito académico como en el personal, ya que ayudan a los estudiantes a expresarse de manera más clara y organizada en lo que decidan producir, ya sea un escrito personal, una canción o incluso al compartir ideas en redes sociales. Este desarrollo les permite estructurar mejor sus pensamientos y plasmarlos con mayor

coherencia, favoreciendo su capacidad para comunicarse de manera efectiva en contextos determinados.

En ese sentido, los resultados reflejan que el Fanfiction tiene el potencial de motivar a los estudiantes al conectar la escritura con sus intereses y pasiones personales. En un entorno donde la escritura académica es frecuentemente percibida como algo obligatorio y desvinculada de la realidad estudiantil, el Fanfiction ofrece un espacio de expresión personal que combina elementos de su cultura con las exigencias escolares. Esto se evidencia en cómo los estudiantes integran en sus textos elementos de historias, personajes y universos narrativos que les gustan, reflejando no solo sus gustos personales, sino también una conexión más profunda con una cultura global o subcultura específica. Por lo tanto, este enfoque les permite explorar géneros narrativos en un contexto menos restrictivo, brindándoles la libertad de experimentar mientras siguen lineamientos básicos que contribuyen al fortalecimiento de sus competencias lingüísticas y literarias.

A partir de este análisis general, es posible identificar varias direcciones hacia las cuales avanzar en investigaciones futuras en las que se implemente el Fanfiction como estrategia didáctica enmarcada en una perspectiva pedagógica. Por un lado, sería pertinente explorar cómo esta herramienta puede adaptarse a diferentes niveles educativos y contextos culturales. Es fundamental considerar que cada aula tiene dinámicas particulares, y que factores como los intereses culturales de los estudiantes influyen significativamente en el éxito de esta estrategia. En este caso, la investigación revela una interesante interacción entre las características sociodemográficas encontradas en la encuesta con el desempeño evidenciado en los textos producto de los talleres de escritura creativa implementados en el aula de clases de los estudiantes de grado noveno.

La exploración inicial muestra que hay una división similar entre a quienes les gusta o no la lectura. Sin embargo, se observa una diferencia positiva en el gusto por la escritura, lo

que se refleja en las prácticas individuales que los estudiantes realizan, ya sean vernáculas como escritos cortos, poemas y canciones, o académicas. A pesar de estas diferencias, el análisis del desempeño de los estudiantes en ambos textos refleja una competencia notable en el desarrollo de escritos narrativos, con un buen promedio en elementos clave como la superestructura. Por lo tanto, aunque el gusto por la lectura sea desigual, la capacidad narrativa se refleja positivamente en sus escritos, demostrando una mayor creatividad de lo que se podría haber esperado en un inicio. Entonces esto muestra que los estudiantes buscan constantemente formas de expresarse y contar lo que sienten.

Al profundizar en esto, se encuentra que la forma en que los estudiantes escriben está muy relacionada con sus experiencias de vida y sus emociones. Cuando eligen escribir historias de misterio o romance, no lo hacen al azar, sino que posiblemente estén buscando entender sus propios sentimientos y vivencias. Por eso el Fanfiction se convierte en una herramienta importante, pues los estudiantes toman historias conocidas y las transforman, agregando sus propias ideas y emociones. Esto no es solo copiar, sino crear algo nuevo a partir de lo que ya conocen. Mejoran su forma de escribir no porque alguien los obliga, sino porque encuentran una forma de expresarse que les resulta significativa.

Por otra parte, un hallazgo particularmente significativo es la aparente contradicción inicial entre el desconocimiento generalizado del Fanfiction y los resultados positivos obtenidos después de su implementación en el aula. Esta situación sugiere que, aunque los estudiantes no estuvieran familiarizados con el concepto formal del Fanfiction, su estructura familiar y conectada con productos culturales conocidos facilitó su adopción como herramienta de escritura creativa. Esta interpretación se fortalece al considerar que los estudiantes expresaron interés en aprender más sobre cómo escribir Fanfiction, aun sin conocer completamente el concepto y este interés inicial se validó en la práctica. Por lo tanto, aunque los estudiantes inicialmente no reconocían el término "Fanfiction", tenían una capacidad para

establecer conexiones entre diferentes textos y universos narrativos, la cual se activó y desarrolló una vez que se les proporcionó el marco adecuado para hacerlo.

En relación con lo anterior, un elemento significativo es la aparente desconexión inicial entre el desconocimiento y el bajo uso de plataformas digitales de escritura con el incremento en la creatividad observado en los textos producidos. Este contraste sugiere que la falta de participación en espacios digitales de escritura no necesariamente indica una falta de capacidad creativa, sino más bien la ausencia de canales adecuados para su expresión. En ese sentido, la implementación del Fanfiction en el aula parece haber proporcionado ese canal necesario, al permitir que los estudiantes exploraran su creatividad en un entorno pedagógicamente guiado y respaldado. Por lo tanto, es posible inferir que cuando se les proporciona la estructura del Fanfiction junto al apoyo adecuado, los estudiantes pueden desarrollar habilidades narrativas significativas. Asimismo, el bajo nivel de publicación de Fanfiction no se debe a una falta de capacidad o interés, sino más bien a la falta de exposición y orientación en este género específico.

Por otro lado, el diseño de talleres que integren el uso de plataformas digitales para la publicación y revisión de Fanfiction podría abrir nuevas oportunidades de aprendizaje colaborativo. Estas plataformas permitirían a los estudiantes compartir sus textos con una audiencia más amplia, recibir retroalimentación constructiva y, a su vez, mejorar su escritura mediante la interacción con otros escritores. Además, el uso de herramientas digitales podría incentivar la participación de estudiantes que inicialmente muestran poco interés en actividades de escritura tradicionales, dándoles un espacio que se alinea mejor con sus prácticas digitales que desarrollan cotidianamente. Aquí es importante destacar el postulado de Guerrero-pico et al., (2002) que subraya el término de “cultura participativa”, en el cual el Fanfiction es un ejemplo destacado, pues empoderan a los estudiantes al permitirles ser co-creadores de contenido.

Finalmente, saber que el Fanfiction es una estrategia eficaz para mejorar las habilidades de escritura creativa también abre la puerta a un cambio significativo en la manera en que las escuelas y los docentes la perciben y enseñan. Tradicionalmente, las actividades de escritura en el aula han seguido modelos rígidos que, si bien útiles, a menudo limitan la capacidad de los estudiantes para explorar su creatividad y desarrollar un estilo personal. Con esta nueva perspectiva, el formato del Fanfiction podría integrarse como un componente dentro del currículo, transformándose en una herramienta útil para trabajar los aspectos narrativos necesarios que contribuyan a desarrollar en los estudiantes habilidades de producción escrita. Este enfoque reconoce a los estudiantes como agentes activos en su proceso de aprendizaje, dándoles la oportunidad de apropiarse de sus producciones y conectarlas con sus intereses personales.

3.4 Discusión de los resultados

La comparación con otros estudios referenciados en este trabajo es pertinente, ya que abordan propuestas didácticas innovadoras, como la implementación del Fanfiction en el ámbito escolar, y presentan hallazgos interesantes y positivos que enriquecen la discusión. Al igual que esta investigación, dichos trabajos se centraron en explorar estrategias pedagógicas para fomentar la escritura narrativa, especialmente la creativa, utilizando el Fanfiction como herramienta central. Este análisis comparativo permitirá identificar puntos de convergencia, divergencia y nuevas perspectivas en torno a la enseñanza de la escritura narrativa en el contexto escolar.

3.4.1 El impacto del Fanfiction en el aprendizaje y la motivación estudiantil

Los resultados del estudio muestran una mejora global en las calificaciones tras la implementación de los talleres de Fanfiction, lo cual se alinea con los hallazgos de Guerrero-

Pico et al. (2022) sobre el desarrollo de competencias narrativas y estéticas mediante prácticas de lectoescritura transmedia. Es importante notar que mientras los elementos narrativos se mantuvieron relativamente estables en la presente investigación, el estudio de Guerrero-Pico et al. (2022) evidenció que sus participantes desarrollaron capacidades más avanzadas como la anticipación de finales y el uso de diferentes voces narrativas.

En cuanto a los resultados obtenidos en las categorías de intertextualidad y creatividad, estos establecen un diálogo directo con lo planteado por Abad Ruiz (2011), quien subraya cómo el Fanfiction facilita la hibridación de formatos y propicia el cuestionamiento del canon literario tradicional. La mejora observada en creatividad respalda su argumento sobre el Fanfiction como herramienta para el fomento de la escritura creativa sin las restricciones académicas convencionales.

Respecto a los aspectos técnicos del lenguaje, se observa una divergencia con los hallazgos de García Gázquez (2019), quien identificó mejoras en competencias transversales como ortografía y expresión oral. Los resultados de la presente investigación no mostraron avances significativos en esos elementos. Esta discrepancia sugiere la necesidad de implementar intervenciones pedagógicas diseñadas para abordar estos aspectos técnicos, más allá de los talleres de Fanfiction.

En relación con las prácticas vernáculas, la experiencia corrobora lo postulado por Cassany (2009) sobre la relevancia de establecer vínculos entre las prácticas vernáculas y el aprendizaje formal. Los estudiantes experimentaron mayor motivación al trabajar con contenidos vinculados a sus intereses, lo cual respalda la teoría de Cassany sobre la importancia de establecer una relación entre las prácticas vernáculas y académicas.

Si bien el aprendizaje colaborativo no constituyó el foco principal de la evaluación, la incorporación de actividades grupales en el estudio se alinea con las observaciones de López, Cuayal y Meneses (2022) respecto a cómo el Fanfiction promueve el trabajo colaborativo y el

pensamiento crítico. La observación sobre el potencial del Fanfiction para la formación de comunidades de escritura que fomentan el aprendizaje entre pares también encuentra resonancia en sus hallazgos.

En cuanto a las áreas de mejora identificadas, López Casanova (2020) centró su análisis principalmente en la interactividad y motivación al igual que la presente investigación, con la diferencia de que en aquel estudio se hace un énfasis en la motivación, en cuyo análisis se identificaron áreas específicas que requieren atención adicional, particularmente los aspectos técnicos del lenguaje. Esto pone en evidencia la necesidad de desarrollar un enfoque que combine el Fanfiction con otras estrategias pedagógicas complementarias para abordar estas áreas. No obstante, al igual que la mayoría de los estudios mencionados, los trabajos previos no tenían como propósito principal mejorar aspectos técnicos y formales del lenguaje, estaban orientados hacia aspectos más allá de las reglas, exploraban maneras de motivar a los estudiantes a escribir y ver el lenguaje como un medio para expresar sus ideas. Desde esta perspectiva, el Fanfiction se posiciona como una herramienta que no solo potencia la creatividad, sino que también transforma la escritura en una forma de comunicación auténtica y personal. Por lo tanto, es fundamental que futuras estrategias didácticas encuentren formas novedosas e interesantes de trabajar estas áreas técnicas, haciéndolas más atractivas y relevantes para los estudiantes.

Resulta significativo que los resultados obtenidos, si bien coinciden en diversos aspectos con investigaciones previas, aportan una perspectiva más detallada sobre las competencias específicas que experimentan mejora (intertextualidad, creatividad) y aquellas que requieren intervención adicional (aspectos técnicos del lenguaje). Esta distinción representa una contribución al campo de estudio, sugiriendo que el Fanfiction, aunque efectivo para ciertos aspectos de la escritura creativa, debe ser complementado con estrategias específicamente diseñadas para el desarrollo de habilidades técnicas del lenguaje.

CONCLUSIONES

Este estudio ha permitido evidenciar que el Fanfiction es una estrategia didáctica efectiva para incentivar y mejorar la escritura creativa en estudiantes. A lo largo de la investigación se lograron los objetivos planteados: En primer lugar, se logró caracterizar los aspectos narrativos y lingüísticos de las narraciones de los dos corpus (Fanfiction y narraciones libres), identificando diferencias significativas. Se evidencio que el Fanfiction como herramienta pedagógica promueve el desarrollo de competencias escriturales, particularmente en áreas como la intertextualidad y la creatividad. En segundo lugar, al contrastar las características narrativas y lingüísticas de ambos tipos de narraciones, se identificó que, aunque el Fanfiction logró captar el interés de los estudiantes y potenciar su creatividad, también es necesario equilibrar el enfoque hacia habilidades técnicas y lingüísticas que son igualmente cruciales para la escritura. Por tanto, los resultados sugieren que la implementación del Fanfiction en el aula debe ir acompañada de un diseño pedagógico más amplio que incluya tanto los aspectos narrativos como los lingüísticos.

Por otro lado, el contraste con los postulados teóricos destaca como el Fanfiction no solo fomenta el pensamiento crítico al desafiar narrativas tradicionales, sino que también impulsa la creación de relatos coherentes y relevantes. Este análisis resalta la necesidad de incorporar metodologías o estrategias que conviertan a los estudiantes en agentes activos de su aprendizaje, proporcionándoles herramientas que combinen sus experiencias culturales con habilidades creativas. En conjunto, los hallazgos subrayan el valor transformador del Fanfiction como una estrategia innovadora que enriquece las prácticas educativas contemporáneas y promueve un aprendizaje más significativo y auténtico.

Por último, a nivel metodológico, el uso de la rúbrica permitió una evaluación más estructurada y objetiva de los textos. Sin embargo, es importante reconocer una posible limitación en la caracterización de los textos debido al doble rol de la investigadora como

docente y evaluadora. Aunque la rúbrica ayudó a reducir el sesgo, la interpretación de los datos pudo verse influenciada por la cercanía con los estudiantes y sus procesos de escritura. En futuras investigaciones, se recomienda la incorporación de una segunda instancia de evaluación externa para validar los hallazgos.

Perspectivas futuras

El camino para seguir implica una integración más profunda de estas prácticas en el currículo formal, el desarrollo de metodologías que aprovechen el potencial del formato flexible que proporciona el Fanfiction mientras abordan sus limitaciones, y la creación de espacios de aprendizaje que reconozcan y valoricen las prácticas vernáculas de los estudiantes. Sin embargo, hay que tener en cuenta que no únicamente la implementación del Fanfiction mejorará en los estudiantes todas las habilidades necesarias para crear una narración de calidad; es necesario considerarlo como una herramienta más que podemos llevar al aula y complementarla con otras estrategias. La idea de implementar el ejercicio del Fanfiction en el aula es captar el interés y motivar a los estudiantes a la escritura creativa, y no se centra en desarrollar los aspectos formales de la lengua. Para abordar esos vacíos en las habilidades escritores de los estudiantes, sería fundamental combinar diferentes recursos didácticos que permitan reforzar estas áreas específicas.

Los resultados de esta investigación, a pesar de no tener una muestra representativa, sugieren que estamos ante una oportunidad para repensar la enseñanza de la escritura, no solo como una habilidad académica, sino como una forma de expresión personal y creativa que puede tender puentes entre los intereses de los estudiantes y las exigencias del aprendizaje formal. La idea es repensar no solo la implementación del Fanfiction en el aula, sino también el diseño de estrategias que consideren la escritura creativa como un medio para desarrollar otras competencias. Más allá de utilizar el Fanfiction como un fin en sí mismo, la investigación

apunta hacia la creación de un enfoque interdisciplinar en el que la escritura se vincule con áreas como la historia o incluso las habilidades digitales. Por ejemplo, integrar el Fanfiction en proyectos donde los estudiantes creen narrativas basadas en personajes históricos o explicaciones creativas de fenómenos científicos podría abrir nuevas posibilidades para desarrollar tanto habilidades narrativas como técnicas.

Además, el uso del Fanfiction puede brindar oportunidades para explorar nuevas formas de aprendizaje colaborativo y de transmedia. Esto podría promover competencias como la adaptación a diversos formatos narrativos y la capacidad de trabajar en proyectos colectivos. En este sentido, el Fanfiction se posiciona como un recurso versátil que puede evolucionar para satisfacer las demandas de contextos educativos diversos y dinámicos.

La reflexión que surge de estas conclusiones es que la educación debe enfocarse más en las necesidades reales de los estudiantes. En lugar de ver la escritura como un ejercicio académico aburrido, debe convertirse en un espacio donde los estudiantes puedan compartir sus historias libremente. Se trata de crear espacios de aprendizaje donde se sientan escuchados y valorados, donde puedan experimentar con la escritura sin miedo a ser juzgados. La idea es que los profesores actúen más como guías que los ayuden a desarrollar su creatividad, en lugar de jueces que sólo señalan errores. Esto significa entender que cada estudiante tiene una historia única para contar, y que la escritura es una herramienta poderosa para comprenderse a sí mismos y al mundo que los rodea.

REFERENCIAS

- Abad Ruiz, B. (2011). Fanfiction: Fomento de la escritura creativa a través de las formas de literatura emergentes. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*, 21, 1.
- Ávila Marín, L. S., Berrio Pérez, H. A., Duarte, L. Y., Guio Rojas, L. A., Parra Parra, H., & Peña Vásquez, D. E. (2015). *Prácticas vernáculas: Una posibilidad para fomentar la producción de sentido en la producción textual* [Tesis de maestría]. Universidad de San Buenaventura.
- Ayala Pérez, T., & Soto Salgado, G. (2019). Géneros discursivos digitales: Fanfiction y tuitera. *Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, 43, 1–29.
<https://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/1494/1536>
- Cassany, D. (1996). La cultura de la escritura: Planteamientos didácticos. En D. Cassany, E. Martos, E. Sánchez, T. Colomer, A. Cros, & M. Vilà (Eds.), *Aspectos didácticos de lengua y literatura* (pp. 11–46). ICE de la Universidad de Zaragoza.
- Cassany, D. (2008). Prácticas letradas contemporáneas. Ríos de Tinta.
- Cassany, D. (2009). Prácticas letradas contemporáneas: Claves para su desarrollo. Congreso *Leer.es*, Madrid, 15 de noviembre de 2003. Ministerio de Educación.
- CINTEL. (2023). CINTEL publica estudios sobre el uso del Internet en Colombia y el Índice de madurez de la Transformación Digital en Colombia 2023. CINTEL.
<https://cintel.co/noticias/cintel-publica-estudios-uso-del-internet-colombia-indice-madurez-la-transformacion-digital-colombia-2023/>
- Colella, V. (2018). Hay otra forma de leer... hay otra forma de escribir. Corregir y editar narrativas digitales. Congreso internacional de correctores de textos en español. *El corrector, entre el texto y el lector*.
- De Caso, A. M., & García, J. N. (2006). Relación entre la motivación y la escritura. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 38(3), 477-492.

- Domínguez Y., G. (2014). ¿Por qué no escriben textos los estudiantes? (Parte 1). *Revista Del Centro De Investigación De La Universidad La Salle*, 5(19), 85. <https://doi.org/10.26457/recein.v5i19.328>.
- Echeverri Ortiz, A. J. (2011). *Narrativas digitales: El arte de la narración en la cibercultura* [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio de la Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6485>
- Esquivias Serrano, M. T. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1).
- Flores Taboada, F. I., Vera Alva, L. M., & Ríos Incio, F. A. (2024). Wattpad y lectura digital: Incremento de hábitos de lectura en jóvenes. *Revista Educación*, 48(1). <https://doi.org/10.15517/revedu.v48i1.54228>
- Fontana, A. (2007). Construir la escritura. *Propuesta educativa*, 28, 111-115.
- Formichella, M. M., Alderete, M. V., & Krüger, N. (2020). Efecto de las TIC sobre los resultados educativos: Estudio en barrios vulnerables de Bahía Blanca. *Ciencia, Docencia Y Tecnología*, 31(61), 120-144. <https://doi.org/10.33255/3161/736>
- García Gázquez, M. (2019). Fanfiction y Booktrailer, como impulsores de la lectura y escritura. [Trabajo fin de grado]. Universidad de Almería.
- Guerrero-Pico, M., Establés, M. J., & Costa Sánchez, C. (2022). Fanfiction y prácticas de lectoescritura transmedia en Wattpad: Una exploración de las competencias narrativas y estéticas de adolescentes. *Profesional de la información*, 31(2). <https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.12>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (P. Baptista Lucio, Ed.). McGraw-Hill Education.

- López Casanova, A. (2020). La Interactividad en Wattpad: Una experiencia de narrativa digital en diálogo con la didáctica del lenguaje [Trabajo de grado]. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá.
- López Muñoz, L. (2004). La motivación en el aula. *Pulso: Revista de educación*, 27, 95-110. <https://doi.org/10.58265/pulso.4918>
- López Rivas, A. L., Cuayal Cuastumal, D. A., & Meneses Martínez, G. F. (2022). El valor didáctico del Fanfiction para la educación literaria de escolares del grado noveno de la Institución Educativa Juan Pablo II [Trabajo de grado]. Universidad de Nariño.
- Lugo Rodríguez, N. (2010). Fanart y Fanfiction, una estrategia de aprendizaje para los nativos digitales y sus profesores. Propuesta en el contexto del bicentenario. En Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Maco Inga, E. C., & Contreras Solís, E. J. (2013). Leer y escribir... más allá de la escuela. *Horizonte de la Ciencia*, 3(4), 67-70. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2013.4.62>
- MEN. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje: V.2, Lenguaje*. Panamericana Formas e Impresos S.A.
- Moncada Guzmán, C. J. (2020). Aproximaciones al diseño didáctico para la educación religiosa escolar. Sello Editorial Unicatólica. <https://doi.org/10.52525/9789585346253>
- Narváez, R. M. (2020). Didáctica de la escritura creativa. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 20(2), 76-92. <https://doi.org/10.19053/1900771X.v20.n2.2020.13390>
- Navarrete Ruiz de Clavijo, B. (2009). La motivación en el aula: Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje. *Revista digital. Innovación y experiencias educativas*, (15).

- Pastor, C. A., Sánchez Hípola, P., Manuel Sánchez Serrano, J., & Zubillaga del Río, A. (2013). Pautas sobre el diseño universal para el aprendizaje (DUA): Texto completo (Versión 2.0). https://educadua.es/doc/dua/dua_pautas_2_0.pdf
- Pérez Aguilar, M. I. (2017). Aproximación a la descripción de las prácticas de escritura vernácula en Internet de estudiantes chilenos de enseñanza superior. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 16(30), 90-114. doi:10.21703/rexe.201730991145
- Pereira Naranjo, M. L. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 33(2), 153-170. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i2.510>
- Polo Rojas, N. D. (2018). Lectoescritura juvenil en tiempos de narraciones transmedia. *Comunicación y Sociedad*, 33, 41-64.
- Reyzábal, M. V. (2012). Las competencias comunicativas y lingüísticas, clave para la calidad educativa. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(4), 63-77. <https://doi.org/10.15366/reice2012.10.4.005>
- Ruiz, B. A. (2011). Fanfiction: Fomento de la escritura creativa a través de las formas de literatura emergentes. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*, 21, 1.
- Schwal, M. A. (2022). El confinamiento y la vuelta a clases en Argentina: Relatos de docentes sobre la desigualdad en pandemia. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia [en línea]*, 15, 1-11. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.38009>
- Vargas Minorta, L., Gamboa Suárez, A. A., & Prada Núñez, R. (2021). Competencias lecto-escritoras en educación media: Deconstrucción, reconstrucción y evaluación de la práctica pedagógica. *Revista Boletín Redipe*, 10(6), 356-365. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i6.1331>

- Vásquez Bustamante, O. (2018). Competencias lectoras y escritoras a través de la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 9-18.
<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.0>
- Vásquez Calvo, B. (2020). Del fandom al aula: Teniendo puentes entre prácticas vernácula y académicas. *Edmetic: Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1).
<https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12473>
- Viñals Blanco, A., & Cuenca Amigo, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114.

ANEXOS



UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y FILOLOGÍA

Anexo N° 1. Instrumento de evaluación aplicado

Rúbrica de evaluación por categorías de los textos producidos por los estudiantes

Categorías	4 - EXCELENTE	3 - SATISFACTO RIO	2 - MEJORABLE	1 - INSUFICIENTE
Título	Título de acuerdo al tema. Es creativo y original.	El título tiene relación con el tema.	El título tiene poca relación con el tema.	El título no tiene relación con el tema.
Superestructura	La historia tiene un inicio, desarrollo y desenlace bien definidos y organizados, con personajes claramente caracterizados y descritos en detalle. La narración fluye de manera lógica y coherente, sin confusiones, lo que permite comprender	La historia incluye inicio, desarrollo y desenlace, aunque alguno de estos elementos podría ser menos claro o incompleto . Los personajes están mencionados, pero su descripción es superficial. La narración es en general comprensible,	La estructura narrativa es incompleta o poco definida, y puede faltar alguna de las partes esenciales (inicio, desarrollo o desenlace). Los personajes aparecen de manera superficial y sin desarrollo. La historia presenta problemas de	La historia no tiene una estructura clara; falta uno o más elementos esenciales . Los personajes son inexistentes o confusos, y la trama es incomprensible, sin un hilo lógico ni resolución de conflictos.

	fácilmente la trama.	aunque puede tener algunos momentos confusos o abruptos.	coherencia, lo que dificulta su comprensión.	
Creatividad	Trama sorprendente e innovadora con giros inesperados. Personajes complejos y en constante evolución. Historia dinámica que mantiene el interés del lector de principio a fin.	Trama interesante. Personajes bien desarrollados, aunque no completamente innovadores. Mantiene el interés, pero con menos sorpresas y creatividad.	Trama básica o predecible , con pocos giros o elementos innovadores . Personajes poco complejos. La historia no logra enganchar completamente.	Trama monótona o incoherente. Personajes planos y falta de elementos creativos. La historia no genera interés ni emociones.
E. Narrativos	Todos los elementos narrativos están presentes y desarrollados de manera adecuada: personajes complejos, escenario bien definido, manejo claro del tiempo, narrador consistente y superestructura bien estructurada.	Al menos cuatro elementos narrativos están presentes y adecuados, pero con falta de profundidad o desarrollo en algunos aspectos.	Menos de tres elementos narrativos están bien desarrollados , o algunos elementos clave están ausentes o poco claros, lo que afecta la coherencia de la historia.	Falta de los elementos narrativos clave , lo que genera una historia desorganizada o incompleta. Personajes, escenario, tiempo, superestructura o narrador ausentes o mal desarrollados.

	Utiliza un vocabulario rico, con algunas	Utiliza un vocabulario correcto y	Las palabras son correctas, pero	El vocabulario es muy pobre y con muchos errores
--	--	-----------------------------------	----------------------------------	--

Vocabulario	palabras poco conocidas y no repite palabras.	variado (que no se repite demasiado)	se repiten mucho.	(algunas palabras no son las más adecuadas para lo que se quiere decir).
Uso de conectores	Utiliza al menos 8 conectores. Utiliza una variedad de conectores temporales, de simultaneidad y de transición de forma efectiva para dar claridad y fluidez a la narración.	Utiliza entre 5 y 6 conectores. Usa conectores básicos de temporalidad y algunos de transición o ubicación.	Utiliza menos de cuatro conectores. Usa pocos conectores o los repite de forma constante, limitando la fluidez del relato.	Utiliza menos de tres conectores. Apenas usa conectores, lo que afecta la cohesión de la historia y dificulta el seguimiento del lector
Ortografía y puntuación	No hay errores en las grafías. Acentúa correctamente el texto. Puntúa correctamente el texto.	Hay algunos errores ortográficos. Confunde grafías y no acentúa correctamente algunas palabras. Se observan algunos errores de puntuación.	Hay muchos errores ortográficos. Confunde grafías y no acentúa correctamente algunas palabras. Se observan errores de puntuación.	Hay abundantes errores ortográficos, confunde grafías, no acentúa y puntúa el texto.
Inter textualidad	El texto presenta una intertextualidad clara y relevante, utilizando referencias directas o indirectas a otras obras literarias, personajes o contextos culturales de manera creativa.	El texto incluye referencias a otros textos o elementos culturales, aunque estas pueden ser menos detalladas o menos integradas en la historia.	Se observa algún intento de intertextualidad, pero es superficial o poco claro. Las referencias a otros textos son vagas y no contribuyen significativamente al desarrollo de la historia o la caracterización	No se observa ninguna referencia intertextual o, si la hay, es confusa o no tiene relación evidente con el contenido de la narración.

			de los personajes.	
Coherencia	La narración es coherente. Los eventos, personajes y descripciones siguen un hilo lógico y están claramente relacionados entre sí, facilitando la comprensión del texto. No presenta inconsistencias y el lector puede seguir la historia sin esfuerzo.	La narración es mayormente coherente, aunque pueda presentar pequeñas inconsistencias o saltos que no dificultan mucho la comprensión general. La estructura narrativa es adecuada y los eventos son comprensibles en su mayoría.	La historia presenta varias inconsistencias o saltos lógicos que dificultan la comprensión de la narrativa. Algunas partes del texto pueden resultar confusas para el lector debido a la falta de coherencia entre los elementos narrativos.	La narración es incoherente y difícil de seguir. Los eventos, personajes o descripciones no están relacionados de manera lógica, lo que dificulta la comprensión del texto y confunde al lector.



UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y FILOLOGÍA

Anexo N° 2. Diseño de los talleres desde el DUA

Los talleres se diseñaron teniendo en cuenta los parámetros de indicación del Diseño Universal de Aprendizaje. El DUA es un marco educativo que busca crear currículos inclusivos y flexibles que atiendan la diversidad de los estudiantes en las escuelas. Este marco educativo ayuda a tener en cuenta la variabilidad de los estudiantes al sugerir flexibilidad en los objetivos, métodos, materiales y evaluación que permitan a los educadores satisfacer dichas necesidades variadas (Pastor et al., 2013, p. 3).

Para el diseño de los talleres se tomaron en cuenta las pautas con sus correspondientes puntos de verificación de los principios del DUA "(...) Estas pautas ofrecen un conjunto de sugerencias que se pueden aplicar a cualquier disciplina o área para garantizar que cada estudiante pueda acceder y participar en oportunidades de aprendizaje significativas y desafiantes." (Cast, 2018, como se cita en INTEF, s.f.)¹.

En la implementación de los talleres se enfatizó en las siguientes pautas:

¹ Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (s.f.). Diseño Universal para el Aprendizaje. Aspectos básicos. Ministerio de Educación y Formación Profesional. Recuperado de <http://formacion.intef.es/tutorizados/course/view.php?id=21>

PAUTAS	PUNTO DE VERIFICACIÓN
Pauta 1: Proporcionar diferentes opciones para la percepción.	- Punto de verificación 1.3. Ofrecer alternativas para la información visual
Pauta 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos.	- Punto de verificación 2.1. Clarificar el vocabulario y los símbolos - Punto de verificación 2.5. Ilustrar a través de múltiples medios
Pauta 3: Proporcionar opciones para la comprensión	- Punto de verificación 3.1. Activar o sustituir los conocimientos previos (conocen qué es un fanfic) (han leído alguno sin saberlo) - Punto de verificación 3.2. Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones (Estructura de los fanfic)
Pauta 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación (en caso de que se hagan actividades sobre socializar lo escrito)	- Punto de verificación 5.1. Usar múltiples medios de comunicación - Punto de verificación 6.4. Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances ➤ Proporcionar diferentes modelos de estrategias de auto-evaluación (por ejemplo, role-playing, revisiones de vídeo, feedback entre iguales, etc).
Pauta 7: Proporcionar opciones para captar el interés	- Punto de verificación 7.1. Optimizar la elección individual y la autonomía (¿Qué es lo que ellos quieren contar? ¿sobre qué? ¿de qué forma? ¿con qué personajes? - Punto de verificación 7.2. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad - Punto de verificación 7.3. Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones ➤ Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula. (Se tienen que respetar los gustos de los estudiantes. No hay mejores temas que otros o gustos más refinados.)



UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y FILOLOGÍA

Anexo N° 3. Planificación de talleres

Taller 1: Introducción al Fanfiction y exploración de conocimientos previos

- **Objetivo:** Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre el Fanfiction y su cercanía con la lectura y escritura, así como sus intereses y habilidades narrativas.

Propuesta de actividades

- **Encuesta Inicial**

Se les proporcionará un cuestionario breve a los estudiantes a través de Google Forms. Este contará con dos apartados, en la primera parte: preguntas relacionadas con datos personales de los estudiantes, edad, género, estrato socioeconómico, disponibilidad de aparatos electrónicos (teléfono celular, computadora, portátil, Tablet) disponibilidad de internet o datos. La segunda parte está enfocada a preguntar si conocen qué es el Fanfiction, si han leído o escrito alguno, y qué plataformas utilizan, entre otras preguntas relacionadas. La encuesta será enviada con antelación a la docente del grupo para que ella se los comparta y puedan rellenarlo en sus casas.

- **Ejercicio de escritura libre**

Se les pedirá a los estudiantes que escriban una narración corta (relato, cuento o historia) sobre el tema y género de su elección. Pueden elegir cualquier género que les guste, tales como romance, terror, ciencia ficción, misterio, aventura, entre otros. La historia debe ser original, es decir que ellos deben crear sus propios personajes, trama y desenlace. Aunque pueden ambientar su historia en un lugar real, todos los elementos narrativos (personajes, eventos, situaciones) deben ser inventados por ellos mismos. No pueden usar personajes ya existentes de libros, películas, series o videojuegos.

En cuanto a la extensión de la escritura, la narración debe ser breve pero completa, con un inicio, un conflicto (nudo) y una resolución (desenlace). Para ello se les ofrecerá una guía (formato) de escritura en el cuál se le indicarán los elementos necesarios a tener en cuenta para empezar con la escritura y así poder plasmar sus ideas.

Formato de escritura:

ACTIVIDAD DE ESCRITURA CREATIVA		
Nombre estudiante:	Veronica Tovar A.	Grado: 9 Fecha: 25/sep
Título de la obra:	Invento	
Personajes (cuántos, cómo son)	La rosa blanca roja y rosada	
Dónde ocurre la historia	Ocurre en el Jardín	
Síntesis (qué historia quieres contar): Son 3 rosas de diferentes Pero prefieren más a una que a las otras.		
Historia		
Habia una vez 3 rosas, una blanca una roja y una rosada Un día llego una señora vendedora, y tomo las 3 rosas Las puso con una bolsita de corazones y salio a un semaforo a venderlas. Llega un señor en un carro y le dice me da unas rosas rojas la señora se la da, La señora se va para su casa y al otro día sale a vender las 2 rosas que no a vendido, Al rato llega una pareja y la novia le pide las rosas blancas porque es su color favorito, el novio saca Plata y se las compra. Después de esa venta la señora se va para la casa y vuelve al otro día al semaforo a vender las rosas rosadas Pero nadie las compraba. Paso 2 Semanas y las rosas se marchitaron. Al final la señora noto que la venta seria mejor con rosas rojas y blancas porque si le invierte a las rosadas perderia ganancia. Por eso aveces uno en la vida no deberia escoger lo llamativo o escogerlo por lo bonito que sea, Cuando lo menos llamativo o lo más feo tiene mas sentimientos y mucho más amor.		

- **Socialización de las historias**

Se invitará a los estudiantes a compartir sus historias con la clase. Más que detenerse a escuchar lo que escribieron los estudiantes, se va a realizar una serie de preguntas con respecto a cómo se sintieron con la escritura de la historia.

- ¿Por qué escogiste ese tema para tu historia?
- ¿Te resultó difícil escribir la historia?
- ¿Cuál fue la parte más difícil o desafiante de escribir tu relato?
- ¿Hubo algún momento en el que no sabías cómo continuar la historia? ¿Cómo lo resolviste?
- ¿Te resultó más complicado desarrollar a los personajes, el conflicto o el desenlace? ¿Por qué?
- ¿Cómo te sentiste al momento de describir el ambiente o los detalles?
- ¿Hay algo que crees que podrías mejorar ahora que has escuchado las historias de tus compañeros?
- ¿Te pareció difícil elegir quién contaría la historia? (tipo de narrador)
- ¿Por qué crees que ese narrador es el mejor para contar tu relato?
- ¿Cómo organizaste tus ideas antes de escribir? ¿Hiciste un esquema, una lluvia de ideas, o simplemente escribiste?
- ¿Cuánto tiempo te tomó escribir la historia? ¿Te resultó fácil o difícil encontrar un final?
- ¿Aprendiste algo nuevo al escuchar otras historias?

Reflexión final:

- ¿Qué aprendieron sobre el proceso de escritura de una historia corta?
 - ¿Cómo se sienten respecto a la experiencia de compartir sus ideas con los demás?
-

Taller 2: ¿Qué es el Fanfiction?

- **Objetivo:** Introducir a los estudiantes el concepto de Fanfiction, sus tipos y características

Propuestas de actividades:

Pregunta inicial en Mentimeter: ¿Cuáles son tus películas, series o libros favoritos?

- **Explicación:** Presentación Fanfiction (explicación con diapositivas): Se explicará qué es el Fanfiction y se presentarán ejemplos visuales y textuales de los diferentes tipos de fanfics más reconocidos.
- **Actividad de escritura en grupos:** A los estudiantes se les mostrarán argumentos de varias películas, series o libros más conocidos, por ejemplo: “Breaking Bad, Peaky blinders, Dragon Ball, Stranger things, Big Bang Theory, Naruto, Shingeki no kyojin, The Walking Dead, entre otras series y películas. El trabajo de los estudiantes será cambiar la historia de alguna de esas películas o series como ellos quieran, ya sea cambiar el final, la personalidad de alguno de los personajes, introducir personajes ya existentes de otras series o personajes famosos de la vida real, cambiar la ambientación, etc. La idea es que los estudiantes cambien algo de la historia original a lo que ellos quieran. Se les proporcionará un formato para la escritura del ejercicio a los estudiantes.

A tener en cuenta:

- Flexibilidad en cuanto a los formatos para la historia: Texto escrito o digital.
- Se les proporcionarán preguntas guías, sugerencias, o ejemplos de apoyo: ¿Qué pasaría si este personaje se encontrara en un universo alterno?
- Retroalimentación de la escritura.

Socialización de los textos: Los estudiantes comparten sus historias en los grupos ya conformados y contar qué fue lo que cambiaron de la historia, y por qué.

Formato de escritura:

ACTIVIDAD: CAMBIEMOS LA HISTORIA QUE NOS GUSTA		
Nombre integrantes:	Isabella Arce, Nicolas Rodriguez, Patricia	Grado: 4-4 Fecha: 02/10/24
Título (película, serie o libro)	Caroline, hija de aventura	
Autor de la obra:	Neil Gaiman, Peter Dinklage	
Sinopsis de la historia	Caroline una joven valiente y curiosa descubre una misteriosa Puerta mágica en el bosque que la transporta a la tierra de Ooo	
Título que propones:	Caroline y la puerta de Ooo	
Caroline una chica valiente y curiosa con un espíritu aventurero que nunca la dejaba quedarse quieta, un día, mientras exploraba los bosques cercanos a su casa, encontró una puerta oculta dentro de las raíces de un viejo árbol. La puerta tenía tallados misteriosos y brillaba con una luz tenue y mágica. Sin pensarlo 2 veces, Caroline la abrió. Al atravesar la puerta, Caroline se encontró en un mundo completamente diferente, un reino lleno de criaturas extrañas, montañas flotantes y paisajes que desafían toda la lógica. Frente a ella, apareció Finn, el humano y su fiel amigo, Jack. El perro, ambos se sorprendieron al verla, ya que no era común que una persona de otro mundo llegara a la tierra de Ooo sin un propósito claro. ¿quién eres?, preguntó Finn con una mezcla de asombro y preocupación. Soy Caroline, respondió ella, y no tengo idea de cómo llegue aquí. Solo había una puerta en el bosque... ¡una puerta mágica! eso suena a aventura, dijo Jack emocionado esto suena a aventura		

Tipos de fanfics.

Luego de que los estudiantes hayan compartido sus historias, se les pedirá que sitúen sus historias en algún tipo de fanfic que se les presenta, y luego explicarán por qué creen que su historia hace parte de ese tipo de fanfic. ¿Conocían estos tipos?

Crack-fic:	Historias humorísticas que rompen con la lógica y suelen ser absurdas o exageradas.
Crossover:	Combina personajes y mundos de diferentes universos de ficción.
What if...?	Explora situaciones alternativas que no ocurren en la obra original, cambiando un evento clave.
AU (Universo Alternativo):	Sitúa a los personajes en un contexto diferente al original, como en otra época o lugar.

Omegaverse:	Un subgénero de fanfic que introduce dinámicas de apareamiento y roles específicos (alfa, beta, omega) en el contexto de personajes.
Songfic:	Usa letras de canciones como base o inspiración para la historia, integrándolas en la narrativa.
Parodia:	Toma la obra original y la exagera o la presenta de forma cómica, a menudo burlándose de los clichés.
Fic de relleno:	Historias que se sitúan entre eventos de la obra original, explorando detalles que no se desarrollan en la trama principal

Taller 3: Creación y desarrollo de un Fanfic

- **Objetivo:** Guiar a los estudiantes en la creación de un fanfic corto, enfocándose en la estructura, desarrollo de personajes, y coherencia narrativa.

Propuesta de actividades:

- **Elección del tipo de Fanfic**

Se les proporcionará a los estudiantes varias opciones de tipos de fanfic y su duración (crossovers, AU - universos alternos, etc.) para que estos elijan y planifiquen su historia. Además, se les dará ejemplos y modelos para cada tipo para que les sirva de inspiración o guía a los estudiantes que lo necesiten.

- **Escritura del Fanfic**

Aquí los estudiantes comienzan a escribir su fanfic. (ser flexible en la escritura, pueden hacerlo en papel o utilizar las plataformas de escritura online). Se les ofrecerá apoyo individualizado, ayudando a aquellos que lo necesiten a superar bloqueos o mejorar su estructura narrativa.

- **Cierre y reflexión del proceso de escritura.**

Al final del taller, los estudiantes compartirán lo que han escrito hasta ahora. Preguntar cómo se sienten por el momento, ver si se encuentran animados a seguir escribiendo su historia, por qué eligieron ese, por qué esos personajes, les llama la atención terminar el escrito, etc.

Taller 4: Finalización y presentación del Fanfic

- **Objetivo:** Completar y presentar el fanfic, seguido de una retroalimentación grupal.

Propuesta de actividades:

- Finalización del Fanfic
- Se les dará tiempo para que los estudiantes terminen sus historias.
- Se les proporcionará apoyo para pulir sus escritos

Presentación del Fanfic

- Presentación donde los estudiantes lean o muestren sus fanfics (organizar esto dependiendo de cómo se esté de tiempo)
- Saldrán a leer su escrito máximo 5 estudiantes. (Esto para conocer entre todos qué fue lo que escribieron, cómo, si a los demás estudiantes les gustó, etc.)

Formato de escritura:

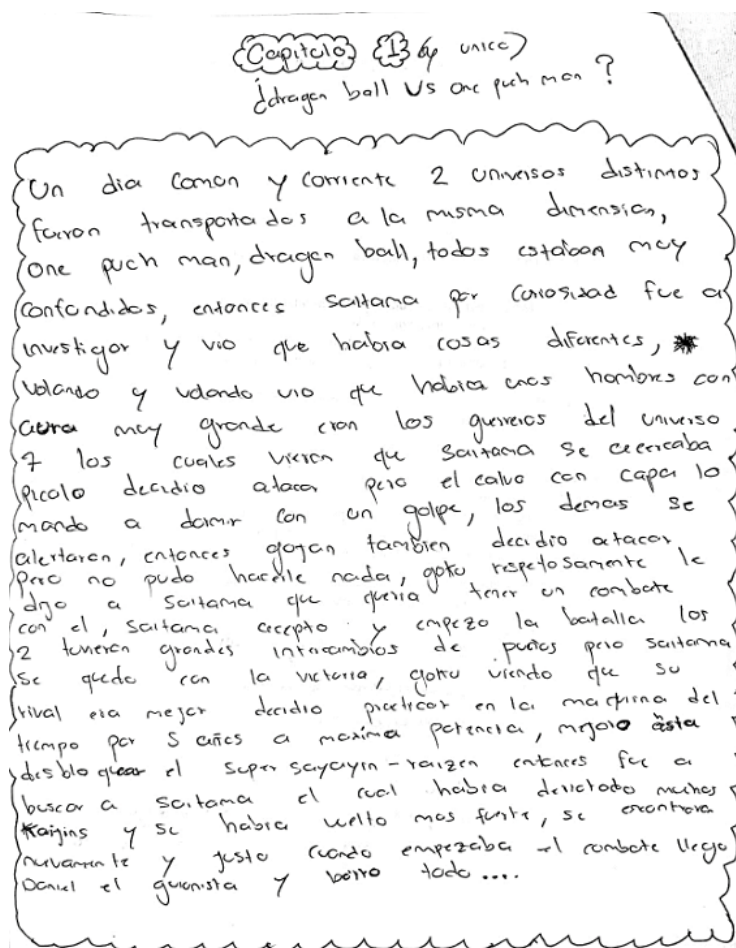
NOMBRE Daniel Felipe Padilla G. GRADO 9-1 FECHA 16/10/2024

ACTIVIDAD DE ESCRITURA: ¡ESCRIBE TU PROPIO FANFIC!

- ESTRUCTURA:

1. **Elige una obra o personaje:** Escoge una película, serie, libro, personaje famoso o animado que más te guste.
2. **Define el género:** Decide sobre qué género será tu fanfic. Puede ser romance, terror, suspenso, fantasía, drama, comedia, etc.
3. **Elige el tipo de fanfic:** ¿Qué clase de fanfic harás? Puedes escoger entre diferentes tipos como:
 - Crossover: Mezclar personajes o universos de distintas historias.
 - Crack-fic: Una historia absurda o disparatada.
 - What If...: ¿Qué pasaría si cambiaras un evento importante de la historia original?
 - AU (Universo Alternativo): Los personajes existen en un contexto diferente al original.
 - Real People Story (RPS): crear historias protagonizadas por figuras públicas, pero el contenido es completamente inventado.
4. **Decide la duración:** Piensa si será un fanfic corto o largo:
 - One-shot: Una historia en un solo capítulo.
 - Two-shot: Dos capítulos.
 - Drabble: Un fanfic de más de 100 palabras, pero menos de 1000.
 - Mini-fic: Fanfic corto de unos pocos párrafos (4 a 12 caps.)
 - Long-fic: Fanfic largo de más de 12 capítulos.
5. **Crema sinopsis:** Escribe un pequeño resumen de tu historia (de qué va a tratar). La sinopsis debe mostrar lo más interesante y qué cambios importantes harás en la historia.

ELEMENTO	LO QUE ESCOGISTE
Obra (película, serie, libro, famoso, personaje)	<u>One Piece, Dragon Ball.</u>
Autor(es) original(es)	<u>Moriya, Akira Toriyama</u>
Género	<u>Fantasia, Acción</u>
Tipo de Fanfic	<u>Crossover</u>
Duración (cuántas palabras)	<u>Two-Shot</u>
Sinopsis	<u>de como en una realidad alterna se con los universos de One Piece, Man y Dragon y tienen un gran conflicto</u>



Retroalimentación y reflexión

Se hará una retroalimentación y luego se dará un espacio para que los estudiantes puedan compartir lo que les gustó de las historias de los demás y qué cambiarían o sugerirían a la historia.

- ¿Cómo se sintieron en la escritura de su primer fanfic?
- ¿Aprendieron cómo se escribe un fanfic?
- ¿Seguirán escribiendo este tipo de historias ahora que ya saben cómo hacerlas?
- ¿Tienen pensado publicar su historia en alguna plataforma de escritura para aficionados?
- ¿Qué aprendieron durante la escritura de su fanfic?
- ¿Tuvieron dificultades en la escritura?
- ¿Les pareció interesante o divertido el ejercicio de escritura?