



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Describir el escribir: desarrollo de la escritura creativa en el aula de Secundaria a través de la gamificación

Describe the writing: learning creative writing in High school through gamification

Autora

Marta García Gorriti

Directora

Concepción Salinas Espinosa

Facultad de Educación
2021

Resumen: En el presente trabajo se expone el proyecto de gamificación en el que se tratará la escritura creativa en el aula de Secundaria. Primero se analiza la metodología de la gamificación y posteriormente su papel en la materia de Lengua castellana y Literatura y en la escritura creativa. Posteriormente, se mostrará el proyecto mediante el cual se implementa la gamificación en el aula a través de la escritura creativa, cómo se desarrolla a lo largo de ocho sesiones y cuáles han sido los resultados del proyecto.

Palabras clave: gamificación, Secundaria, Lengua castellana y Literatura, escritura creativa, enseñanza de Literatura.

Abstract: In this work I will explain the project of gamification that will address creative writing in High School classrooms. First, I will analyze the methodology of gamification and its importance in the subject of Spanish language and Literature and creative writing. Afterwards, I will show the project with which I will work creative writing through gamification, how it evolves over eight sessions, and what are the results.

Key words: gamification, High School, Spanish language and Literature, creative writing, Literature teaching.

Índice

1. Introducción.....	3
2. Justificación.....	4
3. Marco teórico	5
3.1. La gamificación en la educación.....	5
3.2. La gamificación en el aula de Lengua castellana y Literatura.....	13
3.3. La gamificación y la escritura creativa.....	20
4. Propuesta metodológica.....	24
4.1. Introducción a la propuesta didáctica.....	24
4.2. Contextualización del centro y del aula.....	24
4.3. Objetivos.....	25
4.3.1. Objetivos generales de área.....	25
4.3.2. Objetivos específicos de área.....	26
4.3.3. Objetivos didácticos.....	26
4.4. Contenidos.....	27
4.5. Aportaciones a las Competencias Clave.....	28
4.6. Metodología.....	30
4.6.1. Principios metodológicos generales y metodología didáctica específica.....	30
4.7. Recursos y materiales didácticos.....	34
4.8. Temporalización de las sesiones.....	36
4.9. Procedimientos de evaluación.....	39
4.10. Medidas de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.....	44
4.11. Implementación y resultados.....	44
5. Conclusiones.....	47
6. Bibliografía.....	50
7. Anexos.....	55

1. Introducción

Este trabajo se corresponde con la modalidad A3 de TFM del Máster de Educación de la Universidad de Zaragoza. En él expongo una propuesta didáctica que consiste en trabajar la escritura creativa en el aula de primero de la ESO a través de la gamificación. A continuación, expondré el contenido de cada apartado del presente trabajo.

En el primer apartado, la Justificación, se explica la importancia de insertar metodologías novedosas que favorezcan la motivación y el aprendizaje de los alumnos, sobre todo, el de la Lengua castellana y la Literatura.

En el punto del Marco teórico se explican y analizan los aspectos fundamentales que conforman la metodología de la gamificación, desde lo general hasta lo particular. Comienza explicando los elementos que construyen una propuesta didáctica gamificada y los beneficios que con esta se consiguen. Posteriormente se pasa a hablar sobre esta metodología en el área de Lengua castellana y Literatura y sobre cómo algunos docentes la han implantado. Para finalizar este apartado se explica cómo se ha utilizado la gamificación en la enseñanza de la escritura creativa.

Tras este apartado fundamentalmente teórico, se comienza a tratar la propuesta didáctica que se trabaja en este proyecto. Se inicia contextualizando el centro en el que se implantará y cuáles son sus características. Tras ello, se procede a comentar los objetivos, los contenidos y la aportación del proyecto a las Competencias Clave, todos recogidos en el currículo de Aragón, en el apartado de Lengua castellana y Literatura para primero de ESO.

Después se continúa con la metodología, comenzando este apartado con las pertinentes referencias al mencionado currículo. Se ahonda en la intervención y cómo se trabajarán los elementos de la gamificación que se han tratado en el apartado del Marco teórico. A continuación, se añaden otras metodologías complementarias que se trabajarán en el aula, al igual que los materiales que se utilizarán, seguidos de las intervenciones concretas que se llevarán a cabo en cada sesión.

Tras este apartado, se avanza hacia la parte que trata la evaluación, sus procesos, criterios, estándares e instrumentos.

Por último, antes de finalizar el trabajo se menciona la experiencia de implementación del proyecto en el aula, las impresiones personales como profesora al igual que las impresiones que han tenido los alumnos sobre las actividades y la actuación docente.

Finalmente, se cierra el trabajo con la conclusión, la bibliografía y los anexos.

2. Justificación

En la actualidad, los docentes deben enfrentarse a una serie de obstáculos y dificultades que no existían hace dos décadas. La fuerte influencia que tiene la Sociedad de la Información no es baladí y cada vez entorpece más el desarrollo de un aprendizaje de tipo tradicional. Sin embargo, antes de quejarse porque los alumnos se distraen, hay que entender que no es que el alumno busque distracciones, sino que la fuerte presión del entorno le sobrecarga de estímulos.

Ante esta situación, los profesores nos encontramos en una encrucijada: por una parte, podemos seguir con el aprendizaje tradicional a pesar de que cada vez atrape menos la atención del alumnado, o, por otro lado, podemos renovar la metodología educativa y buscar una manera de competir con la constante corriente de estímulos que ataca al estudiantado.

En el presente trabajo he escogido la segunda opción, renovar el sistema mediante el cual se enseña Lengua castellana y Literatura, de forma que renueve la visión que los alumnos tienen de esta materia y cómo afrontarla. En esta época de la sobreinformación, la motivación es clave, y esta no se consigue riñendo a los alumnos por mirar el móvil en clase, sino haciendo que ni se acuerden de que lo tienen en el bolsillo.

La gamificación en este aspecto ofrece una serie de beneficios que la educación tradicional no puede, consigue atrapar la atención del alumno con mucha más eficacia que una clase magistral. Es por ello por lo que la he escogido para mi propuesta didáctica, para no obligar a los alumnos a rebajar su nivel de activación, sino elevar el nivel del aprendizaje, de manera que pueda ser mucho más fructífero para todos.

3. Marco teórico

En este Trabajo Final de Máster se busca tratar el tema de la escritura creativa en el aula de Secundaria, más concretamente en la clase de 1º de la ESO. Para trabajar este tema se utilizará la metodología de la gamificación, buscando que esta sea beneficiosa para la motivación y participación del alumnado en el aprendizaje de literatura. Esta metodología se explica en el siguiente apartado, en el que se hará una revisión de los estudios que se han realizado en torno a este tópico.

3.1. La gamificación en la educación

El presente Trabajo Final de Máster versa sobre la gamificación y la escritura creativa. Sobre la primera abundan los estudios, los cuales la valoran como una gran herramienta de aprendizaje en el aula que favorece la motivación y el rendimiento de los alumnos. La etimología de este término proviene del inglés y su equivalente castellano es *ludificación*; sin embargo, debido a su carácter novedoso es un concepto que aún no se recoge en el Diccionario de la Real Academia Española, por lo que no hay un significado oficial en español. Según Ramírez (2014) (citado en Llorens et al., 2016, p. 25) “gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”. Esta metodología llega para revolucionar el concepto de los juegos y de su “productividad desperdiciada”, según Escribano (2013):

El juego es -descrito por Huizinga y posteriormente por Caillois- una actividad no productiva, según una lógica de producción capitalista de producto, de monetización del esfuerzo, del esfuerzo convertido en un servicio a otros o en un bien comercializable. La Gamificación va justo en el sentido opuesto, es decir, intenta dar un giro de 180 grados y convertir los esfuerzos “no productivos” del juego en una enorme energía motora capaz de cambiar el mundo. (p. 2)

Sin embargo, esta no es una metodología exclusivamente utilizada en educación, sino que abarca muchos y muy diversos ámbitos de la vida. Escribano (2013, p. 4) continúa añadiendo que “Como seres humanos hemos introducido la lúdica en todos los aspectos de nuestra vida y nuestra muerte desde el principio de nuestra propia Historia”. Estos ámbitos incluyen los negocios, el marketing e incluso el ámbito militar. Según Marín (2013) (citado en Llorens et al., 2016, p. 25) este método tiene una función muy

clara que favorece todos estos ámbitos: “Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora”. Esta es la característica que hace tan apetecible el uso de la gamificación.

Con esto se comprende que es una estrategia basada en la mecánica de los juegos como expone Llorens et al. (2016):

Así definimos la gamificación (o ludificación) como el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión. (p. 25)

Recalcando de este modo que está basada en la mecánica y no propiamente en el juego en sí. Este rasgo es el que la diferencia del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). La oposición consiste en que la gamificación utiliza elementos de los juegos para incluirlos en sus actividades y así favorecer la motivación y convertir al alumno en protagonista de su aprendizaje, mientras que el Aprendizaje Basado en Juegos, aunque también persigue estos objetivos, utiliza juegos ya creados para aprender en mayor o menor medida (como el Trivial o el Risk) (Educación 3.0., 2021).

Por otro lado, es importante saber qué implica esta metodología y cómo favorece el aprendizaje de los alumnos. Rodríguez y Santiago comentan en su estudio sobre la gamificación que el aprendizaje es divertido, sin embargo, resulta tan poco atractivo para los alumnos porque “fallamos en la transmisión de los conocimientos” (2015, p.18). A esto añaden que “solo aprendemos cuando nos divertimos” (2015, p. 18) y que esto se debe a lo siguiente:

A nivel neuronal, cuando nos divertimos desprendemos un transmisor que se llama dopamina, y sus efectos impactan directamente en la motivación, ya que nos permite poner mucha más atención e interés en lo que estamos haciendo, y por consiguiente en aprender. (2015, p. 18).

Este factor de la motivación es un pilar clave para la implantación de la gamificación en educación, puesto que es uno de los objetivos principales que persigue. La sobreestimulación del entorno actual ha llevado al aula a un gran número de alumnos

para los que, debido a la ingente cantidad de *input* que reciben diariamente, aquellos estímulos que se presentan como menos llamativos provocan un nivel de activación menor y una pérdida significativa de la atención que se les presta. Esta es una reacción totalmente normal, de la que no se debería hacer culpables a los alumnos, pues es una característica del entorno, no del individuo. Ante esta situación, la gamificación opta por subir el nivel de activación del individuo en vez de rebajar el del entorno para conseguir resultados más eficaces y una pieza clave es el fomento de la motivación en el aula.

A la hora de definir qué es la motivación, el *Diccionario* de la Real Academia (*DLE: s.v.*) nos ofrece la siguiente definición: “Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”. Ante esta definición, Soriano (2001) especifica el concepto y resalta de esta las siguientes características:

[La motivación es] un estado deseable tanto para uno mismo como para los demás [...]. La motivación es más bien un proceso dinámico que un estado fijo. Al definir la motivación como dinámica, se afirma que los estados motivacionales están en continuo flujo, en un estado de crecimiento y declive perpetuo. (p. 6)

Por tanto, la motivación no es un elemento hierático e inmodificable, sino que está en constante fluctuación, tanto para bien como para mal. En esta fluctuación entrará la gamificación para intentar inclinar la balanza hacia la motivación y evitar la desmotivación de los usuarios. Pero dentro de esta motivación que la gamificación persigue existe una dicotomía: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca.

La motivación intrínseca es aquella que nace dentro del individuo, se consigue con actividades gratificantes en sí mismas, por lo que no son necesarios castigos o premios para que las personas quieran realizar la tarea. Soriano (2001, p. 7) la define como “aquella que trae, pone, ejecuta, activa el individuo por sí mismo cuando lo desea, para aquello que le apetece. [...] una motivación que lleva consigo, no depende del exterior y la pone en marcha cuando lo considera oportuno”. Para Valderrama (2015, p. 5) esta forma parte del juego y de la gamificación: “El juego es una actividad intrínsecamente motivadora en la que nos involucramos por puro placer”. Es esta la parte clave que hace del juego (y la gamificación) una herramienta necesariamente motivadora para todo aquel individuo que la trabaje.

Por otro lado, la motivación extrínseca es aquella que parte del exterior y se fundamenta en logros y recompensas. Según Soriano (2001, p. 7) “es aquella provocada

desde fuera del individuo, por otras personas o por el ambiente, es decir, depende del exterior, de que se cumplan una serie de condiciones ambientales o haya alguien dispuesto y capacitado para generar esa motivación”. Dicha motivación es la que se suele relacionar con el aprendizaje de tipo tradicional en el que las recompensas que favorecen la motivación son las calificaciones. La utilización de este tipo de motivación en la docencia puede provocar resultados negativos en el rendimiento y aprendizaje de los alumnos dependiendo de cómo se plantee, pues cuando se ofrece una recompensa al estudiante, su motivación para hacerla disminuye al trasladar la atención, el esfuerzo y el valor de lo que hace a la recompensa que recibe, y comienza a percibir la tarea como un medio para la recompensa y no como un fin en sí mismo. Esto desencadena que, en el aula, el ejecutor solo piense en acabar antes y de prisa para conseguir lo prometido, sin preocuparse por cómo lo ha hecho (Soriano, 2001, p. 7). Esta dicotomía y diferenciación es, por lo tanto, fundamental a la hora de trazar el camino que ha de seguir la gamificación. Ya está claro que la motivación intrínseca es clave para esta metodología, ahora se explicará cómo se organiza el método para conseguir traer este tipo de motivación al aula.

En el contexto educativo, la gamificación se puede adaptar a cualquier tipo de asignatura. Sobre todo, es muy popular en materias como Educación Física, pero debido a su estructura flexible puede implantarse en gran diversidad de temarios y materias, como Lengua y Literatura, Inglés, Matemáticas..., incluso en actividades interdisciplinarias. Esta técnica no debe implantarse de forma institucional, sino que debe ir incluida dentro del contexto de una asignatura o ámbito y un tema en concreto. “Debe formar parte de un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje” (Carolei et al., 2016, p. 1254). La gamificación no puede ser un elemento accesorio que se implanta a la ligera en las clases, sino que debe articularse desde dentro, perfilando los temas a lo largo de toda la metodología y la guía que se va a seguir en la actividad gamificada. Debe estar perfectamente ubicada por los alumnos en un ámbito y deben saber estos qué se espera de ellos en esta actividad. Al ser una metodología no demasiado arraigada en el sistema educativo actual, es posible que a los alumnos les sorprenda tal método si no lo han visto nunca. Es por esto por lo que es totalmente necesario que se ubique de forma clara y concisa la actividad dentro del programa educativo del curso y de la asignatura en particular, puesto que se corre el peligro de que los alumnos se pierdan dentro de la novedad y no sepan actuar, lo cual arruinaría la actividad completamente e incluso

perjudicaría el aprendizaje del grupo. Conociendo este aspecto fundamental, se puede comenzar a desarrollar la actividad.

Uno de los elementos del juego que la gamificación toma para su uso es la inmersión, que es la inclusión dentro de un contexto que necesita ser descifrado o que no se conoce completamente. Esta tiene mucho que ver con el desarrollo cognitivo de los denominados *nativos digitales*, que son los que ahora llenan las aulas de Primaria y Secundaria. Castellón y Jaramillo (2012) en su estudio sobre la educación y los videojuegos explican lo siguiente:

Si consideramos que los nativos digitales tienen un bajo nivel de tolerancia a la frustración, el desarrollo de recompensas se convierte en algo fundamental. Durante siglos las recompensas en el ámbito de la educación han estado restringidas a las calificaciones o notas. En el videojuego, por el contrario, las recompensas habituales son el desbloqueo de nuevos niveles, armas, poderes, escenarios o artículos, como automóviles o vestimentas. En el caso de las historias inmersivas como *Lost*, *Harry Potter*, *The Lord of the Rings* o *Star Wars*, la recompensa está dada por nuevo conocimiento. Es decir, por nuevas piezas de información con las que completar el puzzle, lo que produce empoderamiento y placer, al descubrir lo que está sucediendo. (p. 270)

Es de esta forma que la gamificación trata de manejar el contenido de sus actividades, evitando mostrarlo todo primeramente y dejando que el alumno se sorprenda conforme se desarrolla la actividad. Así Castellón y Jaramillo (2012) añaden lo siguiente a esta cuestión:

En las historias inmersivas y en los videojuegos, toda la información no está dada, como sucede en el mundo de la educación. Hay que averiguar lo que está sucediendo, descubrir la trama o el complot. Pero lo interesante es que, apenas la historia se vuelve predecible, la audiencia se va porque ya no hay sorpresa, y sin ella no hay recompensa. (p. 270)

Además de la inmersión, también hay otro factor importante a la hora de gamificar en el aula: la jugabilidad. Según Castellón y Jaramillo (2012, p. 275), “La jugabilidad sería el arte o ciencia que se preocupa del diseño y análisis de las reglas de funcionamiento de un videojuego”. Esta jugabilidad se complementaría con la inmersión para realizar la

actividad gamificada. Parte de esta jugabilidad es la estructura de *gameplay*, que según Lindley et al. (2008) (citado en Castellón y Jaramillo, 2012, p. 275): “Es la estructura y el algoritmo que administran los recursos cognitivos y perceptuales necesarios para realizar una tarea dentro de un videojuego”; a lo que ellos mismos añaden lo siguiente:

El esquema de *gameplay* incluye los libretos de la historia, la explicitación de la trama y sus nudos narrativos, libretos del involucramiento con enemigos, de la exploración de un laberinto o mundo, la interacción con otros personajes, etc. Aplicado al campo de la educación, el esquema de *gameplay* implica que la preparación de clases no solo se fije en los contenidos, las metas y las metodologías que emplear. Implica considerar las percepciones de los alumnos y el diseño de experiencias que tengan como fin descubrir por parte de los propios estudiantes las respuestas a las preguntas. Inserta la educación en un esquema orientado a proyecto, a la resolución de problemas, antes que a la obtención de contenidos que deben ser memorizados. (p. 275)

Esto convierte a la jugabilidad en una pieza clave y una guía que seguir sobre la estructura de una propuesta didáctica gamificada.

Por otra parte, del mismo modo que la motivación de los alumnos depende de la inmersión y jugabilidad dentro del aprendizaje, también hay otros aspectos clave que la fundamentan, como el motivo de pertenencia, el sentirse escuchados e importantes dentro del contexto en el que se encuentran. Prensky lo manifiesta en *Listen to the Natives* (2005) de la siguiente manera:

Como educadores [...] deberíamos ser sabios y recordar esto: Si no paramos y escuchamos a los niños que servimos, valoramos sus opiniones y hacemos grandes cambios en base a las válidas sugerencias que nos ofrecen, nos quedaremos en el siglo veintiuno con edificios educativos para administrar, pero con estudiantes que están física o mentalmente en otro lugar (traducción del inglés). (p. 7)

La gamificación busca que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje, no obstante, esto es imposible sin su propia colaboración. Este es un aspecto muy a tener en cuenta a la hora de crear una actividad gamificada, ya que la perspectiva más importante no es la del profesor que enseña, sino la del alumno que aprende, tomando este el protagonismo. El profesor entonces deja de volcar conocimientos en las mentes de

sus pupilos y pasa a ser un guía que les ayuda a descubrir el camino del aprendizaje, aconsejando sobre la trayectoria, pero sin imponer sus límites ni ningunear sus aportaciones. De esta manera, los alumnos se sienten más partícipes de su aprendizaje y este pasa de ser algo que recibían de forma pasiva, a una actividad en la que se involucran y trabajan de forma activa.

Partiendo de estos aspectos fundamentales de la práctica de la gamificación, también debemos atender a la mecánica de esta y a cómo se construye una unidad didáctica gamificada. Stott y Neustaedter (2013) en su *Analysis of gamification in education* cimentan la construcción de una unidad no solo en la implementación de elementos de juegos, sino también en el seguimiento de unos fundamentos inherentes al buen diseño de estos que es fundamental para el éxito del método:

Al revisar la literatura disponible, ciertas dinámicas y conceptos subyacentes, encontrados en el diseño de juegos demuestran ser más consistentemente exitosos que otros cuando se aplican a entornos de aprendizaje. Estos son: libertad para fallar, rápida retroalimentación, progresión e historia (traducción del inglés). (p. 1)

Estos cuatro puntos se convierten en una estructura base clave para el buen desarrollo de la gamificación. La libertad para fallar aleja los miedos que sufren los alumnos a cometer un fallo irreversible que les pueda afectar directamente en su nota (algo común en otras metodologías). Esto hace que se atrevan a interaccionar dentro del entorno de aprendizaje con libertad y sean capaces de corregir los fallos que tengan desde una perspectiva positiva. Según Stott y Neustaedter (2013, p. 1), “si los estudiantes están incentivados para correr riesgos y experimentar, el foco se saca del resultado final y se centra en su lugar en el proceso de aprendizaje”. De este modo, la imaginación y la capacidad de los alumnos borra sus límites y estos consiguen comprometerse más con la actividad y el contenido al sentirse libres de hacerlo como quieran.

Por otra parte, la rápida retroalimentación es un aspecto no necesariamente propio de los juegos, ya que está implantado en las clases de forma general. Sin embargo, sí es cierto que el juego se asegura de enseñar distintos aspectos de su propia mecánica (nuevas técnicas o métodos), poco a poco y de forma acumulativa se crea una retroalimentación constante, para, finalmente, utilizar todas las herramientas que los usuarios han ido aprendiendo a lo largo del juego en la batalla final. De esta forma se crea una

retroalimentación constante y acumulativa que ayuda al aprendizaje significativo de los jugadores (Stott y Neustaedter, 2013, p. 2).

Con respecto a la progresión, toma importancia la división de la tarea por niveles o misiones, de forma que el aprendizaje sea fragmentado y más fácilmente aprehendido por los usuarios (Stott y Neustaedter, 2013, p. 2). Esta es una herramienta que neutraliza el efecto de la parálisis por análisis, que es la sensación de incapacidad y agobio que se experimenta al enfrentarse a una tarea demasiado compleja o con demasiadas opciones que hacen extremadamente complicado el escoger o el saber por dónde empezar. Esto es muy común en el ámbito educativo, cuando los alumnos han de aprender un tema muy denso y complicado o realizar una tarea compleja con muchos aspectos que deben tratar, la gran cantidad de tareas les abrumba de tal manera que no saben por dónde empezar, y, en consecuencia, no empiezan o se agobian. Una forma muy simple de paliar este efecto es la fragmentación del temario o la tarea en tareas más pequeñas que se muestren más asequibles, de forma que no supongan un paisaje muy complejo para el alumnado.

Por último, la importancia de la historia se fundamenta en la mejora del aprendizaje de ciertos datos y términos cuando estos están incluidos dentro de una narrativa. El hilo conductor de la historia hace que sea mucho más fácil de seguir que una lista de datos en un orden arbitrario que no parecen estar conectados los unos con los otros (Stott y Neustaedter, 2013, p. 3). Por tanto, la gamificación se fundamentará en una serie de retos que sigan una historia de forma fragmentada, en la que los alumnos aprendan y reaprendan constantemente en base a sus errores, los cuales no repercutirán negativamente en su avance.

Otro punto clave de esta metodología en concreto es la relación logro-recompensa, Ortiz-Colón, Jordán y Agredal en su estudio (2018, pp. 5-6) comentan que “las recompensas [son] un aspecto muy importante de la gamificación. Durante mucho tiempo las únicas recompensas que los alumnos han adquirido han sido las calificaciones, la gamificación hace más frecuente la obtención de recompensas”. A esto Bodnar, Anastasio, Enszer y Burkey (2016, citado en García Lázaro, 2019) añaden a lo anteriormente explicado que “en general, los juegos sobresalen al brindar retroalimentación inmediata, informando a los participantes que están progresando y motivándolos con recompensas para progresar en el juego” (p. 149). Conectando con el aspecto inmersivo de la gamificación, Castellón y Jaramillo (2012, p. 269) añaden lo siguiente: “Dentro del diseño de videojuegos, la creación de recompensas es uno de los aspectos fundamentales de la jugabilidad para lograr que el juego sea inmersivo”. En la

línea narrativa de la actividad, cada reto superado debe verse premiado con una recompensa, sin embargo, es fundamental definir cuáles van a ser estas. Deben ser recompensas que los alumnos aprecien, aunque sea una simple insignia, pero, sobre todo, deben estar bien adaptadas al nivel en el que se mueve el alumno. Castellón y Jaramillo (2012) explican con respecto a esto lo siguiente:

En todo caso es necesario considerar que el ajuste al nivel de exigencia de un videojuego es algo que debe estar muy planeado, debido a que debe ser desafiante, pero tampoco causar frustración. Esto se debe a que una de las características básicas de los nativos digitales es su bajo nivel de tolerancia a la frustración, lo que significa que, si un juego es muy difícil, se deja de lado después de unos cuantos intentos fracasados. (p. 276)

Es por esta razón por la que es fundamental el saber nivelar tanto los retos como las recompensas para estos, de forma que los alumnos puedan avanzar por la narrativa y la actividad de forma adecuada y eficaz.

Por último, es importante recalcar la importancia de no abusar de esta metodología. Estimular a los alumnos para el aprendizaje puede ser muy beneficioso para su trayecto académico, sin embargo, sobreestimularlos con la gamificación, tal y como lo hace el resto de su entorno, puede resultar catastrófico para su proceso educativo, incluso para su salud mental, causándoles un estrés innecesario. Es por esto por lo que se debe ser cuidadoso con el método y utilizarlo de forma apropiada, correcta con respecto a los contenidos, y de manera que favorezca el aprendizaje de estos y no dificulte más su comprensión. Si se utiliza la gamificación desde una perspectiva superficial sin tener en cuenta los aspectos que hemos mencionado previamente, puede contaminar el proceso de aprendizaje, resultando en un enrevesamiento de los propios contenidos que dejen a los alumnos sin aprender nada y más confusos de lo que previamente pudieran estar.

3.2. La gamificación en el aula de Lengua castellana y Literatura

Con respecto a la implementación de esta metodología en la asignatura de Lengua castellana y Literatura, esta puede resultar algo difícil de llevar a cabo debido a la naturaleza de la misma y al arraigo que tienen las metodologías tradicionalistas en ella. Un debate muy presente en la comunidad educativa es el de la evolución de las técnicas y estrategias que se emplean en el aula, sobre todo en aquellas asignaturas con mucha

carga teórica como la que vamos a tratar. Para William Ospina “resulta alarmante el hecho de reconocer grandes avances tecnológicos en el campo político, social y económico en los últimos 50 años, mientras la educación sigue siendo básicamente la misma” (Ospina, 2007) (citado en Linares, 2019, p. 18). La predominancia en la actualidad de la clase magistral en este tipo de materias choca mucho con el dinamismo y el constante cambio del que son partícipes los alumnos, e incluso la constante transformación de otros ámbitos de la educación, como las asignaturas que tratan las TIC. Esta educación tradicional que es tan común en el aprendizaje de la Lengua y la Literatura, Gadotti (1998) la define como aquella en la que “los libros, manuales escolares especialmente, son los principales representantes del conocimiento y de la sabiduría y los profesores son los órganos por medio de los cuales los alumnos entran en relación con ese material” (p. 165). Esta visión sobre la realidad de la enseñanza de la Lengua y Literatura está muy extendida tanto entre profesores como entre alumnos, lo que afecta negativamente la percepción y la predisposición con la que los alumnos aprenden la materia y con la que los profesores la imparten. Si los alumnos y profesores entran al aula pensando que van a aburrirse o que no van a entender nada, es muy probable que suceda así.

Según Linares (2019) esta situación la padecen los alumnos que acceden al sistema educativo actual, conocidos como *nativos digitales*:

[Los nativos digitales] durante su vida han tenido esa visión de la lectura en la que se exploran las ideas principales del relato a través de mecanismos meramente tradicionales. Esto sucede, en parte, debido a la ausencia de estrategias didácticas innovadoras en la educación colombiana que estimulen el hábito de lectura; lo cual conlleva a formar, en algunas ocasiones, estudiantes indiferentes frente al fenómeno literario. (p. 17)

Este tipo de situaciones son las que crean una necesidad de cambio, una inclusión de nuevas técnicas y metodologías que cambien el rumbo decadente de la docencia en Lengua y Literatura. Pero no es solamente necesario el cambio de metodología, sino que también es fundamental una reestructuración del concepto de Lengua y Literatura y de su enseñanza. Es necesario reescribir los objetivos y las metas de la asignatura y posteriormente rediseñar el camino que conduce a ellas, incluyendo nuevas metodologías y técnicas como la gamificación. Ante esta afirmación, Linares (2019) añade lo siguiente:

El objetivo de la literatura no es dotar a los estudiantes de conocimientos sobre clases gramaticales, figuras literarias, tipos de oraciones, entre otros; sino, por el contrario, reconocerla como un elemento que nos ayuda a comprender el mundo de la vida. (p. 13)

Con esto cambian los objetivos tradicionalistas de la asignatura y dejan paso a una exploración mucho más profunda de la materia, además de una aplicación y una utilidad mucho más diversas y extendidas de las competencias que en esta se desarrollan. Para Vargas y Salazar (2018), una de estas competencias es fundamental para el desarrollo personal:

Se concibe la lectura como una actividad inigualable porque permite que el sujeto vaya reformando sus esquemas mentales y así mismo él reconstruye su ser, es por lo tanto un proceso interno que se da a partir de la forma que tiene el hombre para comprender su entorno. (p. 17)

Con esta concepción la capacidad transformadora de la literatura se amplía, de igual manera que aumenta el número de formas en las que puede comprenderse y los distintos aspectos que se pueden aprender de esta. Los días en que la literatura se remitía a una enumeración de obras, autores y figuras quedan atrás y se abre la puerta a la experimentación dentro del vasto territorio literario. Una de las metodologías que encajan en este nuevo panorama de enseñanza es la gamificación. Esta, gracias a la flexibilidad de su estructura, puede abarcar innumerables intervenciones en las aulas de Lengua y Literatura, pudiendo aplicarse a todos los bloques que aparecen en el currículo. Sin embargo, es la literatura el bloque que más atención ha recibido, siendo del que más unidades gamificadas se pueden encontrar. La gamificación se ha utilizado en este ámbito mayormente para fomentar el gusto por la lectura y revocar la aversión a leer que predomina actualmente en las aulas. Si no es la lectura lo que en sí genera ese rechazo instintivo, debe ser la metodología que se utiliza con esta la culpable:

Si en la escuela se crean ambientes favorables para el aprendizaje, es seguro que los estudiantes no rechazarán la lectura ni el acercamiento a los libros porque encontrarán que leer es disfrutar, no una tarea que genera tensiones ni requerimientos alejados de su lenguaje y su capacidad lectora individual (Linares, 2019, p. 14)

Aquí acude al rescate la gamificación, fomentando un entorno atractivo para los alumnos. También utiliza la técnica de tomar elementos que atraigan la atención del alumno, los cuales pueden ser ajenos a la asignatura o tener una estrecha relación con ella. Una serie de elementos que han tenido mucho éxito en las unidades gamificadas son las narrativas transmedia, que abarcan videojuegos, series, películas, blogs, libros, revistas, cómics, vídeos, etc. Con respecto a esto, Rosabel Roig-Vila (2016) nos explica lo siguiente:

Los juegos y videojuegos como elementos base de la gamificación, conforman una parte significativa del universo transmedia de los lectores más jóvenes; son parte de su cultura, sus referencias y su tiempo de ocio. Gamificar las aulas implica, por tanto, una innovación pedagógica con efectos positivos para la motivación del alumnado, así como para el desarrollo de la competencia lectoliteraria y la mejora del intertexto lector a través de las narrativas transmedias y de la creación de constelaciones literarias. (p. 2971)

La gamificación nos permite utilizar este tipo de elementos, tan presentes en la realidad de los alumnos para su propio aprendizaje. Esta dinámica favorece la atención y la motivación de los alumnos con respecto a la materia y las actividades que se llevan a cabo en clase y se distingue claramente de la hierática metodología tradicionalista.

Pero para ser plenamente consciente de cómo la gamificación mejora y favorece estos aspectos positivos de Lengua y Literatura, es necesario adentrarse en la metodología y analizar cómo se desarrolla una unidad didáctica gamificada enfocada en la materia.

Para el análisis de esta se escoge una de las implementaciones de la gamificación en el aula de Secundaria, en concreto la que llevan a cabo José Rovira-Collado, Rocío Serna Rodrigo y Carlos Bernabé Gallardo en su estudio *Nuevas estrategias digitales para la Educación Literaria: gamificación y narrativas transmedia en constelaciones literarias* (2016). En este se trabaja con esta metodología para conseguir construir una constelación literaria, que es un conjunto de lecturas vinculadas entre sí que se enfocan en lo “referido al modo en que un usuario accede a distintas producciones en función de sus intereses personales, sus posibilidades... creando una red propia de obras y tendencias” (Rovira-Collado, Serna y Bernabé, 2016, p. 2968), la cual no solo cuenta con obras escritas de literatura, sino también con cine y videojuegos, entre otros medios. De

esta manera la literatura no solo queda en los libros, sino que se explora desde una perspectiva más amplia, saltando de un medio a otro y valorando lo que cada uno de ellos aporta, además de ofreciendo un gran abanico de posibilidades creativas para los alumnos.

Como ya se ha mencionado previamente, esta metodología favorece la motivación en el aula, por lo que es muy útil en aquellas asignaturas que se destacan por su carga teórica, como es Lengua y Literatura. Pero no cualquier docente puede llevarla a cabo indiscriminadamente, sino que estos investigadores afirman que

hay que tener en cuenta que una actividad *gamificada* o la aplicación del *game-based learning* exige un perfil docente particular. Se debe cuidar que las actitudes del alumnado sean las adecuadas y la rivalidad no se convierta en la protagonista del proyecto, hay que fomentar un sentimiento de equipo y un clima de aula animado con el método, mostrar un carácter activo, y estar comprometido con el seguimiento del proyecto. (Rovira-Collado, Serna y Bernabé, 2016, p. 2970)

Por lo que no cualquier profesor puede implantar esta metodología en su aula, sino que debe ser alguien comprometido con ella y capaz de gestionar las relaciones interpersonales e intergrupales que se puedan desarrollar a lo largo de la actividad. Si esto se da, Rovira-Collado, Serna y Bernabé (2016) afirman que “el reto de la *gamificación* y la inclusión de los videojuegos en el aula serán los cómplices perfectos para una docencia innovadora” (p. 2970).

A lo largo de este estudio en el que implantan las constelaciones literarias en el aula de Lengua y Literatura, se explica la estrategia que van a llevar a cabo y cómo esta se adapta a las necesidades de la asignatura y a las características de la gamificación. Ya se ha mencionado la importancia de la motivación, objetivo clave que busca la metodología y que muchas veces no es muy abundante en esta materia. Además de esta motivación, este estudio también trata otros aspectos desarrollados en el apartado anterior, como, por ejemplo, la contextualización del proyecto didáctico.

Esta unidad se enmarca dentro del bloque de Educación Literaria y se ambienta en la narrativa de fantasía, utilizando como herramienta de gamificación la página web *Classcraft* (<http://www.classcraft.com/es/>). Esta funciona como un gestor de aula que

permite formar grupos de trabajo en los que cada persona asume un rol concreto, típico de la literatura de fantasía. Cada personaje obtiene recompensas o castigos para su grupo en función de sus actos: ayudar a un compañero puede desembocar en algo como tener la posibilidad de tener diez minutos más de tiempo para hacer un examen, mientras que no traer los deberes supondría limpiar la clase al final del día. (Rovira-Collado, Serna y Bernabé, 2016, p. 2971-2972).

Además de este marco de referencia que se usa a la hora de gestionar las actividades y que favorece la jugabilidad, también se realiza la inmersión en otros dos contextos de fantasía dependiendo de la constelación que se elija; en la primera se trata el tema de *Espada y brujería transmedia: una aventura épica*, mientras que en la segunda se trata el de *Reinos utópicos: inmersión en el fantástico imaginario* (Rovira-Collado, Serna y Bernabé, 2016, p. 2972-2973). Si bien ambos son contextos bastante parecidos, las “estrellas” de cada constelación son diferentes y llevan por un camino distinto, del que se hablará a continuación.

En la primera constelación, llamada *Espada y brujería transmedia: una aventura épica*, se inicia el viaje con la lectura de *El Hobbit* (Tolkien, 1937), seguido de la película de *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* (Jackson, 2001), después se ofrece una sesión del videojuego *World of Warcraft* (Blizzard, 2004). De este modo se irán familiarizando con la temática fantástica de elfos, enanos, humanos, etc. Tras esto se propone una lectura en inglés del cómic *Dragonlance* (DC Cómics, 1988), seguido de un capítulo de *Juego de Tronos* (HBO, 2011), la lectura de *Memorias de Idhún I: La Resistencia* (Gallego, 2004) y el primer capítulo de *El legado de Olkrann* (Hernández, 2014). Todo esto acompañado de música de *Ancient Bards*, quienes ofrecen temas que narran historias propias de la fantasía medieval.

Como se puede observar, esta constelación literaria está perfectamente nivelada y responde a una muy cuidada progresión, ya que primero se introduce a los lectores al universo fantástico con una lectura más sencilla, como es *El Hobbit* (Tolkien, 1937), el cual en principio se escribió como un libro para lectura infantil-juvenil, y poco a poco se va avanzando en la complejidad del contexto fantástico. El hilo conductor que en este caso nos sirve como historia es obviamente el mundo fantástico y sus diferentes manifestaciones en la narrativa transmedia. El hecho de que se vaya fragmentando poco a poco, fomenta la emoción de seguir hacia el siguiente paso, sin mostrarlo todo desde el principio, como se ha recomendado en el apartado anterior de este trabajo.

Por otro lado, como ya se ha comentado, las recompensas se gestionan desde la plataforma *Classcraft*, que trabaja en la línea de la narrativa de fantasía de la que trata la actividad.

En definitiva, a través de esta metodología, los alumnos pueden explorar el universo de la literatura fantástica desde diferentes perspectivas, aportando dinamismo a la actividad, además de una mayor flexibilidad a la hora de adaptarse a las necesidades y gustos del alumnado y la diversidad en el aula.

Pero esta no es la única actividad gamificada de Lengua y Literatura que se les ha ocurrido a los docentes. A continuación, vamos a observar someramente otras propuestas distintas de intervención.

En la propuesta que han desarrollado Palanca y Ramos (2018) en su aula de ELE, *La gamificación en el aula E/LE multigeneracional: la «habitación de escape» como modelo de propuesta didáctica*, tiene en cuenta aspectos muy relevantes para el tratamiento de la materia, en este caso como segunda lengua. En este estudio un elemento que se tiene en cuenta es la diversidad generacional de las personas que aprenden español como lengua extranjera, dividiéndolos en cuatro segmentos: *Baby Boomers*, *Generación X*, *Generación Y o Millennials* y *Generación Z o Centennials*. Teniendo en cuenta este aspecto dentro de la diversidad del aula se procede a realizar la gamificación de la unidad. Esta actividad, enfocada a alumnos de nivel B2 según el Marco Común Europeo de Referencia, trata de un *escape room* (una habitación de la que hay que escapar mediante la resolución de una serie de enigmas) en el que los estudiantes han de ayudar a una persona a salir de ahí utilizando las destrezas lingüísticas que han estado aprendiendo en clase. Las investigadoras buscan “convertirlos en colaboradores responsables y activos de su aprendizaje. Su implicación y su participación serán las herramientas más directas para su propia evolución” (Palanca y Ramos, 2018, p.5).

Otra propuesta de intervención en el aula es la de Méndez (2017) con sus *Cazadores de misterios*, un proyecto abierto y colaborativo desarrollado en la página web Wix (<https://sextohumanitas.wixsite.com/misterios>). Este se basa en la siguiente dinámica: los alumnos tienen un misterio en la página cuya historia solo desbloquearán si leen un libro de la biblioteca del aula (la cual han confeccionado ellos mismos con sus libros), sin embargo, la historia no es suficiente para resolver el misterio, sino que deben descubrir las tres pistas, que pueden desbloquear realizando actividades de comprensión

lectora. Poco a poco se van encadenando los misterios uno con otro, favoreciendo que el alumno lea en sus ratos libres.

En definitiva, son muchos los aspectos de la Lengua y Literatura que se pueden desarrollar desde la óptica de la gamificación, favoreciendo que esta asignatura tan arraigada en la tradición se transforme en una materia dinámica, divertida y motivadora para el alumnado.

3.3. La gamificación y la escritura creativa

La escritura creativa guarda una estrecha relación con la gamificación, ya que la primera se caracteriza por su libertad de expresión, su imaginación y creatividad, rasgos muy característicos de la práctica de esta metodología. La gamificación consiste en implantar elementos de juegos, mientras que la escritura creativa es jugar con las palabras, las escenas, las posibilidades, el mundo a nuestro alrededor y cualquier otro mundo que se quiera crear. Alvarado (2006) dice lo siguiente sobre la escritura creativa:

la escritura creativa se constituye en una nueva forma de expresión que se diferencia de la escritura convencional en la medida en que se aparta de la normatividad de la escuela, dispone de la literatura como mecanismo activador de la imaginación e integra la lúdica para propiciar el libre flujo de ideas por medio de consignas que liberan la capacidad creadora del sujeto; por tanto, escribir supone el encuentro de la libertad con la palabra en un intercambio de sentidos. (citado en Guzmán y Bermúdez, 2017, p. 37)

Por tanto, la escritura creativa con su imaginación, su libertad creadora y su actividad autónoma por parte del alumnado contrasta completamente con el esquema tradicionalista de la asignatura de Lengua y Literatura que se ha mencionado previamente. Pero estas no son las únicas atribuciones que se hacen al ejercicio de la escritura. Se le achaca el desarrollo de algunas competencias relativas al progreso mental de los alumnos, como se han atribuido anteriormente al ejercicio de la lectura: “[La escritura es] capaz de desordenar el pensamiento, de hacerlo girar, saltar, correr y caer a través de la experimentación con las palabras” (Contreras y Giraldo, 2011) (citado en Montoya 2011, p. 89). Es por tanto un proceso incluso neurocientífico.

Las investigadoras Guzmán y Bermúdez (2017) delimitan la actividad de la escritura creativa de la siguiente manera:

la escritura debería corresponderse con un ejercicio de transacciones en las que se ponen en juego la colaboración docente-estudiante, el ambiente personal del sujeto integrado a su ambiente social, el de la escuela y toda la atmósfera cultural de la que forma parte, para que su escritura dé cuenta de una historia en la que el proceso de producción escrita cobra efectos de libertad; y, es desde la libertad desde donde el lenguaje se concibe a partir de perspectivas relacionadas con experimentos como el juego, la introducción de fórmulas inusuales, la escritura colectiva o la lectura compartida, las cuales dan paso a la creatividad en la elaboración de productos diferentes a los que, habitualmente, son generados en la escuela. (p. 40)

Por tanto, este proceso está lejos de ser sencillo. En él confluyen gran cantidad de aspectos distintos, cuestiones de libertad tienen papel en este al igual que la relación docente-estudiante, los rasgos sociales y culturales del momento histórico y el lugar geográfico en el que se encuentra, además de todos los aspectos personales que acarrea el propio sujeto escritor. Son muchos los elementos que atraviesan una unidad de escritura creativa.

Por otro lado, el investigador Delmiro Coto (2006) da un paso más allá en este sentido, afirmando que las propias clases de literatura pueden estructurarse basándose en los textos que produzcan los propios alumnos:

En estos escritos, (...) conviene que, al principio, predomine la función expresiva (saber dar nombre a las cosas, construir frases simples, saber transcribir o adaptar al papel trozos de lenguaje oral...) y, pronto, se combine con la función poética, se obtienen pronto textos eficaces para conseguir que el filtro efectivo del alumnado se haga cada vez más permeable al código escrito y se resuelva el miedo que todo escritor primerizo experimenta ante una hoja en blanco. (2006, p. 21).

Esta es una muy interesante propuesta, en la que se trabajan varios de los puntos clave de la educación literaria: la escritura, la lectura y su análisis. El hecho de que el texto analizado sea personal o, al menos, cercano a uno mismo, provoca un mayor interés, una mayor cercanía y un mayor nivel de atención a aquello que se está comentando. Esto

además se ve favorecido por el aprendizaje que se basa en experiencias propias, las cuales los alumnos van a analizar, resultándoles mucho más sencillo de comprender, y, por tanto, de aprender.

Estos son aspectos que construyen una imagen muy compleja de la escritura creativa, sin embargo, estos no han frenado a los docentes en crear algunas unidades didácticas en las que se encuentran varias actividades gamificadas centradas en la escritura creativa.

Repitiendo el método anterior en el que se ha analizado una actividad atendiendo a las características y elementos fundamentales de la gamificación, se procederá a hacer lo mismo con una unidad didáctica basada en la escritura creativa. La unidad que vamos a analizar es *La producción de textos estéticos en el aula de básica Primaria: escritura creativa y subversión de la lengua materna*, de Guzmán y Bermúdez (2017). Este proyecto de investigación se inicia con un sondeo previo en el que se estudian las habilidades de creación literaria que tienen los alumnos de ese curso en concreto.

Basándose en los resultados se estudió qué método sería más adecuado atendiendo a las necesidades del alumnado. Se concluyó con que se realizarían talleres literarios, un total de nueve, en los que se fomentó la producción de los alumnos de textos escritos.

En cada uno de los talleres que integran la propuesta de intervención, se involucraron actividades dirigidas a la escritura creativa de textos estéticos tendientes a transformar la relación del estudiantado con los procesos escriturarios y así apostar por fortalecer su disponibilidad al juego y la experimentación con la lengua materna, estimulando la experiencia personal y grupal del alumnado con la escritura (Guzmán y Bermúdez, 2017, p. 66)

Estos talleres se dividen en siete etapas:

[Empieza con] la mimesis; ese encuentro con el texto para conectar al estudiantado con lo que debe hacer constituyéndose en un modelo a imitar, abriendo la puerta a la *poiesis*, que implica la producción de un juego de sintaxis reelaboraciones y reconfiguraciones, a partir de la *tekné* indicándole al escritor la organización que debe seguir su texto para el cual requiere del uso del *instrumentum* o instrumentos necesarios para el oficio de la escritura, sustentado en la inteligencia pragmática o *metis* en relación con el conocimiento abductivo y el *ritus* que hace alusión al taller como un trabajo entre pares que funciona para crear y asentar hábitos;

finalizando con el corpus el cuerpo, sus movimientos, ademanes; sustancia que enseña y aprende en el taller. (Guzmán y Bermúdez, 2017, p. 72)

Por tanto, con esta serie de pasos se constituye la progresión de la historia, que se va haciendo más difícil conforme avanza. El proyecto didáctico se ha contextualizado ya previamente dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, sumergiéndose los alumnos en los talleres y la creación literaria que estos fomentan. La libertad del alumno para fallar es un rasgo inherente al concepto de creación literaria, por lo que se sobreentiende su presencia en este proyecto como parte fundamental de una intervención gamificada. Por último, este proyecto ha fomentado la motivación en el aula en la que se ha implantado, favoreciendo la escritura y el mejor desempeño en la asignatura de Lengua y Literatura. Si bien hay otros proyectos en los que se trabaja la escritura creativa, no se utiliza en estos la gamificación en el aula, por lo que no se revisarán.

Es, por tanto, este ámbito concreto un espacio poco investigado y tratado frente a la proliferación de actividades gamificadas que existen para fomentar la lectura en el aula de Lengua y Literatura para diversos niveles de escolarización.

En resumen, la gamificación es el proceso por el cual se incluyen elementos lúdicos en un entorno que no lo es, trayendo consigo numerosas ventajas, entre las que destaca la motivación. Esta metodología aplicada a la educación ha tenido gran acogida y ha mejorado las técnicas de enseñanza de muchas aulas, ya que se han recibido las clases con una predisposición mayor al aprendizaje de las diversas asignaturas. Varios son los elementos que forman una unidad gamificada, como el ir incluida dentro de un contexto temático, el uso de la inmersión y la jugabilidad, y el enfocar la actividad tomando al alumno como el protagonista de su aprendizaje y no como un mero receptor, haciéndole formar parte del proceso activamente. Stott y Neustaedter (2013, p. 1) recalcan otros cuatro puntos más concretos que deben estar presentes en toda unidad gamificada, estos son: la libertad para fallar, la rápida retroalimentación, la progresión y la historia, los cuales nos sirven para trazar bien el camino de aprendizaje. Por último, un punto clave son las recompensas, que estas sean diferentes y que estén bien niveladas con el reto que se ha de superar para conseguirlas, sin ser ni muy fáciles ni muy difíciles.

4. Propuesta metodológica

4.1. Introducción a la propuesta didáctica

El curso en el que se va a llevar a cabo la propuesta didáctica es primero de la ESO. Este curso consta de tres clases. La propuesta didáctica se implantará en dos de ellas: el B y el C. En estas clases hay un total de 52 alumnos.

Se abordará el tema de la creación literaria partiendo de los consejos y las características que en el libro de lengua se explican en la unidad de *La narración y la novela*, preparada en el libro de texto: *Lengua castellana y Literatura. Para que las cosas ocurran*. En esta unidad se abordan los siguientes apartados: La narración (elementos de la narración, el narrador, los personajes, el espacio y el tiempo), la novela (tipos de novelas y narrar en las artes) y el cuento (elementos y cuentos cortos). Además de esto se abordarán otros temas, como pasos y consejos para crear un relato breve desde cero.

Esta propuesta didáctica encaja en el centro y en el aula ya que, previamente a mi llegada, estaba planeado que se diera en clase. Sin embargo, lo que ha cambiado ha sido la metodología, que ha encajado bien debido a los recursos que tiene el colegio, como son los Chromebooks.

4.2. Contextualización del centro y del aula

El centro en el que se ha realizado la propuesta didáctica es El Pilar – Maristas. Este es un centro que consta de Educación Infantil, Primaria y Secundaria concertada y Bachillerato privado. Se instauró en 1980 en la zona Actur de la ciudad de Zaragoza, que no es un barrio con demasiada inmigración. La media de edad de la población es de 41 años para los hombres y 43 para las mujeres. En el barrio hay otros colegios e institutos tanto privados como públicos. Este centro está habilitado para impartir educación bilingüe en inglés.

Con respecto a las instalaciones del centro, este ocupa un vasto territorio preparado para un número aproximado de unos 1000 alumnos, por lo que las instalaciones son extensas. En lo referente a los recursos tecnológicos, todos los alumnos tienen un Chromebook, lo que les permite seguir la clase de manera distinta. De esta forma, a lo largo de la etapa de ESO se amortiza económicamente esta inversión, resultando más rentable en conjunto al final de la etapa. Por otro lado, el hecho de que tengan este recurso facilita la innovación en las actividades dentro del aula, puesto que pueden buscar información, ver vídeos, leer libros de lectura obligatoria... Esto facilita el aprendizaje

de las TIC y el desarrollo de la competencia digital. Además, también facilita la tarea docente, ya que los profesores pueden preparar exámenes breves en forma de cuestionarios en Google, de los que obtienen directamente las notas, ahorrando tiempo, papel y recursos y pudiendo establecer un control sobre el aprendizaje más asiduo. Por otra parte, el colegio funciona con la plataforma Google Classroom, en la que los profesores se comunican con los alumnos y suben lecciones online si es necesario, resultando mucho más fácil para los alumnos organizarse los materiales. Con esta plataforma pueden realizar clases online en caso de confinamiento o cuarentena de algún alumno en concreto. La conexión a internet es muy potente, ya que ha de llegar a todas las aulas y a todos los Chromebooks. La mayoría de las aulas poseen un proyector que sobre la pizarra blanca funciona para realizar los ejercicios y actividades desde internet.

4.3. Objetivos

4.3.1. Objetivos generales de área

Según la ORDEN ECD/489/2016 del currículo de ESO de Aragón, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

1. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo, como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
2. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
3. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, en su caso, en aragonés o en catalán de Aragón, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
4. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Estos objetivos generales se refieren sobre todo a la adquisición de habilidades de trabajo autónomo e individual, las cuales los alumnos utilizarán a la hora de realizar sus textos de escritura creativa.

4.3.2. Objetivos específicos de área

Según la ORDEN ECD/489/2016 del currículo de ESO de Aragón, los objetivos para la materia de Lengua Castellana y Literatura que se van a tener en cuenta en la presente propuesta didáctica son los siguientes:

- Obj.LE.2. Expresarse oralmente y por escrito con claridad, coherencia y corrección, enlazando adecuadamente las ideas entre sí desde el punto de vista gramatical y léxico-semántico.
- Obj.LE.7. Redactar distintos tipos de textos del ámbito familiar, social, académico, literario y de los medios de comunicación, teniendo en cuenta la adecuación a la situación comunicativa, la coherencia y la cohesión de las ideas y la estructura.
- Obj.LE.10. Aplicar correctamente las reglas ortográficas y gramaticales en todos los escritos.

Estos son los objetivos que remiten a la creación literaria y lo que esta incluye, como es el respeto por las reglas gramaticales y ortográficas.

4.3.3. Objetivos didácticos

Los objetivos anteriores, expuestos en el currículo de la asignatura de Lengua castellana y Literatura, y que se basan en la escritura creativa, se pueden concretar en los siguientes objetivos didácticos:

1. Crear una narración que siga la estructura clásica de introducción-nudo-desenlace con coherencia, cohesión y corrección ortográfica.
2. Conocer los distintos narradores y saber crear un relato utilizando cada uno de estos.
3. Crear un espacio, un tiempo y unos personajes o utilizar unos ya existentes de forma relevante y coherente dentro de un relato.
4. Conocer el concepto de narración, novela y cuento y saber distinguirlos y utilizarlos.
5. Trabajar la escritura creativa de forma autónoma.

4.4. Contenidos

Los contenidos tratados en esta propuesta van a ser principalmente los del apartado de *Creación* dentro del *Bloque 4: Educación Literaria*, debido a que son estos los que mencionan directamente la escritura creativa. Sin embargo, también hay contenidos de otros bloques que amplían el aprendizaje, teniendo en cuenta las técnicas de escritura, las reglas ortográficas, el tipo de texto, etc.

Bloque 2. La comunicación escrita: leer y escribir

Escribir:

- Conocimiento y uso de técnicas y estrategias para la producción de textos escritos: planificación, obtención de datos, organización de la información, redacción y revisión de textos.
- Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales básicas.
- Escritura de textos relacionados con los ámbitos personal, académico/escolar y social.
- Escritura de textos narrativos, descriptivos, dialogados e instructivos sencillos.
- Interés por la escritura como forma de aprendizaje y de comunicación de conocimiento, ideas, sentimientos y emociones.

Bloque 3: Conocimiento de la lengua

La palabra:

- Conocimiento, uso y valoración de las normas ortográficas y gramaticales reconociendo su valor social y la necesidad de ceñirse a ellas para conseguir una comunicación eficaz.

Bloque 4: Educación Literaria

Creación:

- Redacción de textos de intención literaria a partir de la lectura de textos utilizando las convenciones formales del género y con intención lúdica y creativa.
- Consulta y utilización de fuentes y recursos variados de información para la realización de trabajos.

4.5. Aportaciones a las Competencias Clave

Desde el Parlamento Europeo se proponen una serie de Competencias Clave para el alumnado de carácter general que en sí mismas contribuyen a la materia de Lengua Castellana y Literatura. Aplicadas a esta propuesta didáctica y en relación con lo que establece la Orden ECD/489/2016 de Aragón, se destacan las cuatro siguientes:

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

El currículo de esta materia, al tener como meta el desarrollo de la capacidad para interactuar de forma competente mediante el lenguaje en las diferentes esferas de la actividad social, contribuye de un modo decisivo al desarrollo de todos los aspectos que conforman la competencia en comunicación lingüística. Los objetivos que persiguen el desarrollo de esta Competencia Clave son los siguientes: Obj.LE.2., Obj.LE.7., Obj.LE.10., expuestos de forma más extendida en el anterior apartado. Asimismo, los contenidos que contribuyen a la adquisición de dicha competencia abarcan los siguientes bloques: Bloque 2: La comunicación escrita en el apartado de Escribir, Bloque 3: Conocimiento de la lengua en el apartado de La palabra y Bloque 4: Educación Literaria en el apartado de Creación. Todos estos contenidos se desarrollan y relacionan más pormenorizadamente en los apartados siguientes de la presente propuesta didáctica. En esta propuesta didáctica se trabajará esta competencia a través de la creación de textos y su exposición de forma oral frente al gran grupo.

Competencia digital (CD)

La materia contribuye al tratamiento de la información y fomenta la competencia digital al tener como una de sus metas proporcionar conocimientos y destrezas para la búsqueda y selección de información relevante de acuerdo con diferentes necesidades, así como para su reutilización en la producción de textos orales y escritos propios. Los objetivos que persiguen el desarrollo de esta Competencia Clave son los siguientes: Obj.LE.2. y Obj.LE.7., expuestos de forma más extendida en el anterior apartado. Asimismo, los contenidos que contribuyen a la adquisición de dicha competencia abarcan

los siguientes bloques: Bloque 2: La comunicación escrita en el apartado de Escribir, y Bloque 4: Educación Literaria en el apartado de Creación. En esta propuesta didáctica se trabajará esta competencia a través del uso de los Chromebooks de los alumnos, que trabajarán redactando su relato con este y buscando la información y la formación pertinentes a sus tareas. Además, se usará para proporcionarles todos los materiales de dicha propuesta, además de otros materiales complementarios como vídeos que puedan ayudar a su formación.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE)

Aprender a usar la lengua es también aprender a analizar y resolver problemas, ya que una de las funciones del lenguaje es regular y orientar nuestra propia actividad, además de nuestra relación y colaboración con los demás. Los objetivos que persiguen el desarrollo de esta Competencia Clave son los siguientes: Obj.LE.2., Obj.LE.7., expuestos de forma más extendida en el anterior apartado. Asimismo, los contenidos que contribuyen a la adquisición de dicha competencia abarcan los siguientes bloques: Bloque 2: La comunicación escrita en el apartado de Escribir, y Bloque 4: Educación Literaria en el apartado de Creación. Todos estos contenidos se desarrollan y relacionan más pormenorizadamente en los apartados anteriores de la presente propuesta didáctica. En esta propuesta didáctica se trabajará esta competencia a través de la iniciativa de crear un relato de cero de forma principalmente autónoma.

Competencia de aprender a aprender (CAA)

El lenguaje, además de instrumento de comunicación, es un medio de representación del mundo y está en la base del pensamiento y del conocimiento. El acceso al saber y a la construcción de conocimientos mediante el lenguaje se relaciona directamente con la competencia básica de aprender a aprender. Los objetivos que persiguen el desarrollo de esta Competencia Clave son los siguientes: Obj.LE.2., Obj.LE.7., Obj.LE.10., expuestos de forma más extendida en el anterior apartado. Asimismo, los contenidos que contribuyen a la adquisición de dicha competencia abarcan los siguientes bloques: Bloque 2: La comunicación escrita en el apartado de Escribir,

Bloque 3: Conocimiento de la lengua en el apartado de La palabra y Bloque 4: Educación Literaria en el apartado de Creación. Todos estos contenidos se desarrollan y relacionan más pormenorizadamente en los apartados anteriores de la presente propuesta didáctica. En esta propuesta didáctica se ayudará al desarrollo de esta competencia mediante estrategias que impliquen nuevos conocimientos sobre el mundo y nuevos mecanismos para utilizar en el aprendizaje académico, como la enseñanza de la redacción y construcción de un texto.

4.6. Metodología

Tras ahondar en los aspectos relativos a los objetivos, contenidos y competencias clave recogidos en el currículo de Aragón, se procede a describir la metodología sobre la que se sostiene la presente propuesta didáctica.

4.6.1. Principios metodológicos generales y metodología didáctica específica

Según la ORDEN ECD/489/2016 del currículo de ESO de Aragón, los Principios Metodológicos generales para la Educación Secundaria Obligatoria que se han visto reflejados en la presente propuesta didáctica son los siguientes:

1. La promoción del compromiso del alumnado con su aprendizaje. Para ello se promoverá la motivación intrínseca de los alumnos, vinculada a la responsabilidad, autonomía y al deseo de aprender. Esta metodología se trabajará al asignarles un trabajo autónomo con total libertad creativa que les permita expresarse y les motive a aprender sobre las técnicas narrativas.
2. El aprendizaje realmente significativo a través de una enseñanza para la comprensión. Supone promover una enseñanza para la comprensión que fomente el desarrollo de un pensamiento eficaz y favorezca la permanencia del aprendizaje. Esta metodología se utilizará en la escritura del relato, ya que al crear los alumnos sus propios escritos se favorece el aprendizaje de los pormenores de la narración y se asientan mejor los conocimientos.
3. El fomento de la creatividad y del pensamiento crítico a través de tareas y actividades abiertas que supongan un reto para los alumnos. Esto se realizará a través de la escritura creativa de varias composiciones a lo largo de la propuesta didáctica.

Como ya se ha mencionado previamente, en esta propuesta didáctica se utiliza la metodología de la gamificación, por lo que se seguirán las directrices previamente expuestas en el apartado del Marco teórico que definen la práctica de esta técnica en el aula. Como ya mencionan Stott y Neustaedter previamente (2013, p. 3), la historia es una pieza clave para la mejora del aprendizaje a través de la gamificación, ya que hay ciertos datos y términos que se aprenden de mejor manera cuando se insertan en una narrativa concreta. Por ello, esta propuesta didáctica comienza insertando todo el conocimiento dentro la siguiente línea narrativa:

La biblioteca de Alejandría ha sufrido un terrible incendio y la sección que más ha sufrido es la de Literatura Juvenil del siglo XXI. Es por esto por lo que la directora de dicha biblioteca nos ha mandado una carta pidiendo que los alumnos de primero de la ESO ayuden a llenar de nuevo las estanterías de relatos escribiendo uno cada uno.

Además, no solo se presentará la historia en esta primera toma de contacto, sino que se explicará el proyecto final, de forma que los alumnos sepan lo que se va a esperar de ellos al finalizar el tema (ANEXO 1). Este hilo narrativo abarca varias sesiones en las que se irán superando diversos niveles y consiguiendo las recompensas pertinentes, como recomiendan Ortiz-Colón, Jordán y Agredal en su estudio (2018):

las recompensas [son] un aspecto muy importante de la gamificación. Durante mucho tiempo las únicas recompensas que los alumnos han adquirido han sido las calificaciones, la gamificación hace más frecuente la obtención de recompensas. (pp. 5-6)

Desde el primer momento de la intervención, los alumnos se sumergen en el contexto de esta. Se convertirán en escritores de historias y tendrán una misión que es ayudar a la biblioteca de Alejandría. Este aspecto de la contextualización de la propuesta es muy importante, como se menciona previamente en el Marco teórico: “Debe formar parte de un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje” (Carolei et al., 2016, p. 1254).

Tras esto, conforme avancen las clases irán completando niveles y recibiendo insignias que demuestren su capacidad para la escritura creativa, siempre adecuándose al trabajo realizado y al nivel del aula, lo cual es un aspecto fundamental para mantener el interés y la productividad según Castellón y Jaramillo (2012):

En todo caso es necesario considerar que el ajuste al nivel de exigencia de un

videojuego es algo que debe estar muy planeado, debido a que debe ser desafiante, pero tampoco causar frustración. Esto se debe a que una de las características básicas de los nativos digitales es su bajo nivel de tolerancia a la frustración, lo que significa que, si un juego es muy difícil, se deja de lado después de unos cuantos intentos fracasados. (p. 276).

Por ello las recompensas serán adecuadas a los cuatro niveles que se presentan a lo largo de la propuesta didáctica. Estos se corresponderán con cuatro tareas distintas en las que se trabajará la escritura creativa, y cuya dificultad y exigencia irá aumentando conforme se avance.

El primer reto tendrá como tarea un trabajo por parejas. Este, siguiendo la línea narrativa anterior, contará cómo en el incendio se quemaron los libros, dejando sueltos unos personajes, un espacio, un narrador y un tiempo (ANEXO 2). De este modo, los aprendices de escritores deberán colocarse por parejas y, recibiendo aleatoriamente unos personajes, un narrador, un espacio y un tiempo, tendrán que realizar su primera prueba de escritura creativa y, posteriormente exponerla en clase. Esta también contará con una competición entre los relatos en la que los alumnos votarán por los cinco mejores, que pasarán a formar el *TOP 5* de recomendaciones de la sección. Por el éxito de esta tarea los alumnos reciben la primera insignia: *Escritor principiante* (ANEXO 3).

El segundo reto aunará la escritura creativa con el arte. Se les explicará que algunos de los libros que estaban en la biblioteca venían acompañados de cuadros que contaban la historia relatada en cada libro. Sin embargo, los relatos se han perdido dejando tan solo las representaciones pictográficas. Ahora es su misión escribir las historias que creen que se hallaban junto con la imagen (ANEXO 4). El alumno cuyas suposiciones se acerquen más a la verdadera historia tras cada cuadro, ganará la competición de esta sesión. Tras la resolución de esta tarea se les entrega la segunda insignia: *Creador amateur* (ANEXO 5).

El tercer reto se encontrará precedido por una clase en la que se explica cómo realizar un buen relato, siguiendo unas instrucciones que han mandado los directores de la biblioteca para que los relatos sean de la mejor calidad (ANEXO 6). Tras esto, en la siguiente sesión los aspirantes a escritores deberán ejercer de críticos para la biblioteca y trabajar con el borrador del compañero para descubrir si este está lo suficientemente bien como para estar en la sección. Los alumnos valorarán que los borradores sigan las

directrices propuestas en la sesión anterior, también aportarán ideas y puntos de vista distintos. Como recompensa por la superación de esta prueba se les entrega la tercera insignia: *Letrado experto* (ANEXO 7).

Por último, el cuarto reto es el más difícil, en él cada uno deberá centrarse en el relato que añadirá a la biblioteca de Alejandría, redactándolo con ayuda de la profesora si lo requiere, durante dos sesiones. Este es el proyecto final que cierra la unidad y sirve como gran porcentaje de la evaluación. Por la consecución de esta tarea se les otorga la última insignia: *Cervantes en potencia* (ANEXO 8).

Se pueden apreciar así los cuatro elementos clave para la construcción de una propuesta didáctica que Stott y Neustaedter (2013, p. 1) explican en su *Analysis of gamification in education*: la libertad para fallar, la cual es muy patente debido a la actividad creativa; la rápida retroalimentación, presente en las comunicaciones entre alumnos y profesora durante cada clase; la progresión, vista en la organización de los retos, favoreciendo el aprendizaje significativo y aumentando la dificultad al avanzar; y, por último, la historia, que subyace a lo largo de todos los retos siguiendo la línea narrativa expuesta en la anterior página.

Por otra parte, un aspecto fundamental de la intervención es que esta suponga un incremento en la motivación de los alumnos, lo que, como se menciona al iniciar el apartado del Marco teórico, es uno de los grandes objetivos de la gamificación.

Por otra parte, además de la gamificación, se intentará aportar otro tipo de estrategias de forma más breve y con menor impacto en cada una de las sesiones, con el objetivo de potenciar los resultados y favorecer la dinámica en la clase. Estas son las siguientes:

Clase magistral

Esta se utilizará incluyéndola dentro de la gamificación, explicando a los alumnos que lo que se muestra en clase no es simple teoría, sino instrucciones y mandatos que provienen de los trabajadores de la Biblioteca de Alejandría. Con estas instrucciones se introducirá a los alumnos a conceptos nuevos que desconocen, apoyándose en el libro de texto que todos los alumnos poseen: *Lengua y Literatura de 1º de ESO. Para que las cosas ocurran* (2020), y siguiendo sus directrices. También se aportarán contenidos complementarios que tratarán de ampliar la materia y dar una perspectiva diferente y más amplia del tema que se trata.

Brainstorming

Esta metodología se utilizará sobre todo en la primera tarea de la segunda sesión: el mentimeter. En esta los alumnos realizarán una lluvia de ideas creando una nube de palabras con las ideas que les vengan a la cabeza al pensar en el concepto de narración. De esta forma refrescarán los conocimientos anteriores y la profesora podrá observar cuánto recuerdan, con qué conceptos centrales se quedaron en la anterior lección y cuáles debe repasar.

Trabajo colaborativo

Esta metodología se llevará a cabo tanto en la actividad de crear un relato por parejas, como en la de revisar el borrador del compañero primero por parejas y luego por grupos de cuatro. De este modo aprenden a trabajar en grupo y en parejas y a gestionar un proyecto creativo con una perspectiva ajena y distinta.

Trabajo guiado

Este trabajo se llevará sobre todo los dos últimos días de la actividad. En ellos los alumnos trabajarán individualmente en sus proyectos, siempre pudiendo recurrir a la profesora en busca de asesoramiento sobre la historia o el tratamiento de esta.

4.7. Recursos y materiales didácticos

Los materiales que se utilizarán a lo largo de esta propuesta didáctica son los siguientes:

1. **Libro de texto:** este está proporcionado por el centro y todos los alumnos disponen de él en sus Chromebooks: *Lengua y Literatura de 1º de ESO. Para que las cosas ocurran*. De él se extrae principalmente la teoría que se imparte en las clases magistrales gamificadas.
2. **Chromebook:** este es un ordenador de uso escolar que todos los alumnos poseen, desde el que siguen el libro y mediante el cual realizan las actividades pertinentes. Les sirve tanto para manejar la plataforma de Google Classroom, como para buscar información, revisar los materiales que se les ha proporcionado o ayudarse de formación complementaria como vídeos o posts.

3. **PowerPoint:** este recurso se utilizará en todas las clases que requieran de una ampliación del temario del libro de texto o una pormenorización de los contenidos o de los objetivos perseguidos en el proyecto. Estos incluirán la introducción a la narrativa de la propuesta didáctica, la elección de los elementos del relato por parejas, la actividad de descripción de obras de arte y la explicación sobre cómo hacer un relato.

4. **Recursos en línea:** estos se usarán para la realización de estos PowerPoints, además de otras actividades, como la lectura de una narración o la actividad de los dados cuentarrelatos. También se usarán las plataformas como mentimeter, Canva (para las insignias) y Kahoot!. Las referencias son las siguientes:

Nieto, N. (6, abril, 2013). Consejos para escribir un relato corto [Post de Blog]. Disponible en: <https://nereanieto.com/diariodeunaescritora/blog/consejos-para-escribir-un-relato-corto/>

MartitaraBookVlogs (23, noviembre, 2016). Crear buenos PERSONAJES | Consejos de escritura #NaNoWriMo [Vídeo de Youtube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=4KwAvwzwkAo>

MartitaraBookVlogs (30, noviembre, 2016). Crear MUNDOS y ambientar tu novela | Consejos de escritura #NaNoWriMo [Vídeo de Youtube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=1uSUopbjC9M>

MartitaraBookVlogs (23, noviembre, 2017). ESTRUCTURA DE TU NOVELA: Modelo de 7 puntos | Consejos para escritores [Vídeo de Youtube]. Disponible en: <https://youtu.be/nlDURH0BmsQ?t=95>

La información (7, febrero, 2019). Cómo escribir un relato en 7 pasos: técnicas y trucos para hacerlo fácil [Post de Blog]. Disponible en: <https://www.lainformacion.com/practicopedia/como-escribir-un-relato-en-7-faciles-pasos/6491993/?autoref=true>

Sacristán, P. P. (2008). La Isla de los Inventos [Post de Blog]. Disponible en: <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/la-isla-de-los-inventos>

5. **Libros complementarios:** estos se utilizarán en una actividad de creatividad en la que se trabajará con el siguiente:

Adela Kohan, S. (2020). *Escribir en 21 días. Encuentra tu voz y libera tu creatividad*. Barcelona: RBA.

6. **Hojas de papel:** por último, se utilizarán hojas de papel cada vez que se entregue a la profesora una actividad, ya sea de forma voluntaria (como los ejercicios de creatividad) o no.

7. **Insignias:** estas se entregarán a los alumnos tras la superación de cada reto o tarea e irán en orden ascendente de dificultad. Se subirá posteriormente al perfil de Classroom de cada alumno que las consiga.

4.8. Temporalización de las sesiones

La siguiente propuesta didáctica se compone de ocho sesiones, siguiendo el hilo conductor de la gamificación.

Sesión 1:

- **Primera actividad de detección de ideas y conocimientos previos (5 minutos):** Se les pide a los alumnos que saquen una hoja y en esta escriban la respuesta a las siguientes preguntas: “¿Qué sabes sobre la narración?, ¿qué quieres aprender sobre ella?”. De este modo sabemos qué conocimientos sobre ello traen los alumnos, además de hacerles preguntarse sobre el tema (ANEXO 9).
- **Segunda actividad de introducción y motivación (15 minutos):** En esta se introduce al alumnado a la propuesta didáctica con la narrativa de la gamificación mediante un PowerPoint (ANEXO 1). Se les explica la historia previamente mencionada, cuál es su proyecto final y cuáles son los objetivos que se persiguen con este.
- **Clase magistral gamificada (15 minutos):** Se les comenta a los alumnos que se han enviado una serie de instrucciones y conocimientos que el personal de la biblioteca desea que aprendan para mejorar su desempeño en el proyecto. Esto se encuentra en el libro y abarca la teoría básica sobre qué es una narración y sus características.
- **Actividad de aplicación de los conocimientos adquiridos (10 minutos):** tras haberles explicado las características de la narración se lee un pequeño relato y se les propone el reto de identificar los elementos previamente explicados, ganando un punto positivo el alumno que primero acierte (ANEXO 10).
- **Última actividad de síntesis o recapitulación (5 minutos):** Por último, se les pide que escriban en la misma hoja del principio la respuesta a la siguiente pregunta:

“¿Qué has aprendido sobre la narración?” (ANEXO 9). Y tras esto entregárselo a la profesora.

Sesión 2:

- **Primera actividad de consolidación o repaso (5 minutos):** Se comienza la clase con una nube de palabras en mentimeter, donde responden qué les sugiere el término “narración”. Un brainstorming que permite ver lo que recuerdan de la lección anterior (ANEXO 11).
- **Clase magistral gamificada (35 minutos):** Tras esta actividad, se continúa con las instrucciones que han mandado los de la biblioteca, esta vez aprendiendo la teoría de la narración: narrador, personajes, espacio y tiempo.
- **Tarea colaborativa por parejas (10 minutos):** Se les explica que el incendio ha dejado sueltos los elementos de la narración que acaban de aprender, así que deberán construir de nuevo los relatos con ayuda de su pareja y contando con los elementos que se les asigne (un tipo de narrador, unos personajes, un espacio y un tiempo determinados). Deben realizar con estos un breve relato para exponer en clase al siguiente día (ANEXO 2).

Sesión 3:

- **Exposiciones en clase (50 minutos):** durante toda la sesión se exponen las composiciones por parejas al gran grupo. Después los alumnos valorarán y votarán sus cinco relatos favoritos que ganarán la competición y formarán el TOP 5 de lecturas de su sección. A los alumnos que hayan superado la prueba se les entregará la insignia: *Escritor principiante* (ANEXO 3).

Sesión 4:

- **Clase magistral gamificada (30 minutos):** Se cuenta como historia la relación que tienen las artes y la literatura, partiendo del libro de texto, y cómo en la biblioteca lo tenían tan en cuenta que en las portadas de los libros se ponían cuadros que tenían que ver con lo relatado. Sin embargo, el incendio también separó todos estos.

- **Actividad de adquisición de nuevos aprendizajes (20 minutos):** Se les enseña a los alumnos una serie de cuadros (Apolo y Dafne, Edipo y la Esfinge y Las hilanderas), que formaban parte de las portadas de varios libros que se quemaron en el incendio, por lo que van a tener que recrear las historias que ellos creen que suceden en esas imágenes. Tras esto se les revela qué es lo que estaba reflejando la obra, ganando un punto positivo el alumno que más se haya acercado a la realidad del relato, concluyendo esto como un ejercicio de hermenéutica y de muestra de la relación entre arte y literatura (ANEXO 4). A los alumnos que hayan superado la prueba se les entregará la insignia: *Creador amateur* (ANEXO 5).

Sesión 5:

- **Actividad de repaso (5 minutos):** Se realiza un Kahoot! en el que se repasan los conocimientos adquiridos a lo largo de la propuesta (ANEXO 12).
- **Clase magistral gamificada (45 minutos):** Desde la Biblioteca de Alejandría han enviado a los alumnos un manual para que puedan superar su misión con éxito. Este se enseña en clase y se explican todos los pasos que hay que seguir para realizar un relato, además de añadir consejos para los suyos, de forma que puedan modificarlo o seguir como lo estaban haciendo. Se presentarán los criterios de evaluación y calificación a la clase para que sepan qué se espera de ellos (ANEXO 6).

Sesión 6:

- **Trabajo colaborativo (1-2-4) (50 minutos):** Se juntan los alumnos por parejas y analizan las obras de los compañeros, valorando si están preparadas para ir a la biblioteca. Deben fijarse en si se han seguido todos los pasos y consejos que el personal de la biblioteca ha recomendado en la anterior sesión. Valoran, modifican y se ayudan mutuamente a mejorar los borradores. Este ejercicio se repite juntando a las parejas y formando grupos de cuatro alumnos con la misma dinámica. A los alumnos que hayan superado la prueba se les entregará la insignia: *Letrado experto* (ANEXO 7).

Sesión 7:

4. **Actividad de introducción (7 minutos):** Se hace un breve ejercicio de creatividad para favorecer la escritura del relato. Se utilizan unos dados con símbolos online (<https://alvinmint.com/dados-contar-para-contar-historias-online-story-cubes/>) y se inventan historias sobre estos durante cinco minutos.
5. **Tarea de clase (43 minutos):** Los alumnos comienzan a trabajar en su relato para la biblioteca, o siguen si este ya estaba empezado, solicitando la ayuda de la profesora cuando es necesario ya sea en cuestiones formales o creativas.

Sesión 8:

6. **Actividad de introducción (7 minutos):** Se hace un breve ejercicio de creatividad para favorecer la escritura del relato. Se lee una página del libro *Escribir en 21 días* en el que se pide que durante cinco minutos escriban sobre una persona que haya pasado fugazmente por su vida dejando una huella positiva (ANEXO 13).
7. **Tarea de clase (43 minutos):** Los alumnos comienzan a trabajar en su relato para la biblioteca o siguen si este ya estaba empezado, solicitando la ayuda de la profesora cuando es necesario ya sea en cuestiones formales o creativas. Tras la entrega y la evaluación de los relatos, se procederá a calificar al alumno y a entregarle la última insignia a los alumnos que hayan conseguido superar la prueba: *Cervantes en potencia* (ANEXO 8).

4.9. Procedimientos de evaluación

Esta propuesta didáctica sigue los siguientes criterios y estándares de evaluación basados en el currículo de Aragón para la materia de Lengua castellana y Literatura en primer curso de Educación Secundaria. Estos, relacionados con los instrumentos y procedimientos de evaluación, son los siguientes:

Criterios	Estándares	Procedimiento de evaluación	Instrumento de evaluación
<p>Crit.LE.1.2. Comprender, interpretar y valorar textos orales sencillos, de diferente tipo (narrativo, dialogado, descriptivo y expositivo, con especial atención a los dos primeros)</p>	<p>Est.LE.1.1.3. Retiene información relevante y extrae informaciones concretas.</p> <p>Est.LE.1.1.4. Sigue e interpreta instrucciones orales respetando la jerarquía dada.</p>	<p>Intercambios orales con los alumnos: exposiciones ante el gran grupo. Observación y valoración por parte del grupo de alumnos</p>	<p>A través del diálogo y la interpelación al gran grupo se valora la retroalimentación que se recibe y si los alumnos están comprendiendo lo que se está exponiendo.</p>
<p>Crit.LE.2.4. Seleccionar los conocimientos que se obtengan de las bibliotecas o de cualquier otra fuente de información impresa en papel o digital integrándolos en un proceso de aprendizaje continuo.</p> <p>Crit.LE.2.5. Aplicar progresivamente las estrategias necesarias para producir textos sencillos adecuados, coherentes y cohesionados.</p>	<p>Est.LE.2.4.1. Utiliza, de forma autónoma, diversas fuentes de información integrando los conocimientos adquiridos en sus discursos orales o escritos.</p> <p>Est.LE.2.5.1. Aplica técnicas diversas para planificar sus escritos: esquemas, árboles, mapas conceptuales, etc. y redacta borradores de escritura.</p> <p>Est.LE.2.5.2. Escribe textos usando el registro adecuado, organizando las ideas con claridad, enlazando</p>	<p>Análisis de producciones de los alumnos</p>	<p>Mediante una rúbrica de evaluación se valorarán las producciones de los alumnos</p>

<p>Crit.LE.2.6. Escribir textos sencillos en relación con los ámbitos personal, académico/escolar y social, utilizando adecuadamente las diferentes formas de elocución.</p> <p>Crit.LE.2.7. Valorar la importancia de la escritura como herramienta de organización del contenido y adquisición de los aprendizajes y como estímulo de la capacidad de razonamiento y del desarrollo personal.</p> <p>Crit.LE.4.6. Redactar textos de intención literaria sobre temas de su interés, completar textos literarios, transformarlos o escribirlos siguiendo modelos.</p>	<p>enunciados en secuencias lineales cohesionadas y respetando las normas gramaticales y ortográficas.</p> <p>Est.LE.2.5.3. Revisa el texto en varias fases para aclarar problemas con el contenido (ideas y estructura) o la forma (puntuación, ortografía, gramática y presentación) evaluando su propia producción escrita o la de sus compañeros.</p> <p>Est.LE.2.7.3. Valora e incorpora progresivamente una actitud creativa ante la escritura.</p> <p>Est.LE.4.6.1. Redacta textos personales de intención literaria a partir de modelos dados siguiendo las convenciones del género con intención lúdica y creativa.</p> <p>Est.LE.4.6.2. Desarrolla el gusto por la escritura como instrumento de comunicación capaz de analizar y</p>		
--	---	--	--

	regular sus propios sentimientos.		
Crit.LE.3.5. Conocer, usar y valorar las normas ortográficas y gramaticales reconociendo su valor social y la necesidad de ceñirse a ellas para conseguir una comunicación eficaz.	Est.LE.2.5.4. Reescribe textos propios y ajenos aplicando las propuestas de mejora, que se deducen de la evaluación de la producción escrita, y ajustándose a las normas ortográficas y gramaticales que permiten una comunicación fluida.	Análisis de producciones de los alumnos	Mediante una rúbrica de evaluación se valorarán las producciones de los alumnos
Crit.LE.4.7. Realizar trabajos académicos orales o escritos sobre aspectos literarios en soporte papel o digital, consultando fuentes de información variadas.	Est.LE.4.7.2. Utiliza recursos variados de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la realización de sus trabajos académicos.	Análisis de producciones de los alumnos	Mediante una rúbrica de evaluación se valorarán las producciones de los alumnos.

Los procedimientos de evaluación se fundamentarán tanto en la participación en clase como en el análisis del proyecto final.

Inicialmente, se valorarán los intercambios orales con los alumnos (exposiciones ante el gran grupo). Observación y valoración por parte del grupo de alumnos (como aquellos que consigan estar en el TOP 5 de relatos por parejas). Este procedimiento se llevará a cabo durante las exposiciones orales de la tercera sesión. El instrumento mediante el que se medirá es el diálogo con el gran grupo en el que valorarán a sus compañeros y su propio desempeño tanto en la escritura del relato como en la exposición de este. A la hora de calificar se englobarán ambas valoraciones dentro del 10% de la nota de la propuesta didáctica.

Por otra parte, se analizarán las producciones en parejas de los alumnos, que se evaluará mediante una Lista de control en la que se valore la simple presencia de los aspectos que debe incluir el relato (el tipo de narrador, los personajes, el espacio y el tiempo que les han sido proporcionados). Esto se valorará en un 10% de la nota de ambos alumnos.

Además, se valorará la participación en clase mediante una Lista de control en la que se especifique si el alumno ha ido entregando todas las pequeñas actividades y ejercicios que se le han mandado día a día, valorándose esto en un 10% de la nota. También se incluirán los puntos positivos que se otorguen a aquellos alumnos que ganen al leer el primer relato, interpretar los cuadros, o cuyos relatos se encuentren en el *TOP 5*.

Por último, se valorará el proyecto final, mediante una rúbrica de evaluación numérica en la que se valorarán los siguientes aspectos:

1. Ha respetado las normas de la gramática y la ortografía españolas (1 punto).
2. Ha respetado el formato de Times New Roman 12, interlineado 1'5, de 3 a 20 páginas y entregado antes del viernes a las 23:59 (2 puntos).
3. Ha sido original y creativo, sin repetir historias ni caer en clichés (2 puntos).
4. Ha tratado el narrador de forma coherente a lo largo de todo el relato (1 punto).
5. Ha tratado el tiempo y el espacio de forma coherente a lo largo de todo el relato (1 punto).
6. Ha caracterizado a los personajes de forma relevante para con el relato y han sido coherentes a lo largo de este (1 punto).
7. Ha seguido la estructura de la narración de forma coherente (1 punto).

8. Ha descrito un suceso relevante que sea foco del relato (1 punto).

En esta se valorarán aspectos que engloben todos los conocimientos adquiridos durante la propuesta didáctica, además de otros aspectos como la creatividad y la originalidad. Esta parte tendrá un valor en la calificación de la propuesta didáctica de un 70%.

4.10. Medidas de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo

Esta es una actividad muy apropiada para un grupo diverso en el que se encuentren alumnos con distintas capacidades. La naturaleza de la actividad permite que estos alumnos desarrollen su potencial al máximo sin necesidad de diseñar actividades específicas para ellos, puesto que, al ser una actividad creativa, la capacidad puede ir hasta donde llegue esta sin resultar en un trabajo deficiente. A la hora de crear un relato pueden esforzarse hasta donde puedan, ya que hay total libertad a la hora de escribir, por lo que, si su capacidad es mayor o menor, el resultado es simplemente diferente, sin tener que cambiar el método ni el proyecto, tan solo escribiendo un relato de mayor o menor calidad, pero completo en sus elementos.

4.11. Implementación y resultados

Gran parte de esta propuesta didáctica se implementó en el aula de primero de Educación Secundaria del colegio El Pilar-Maristas (descrito en el apartado de Contextualización), durante el curso 2020-2021. Se llevó a cabo en dos aulas, con un total de 52 alumnos. Los resultados fueron muy satisfactorios y los objetivos se vieron cumplidos.

Para que los alumnos evaluaran la actividad docente y la propuesta didáctica se realizó una encuesta anónima a todos ellos (ANEXO 14). La participación en la encuesta fue del 100%, por lo que todos los alumnos pudieron opinar sobre las clases. Los resultados fueron muy alentadores (ANEXO 15). En términos generales se puede apreciar un gran porcentaje de motivación en el alumnado, de satisfacción con lo aprendido y de ganas de aprender más sobre la literatura. Personalmente, creo que acercar la literatura a una clase de primero de la ESO puede ser extremadamente difícil o muy fácil dependiendo del enfoque que se sostenga a la hora de enseñar la materia. Es raro que los alumnos a estas edades se interesen por la literatura canónica que se da en clase, sin

embargo, una vía más fácil para llegar a ellos es la literatura juvenil, que es la que les llama, y también la creación de esta.

Por otra parte, el desarrollo de un relato con total libertad (en lo que refiere al tema, sobre todo) ha fomentado el gusto por la asignatura en varios niños; según sus comentarios este ejercicio ha incrementado su gusto por la creación literaria en su tiempo libre, incluso alguno ya estaba escribiendo otros relatos en paralelo, simplemente por ocio. Yo creo que este simple hecho recompensa todo el esfuerzo que una profesora de literatura pone en su propuesta didáctica, es suficiente para darme por satisfecha con mi trabajo.

Por otro lado, el recurrente comentario de “*me gusta porque no solo leemos el libro*”, muestra la necesidad y la predisposición que tienen los alumnos para aprender si se les motiva a ello de una forma creativa. La recepción en las clases tanto teóricas como prácticas ha sido muy buena teniendo en cuenta el curso en el que se encuentran. También parece que conocimientos difíciles de implantar en todo el grupo como son las diferencias entre narradores se han asimilado mejor tras utilizarlos de forma creativa a la hora de crear un breve relato.

El alumnado en general parece muy satisfecho con la actividad docente y han dejado comentarios muy halagadores sobre mi trabajo, lo cual me alegra. Parece que la metodología utilizada les ha ofrecido una perspectiva distinta y los ha motivado para el trabajo y el aprendizaje. Finalmente, los resultados de los proyectos que han presentado han superado con creces lo esperado, pues en general se han desenvuelto muy bien y han utilizado los recursos y los temas que más les gustan, aspecto que se ha hecho patente en sus escritos.

Por otra parte, también comprobé aspectos que los alumnos valoran mucho y que mi experiencia me dice que muchos profesores ni siquiera los consideran. Estos son la participación en clase, que puedan leer el libro ellos a la clase, hacer los ejercicios en voz alta o aportar sus ejemplos es algo que valoran mucho y que se notó a la hora de dar clase, pues nunca faltaban manos levantadas cuando preguntaba quién quiere leer. Este aspecto lo resaltaron varios en la encuesta de satisfacción.

Otro aspecto que resaltaron era la importancia que le daban a lo preparadas que traía el profesor las clases y la pasión que sentía sobre lo que enseñaba. Esto me resultó chocante, puesto que resaltaban que no les gustaba leer el libro y hacer resúmenes. Este aspecto me hizo reflexionar sobre la motivación que pueden tener los alumnos y que los

profesores no notamos porque estamos usando una metodología poco apropiada. Se escucha mucho sobre los alumnos que no sienten motivación, sin embargo, los profesores también deberíamos plantearnos que quizá parte de la responsabilidad de esa motivación está en nuestras manos. Si nosotros no nos sentimos a gusto con la asignatura que damos, los alumnos lo notarán y ese desdén se les transmitirá. Si bien, no todos los profesores tienen el tiempo de preparar clases demasiado elaboradas, sí me parece un aspecto sobre el que por lo menos debería reflexionarse más. Los resultados de una metodología que llame a la motivación pueden ser tan alentadores como los recibidos en esta actividad a través de las encuestas. La mayoría de los alumnos han salido satisfechos de ella y han afirmado que sienten más interés con respecto a la narración a partir de esta actividad.

Por otra parte, otro hecho que me ha hecho reflexionar en la implantación de esta propuesta didáctica, y que creo que es fundamental, es la importancia de un profesor en la vida de un alumno. Si bien los alumnos tienen una gran cantidad de profesores distintos cada año y, los profesores lo mismo, el impacto, tanto negativo como positivo, que puede tener un profesor en la vida de un alumno es muy grande. Creo que en general no somos conscientes de la repercusión de nuestros actos en nuestro entorno y estos se agravan en el entorno educativo, ya que en este la relación no es simétrica, sino que es jerárquica. Las palabras alentadoras o desalentadoras de un profesor a un alumno pueden, debido al efecto Pigmalión, afectar directamente a su rendimiento y a su autoestima. Esto se ha hecho palpable con una alumna en concreto, muy afectuosa conmigo desde el principio. Esta comenzó a escribir y a expresarse a través de relatos hace tiempo, pero lo había abandonado, sin embargo, el desarrollo de esta propuesta y la atención personalizada que yo le presté han dejado una huella en ella, de manera que ha retomado la escritura creativa con mucho ímpetu y este interés me lo ha achacado a mí. A esto añadió que me dedicará el primer libro que publique, lo cual no me puede hacer más ilusión. Creo que este suceso puede marcar un antes y un después en su relación con la literatura, del mismo modo que otros profesores han marcado un antes y un después en la mía propia.

Partiendo de esta idea de la relación alumno-profesor, también ha habido otro aspecto clave que me he planteado a lo largo de estos días y es la naturaleza de la vocación docente. Si bien la docencia se asocia normalmente a un ámbito académico, o por lo menos así lo tenía concebido yo, he observado que tiene una dimensión humana increíblemente importante para su desarrollo. Si bien un profesor puede saber mucho sobre lo que enseña, esto no lo convertirá en un buen profesor a menos que tenga

capacidades para transmitirlo. Asimismo, no es solo la transmisión de la información la que construye a un buen profesor, si no la capacidad de cuidado. Tras esta experiencia me he dado cuenta de que el trabajo de profesora tiene mucho que ver con el trabajo de una enfermera, cuidadora o voluntaria. Los profesores nos hacemos responsables seis horas al día de un gran grupo de alumnos, en concreto los de Secundaria, con muchos conflictos internos y crisis propias de la edad. Si bien a todos los alumnos, pequeños y mayores, hay que cuidarlos bien, los de Secundaria se encuentran en una etapa de la vida en la que necesitan apoyo y aliento especialmente. Y es parte de la vocación docente el cuidar a estas personas y acompañarlas en su trayecto educativo, ayudándolas si es posible y guiándolas. No podemos olvidar que, para ellos, nos odien o nos amen, somos figuras de referencia y autoridad, y nuestro apoyo puede ser clave para su desarrollo. Desde luego he tenido esta sensación con mis alumnos de primero de la ESO, ya que conforme los iba conociendo iba creciendo el mí el sentimiento de cuidado y cariño del que hablo y traté de transmitirlo en la medida de lo posible y, al parecer y por lo que recibí de vuelta, con bastante éxito.

En conclusión, este periodo ha resultado muy fructífero, tanto en el aspecto académico, en el que he trabajado por primera vez la gamificación, como en el aspecto humano en el que he tratado con los alumnos y he observado de primera mano cómo se beneficiaban de esta metodología, y de cómo la llevaba a cabo.

5. Conclusiones

En conclusión, a la hora de implantar esta metodología en la asignatura de Lengua castellana y Literatura, hay que tener en cuenta detalles más específicos dentro de este ámbito. La asignatura de Lengua y Literatura está generalmente considerada por el alumnado como aburrida y densa, y su aprendizaje como pasivo y metódico, lo que la hace una asignatura perfecta en la que implantar la gamificación y enfocar de manera distinta su proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello hay que reestructurar no solo las clases, sino el planteamiento de la asignatura, qué se busca que los alumnos aprendan realmente. Se pierde el objetivo de aprender una simple lista de figuras retóricas en detrimento de un aprendizaje profundo de la literatura, su entendimiento y su utilidad y creación en el mundo actual. Para introducir esta novedosa metodología se han traído varios elementos como las narrativas transmedia o las constelaciones literarias. Pero una

cosa está clara y es que no cualquier docente es capaz de llevar este tipo de estrategias al aula, debe ser un profesor comprometido que además sepa gestionar las relaciones dentro de la clase.

Finalmente, en lo que se refiere a la escritura creativa, esta se presta muy fácilmente a ser utilizada en la gamificación, debido a su naturaleza libre e imaginativa. Además, se le reconoce el desarrollo de otras competencias como el progreso mental del alumnado. La perspectiva novedosa que aporta la escritura creativa combina con la gamificación, incluso estudiando sus frutos como un texto literario en vez de los textos canónicos. A pesar de sus ventajas, es un territorio poco explorado en la materia de Lengua y Literatura.

Desde mi punto de vista, son muchos los aspectos que se deben tener en cuenta en la creación de una propuesta didáctica gamificada, lo que la hace una actividad complicada y difícil de llevar a cabo. Sin embargo, las recompensas que esta trae consigo son tan grandes que merece la pena todo el esfuerzo que se invierte en ella. Para los profesores de Lengua castellana y Literatura son muchas las dificultades que vienen con la naturaleza de la asignatura, ya que siempre ha sido muy teórica y esto ha generado rechazo entre el alumnado. No obstante, el uso de esta técnica puede abrir la puerta a que los estudiantes descubran el verdadero interés que tiene la materia y cuánto les puede aportar si ellos están dispuestos.

En mi opinión, la parte más importante que se debe trabajar en este ámbito es la motivación, ya que está perdida en esta asignatura. Junto con esta, priman los puntos que ponen como protagonistas a los alumnos, los que toman en cuenta sus opiniones y los hacen sentir incluidos dentro de la actividad, porque considero que es algo fundamental, no por la forma de la asignatura y la metodología, sino sobre todo por la etapa en la que se desarrolla esta intervención: la Educación Secundaria. En esta etapa los adolescentes están experimentando una serie de procesos psicológicos que los hacen extremadamente vulnerables a las relaciones intergrupales e interpersonales. Es por esto, que considero que en esta etapa educativa priman las relaciones con el profesorado y entre alumnos y con ellas, un docente que sepa gestionarlas, conectar con los estudiantes y llevar a buen puerto el trabajo de todos ellos. En estas se incluyen las mecánicas que hacen de las actividades algo interesante y divertido que pueda fomentar el interés en la asignatura y

la buena relación entre compañeros, como la inmersión, la jugabilidad y los cuatro puntos fundamentales que se han mencionado en el apartado del Marco teórico.

El objetivo fundamental de esta actividad será que los alumnos aprecien la literatura desde una perspectiva nueva, que se sientan cómodos en clase y con los compañeros, y disfruten mientras esta se lleva a cabo. La propuesta que he elegido para llevar a cabo este objetivo es el fomento de la escritura creativa en el aula. Esta es fácil de implantar siguiendo las directrices de la gamificación ya que es una actividad muy amplia, libre, creativa y en la que se pueden crear nuevos caminos con mucha facilidad. Opino que la literatura se aprende mucho mejor desde la creación que desde una lectura desinteresada, pues los alumnos pueden leer un libro y no enterarse de lo que han leído, pero difícilmente pueden no enterarse de aquello que crean ellos mismos. El aprendizaje sobre la literatura se hace más profundo cuando son los mismos alumnos los que se preguntan qué hicieron los escritores para escribir su obra y se encuentren con las dificultades que otros autores se han encontrado a la hora de ponerse a escribir. Del mismo modo, la creación y la expresión de uno mismo a través del arte literario pueden motivar y fomentar el gusto por este.

6. Bibliografía

- Adela Kohan, S. (2020). *Escribir en 21 días. Encuentra tu voz y libera tu creatividad*. Barcelona: RBA.
- Bajaña Bajaña, N. R. (2020). *Estrategia de gamificación para el aprendizaje de Lengua y Literatura*. Guayaquil: Universidad Casa Grande [Trabajo Final de Posgrado]. Disponible en: <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2622> [Consulta: 22-03-2021].
- Bermúdez, J. P. (2017). *La producción de textos estéticos en el aula de básica primaria: escritura creativa y subversión de la lengua materna*. Bogotá D. C.: Universidad Distrital Francisco José de Caldas [Trabajo Final de Máster dirigido por Éder Alexander García Dussán]. Disponible en: [https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/6465/Berm% c3% bad ezCotrinaJenniferPaola2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/6465/Berm%c3%bad ezCotrinaJenniferPaola2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carolei, P. et al. (2016) Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professores: vivências mais imersivas e investigativas. *Simpósio Brasileiro De Games E Entretenimento Digital (SBGames)*, 15, 1253-1256. Disponible en: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157758.pdf>
- Castellón, L. y Jaramillo, O. (2012). Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersivo. *Homo Videoludens*, 2, 264-281. Disponible en: <http://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2014/02/Homo-Videoludens-2-0-De-Pacman-a-la-gamification.pdf>
- De Paula, O. (2017). Reader Wars: motivar a los alumnos por la lectura. En Contreras, R. S. y Eguia, J. L. (Ed.), *Experiencias de gamificación en aulas (pp. 79-94)*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Educación 3.0. (4, marzo, 2021). ¿En qué se diferencian la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos? [Post de Blog]. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-juegos/>
- Escribano, F. (2013) Gamificación versus Ludictadura. *Obra Digital*, 5, p.58-72. Disponible en: <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/22/35>

- García Lázaro, I. (2019). Escape room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27 (XII), 71-79. Disponible en: <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>
- García Lázaro, I. (2019). Escape room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27 (XII), 71-79. Disponible en: <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>
- Guzmán, B. Y. y Bermúdez, J. P. (2018). Escritura creativa en la escuela. *Infancias Imágenes*, 18(1), (pp. 80-94).
- La información (7, febrero, 2019). Cómo escribir un relato en 7 pasos: técnicas y trucos para hacerlo fácil [Post de Blog]. Disponible en: <https://www.lainformacion.com/practicopedia/como-escribir-un-relato-en-7-faciles-pasos/6491993/?autoref=true>
- Llorens, F., Gallego, F., Villagrà, C., Compañ, P., Satorre, R. y Molina, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4(1), 25-32. Disponible en: <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/676/1/201603-uploads-VAEP-RITA.2016.V4.N1.A4.pdf>
- Llorens, F., Gallego, F., Villagrà, C., Compañ, P., Satorre, R. y Molina, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4(1), 25-32. Disponible en: <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/676/1/201603-uploads-VAEP-RITA.2016.V4.N1.A4.pdf>
- Márquez Sifferle, M. T. (2018). *La intermedialidad y la escape room como medio de fomento de la lectura en el aula: Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events*. Cádiz: Universidad de Cádiz [Trabajo Final de Máster dirigido por Cristina Rodríguez Pastor]. Disponible en: <https://rodin.uca.es/xmlui/handle/10498/20871>
- MartitaraBookVlogs (23, noviembre, 2016). Crear buenos PERSONAJES | Consejos de escritura #NaNoWriMo [Vídeo de Youtube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=4KwAvwzwkAo>
- MartitaraBookVlogs (23, noviembre, 2017). ESTRUCTURA DE TU NOVELA: Modelo de 7 puntos | Consejos para escritores [Vídeo de Youtube]. Disponible en: <https://youtu.be/nlDURH0BmsQ?t=95>

- MartitaraBookVlogs (30, noviembre, 2016). Crear MUNDOS y ambientar tu novela | Consejos de escritura #NaNoWriMo [Vídeo de Youtube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=1uSUobjC9M>
- Méndez, A. y Rodríguez D. (27, septiembre, 2017). “Cazadores de misterios”: Proyecto de gamificación para fomentar la lectura voluntaria dentro del aula. [Post]. Disponible en: <https://lavozeeducativa.com/2017/09/27/cazadores-de-misterios/>
- Nieto, N. (6, abril, 2013). Consejos para escribir un relato corto [Post de Blog]. Disponible en: <https://nereanieto.com/diariodeunaescritora/blog/consejos-para-escribir-un-relato-corto/>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui., São Paulo, 44*, 1-17. Disponible en: <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui., 44*, 1-17. Disponible en: <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Palanca, M. y Ramos, A. (2018). La gamificación en el aula E/LE multigeneracional: la «habitación de escape» como modelo de propuesta didáctica. *Foro de Profesores de E/LE, 14* (pp. 207-2017).
- Picón Ibáñez, A. (2019). *Ludificación y gamificación en el aula de Secundaria. Desarrollo de las competencias lingüísticas a través del juego*. Burgos: Universidad de Burgos [Trabajo Final de Máster dirigido por Dr. Antonio Portela Lopa]. Disponible en: http://riubu.ubu.es:8080/bitstream/handle/10259/5208/Pic%C3%B3n_Ib%C3%A1%C3%B1ez-tfm.pdf?sequence=1&isAllowed=y [Consulta: 22-03-2021].
- Prensky, M. (2005). Listen to the natives. *Educational Leadership, v. 63, n. 4*, 8-13. Disponible en: http://www.ascd.org/ASCD/pdf/journals/ed_lead/el200512_prensky.pdf
- Real Academia Española (2020): *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. Disponible en: <https://dle.rae.es>
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Barcelona: Editorial Océano. Disponible

en: https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula

- Rovira-Collado, J., Serna rodrigo, R. y Bernabé Gallardo, C. (2016). Nuevas estrategias digitales para la Educación Literaria: *gamificación* y narrativas transmedia en constelaciones literarias. En R. Roig-Vila (Ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 2968-2976). Octaedro. Disponible en: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/61840/1/2016_Rovira_etal_Tecnologia-innovacion.pdf
- Sacristán, P. P. (2008). La Isla de los Inventos [Post de Blog]. Disponible en: <https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/la-isla-de-los-inventos>
- Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto Social*, 9, 163-184. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=209932>
- Stott, A. y Neustaedter, C. (2013). *Analysis of gamification in education*. Surrey: Simon Fraser University. Disponible en: <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf>
- Tarodo Cortés, D. (2014). *Cartografía teórica del estudio del videojuego. El universo Pokémon como mundo narrativo*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza [Trabajo Final de Grado dirigido por Maite Gobantes Bilbao]. Disponible en: <https://zaguan.unizar.es/record/31179/files/TAZ-TFG-2014-2871.pdf> [Consulta: 30-03-2021].
- Tori, R. (2016). Tecnologia e metodologia para uma educação sem distância. *EaD EmRede*, v. 2, n. 2, 44-55. Disponible en: <https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/64>
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano*, 295, 73-78. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/282869861_Los_secretos_de_la_gamificacion
- Vargas, D. I. y Salazar, I. Y. (2018). *Mundos contados: enseñanza y aprendizaje de la literatura por medio de la narración oral*. Bogotá D. C.: Universidad Distrital

Francisco José de Caldas [Trabajo Final de Máster dirigido por Rubén Muñoz].
Disponible en:
[https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15385/SalazarMolina
IngridYojana2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15385/SalazarMolinaIngridYojana2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vergara Vásquez, A. E. (2020). *Gamificación y enseñanza de Lengua y Literatura: una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador [Trabajo Final de Máster dirigido por la Dra. María de Lourdes Dousdebés]. Disponible en:
<http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/17396> [Consulta: 22-03-2021].

VV.AA. (2020). *Lengua y Literatura de 1º de ESO. Para que las cosas ocurran*. Madrid: Edelvives.

Normativa:

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato

Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la ESO y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA, 02/06/2016).

7. Anexos

Anexo 1







Nuestra misión

- Aprender qué es la narración y qué partes tiene
- Descubrir qué es la novela y sus tipos
- Aprender qué es un cuento

9



Nuestro proyecto: un relato para la biblioteca

10



Nuestro proyecto

- Debe mostrar todo lo que vamos a aprender: personajes, tiempo y espacio, narrador...
- Debe tener sentido y coherencia, además de ser creativo.

11

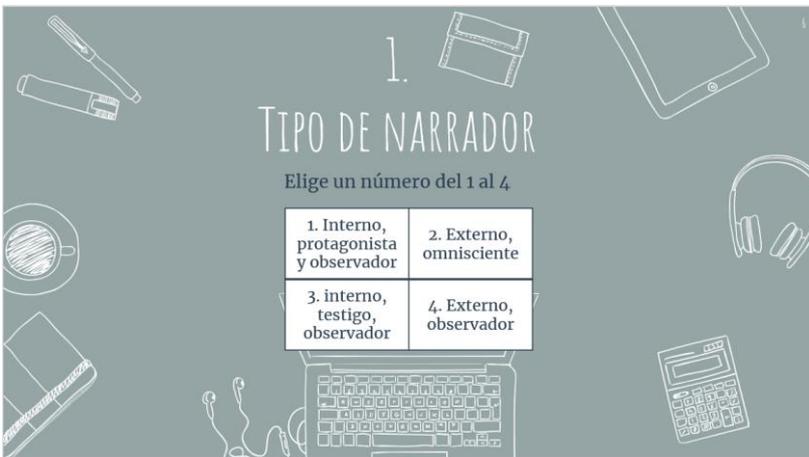
Y ahora...

¡Manos a la obra!

12

Anexo 2





2.

PERSONAJES

Elige un número del 1 al 9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

2.

PERSONAJES

Elige un número del 1 al 9

1. Una familia de pandas	2. Una niña y su perro	3. Una araña gigante vegetariana
4. Un dragón torpe y su mejor amigo el caballero	5. Un koala que trabaja en una oficina	6. Un niño de 13 años y su hermana mayor
7. Un futbolista retirado y su hija	8. Un bombero y su primo policía	9. Un par de mellizos mágicos

3.

TIEMPO

Elige un número del 1 al 6

1	2	3
4	5	6

3.

TIEMPO

Elige un número del 1 al 6

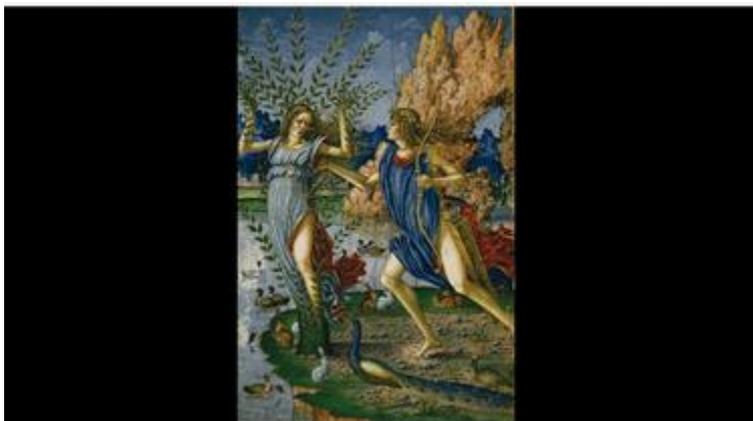
1. El futuro	2. El siglo pasado	3. La actualidad
4. La Edad Media	5. El Imperio Romano	6. La Prehistoria



Anexo 3



Anexo 4





Apolo y Dafne

- x Apolo enfada a Eros, dios del amor, que le dispara una flecha de oro a él para que se enamore de Dafne y otra de plomo a ella para que lo deteste. Finalmente, esta invoca a su padre, un dios de los ríos, quien la convierte en un laurel.



Edipo y la Esfinge

- x Edipo se enfrenta a la Esfinge que asolaba Tebas. Esta mataba a todo aquel que fallara sus enigmas. Habiéndolos adivinado Edipo, esta se suicida y él se convierte en rey.



La fábula de Aracne

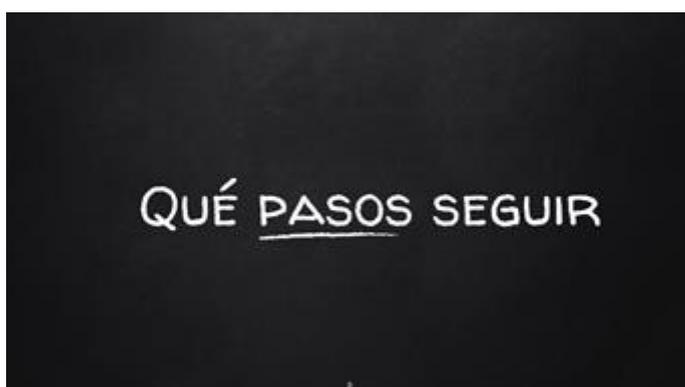
- x Atenea se enfrenta a Aracne para determinar quién hace el mejor tapiz de las dos. Al quedar empate, Atenea se enfada y convierte a Aracne en una araña, para que teja toda su vida.



Anexo 5



Anexo 6



1.

ELIGE UN TEMA

- X No hace falta mostrar cada detalle de la trama, sino aquello que es relevante para la historia.
- X El tema puede surgir de una anécdota, un sueño, una idea, una conversación... pero hay algo que debes tener claro: **tiene que suceder algo.**

2.

ELIGE UN SUCESO PRINCIPAL

- X **No hay relato sin suceso**
- X Debe pasar algo para que escribamos un relato, y esto debes tenerlo claro desde el principio.
- X Dibuja un esquema en el que expliques qué sucede, cómo lo vas a introducir, cómo lo vas a desenlazar y todos los detalles que lo van a rodear.
- X Y a lo largo de la escritura no olvides ser coherente con ello y seguir la línea que has trazado, te resultará mucho más fácil.

2.

ELIGE UN SUCESO PRINCIPAL

- X **No hay relato sin suceso**
- X Debe pasar algo para que escribamos un relato, y esto debes tenerlo claro desde el principio.
- X Dibuja un esquema en el que expliques qué sucede, cómo lo vas a introducir, cómo lo vas a desenlazar y todos los detalles que lo van a rodear.
- X Y a lo largo de la escritura no olvides ser coherente con ello y seguir la línea que has trazado, te resultará mucho más fácil.

3.

ELIGE UN NARRADOR

- X Piensa en cómo quieres contar la historia.
 - X ¿Quieres que un personaje cuente lo que le sucedió a otro (narrador interno, testigo)?
 - X ¿Quieres que sea el protagonista quien cuente su historia?
 - X ¿O prefieres que sea un narrador externo a la historia que sepa todo lo que piensan y sienten los personajes (externo, omnisciente)?

3.

ELIGE UN NARRADOR

- X El **narrador protagonista** favorece la empatía del lector con el personaje, sin embargo, sacrifica otros aspectos como las perspectivas, el ritmo y el conocimiento de la historia.
- X Por otro lado, el **narrador externo omnisciente** aporta una visión mucho más rica y variada del relato, contando con muchas perspectivas distintas. Sin embargo, se muestra más lejano y apartado de la historia.

4.

ELIGE UNOS PERSONAJES

- X Al ser un relato breve es recomendable que **no cargues tu relato con demasiados personajes**, sobre todo si estos no van a tener un papel relevante en la historia.
- X <https://www.youtube.com/watch?v=4KwAvwzWkAo>

5.

DEFINE LA ESTRUCTURA

- X La estructura básica es de **introducción-nudo-desenlace**, pero puedes jugar con esta siempre que lo hagas con coherencia.
- X https://youtu.be/nIDURH0BmsQ?t=95*

5.

DEFINE LA ESTRUCTURA

Introducción

Empieza con una frase que impacte al lector y le deje con ganas de leer el relato.

Ejemplo: *El día que lo iban a matar, Santiago Nasar se levantó a las 5.30 de la mañana para esperar el buque en que llegaba el obispo.*

Nudo

Es fundamental. Aquí comprimes la acción del relato, así que debe ser intenso y estar bien traído. Omite aquellos detalles que no son relevantes para la acción, puesto que no hay suficiente espacio para ellos (en una novela más extensa sí lo habría).

Desenlace

Debe impactar. Dejar a los lectores con ganas de más. Pero, cuidado, no puede ser como el final de un capítulo (que adelanta un suceso que ocurrirá en el siguiente), puesto que es el final del relato completo, no lo dejes a medias.

6.

ELIGE UN ESPACIO Y UN TIEMPO QUE CONOZCAS

- X No vas a tener hueco para detallar mucho el espacio y el tiempo, pero sí para introducirlos y ubicar al lector.
- X Cuando lo hagas es recomendable que tengas muy claro cuáles son, de forma que, si los describes más de una vez en el relato, estas descripciones sean coherentes. Lo más fácil es ubicarlos en un sitio que conozcas y del que tengas una imagen clara, pero si el lugar es inventado también te puede servir hacerte un esquema o dibujo del lugar para ubicarte mejor.
- X <https://www.youtube.com/watch?v=1uSUopbjC9M>

CONSEJOS PARA TU

RELATO

12

1.

ESCRIBE ALGO QUE TE APASIONE

- X Si tú mismo te aburres escribiendo tu historia, más se aburrirá el lector leyéndola.
- X La escritura te permite hablar de lo que tú quieras, así que aprovecha esta oportunidad y **disfruta escribiendo**.
- X Si encuentras un tema sobre el que no puedas parar de escribir, se notará en el relato.

13

2.

EVITA LOS BLOQUEOS

- X Si te encuentras ante una página en blanco y no sabes qué escribir, **busca inspiración en otras fuentes**.
- X Realiza ejercicios de creatividad o de escritura que puedan ayudarte a salir del bloqueo.

14

3.

NO EXPLIQUES, MUESTRA

- X Si bien al principio debes aportar unos datos básicos que permitan al lector ubicar al personaje, conforme avance la historia estas descripciones directas se pueden **sustituir por actos** en los que se refleje la naturaleza del personaje.
- X Por ejemplo: en vez de explicar lo bueno que es el protagonista, muéstralo en una situación en la que tenga que actuar con bondad, así el lector entenderá que es una buena persona sin que el narrador lo explique.

15

4.

BUSCA RELATOS RELACIONADOS CON EL TEMA

- X Si no sabes cómo conducir tu relato **busca inspiración** en otros que traten de temas parecidos y apunta ideas que te puedan servir, aportándoles siempre tu toque personal.

16

5.

ÉLIGE UN NARRADOR Y UN TIEMPO Y CÍÑETE A ELLOS

- X Asegúrate de que **has utilizado el mismo tiempo, narrador y persona verbal** a lo largo de todo el relato, y que, si no es así, es por una causa justificada (*flashback, flashforward*).
- X Es un error muy común comenzar a narrar en presente y luego cambiar a pasado sin darnos cuenta.

17

6.

SI INTRODUCES UN DIÁLOGO, ACLÁRALO

- X Si un personaje hace una aportación en estilo directo, añade una raya (–) y tras esta **un verbo que explique que está hablando** (*decir, preguntar, responder, aportar, comentar, añadir, exclamar...*).
- X Especifica también **quién es el que habla**, puesto que puede resultar confuso. Si la conversación es entre dos personas y dura más de cuatro intervenciones puede sobreentenderse a partir de ahí quién habla, pero de otro modo no.

18

6.

SI INTRODUCES UN DIÁLOGO, ACLÁRALO

X Por ejemplo:

-Hace calor hoy- dijo Esteban.

-Sí, definitivamente se nota el verano-respondió Laura.

19

7.

SI CAMBIA EL NARRADOR, EXPLÍCALO

X Si tu relato está narrado por dos personajes que se alternan los puntos de vista, **acláralo** antes de cada intervención.

20

7.

SI CAMBIA EL NARRADOR, EXPLÍCALO

X Por ejemplo:

Punto de vista de Laura:

La tarde fue muy divertida, sobre todo cuando llegó María, ya que trajo pizzas y juegos de mesa.

Punto de vista de María:

Cuando llegué Laura me dio la bienvenida. Todos estaban esperándome para empezar a cenar y jugar.

21

8.

LEE, LEE Y VUELVE A LEER

X No hay nada que fastidie tanto un buen relato que las faltas de ortografía o errores gramaticales, por ello repasa muy bien estas faltas e incluso somete tu relato a un **corrector** como el de Word.

22



EN RESUMEN

Pasos

1. Elige un tema
2. Elige un suceso
3. Elige un narrador
4. Elige unos personajes
5. Define la estructura
6. Elige un espacio y un tiempo que conozcas

Consejos

1. Escribe algo que te apasione
2. Evita el bloqueo
3. No expliques, muestra
4. Busca relatos relacionados con el tema
5. Elige un tiempo y un narrador y cññete a ellos
6. Si introduces un diálogo, acláralo
7. Si cambia el narrador, explícalo
8. Lee, lee y vuelve a leer

23



Y SI TENÉIS ALGUNA DUDA... ¡PREGUNTAD!

24

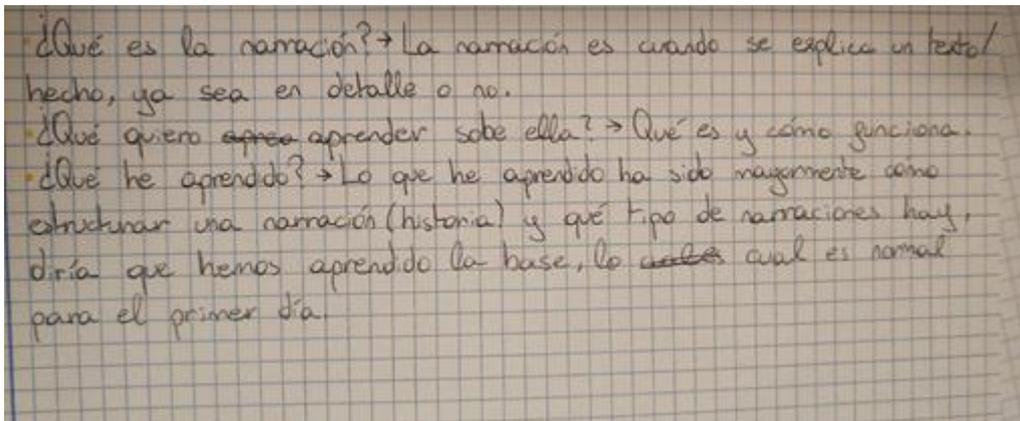
Anexo 7



Anexo 8



Anexo 9



Anexo 10

La Isla de los inventos

La primera vez que Luca oyó hablar de la Isla de los Inventos era todavía muy pequeño, pero las maravillas que oyó le sonaron tan increíbles que quedaron marcadas para siempre en su memoria. Así que desde que era un chaval, **no dejó de buscar e investigar cualquier pista que pudiera llevarle a aquel fantástico lugar**. Leyó cientos de libros de aventuras, de historia, de física y química e incluso música, y tomando un poco de aquí

y de allá llegó a tener una idea bastante clara de la Isla de los Inventos: era un lugar secreto en que se reunían los grandes sabios del mundo para aprender e inventar juntos, **y su acceso estaba totalmente restringido**. Para poder pertenecer a aquel selecto club, era necesario haber realizado algún gran invento para la humanidad, y sólo entonces se podía recibir una invitación única y especial con instrucciones para llegar a la isla.

Luca pasó sus años de juventud estudiando e inventando por igual. Cada nueva idea la convertía en un invento, y si algo no lo comprendía, buscaba quien le ayudara a comprenderlo. Pronto conoció otros jóvenes, brillantes inventores también, **a los que contó los secretos y maravillas de la Isla de los Inventos**. También ellos soñaban con recibir "la carta", como ellos llamaban a la invitación. Con el paso del tiempo, **la decepción por no recibirla dio paso a una colaboración y ayuda todavía mayores**, y sus interesantes inventos individuales pasaron a convertirse en increíbles máquinas y aparatos pensados entre todos. Reunidos en casa de Luca, que acabó por convertirse en un gran almacén de aparatos y máquinas, sus invenciones empezaron a ser conocidas por todo el mundo, alcanzando a mejorar todos los ámbitos de la vida; pero ni siquiera así recibieron la invitación para unirse al club.

No se desanimaron. **Siguieron aprendiendo e inventando cada día**, y para conseguir más y mejores ideas, acudían a los jóvenes de más talento, ampliando el grupo cada vez mayor de aspirantes a ingresar en la isla. Un día, mucho tiempo después, Luca, ya anciano, **hablaba con un joven brillantísimo a quien había escrito para tratar de que se uniera a ellos**. Le contó el gran secreto de la Isla de los Inventos, y de cómo estaba seguro de que algún día recibirían la carta. Pero entonces el joven inventor le interrumpió sorprendido:

- ¿cómo? ¿pero no es ésta la verdadera Isla de los Inventos? ¿no es su carta la auténtica invitación?

Y anciano como era, Luca miró a su alrededor para darse cuenta de que su sueño se había hecho realidad en su propia casa, y de que no existía más ni mejor Isla de los Inventos que la que él mismo había creado con sus amigos. Y se sintió feliz al darse cuenta de que siempre había estado en la isla, y de que su vida de inventos y estudio había sido verdaderamente feliz.

*Externo, omnisciente

Externo, testigo

Interno, protagonista

¿Qué **no** es una narración?

Una historia que le cuento a mis padres a la hora de comer

Alicia en el País de las Maravillas

La historia de Mario y la princesa Peach

*Todas son narraciones

¿Qué es un personaje plano?

Aquel que cambia a lo largo de la historia

Aquel que no tiene nariz

Aquel que tiene un perro

*Aquel que es igual al principio y al final

El planteamiento, nudo y desenlace forman parte del tiempo de la narración

*Verdadero

Falso

¿Cuál de las siguientes es un tipo de novela?

Novela azul o fragmentada

*Novela rosa o romántica

Novela verde o temporal

Novela platoniana

La novela realista...

Cuenta un mundo fantástico

Habla de sucesos históricos

*Trata de reflejar la realidad

Trata de provocar el miedo del lector

En el cuento...

Los personajes se describen con mucho detalle

*Normalmente se usan personajes planos

*Hay que centrarse en contar un suceso

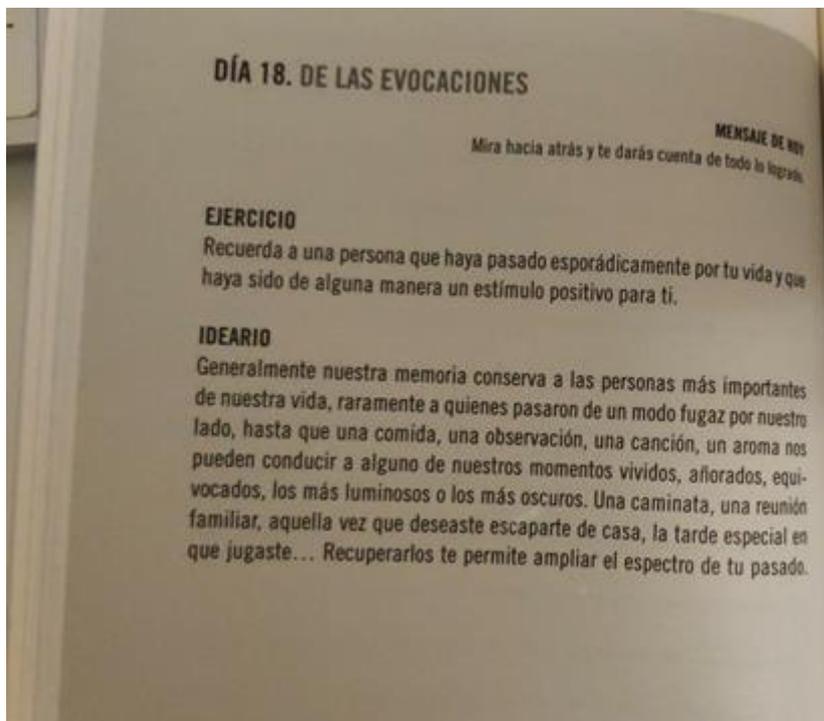
No puede haber personajes secundarios

El cuento debe tener un número determinado de palabras

Verdadero

*Falso

Anexo 13



Anexo 14

Valoración de la clase

El objetivo de esta encuesta es valorar la actividad docente del profesorado en prácticas. Piensa en la forma de dar clase de la profesora y en lo que has aprendido. Valora del 1 al 5 los siguientes aspectos y contesta a las preguntas.

¿La explicación ha sido clara? *

	1	2	3	4	5	
Poco	<input type="radio"/>	Mucho				

¿Se seguía la clase con facilidad? *

	1	2	3	4	5	
Poco	<input type="radio"/>	Mucho				

¿La forma de dar clase ha resultado amena? *

	1	2	3	4	5	
Poco	<input type="radio"/>	Mucho				

¿Cuánto has aprendido sobre el tema tratado? *

	1	2	3	4	5	
Poco	<input type="radio"/>	Mucho				

¿Cuánto te ha gustado el tema y la forma de tratarlo? *

	1	2	3	4	5	
Poco	<input type="radio"/>	Mucho				

¿Te gustaría tratar más temas así? *

- Sí
- No
- Me da igual

¿Te ha resultado interesante el contexto de la unidad (la Biblioteca de Alejandria)? *

- | | | | | | | |
|------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Poco | <input type="radio"/> | Mucho |

¿Qué te ha parecido trabajar la escritura en clase? *

- No me ha gustado nada
- Ni me ha gustado ni me ha disgustado
- Me ha gustado mucho, lo volvería a hacer
- Me ha encantado, quiero convertirme en el próximo Cervantes

¿Cuánto te han gustado las actividades que se han desarrollado en clase (relatos en parejas, análisis de cuadros...)? *

- | | | | | | | |
|------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Poco | <input type="radio"/> | Mucho |

¿Te gustaría hacer más actividades así? *

- Sí
- No
- Me da igual

Comentarios al respecto

Texto de respuesta larga

Menciona un aspecto que te haya gustado de las clases y explica por qué (si no te ha gustado nada, simplemente escribe "Nada") *

Texto de respuesta larga

Menciona un aspecto que mejorarías y explica por qué (si no mejorarías nada, simplemente escribe "Nada") *

Texto de respuesta larga

¿Cuáles consideras que son las cualidades que hacen bueno a un profesor? *

Texto de respuesta larga

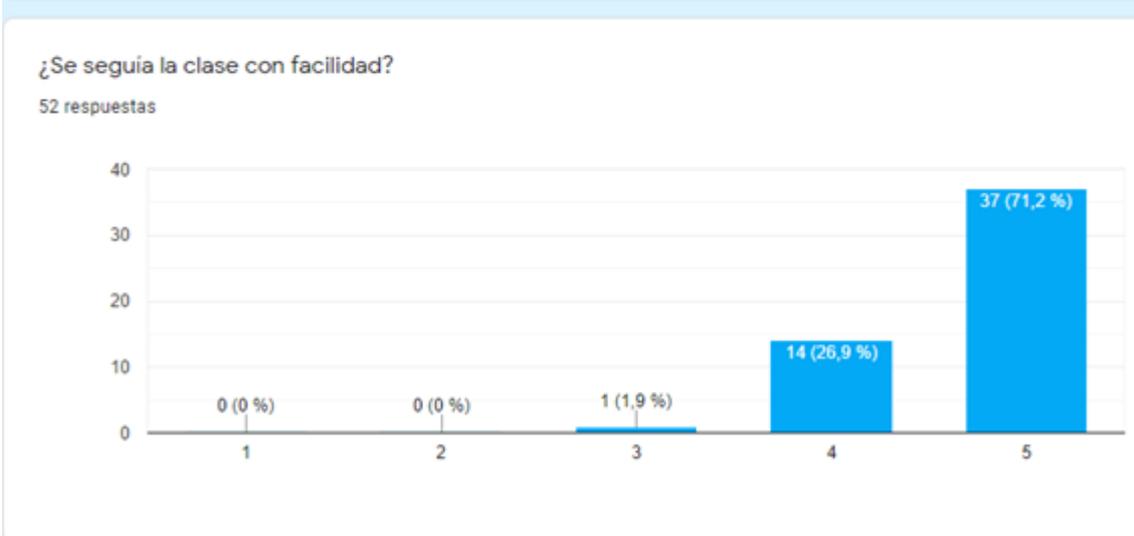
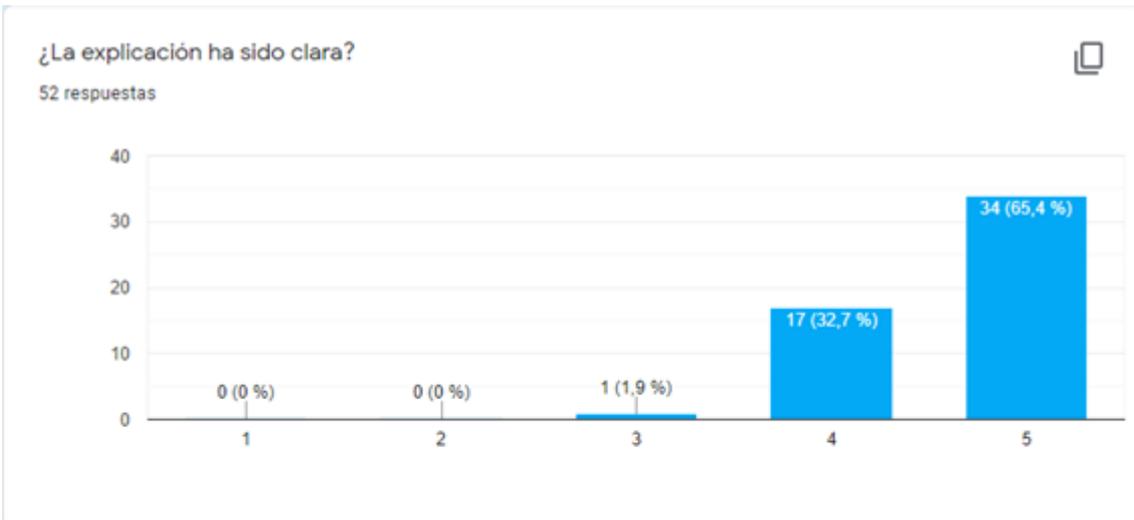
¿Las has visto en tu profesora? *

Texto de respuesta larga

¿Tienes algún comentario u observación sobre el tema tratado o la forma de hacerlo? Déjalo aquí

Texto de respuesta larga

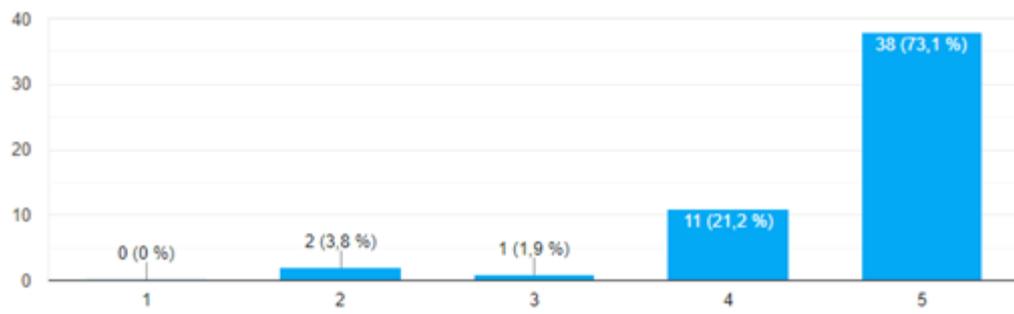
Anexo 15



¿La forma de dar clase ha resultado amena?

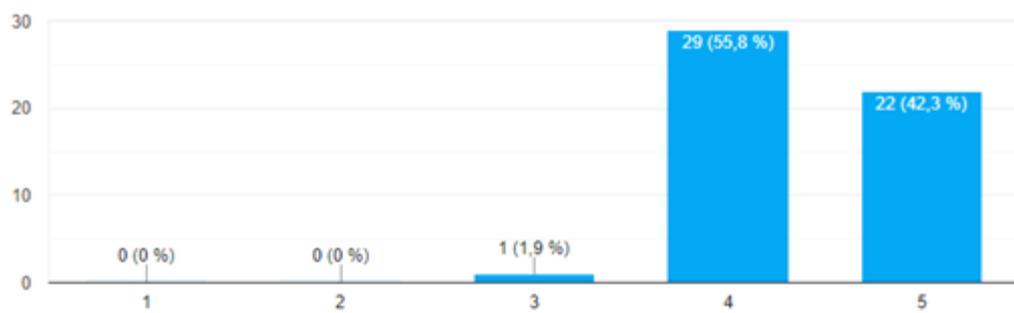


52 respuestas



¿Cuánto has aprendido sobre el tema tratado?

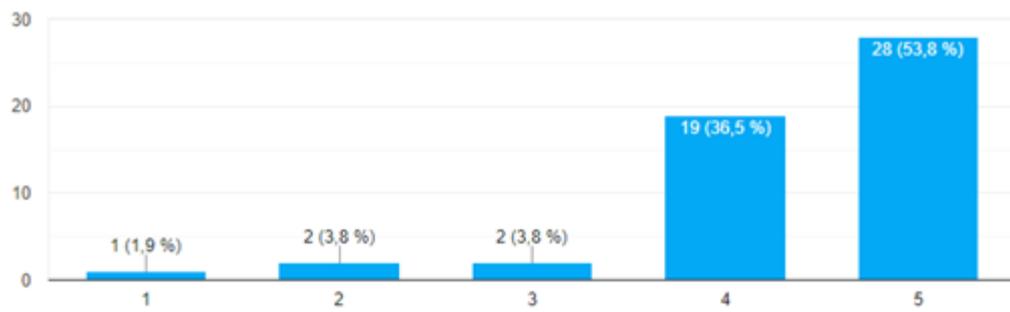
52 respuestas



¿Cuánto te ha gustado el tema y la forma de tratarlo?

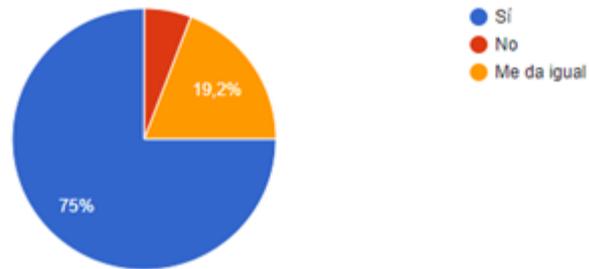


52 respuestas



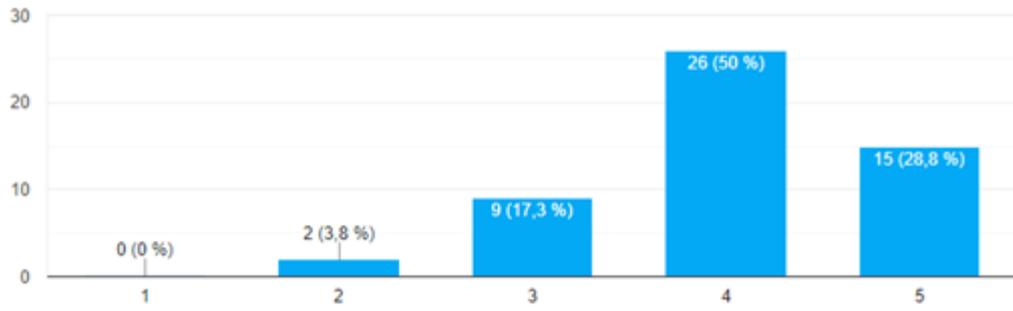
¿Te gustaría tratar más temas así?

52 respuestas



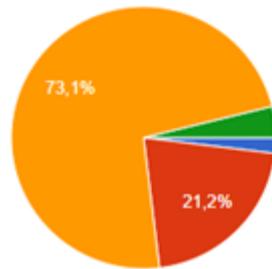
¿Te ha resultado interesante el contexto de la unidad (la Biblioteca de Alejandria)?

52 respuestas



¿Qué te ha parecido trabajar la escritura en clase?

52 respuestas

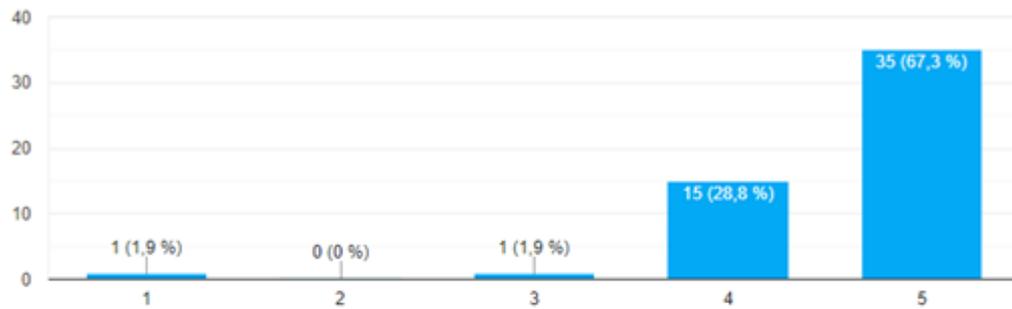


- No me ha gustado nada
- Ni me ha gustado ni me ha disgustado
- Me ha gustado mucho, lo volvería a hacer
- Me ha encantado, quiero convertirme en el próximo Cervantes

¿Cuánto te han gustado las actividades que se han desarrollado en clase (relatos en parejas, análisis de cuadros...)?

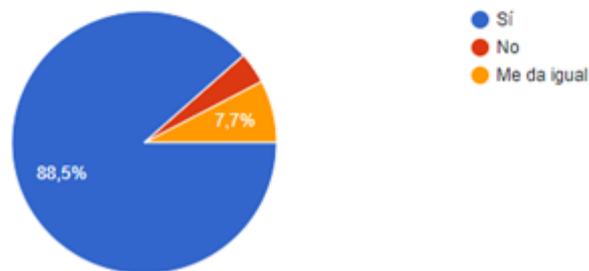


52 respuestas



¿Te gustaría hacer más actividades así?

52 respuestas



Comentarios al respecto

41 respuestas

Estas 2 semanas que ha estado Marta me las he pasado muy bien y he estado muy a gusto

Me han gustado y Marta explica muy bien pero los temas son un poco aburridos

- Era divertido, ya que inventarse tu propia historia, y hacerlo con un amigo te hace las clases de lengua más entretenidas.

Yo me lo he pasado muy bien con Marta y me ha hecho apreciar más la literatura que otros cursos. Yo creo que Marta tiene futuro como profesora

Me ha parecido una actividad muy entretenida y la repetiría, (la narración de 3 pag min) y el resto de actividades hechas en clase como el análisis de cuadros han fomentado la imaginación y creatividad necesarias para escribirla, nos han dado muchas ideas y consejos para escribirla con facilidad

Pienso que el tiempo que hemos estado con Marta hemos aprendido mucho y ha sido muy interesante.

Pues todo ha ido muy bien y se me pasó muy corto

Menciona un aspecto que te haya gustado de las clases y explica por qué (si no te ha gustado nada, simplemente escribe "Nada")

52 respuestas

Que hacíamos muchas actividades, ya se relatos en parejas, el relato individual...

Lo que más me ha gustado a sido la novela porque esta muy entretenida

Me ha gustado mucho, lo de hacer historias ya que cada uno puede sacar su creatividad y nos lo han explicado muy bien.

Nada

Me ha gustado, cuando siempre hace ejemplos cada vez que hacemos algo, y se ríe mucho con nosotros y eso hace que estemos más atentos.

Me ha gustado escribir un relato porque ponía a prueba mi creatividad y he descubierto que tengo mucha.

las explicaciones has sido claras y concisas, con guía audiovisual, y el uso de recursos como el libro y vídeos.

Menciona un aspecto que mejorarías y explica por qué (si no mejorarías nada, simplemente escribe "Nada")

52 respuestas

Nada

nada

Nada.

Yo sinceramente no mejoraría nada porque ha sido un manera diferente de explicar el temario que igual es mejor que si las explicamos en clase y no hacemos ninguna actividad relacionada con el mismo.

Que nos dejaras elegir a nosotros las parejas a la hora de trabajos en parejas

Mejoraría el diálogo a la hora de hablar delante de la clase.

Nada la verdad, las clases están bien como están.

pues la creatividad

Yo meioraría que las cosas que exolique. que sean más cortas. que no esté hablando ella durante gran

¿Cuáles consideras que son las cualidades que hacen bueno a un profesor?

52 respuestas

Que tiene paciencia, explica sin gritar e intentando explicar las veces que sea necesario el temario a sus alumnos, que la clase sea divertida y amena, no se de mucho temario al día...

Que explique bien y que se pase el tiempo rápido

Ser majo con los alumnos, ayudarles en todo lo que pueda, explicar bien las cosas...

Que vea que estamos atentos y explicar las cosas las veces que haga falta.

La forma de explicar las cosas, por ejemplo(No solo explicar y leer lo que nosotros ya podemos leer sino que también hay que imaginarse otras situaciones y dar otros ejemplos.

Saber escuchar a los alumnos y hacer las clases amenas sin perder el guion de la clase

las mencionadas anteriormente, explicaciones has sido claras y concisas, contenido multimedia variado, clases amenas y contenido amplio

Que tenga paciencia, que sea respetuoso, que dentro del aula trate a todos por igual y que sea amable.

¿Las has visto en tu profesora?

52 respuestas

Si

si

Sí

Si.

Sí.

Si yo he visto todo en mi profesora

Si, explica muy bien pero hay temas que eran largos y a nosotros nos gusta más lo entretenido

Sí, nos ha ayudado mucho y lo ha explicado todo muy bien.

Sí, ha sabido responder mis dudas y las de otros alumnos y ha hecho las clases muy amenas. Ha conseguido cosas que otros profesores o hacen.

¿Tienes algún comentario u observación sobre el tema tratado o la forma de hacerlo? Déjalo aquí

42 respuestas

No

no

A mi me ha encantado estar con ella porque las clases eran más divertidas y explicaba muy bien. Espero que el año que viene pueda volver para darnos otra vez clase.

No, lo ha hecho bastante bien :)

He estado muy agusto con ella y seguro que es una profesora magnífica:)

Que he aprendido muco el tiempo que ha estado y que me lo he pasado muy bien :-D

No tengo ni uno

Pues que su forma de explicar es "creativa", y se entiende a la primera.

Que lo ha hecho genial :D