



UNIVERSIDAD A DISTANCIA DE MADRID  
(UDIMA)  
*Facultad de Ciencias de la Salud y de la Educación*  
*Departamento de Educación*

*Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato,  
Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas*

***TALLER FORMATIVO PARA LA INCLUSIÓN DE UNA PLATAFORMA GAMIFICADA  
EN EL PLAN LECTOR DE 1.º ESO. TA-TUM, EL LUGAR DONDE LOS LIBROS  
COBRAN VIDA.***

**Eva Valverde Gómez**

**TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

**Bajo la dirección de:**

Dra. Violeta Hernández Lencina

Madrid, 2022

## AGRADECIMIENTOS

«-¿Es verdad que no has leído ninguno de estos libros?-Los libros son aburridos.-Los libros son espejos: sólo se ve en ellos lo que uno lleva dentro...» (Carlos Ruiz Zafón, 2001, p.250).

Agradezco profunda y sinceramente a todas aquellas personas que, movidas por una fuerza narrativa y una imaginación inconmensurable, nos deleitan con su pluma y nos ayudan a sobrellevar la vida de una forma más plena y feliz. A todos ellos, y ellas, del pasado, del presente y de siempre, mi más sincera gratitud.

A mis estudiantes del centro de prácticas, por ayudarme a entender la importancia de aprender disfrutando, de sentir el acceso al conocimiento como un mundo de infinitas posibilidades y por ser mi fuente de inspiración para estas sesiones.

A mi tutora, por asistirme a lo largo del camino y, sobre todo, por sus minuciosas correcciones, indicaciones y sugerencias.

## ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	I
ÍNDICE .....	II
ÍNDICE DE SIGLAS .....	V
ÍNDICE DE FIGURAS E ILUSTRACIONES .....	VI
RESUMEN.....	VIII

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	1
2. JUSTIFICACIÓN.....	4
3. OBJETIVOS.....	6
4. MARCO TEÓRICO .....	7
4.1. Taller educativo .....	7
4.1.1. Taller de textos .....	8
4.2. Plan Lector .....	10
4.2.1. Hábito lector.....	11
4.2.2. Competencia lectora.....	14
4.3. Gamificación .....	17
4.3.1. Cómo aplicar la gamificación en el aula .....	18
4.3.2. Las TICs .....	19
4.3.3. Competencia digital docente .....	21
4.4. Metodología .....	22
4.4.1. Gamificación y motivación .....	22

II

5. TALLER DE LECTURA: <i>TA-TUM, UN MUNDO DE DETECTIVES</i> .....	24
5.1. Introducción .....	24
5.2. Justificación y estructura .....	24
5.3. Contextualización y destinatarios.....	25
5.4. Recursos .....	26
5.5. Objetivos .....	26
5.6. Contenidos y criterios evaluación .....	27
5.7. Competencias clave y contribución de este taller a su adquisición.....	27
5.8. Atención a la diversidad .....	28
5.9. Evaluación.....	29
5.10. Sesiones.....	30
5.10.1. Primera sesión .....	30
5.10.2. Segunda sesión .....	36
5.10.3. Tercera sesión .....	40
5.10.4. Cuarta sesión .....	43
5.10.5. Quinta sesión .....	46
6. CONCLUSIONES .....	52
6.1. Respuesta a las preguntas de investigación.....	52
6.2. Recapitulaciones.....	53
6.3. Limitaciones y futuras líneas de investigación .....	54
7. REFERENCIAS .....	56
8. ANEXOS.....	61
8.1. Anexo I.....	61
8.2. Anexo II.....	62
8.3. Anexo III .....	63
8.4. Anexo IV .....	64

8.5. Anexo V.....	66
8.6. Anexo VI.....	67
8.7. Anexo VII.....	68
8.8. Anexo VIII.....	69

## ÍNDICE DE SIGLAS

### A

APP. Aplicación informática

### C

CC.AA. Comunidades Autónomas

### E

ESO. Educación Secundaria Obligatoria

### I

IOS. Sistema operativo (iPhone OS)

ISEC. Índice social, económico y cultural

### M

MCDDD. Marco Común de Competencia Digital Docente

### O

OCDE. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos

### P

PISA. Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes

PLC. Plan Lector del Centro

### T

TFM. Trabajo de fin de máster

TIC. Tecnologías de la información y la comunicación

## ÍNDICE DE FIGURAS E ILUSTRACIONES

Figura 1 Lectores de libros en tiempo libre.....	14
Figura 2 Niveles para la medición de comprensión lectora .....	15
Figura 3 Lectura en soporte digital .....	21
Figura 4 Calendario del taller formativo de Ta-tum.....	24
Figura 5 Vídeo de presentación de la plataforma.....	31
Figura 6 Cómo entrar en Ta-tum .....	32
Figura 7 Código para unirse al taller formativo .....	32
Figura 8 Las obras literarias del taller .....	33
Figura 9 Recorrido por el perfil de estudiante.....	33
Figura 10 Mensaje para los detectives .....	36
Figura 11 Resumen del libro de texto .....	37
Figura 12 Primera actividad del apartado de pesquisas .....	38
Figura 13 Primera pregunta de la segunda actividad del apartado de pesquisas.....	38
Figura 14 Segunda y tercera pregunta de la segunda actividad del apartado de pesquisas.....	39
Figura 15 Tercera actividad del apartado de pesquisas .....	39
Figura 16 Poema de Carlos Castro .....	40
Figura 17 Primera actividad: expresión oral .....	41
Figura 18 Segunda actividad: comprensión lectora y expresión escrita .....	41
Figura 19 Variedades dialectales .....	42
Figura 20 Texto sobre la popularidad de Harry Potter .....	43
Figura 21 Actividad de expresión oral y escrita.....	44
Figura 22 Preguntas de comprensión lectora sobre la obra.....	45
Figura 23 Creación de un árbol genealógico.....	46

Figura 24 Los casos del taller.....	47
Figura 25 Las pesquisas de Wonder .....	47
Figura 26 Estado de las actividades .....	48
Figura 27 Tarea corregida: retroalimentación .....	49
Figura 28 Tarea corregida: puntos conseguidos .....	49
Figura 29 Calificaciones y puntos conseguidos .....	50
Figura 30 Contenidos y criterios de evaluación .....	61
Figura 31 Rúbrica de evaluación.....	62
Figura 32 Credenciales para el acceso a Ta-tum .....	63
Figura 33 Orla de la escuela de detectives Avante .....	64
Figura 34 Cartel de la agencia.....	65
Figura 35 Carné de detective literario .....	66
Figura 36 Las normas de la Escuela Avante.....	67
Figura 37 Galería de medallas.....	68
Figura 38 Caso finalizado .....	69
Figura 39 Diploma .....	70

## RESUMEN

Los resultados obtenidos en la última edición disponible de *El Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes* muestran unas carencias significativas en las destrezas relacionadas con las habilidades de comprensión escrita. A su vez, los docentes advierten del poco entusiasmo y la ausencia de motivación que transmiten los aprendices ante la lectura en los centros educativos. Esto explica la falta de eficacia y de sentido crítico a la hora de afrontar un texto. De esta manera, se comprenden los bajos índices con relación a los hábitos de lectura, y, en consecuencia, a las pruebas de diagnóstico.

El interés y el compromiso en los planes lectores del centro son esenciales para cambiar la perspectiva del alumnado. En este sentido, la intervención temprana adquiere un papel relevante, ya que cuanto antes se alcance el nivel deseado, mayor será el éxito obtenido. Así pues, el objetivo principal de este trabajo de innovación es mejorar la competencia lectora de los estudiantes mediante la implantación de una plataforma gamificada que contribuya a la mejora del *Plan Lector del Centro*. Para ello, los docentes de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura de 1.º ESO llevarán a cabo un taller formativo de este soporte digital llamado *Ta-tum*.

***Palabras clave:* competencia lectora, hábito lector, taller formativo, motivación, gamificación.**

## 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación nace con el propósito de mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de secundaria. Se considera esta destreza como el eje transversal principal en los procesos de enseñanza-aprendizaje de todas las materias que se ofrecen en los centros educativos. Las estrategias lectoras no tienen que ver exclusivamente con la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, sino que resultan una condición indispensable para finalizar con éxito la etapa académica de cualquier individuo. En palabras de la profesora Vital Carrillo:

La lectura es un hábito que puede mejorar las condiciones sociales y humanas de cualquier lector, el leer permite pensar con reflexión y desarrollar los aspectos cognitivos del cerebro lo que ayuda a ejercitar todas las células y estar siempre activos para cualquier actividad que se realice en la vida cotidiana. (2017, párr. 3)

Tal y como comenta la investigadora Marisela Vital Carrillo, las implicaciones que la lectura tiene son tan extensas como profundas. Por consiguiente, la capacidad lectora adquiere un protagonismo mayúsculo en los institutos. Los docentes insisten en la necesidad de crear un buen hábito lector en el alumnado, ya que «detrás de la mayor parte de los casos de fracaso escolar se encuentra la falta de comprensión lectora» (Delgado Carrillo, 2007, pp. 39-53). Además, existen pruebas de diagnóstico, como, por ejemplo, las del informe de PISA (El Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes), en las que se reflejan las deficiencias que padecen los estudiantes españoles, y, más concretamente, en aquellas ciudades o comunidades autónomas peor situadas desde un punto de vista socioeconómico.

Un ejemplo de ello, y en línea con este documento del año 2018<sup>1</sup>, el promedio de la OCDE (La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) fue de 487; el de España, 477, lo que equivale a 10 puntos por debajo de la media. Sin embargo, si se analizan más minuciosamente estos resultados, se observa que, las cifras más catastróficas las obtenemos en dos Comunidades Autónomas: Extremadura y Andalucía, con 464 y 466

---

<sup>1</sup> Todos los datos expuestos en el trabajo sobre este programa hacen referencia al documento del año 2018.

puntos respectivamente. Estos valores son similares a los países que se posicionan a la cola de la OCDE. Castilla y León obtuvo la puntuación más alta de España con 497 puntos, 10 por encima del promedio. Es evidente la necesidad de crear estrategias concretas, especialmente en Andalucía y Extremadura, que ayuden a revertir los resultados y a equipararlos con el resto de la realidad nacional (PISA 2018, 2020). En consecuencia, señala la pedagoga Ferreiro:

La lectura es un derecho; no es un lujo ni una obligación. No es un lujo de élites que pueda asociarse con el placer y la recreación ni es una obligación impuesta por la escuela. Es un derecho que además permite un ejercicio mayor de la democracia y por consiguiente el cumplimiento de otros derechos. (2021, p. 4)

Es fundamental buscar una manera fructífera para promover el hábito lector, y, si se tiene en cuenta la falta de atractivo que para el alumnado posee la literatura, en la mayor parte de los casos (Ramos Navas-Parejo et al., 2020), se puede subrayar que la inexistencia de motivación es una de las causas que justifican los malos resultados. Por añadidura, se debe admitir el ineludible cometido de animar a nuestros discentes para que elijan la lectura como una forma de ocio. Bajo esta perspectiva, hay que valorar nuevos métodos educativos en consonancia con la realidad de los adolescentes del siglo XXI. Uno de los enfoques pedagógicos que goza de mayor prestigio actualmente para los adolescentes es la gamificación, que se fundamenta en el uso de componentes propios del juego en situaciones y contextos no lúdicos. Estas estrategias educativas ponen de relieve el protagonismo del estudiante en su propia formación, así como un aumento significativo de su implicación y motivación (Navarro Mateos et al., 2021).

Este TFM (Trabajo de fin de máster) pretende mostrar una de las múltiples alternativas disponibles para acceder a la lectura en clase de manera original y sugerente. El objetivo principal de este proyecto de investigación en la modalidad de innovación es realizar un taller formativo para enseñar a los estudiantes a usar una plataforma de lectura gamificada. Esta aplicación pedagógica se llama *Ta-tum* y con su implementación en las aulas, se anhela mejorar el PLC (Plan Lector del Centro). Se realizará en un instituto público de Andalucía y los beneficiarios serán los discentes de 1.º de ESO. Esta formación se llevará a cabo en cinco sesiones incluidas en el horario escolar. En la primera jornada, se presentará a los estudiantes, padres, madres y/o tutores, en qué consiste y cómo funciona; en la segunda, tercera y cuarta sesión pondremos en práctica lo aprendido a través de determinados fragmentos de las obras literarias que serán leídas durante el curso académico; en la quinta y última jornada, se

mostrará a los estudiantes cómo se refleja la evaluación en esta herramienta y cómo deben interpretarla. Solo se contará con la presencia de los padres, madres y/o tutores en la primera jornada del taller.

Después de explicar en qué consistirá el proyecto de innovación, así como también, la justificación y los objetivos, se desarrollará el marco teórico del que se nutre este TFM. Por lo tanto, ahondaremos en cuestiones tales como, la importancia de los talleres como herramienta pedagógica, la gamificación, el ABJ (aprendizaje basado en juegos), el hábito lector, éxito y fracaso escolar relacionado con la lectura, la motivación, etc.

A continuación, se muestran las preguntas de investigación que constituyen el núcleo teórico del trabajo. Estas serán contestadas en el epígrafe seis del presente proyecto académico:

- I. ¿Puede ser la competencia lectora un área decisiva para la formación integral de la persona?*
- II. ¿La falta de motivación es una de las causas que justifican los malos resultados en la comprensión lectora de los estudiantes ?*
- III. ¿Es posible animar a nuestros discentes para que elijan la lectura como una forma de ocio?*
- IV. ¿Se puede considerar la gamificación una fórmula adecuada para desarrollar el hábito lector?*

Posteriormente, se realizará el taller formativo cuyo objetivo principal es que los estudiantes aprendan a utilizar la plataforma. Asimismo, se persigue el acercamiento estimulante, y en un entorno agradable y conocido para los aprendices, de la lectura. De esta forma, se pretende alcanzar el objetivo secundario de mejorar los resultados de esta competencia en los estudiantes de 1.º ESO. Además, también se busca modificar la imagen con la que perciben la literatura. Por último, se expondrán las conclusiones extraídas a lo largo de todo el proceso y se comentarán las limitaciones y las futuras líneas de investigación.

## 2. JUSTIFICACIÓN

En Andalucía los estudiantes evidencian un nivel preocupante en la comprensión lectora. Así lo reflejan las pruebas PISA, cuyos resultados han sido mostrados con anterioridad, como también, las continuas lamentaciones de los profesores con respecto a la falta de hábito lector del alumnado (Proyecto Lector, 2013). Por ello, «asegurar la igualdad en el acceso a la lectura es asegurar la igualdad de oportunidades, base de cualquier estado de bienestar» (Plan de Fomento de la Lectura, 2021, p. 24). En consecuencia, urge establecer medidas que ayuden a solventar esta situación mediante, entre otros elementos, un PLC, que implique a todos los agentes sociales y que se constituya como un pilar fundamental en la filosofía del centro escolar.

Los expertos ponen de manifiesto los beneficios que conlleva que los padres participen en la formación del hábito lector de sus hijos (Plan de Fomento de la Lectura, 2021). En este sentido, se quiere hacer partícipe en el taller formativo a los tutores, ya sean padres, madres o tutores legales desde el inicio y, por eso, se requiere en la primera sesión del taller la presencia de estos. Por añadidura, deberá acudir el máximo número de miembros del cuerpo docente de 1.º de ESO, ya que como indica la LOMLOE, la lectura ha de ser tratada en todas las asignaturas, y del *Plan Lector* deben ser responsables todos los profesores, aunque el de Lengua Castellana y Literatura ejerza como fuerza principal del proyecto (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, 2020).

Así pues, se observa que otra de las claves para fomentar el hábito lector es despertar en el alumnado sentimientos positivos hacia la literatura:

El deseo de leer es el factor más poderoso para generar hábitos de lectura y nace de asociar esta actividad al placer, a la satisfacción, a la sensación de logro y al entretenimiento. Muchas personas saben leer y tienen libros a disposición, pero no desean leer, entonces no se produce la lectura. (Salazar Ayllón, 2005, p. 23)

Por consiguiente, hay que comprender que la sociedad se enfrenta a una generación cuyos patrones de aprendizaje están en constante cambio. Igualmente, se debe poner de relieve que un gran número del alumnado del siglo XXI son nativos digitales, están creciendo y desarrollándose en un mundo digital. Su manera de acceder al conocimiento y a aquello que resulta de su interés es mediante recursos multimodales, atractivos y dinámicos (Cassany,

2010). Este es el lenguaje que entienden. Por este motivo, es preciso plantear alternativas para crear lectores competentes. De igual modo, se debe fomentar que el contexto entre su realidad fuera del aula y dentro de ella sea similar. A tal efecto, la gamificación representa una estrategia muy oportuna para incentivar la lectura. De este modo, asegura Cassany (2010):

Muchos alumnos ya son nativos digitales, chicos que han crecido con un móvil en el bolsillo, una pantalla en su habitación, un Ipod en el oído o Google y Wikipedia como principal fuente de información. Para ellos leer y escribir es eso y el futuro que les espera también avanza en esta línea. Si la escuela debe preparar para el futuro, la enseñanza de la lectura debe atender las formas de lectura electrónica, además de continuar tratando las fuentes tradicionales del saber(...). (p. 50)

M.<sup>a</sup> Elena Parra González y Adrián Segura Robles (2019) hicieron un estudio para determinar cuál era la incidencia real que tenía el uso de las metodologías gamificadas en secundaria en aspectos como la motivación. Los datos fueron recogidos a través de las respuestas de 270 estudiantes. Los investigadores determinaron que la implementación de este tipo de metodologías activas en las aulas incrementa el interés del alumnado significativamente. Del mismo modo, observaron que los distintos valores analizados tuvieron un impacto positivo tanto en los aprendices como en el profesorado.

Por ende, esta propuesta de innovación consiste en llevar a cabo un taller de formación destinado a los estudiantes de 1.º de ESO. El propósito es incorporar en el *Plan Lector* una plataforma gamificada con la que los estudiantes puedan hacer de la lectura un juego apasionante. Esta aplicación, *Ta-tum*, convierte a los aprendientes en detectives literarios. Los estudiantes deben superar todas las pruebas que el profesor haya creado alrededor de una obra. De esta forma, podrán conseguir puntos y medallas y el reconocimiento del resto de los detectives incluidos en la célebre Escuela Avante.

Este programa sigue unas técnicas y estrategias similares a las de los videojuegos y, por lo tanto, los estudiantes podrán sentirse muy motivados frente a la lectura y a las actividades que tengan que realizar. Por ello, el fin último de este proyecto es que los aprendices escojan la lectura como modo de ocio por encima de otras actividades, porque se sientan atraídos y fascinados por la literatura. No se persigue la elección por obligación, sino el férreo compromiso libre y voluntario del estudiante. Se reivindica la puesta en práctica de planes evocadores cuyos objetivos se centren en mejorar la competencia lectora de los aprendices.

### 3. OBJETIVOS

Tal y como se ha explicado anteriormente, el objetivo principal de este TFM es realizar un taller formativo dirigido al alumnado de 1.º de ESO sobre la plataforma gamificada *Ta-tum*. A través de este soporte, se dinamizará la lectura en el aula de una forma amena y divertida. Por este motivo, esta herramienta didáctica sigue una narrativa detectivesca en la que los estudiantes forman parte de una investigación. El docente, por su parte, es el jefe de la investigación literaria. Además, el presente trabajo innovador abarca los siguientes objetivos específicos:

- Implicar a todos los agentes sociales en el fomento de la lectura.
- Lograr que el alumnado perciba la literatura de forma positiva a través de la gamificación.
- Integrar el uso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) y dotar de herramientas a los docentes.
- Mejorar el *Plan Lector* para que los estudiantes se sientan cautivados.
- Conseguir que escojan la lectura de forma voluntaria.
- Desarrollar la comprensión lectora.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1. Taller educativo

Cuando se habla de taller, la primera idea que se dibuja en la imaginación es la de un lugar en el que se arregla o se construye algo. Desde hace algún tiempo, esta palabra se ha ido acomodando en el plano pedagógico, pero abarcando nuevos conceptos y horizontes, sin perder su base semántica (Ander Egg, 1991). Se pueden definir los talleres como un nuevo método didáctico, cuyo objetivo es lograr la unión entre la teoría y la práctica mediante un ejemplo que ayude a los estudiantes a comprender su futuro campo de actividad y les haga explorar su realidad. Es un proceso educativo en que tanto el alumnado como el profesorado trabajan juntos para resolver problemas concretos (CEO, 2009 ). En suma, «se trata de una forma de enseñar y, sobre todo de aprender, mediante la realización de "algo", que se lleva a cabo conjuntamente. Es un aprender haciendo en grupo. Este es el aspecto sustancial del taller» (Ander Egg, 1991, p. 10); o bien, de acuerdo con la definición de Martínez Meza:

Un taller es un espacio de trabajo en grupo en el que se realiza un proceso de enseñanza-aprendizaje. Se dará en él una enseñanza de carácter tutorial bajo la idea de "aprender haciendo", en este sentido las actividades que en él se realicen serán muy diversas y podrán cambiar de taller a taller. Se pretende desarrollar en el estudiante las habilidades, actitudes y aptitudes que lo capaciten para plantear y resolver preguntas en los diferentes campos de trabajo. (2017, p. 38)

De igual forma, según Ander Egg (1991), existen unos principios y supuestos pedagógicos que se deben ofrecer en todo taller educativo. Tales como:

- El aspecto práctico debe estar presente.
- Se usa un enfoque participativo: se cuenta con la colaboración del cuerpo docente y discente. Por eso, se propone desde el principio la participación del profesorado, del alumnado e incluso de los padres o tutores en la formación de la plataforma.
- Se incita a los aprendices a que sean proactivos y a que tomen la iniciativa a través de la pregunta y de la investigación, siempre teniendo al docente como guía. Lo importante es aprender a hacer, no la menoración de la teoría. Es decir, aplicado al taller formativo de la plataforma, no se trata de que lean, sino de que aprendan a leer en el sentido más complejo y profundo.

- Una parte del taller consiste en el entrenamiento. Leer forma parte de la vida diaria y es una actividad que se realiza constante e inconscientemente en una sociedad letrada. Sin embargo, si lo que se pretende es que lean todo tipo de textos, y más concretamente, textos literarios, es necesario que sean convenientemente preparados y entrenados para ello.
- La relación docente-alumnado no se fija en el marco tradicional. El protagonismo que adquiere el alumno hace que se desarrollen otros límites.
- Implica y exige de un trabajo grupal, y el docente, como guía natural de los discentes, debe otorgarle herramientas para enseñarlos a escuchar la opinión de los demás, a no imponer su criterio y, en definitiva, a mostrar una actitud correcta ante el trabajo colaborativo.
- Permite aunar en un solo proceso tres instancias como son la docencia, la investigación y la práctica.

En síntesis, lo que se persigue en un taller pedagógico, independientemente del área de conocimiento y de la disciplina en que se desarrolle, es el protagonismo del estudiante. Se trata de que sea este el que conduzca su propio aprendizaje mediante la instrucción del docente, pero manteniendo a los estudiantes como eje principal en los contextos de enseñanza-aprendizaje. Las autoras Luz Mary Cardona Bedoya y Carolina Salgado Montoya señalan:

En cuanto al rol del estudiante, se requiere de una participación activa, la cual se puede ver reflejada en la práctica de las cuatro habilidades comunicativas leer, hablar, escuchar y escribir, su interacción con material concreto y la vinculación al medio escolar de las prácticas cotidianas. (2018, p. 41)

#### **4.1.1. Taller de textos**

Durante las cinco sesiones del taller, se persigue como fin principal la formación de los estudiantes en la plataforma *Ta-tum*, con el objetivo de incorporarla durante todo el curso en el programa lector del centro. Esos cinco días de instrucción tienen otro propósito más específico: captar el interés por el alumnado para que perciba la lectura como una fuente de entretenimiento y goce, que puede, además, ayudarles a superar con éxito el curso. Desde este punto de vista, los docentes deben perseguir que este soporte sea percibido de una manera

positiva; ya que, de acuerdo con Jolibert, se trata de que los estudiantes sientan el momento de la lectura como una manera provechosa y atractiva de invertir el tiempo (1991).

Para conseguir que el estudiante se sienta implicado y, por tanto, se considere un elemento activo es fundamental que el docente fomente el entretenimiento y el descubrimiento. Para eso necesitamos generar un ambiente de confianza que anime a los aprendientes a preguntar y a conocer (Cardona Bedoya y Salgado Montoya, 2018). Cuando se habla de proporcionar un ambiente de confianza, no solo se refiere a la relación entre el alumnado y el profesorado, sino también entre los propios estudiantes, de tal manera que se propicie un entorno adecuado para generar debates, diálogos, trabajo en grupo, etc.

Por ello, como el ingrediente primordial que se utiliza en los talleres de lectura es el texto, ya que es el medio que se usa para acercar al alumnado a la práctica real en el ámbito escolar para que pueda desarrollar las destrezas lectoras, así como las habilidades orientadas a la expresión, imaginación y creatividad (Cardona Bedoya y Salgado Montoya, 2018), la elección de este tiene gran relevancia. En este sentido, se debe fomentar la participación de los aprendices en la elección de los textos y tener en cuenta sus gustos e intereses. En este taller, se ha optado por mostrar una lista, previamente seleccionada por los responsables de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, con el fin de que elijan tres títulos, uno por trimestre. La elección será sometida a votación en la primera sesión del taller.

Por consiguiente, se persigue implicar al estudiante en el proceso lector y que aprecie en la lectura una manera beneficiosa e imprescindible de acceder al conocimiento. Por lo tanto, es preciso enterrar algunos prejuicios existentes acerca de las elecciones literarias que hacen los estudiantes. Por ejemplo, en relación con las obras de literatura juvenil o a la diversidad textual, por la que se muestran atraídos los jóvenes. Así pues, «es tremendamente importante permitir que el alumno aporte al aula lo que lee y escribe fuera de ella, para mantener unidos dos mundos que a veces viven de espaldas: la escuela y la casa» (Cassany, 2009, p.87). Además, así queda reflejado el *Plan Lector* en el currículo del primer ciclo de la ESO:

Lectura libre de obras de la literatura española y universal y de la literatura juvenil como fuente de placer, de enriquecimiento personal y de conocimiento del mundo para lograr el desarrollo de sus propios gustos e intereses literarios y su autonomía lectora. (Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se

establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, 2015, p. 370)

## **4.2. Plan Lector**

Este programa metodológico es una propuesta académica cuya meta es el desarrollo de las estrategias lectoras mediante la animación del hábito lector. Una de las finalidades de este proyecto es conseguir que el profesorado de todas las disciplinas fomente la interpretación escrita en el alumnado (Proyecto Lector, 2013). A este respecto, señala la Ley Orgánica 2/2006 , de 03 de mayo, de Educación, en su artículo n.º 24 que, «sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita (...) se trabajarán en todas las materias» (p. 28). Aunque esta inmersión del profesorado queda impuesta a través del marco legal educativo, en la realidad no se dan medidas concretas para la consecución de este principio pedagógico, y, por tanto, su realización práctica resulta compleja (Proyecto Lector, 2013).

Un ejemplo de la importancia que se le otorga al carácter interdisciplinar de la lectura lo obtenemos en el nuevo Plan de Fomento de la Lectura, 2021-2024. Un pacto que nace en el Ministerio de Educación y que se establece con todos los agentes sociales: familias, escuelas, escritores, bibliotecas, etc. Esta es la principal característica que lo diferencia del resto de planes que se han sucedido hasta la fecha. Según este informe, se trata de ofrecer una nueva perspectiva con el fin de mejorar los indicadores de la lectura en España. Es por ello por lo que se pretende responder a «una de las demandas más vigorosas del sector: un pacto social en torno a la lectura, que incluya un plan estratégico estructurado para avanzar a velocidad de crucero en la mejora de los indicadores de la lectura en España» (Plan de Fomento de la Lectura, 2021, p. 4).

No obstante, la finalidad primera y última de los proyectos lectores en los centros es conseguir crear un hábito lector en los estudiantes que los persiga el resto de su vida. De acuerdo con la Ley Orgánica 2/2006 , de 03 de mayo, de Educación, uno de sus principios y fines determina:

Los poderes públicos prestarán una atención prioritaria al conjunto de factores que favorecen la calidad de la enseñanza y, en especial, la cualificación y formación del profesorado, su trabajo en equipo, la dotación de recursos educativos, humanos y materiales, las condiciones ambientales y de salud del centro escolar y su entorno, la

investigación, la experimentación y la renovación educativa, el fomento de la lectura (...). (2006, p.16)

Además, indica en el artículo n.º 35: «las Administraciones educativas promoverán las medidas necesarias para que en las distintas materias se desarrollen actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público» (2006, p. 35), porque no basta con saber leer, sino que se trata de un proceso mucho más amplio y complejo. El logro de esta meta implica necesariamente el entrenamiento de los aprendices a lo largo de toda su etapa educativa. Por consiguiente, uno de los objetivos del centro educativo es crear un *Plan Lector* que permita que los aprendices vayan mejorando y evolucionando en las destrezas que se asocian a la comprensión lectora cada año (Delgado Carrillo, 2007).

Todas las peticiones legales alrededor de la lectura se concentran en el *Proyecto Lingüístico del Centro* y, según indica el Equipo de Coordinación Pedagógica de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, «la elaboración de un programa de lectura debe constituirse, por tanto, en uno de los ejes fundamentales» (Fabregat Barrios y León Llamas, s/f, p.1 ). Es decir, diseñar un proyecto lector sólido, fuerte y que resulte a la vez atractivo a los estudiantes, es una prioridad para mejorar los resultados de la competencia lectora. Solo de esta forma se puede aspirar a «hacer de la lectura una fuente de placer, de enriquecimiento personal y de conocimiento del mundo, que les permita el desarrollo de sus propios gustos e intereses literarios y su autonomía lectora» (Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, 2021, p. 755).

#### **4.2.1. Hábito lector**

Los lingüísticos apuntan que antes del hábito está el acto de leer. No se hace referencia a la unión de sílabas para formar una palabra, es decir, al nivel más elemental, sino a un significado mucho más profundo y complejo. Isabel Solé lo define de esta manera:

Leer es un proceso dialéctico entre un texto y un lector(...). Leer es una opción y una oportunidad, es un regalo que recibimos de otros, al que cada uno le damos un

uso peculiar, personal e intransferible; algunos amamos leer, y otros no cuentan la lectura entre sus preferencias. En el establecimiento primigenio de la relación que cada lector mantiene con la lectura es plausible suponer que la forma como le haya sido dado ese regalo –incluso el hecho mismo de que pudiera vivir la lectura como un regalo-, habrá jugado algún papel. Lo que la lectura es para nosotros, el grado y amplitud en que podemos utilizarla, está condicionado por las experiencias de enseñanza y aprendizaje en que nos hemos apropiado de ella. (2010, p.18)

Por consiguiente, se puede afirmar que este hábito no se traduce en leer un libro al trimestre de forma obligatoria; ser lector implica leer voluntariamente (Ramos Navas-Parejo et al., 2020). Por este motivo, se puede definir la práctica lectora como la costumbre continuada en el tiempo de forma voluntaria (Lomas y Mata, 2007). En consecuencia, desde el centro educativo resulta impropio la imposición forzosa de determinados libros bajo el precepto de convertir a los discentes en buenos lectores. Resulta del todo improductivo. Tampoco se trata, en absoluto, de una cuestión matemática. No hay una relación directa entre la calidad del hábito y la cantidad de libros:

Los muy buenos lectores no podrán leer en su vida más allá de un millar de libros, siendo generosos en el cálculo, pero la lectura de la mitad de ellos bastaría para caracterizar a un buen lector. ¿Importa entonces la obsesión por los números? Desde luego que no. Lo substancial del hábito de leer afecta a otras cuestiones. (Lomas y Mata, 2007, p. 12)

Desde este punto de vista, señala Salazar que, para crear el hábito lector se necesitan tres elementos: el conocimiento, la capacidad, y, por último, el deseo. Y, añade que es esta característica la que diferencia a los lectores habituados y a los no lectores. Es esa inclinación lo que hace que el lector acuda con asiduidad al libro, es decir, «se puede afirmar que el gusto es el eslabón previo, deseable para formar el hábito de lectura» (Salazar Ayllón, 2005, p. 26).

Las Administraciones educativas se encargarán de implementar pautas cuyo propósito sea impulsar las prácticas lectoras. Desde esta perspectiva, se fomentará el gusto y la animación de las destrezas de comprensión escrita en todas sus variantes: como instrumento para acceder al saber y también como una herramienta de ocio y placer. Se facilitará la consecución de estos objetivos mediante la ejercitación en todas las materias (Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, 2015). Además, en este sentido, también agrega:

El área castellana de Lengua y Literatura tendrá como principal objetivo el desarrollo de las habilidades lingüísticas: escuchar, hablar y dialogar, leer, escribir, y de forma más específica, animar a la lectura y comprensión de textos literarios, que contribuirán significativamente a desarrollar la competencia lingüística o comunicativa. (p.753)

El poder de la escuela para enseñar, crear costumbres, desarrollar habilidades, es incuestionable. La mayor parte de las lecturas para muchos estudiantes se dan en el entorno educativo. Sin embargo, hay que tener en cuenta, como se ha señalado con anterioridad, la importancia de que todos los agentes sociales promuevan las habilidades lingüísticas. En palabras de la docente Monserrat Fons (2010), si los estudiantes han visto desde pequeños a sus padres haciendo uso de la lectura, es muy probable que los quieran imitar. Por lo tanto, es fundamental crear desde casa un ambiente en el que se incentive esta práctica.

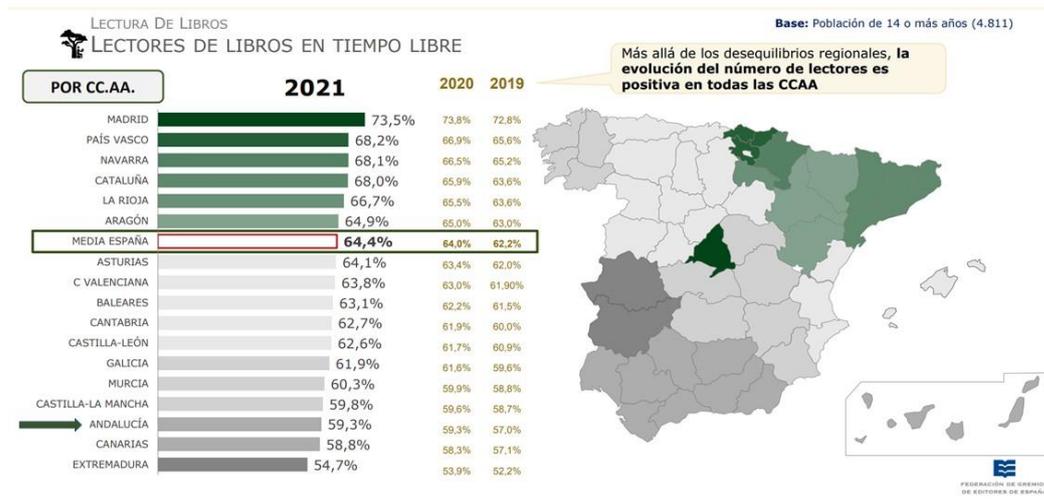
En este marco, se encuentra el ejemplo de Finlandia, que cuenta con una de las mejores puntuaciones en el citado informe de PISA en competencia lectora, donde la media de libros que lee cada estudiante al año es de veintiuno. Según nos comenta Silvana Salazar, la clave no solo está en el sistema educativo o en el hogar, sino en el clima generado en el país, pues como afirma la autora:

Factores como ver a sus profesores leyendo o hablando de libros, motivarse entre pares, leer en grupos por libre elección, disponer de espacios para sus comentarios y opiniones sobre las obras que han leído, y contar con interesantes programas muy bien preparados y difundidos a través de los medios de comunicación masiva, tienen gran incidencia en el acercamiento de los estudiantes a la actividad lectora. (2005, p.17)

Además, el aspecto sociodemográfico y económico también resulta un factor determinante. Según el documento de PISA, el ISEC (índice social, económico y cultural) es uno de los indicativos más fiables para predecir tanto el éxito escolar como el tipo de profesión que tendrán determinados grupos sociales. Por ejemplo, en España, las CC. AA. peor situadas, desde un punto de vista económico, son Extremadura y Andalucía, junto con las dos ciudades autónomas, Ceuta y Melilla, y las Islas Canarias. No sorprende, por tanto, que Andalucía, Extremadura y Canarias durante los años 2019, 2020 y 2021 sean las CC. AA. que presentan los índices de lectura más bajos como se puede observar en la Figura 1.

**Figura 1**

*Lectores de libros en tiempo libre*



*Nota.* Diferencia entre el promedio de libros leídos en Andalucía y la media de España.

Adaptada de Federación de gremios de editores de España (2021, p.8).

No obstante, tampoco conviene caer en el determinismo absoluto, pues los resultados en el reporte de PISA evidencian que, aunque sea más difícil, es posible obtener éxito académico con independencia de la situación socioeconómica de la familia y así lo reflejan algunos países como Estonia o Canadá, cuyos sistemas educativos son más ecuanímenes. Sin embargo, son factores que las autoridades competentes: Administraciones Públicas, centros escolares, profesores, etc., deben tener en cuenta a la hora de establecer los planes educativos para paliar lo máximo posible esas diferencias y establecer un sistema lo más justo posible, dado que «la lectura tiene un impacto directo tanto en el desarrollo y mantenimiento de las capacidades cognitivas como en el bienestar y la salud mental» (Plan de Fomento de la Lectura, 2021, p. 25).

#### 4.2.2. Competencia lectora

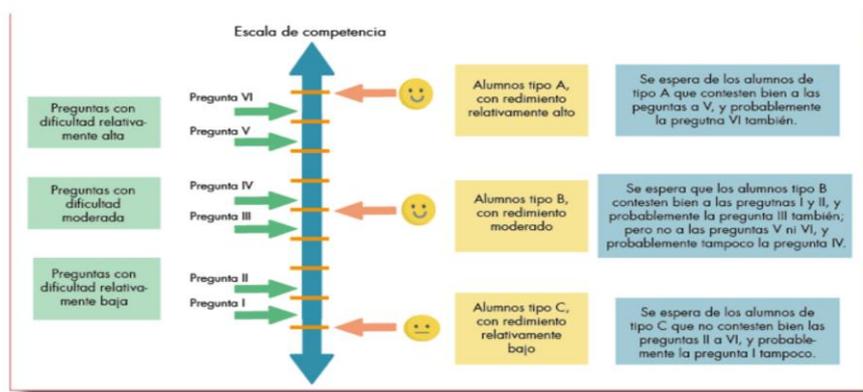
La competencia lectora se puede definir desde variados ángulos y diferentes puntos de vista. Así, para este programa de evaluación es «la capacidad de los estudiantes de comprender, emplear, valorar, reflexionar e interesarse por los textos escritos para alcanzar

unos objetivos, desarrollar el conocimiento y potencial propios y participar en la sociedad» (2020, p. 8).

No se trata, pues, de ser capaz de leer un texto y entender lo que se dice en él, sino que va más allá de conocer las normas básicas de lectura. Consiste en hacer inferencias, en ser capaz de asociar y relacionar información, en absorber el conocimiento de forma crítica, en entender el contexto, etc. Por eso, en las pruebas de diagnóstico se miden diferentes niveles de comprensión. En el caso de PISA existen seis tipos de preguntas relacionadas con tres niveles diferentes, tal y como se aprecia en la Figura 2.

**Figura 2**

*Niveles para la medición de comprensión lectora*



*Nota.* Tomada de PISA 2018 (2020, p. 9).

De este modo, se observa que existen tres niveles de dificultad: baja (niveles 1 y 2), moderada (niveles 3 y 4) y alta (niveles 5 y 6). Esta clasificación desemboca en tres tipos de estudiantes: tipo A, tipo B y tipo C. Los estudiantes tipo A serán capaces de contestar a casi todas las preguntas; los de tipo B muestran un rendimiento que les permite contestar a las tres primeras preguntas o niveles, pero no a las tres de mayor dificultad. Por último, los de tipo C, por el contrario, no contestarán bien a casi ninguna. En Andalucía, la mayor parte del alumnado se encuentra entre los niveles 1 y 2 conforme a las pruebas de diagnóstico de este documento. Es decir, su comprensión lectora se recoge en el tipo C.

En este sentido, se puede aseverar que los estudiantes andaluces tienen serias deficiencias a la hora de comprender un texto más allá de los contenidos y formas más

elementales. Se podría esperar que esta diferencia de valores entre una comunidad y otra dentro del territorio nacional estuviese relacionada con la población inmigrante. Efectivamente, «el 12 % de los estudiantes de España tiene origen migrante y obtienen una puntuación media estimada en lectura (451 puntos) 32 puntos inferior a la de sus compañeros nativos (483 puntos)» (PISA 2018, 2020, p.22). Sin embargo, si se atiende a los resultados más pormenorizadamente, se advierte que es precisamente en Andalucía donde la diferencia entre nativos e inmigrantes es menor. Por tanto, se deduce que la población inmigrante no tiene una incidencia significativa en las puntuaciones de Andalucía.

Lograr altos niveles de comprensión permite tener mayor autonomía académica, realizar inferencias más adecuadas, y, en definitiva, tener una mayor capacidad de abstracción que ayudará al estudiante a afrontar de forma más eficaz la vida académica, laboral y personal. M.<sup>a</sup> cristina Marínez Solís afirma que «enseñar a pensar podría ser el criterio fundamental de la claridad de la educación, y permitir a los estudiantes el acceso a los principios de análisis y de apropiación del conocimiento es el mayor don que la educación puede ofrecer» (2002, p. 11).

Para Cassany y Castellà (2010), el lector crítico, en contraposición con el lector acrítico, tiene un poder tan grande como para cambiar el mundo dado que «al aprender a leer, los sujetos obtienen poder (se “empoderan”) y pueden transformar la realidad injusta que les rodea» (p.358). Aquí leer se utiliza en el sentido más profundo y complejo, hace referencia a lo que los autores denominan *criticidad*. En relación con este término, establecen unas claras diferencias entre los dos tipos de lectores.

Por tanto, se deduce que el lector crítico estaría en los niveles más altos de lectura, mientras que el lector acrítico estaría situado al otro lado del espectro competencial. La importancia de que el estudiantado avance hacia categorías superiores es esencial, por eso, y de acuerdo con Cassany, la competencia lectora no solo se basa en la comprensión del texto, sino, además, en ayudar a los estudiantes a saber interpretarlo (Con firma 2010, 2010, pp. 50-53). Este aspecto ha sido muy discutido y controversial debido a la carga ideológica que puede llevar aparejada la formación de la interpretación literaria. No obstante, lo que este autor intenta transmitir es que los textos no siempre difunden información objetiva, incluso aunque así lo promulguen, y hay que ayudar a los aprendices a que no sean manipulables. Para ello facilita 10 técnicas (Cassany, 2010, p.48):

1. Trabajar la interpretación con todo tipo de textos
2. Utilizar textos auténticos
3. Utilizar textos paralelos, opuestos o relacionados
4. Incluir textos multimodales
5. Aprovechar las prácticas vernáculas previas
6. Evita la respuesta única o la corrección divergente
7. Fomenta el diálogo entre el alumnado
8. Pregunta sobre el propósito y el punto de vista del autor
9. Fomenta la relectura y el análisis de los puntos relevantes
10. Ayuda al alumno a relacionar la lectura con su mundo

En definitiva, la mejora de la competencia lectora es una asignatura pendiente en España en general y, en Andalucía, en particular. Asimismo, cabe señalar la importancia de velar porque lean voluntariamente, es decir, «en la tarea pedagógica se anhela que los estudiantes sean lectores competentes; pero ello exige un requisito, lograr el desarrollo del hábito lector» (Hilario Santivañez, 2016, p.13). Por tanto, se debe lograr que los estudiantes reciban con deseo la lectura. Así pues, «disfrutar leyendo es una condición previa para alcanzar una lectura eficaz, lo que, a su vez, conduce a una mejora de la destreza lectora a través de la práctica» (PISA 2018, 2020, p. 46).

### **4.3. Gamificación**

La gamificación se nutre de los elementos más atractivos y dinámicos del juego para llevarlos al terreno educativo (Osés, 2016). El objetivo es facilitar el aprendizaje del estudiante a través de la estimulación. A pesar de ello, gamificar no es sinónimo de juego. A menudo se confunden estos términos: gamificación, aprendizaje basado en juegos (ABJ) y *serious game*.

En primer lugar, el ABJ y la gamificación pueden ser consideradas metodologías educativas, sin embargo, no sucede así con el *serious game*. El ABJ implica la invención o modificación de un juego para llevarlo al aula; la gamificación no consiste en usar un juego o videojuego, sino en usar los elementos o dinámicas propias de este (Mosquera Gende, 2019). Aunque va mucho más allá, esto es solo la capa más superficial de esta metodología activa. Consiste, además, en favorecer la motivación intrínseca del alumnado creando una narrativa

inmersiva que implique a los aprendices y mejore su aprendizaje (Navarro Mateos et al., 2021). Por último, cuando se habla de *serious game*, se hace referencia a un juego o simulador cuyo fin no es el placer o la diversión (Roa González, Sánchez Sánchez, A. y Sánchez Sánchez, N., 2020).

De estas metodologías activas, una de las que más repercusión y aceptación está teniendo en el aula es la gamificación. Una de sus grandes ventajas es la capacidad para entusiasmar a los estudiantes (Roa González et al., 2020). Es un enfoque pedagógico que está teniendo un gran éxito a nivel internacional y en el que, sin embargo, se observa una incidencia baja en las aulas españolas, así como pocos estudios científicos al respecto. No obstante, afirman los autores, en un informe realizado con el propósito de investigar el alcance de la gamificación en España, que su influencia mejoró considerablemente el interés de los estudiantes (Navarro Mateos et al., 2021).

La gamificación contiene diferentes tipos de elementos. Por un lado, están los componentes lúdicos, como, por ejemplo: las pruebas, los retos, la cooperación. Por otro, los diferentes tipos de usuarios, o, en este caso, de estudiantes. Además, se encuentran las recompensas que forman parte de la dinámica del juego: medallas, premios, trofeos, etc. En último lugar, estaría el componente más importante: la motivación.

#### **4.3.1. Cómo aplicar la gamificación en el aula**

En la gamificación se intenta estimular al alumnado, pero no se antepone la jugabilidad o el divertimento al aprendizaje. Por eso, hay que tener en cuenta los criterios y estándares que se pretenden llevar a cabo, ya que «gamificar porque se ha puesto de “moda” o porque a mí me divierte sin tener definida la intención educativa no nos dará los resultados que buscamos» (Fernández Martín, 2020, párr. 6). Algunos de los constituyentes que se deben tener en cuenta son los siguientes:

1. Definir el objetivo: Se debe tener claro qué es lo que se quiere conseguir. En el caso que nos atañe, el fin principal es que sepan usar *Ta-Tum*.
2. Convertir el conocimientos en juego. Este programa pedagógico sigue una trama de intriga en el que los estudiantes son los investigadores de un caso.
3. Establecer un reto concreto. Por ejemplo, las actividades relacionadas con un fragmento de una de la obras que se tienen que leer a lo largo del curso.

4. Fijar unas normas del juego. Los estudiantes necesitan conocer las reglas del juego para llevarlo a cabo de manera óptima.
5. Plantear un procedimiento de recompensas mediante puntos, medallas, premios y que, estos, a su vez, tengan repercusión en la nota.
6. Proponer competiciones sanas. Aunque la plataforma ofrece la posibilidad de jugar de forma colaborativa, también se puede estimular a los estudiantes a través de la competitividad.
7. Determinar diferentes niveles de dificultad. Esto permite que los aprendices avancen de forma paulatina, y además, resultan más conveniente para integrar a los estudiantes con necesidades especiales.

Para realizar las actividades gamificadas se pueden utilizar diversos recursos, y estos no tienen que estar sostenidos necesariamente mediante las TICs. En este caso concreto, puesto que se va a usar una programa *online* para trabajar la competencia lectora, sí se va a hacer uso de ellas.

#### **4.3.2. Las TICs**

Define el Marco Común de Competencia Digital Docente (MCDDD) la competencia digital como una de las 8 competencias clave en la que todo estudiante debe desenvolverse de manera eficiente y eficaz para poder desarrollarse en la vida (2017). Se entiende la formación en competencias como una obligación curricular impuesta desde las administraciones educativas. Esta obligación implica tanto a los estudiantes como a los profesores. Asimismo, explica el Consejo del Parlamento Europeo:

La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet. ( 2006, p.15)

Los estudiantes del siglo XXI son los llamados nativos digitales. El impacto de la tecnología en su educación impregna y condiciona todas las áreas de su vida (Prensky, 2010). A partir de esto, se observa que el teléfono móvil, Internet, los juegos de ordenador forman

una parte indisoluble de su personalidad. Esto trae consigo la disminución de otras formas de ocio, como son, por ejemplo, la lectura. De acuerdo con Marc Prensky, esta generación ha usado 20.000h. a la televisión; 10.000h a los videojuegos y 5.000h a la lectura cada año.

En contraposición con los nativos digitales, se encuentran los llamados «inmigrantes digitales». Estos se caracterizan por usar la tecnología al modo que usamos una lengua que no nos es propia: con un ritmo diferente de aprendizaje, bajo un concepto distinto. A continuación, se pueden observar las principales características de los nativos digitales que señaló Prensky (2010, p.6):

- Quieren recibir la información de forma ágil e inmediata.
- Se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos.
- Prefieren los gráficos a los textos.
- Se inclinan por los accesos al azar (desde hipertextos).
- Funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en Red.
- Tienen la conciencia de que van progresando, lo cual les reporta satisfacción y recompensa inmediatas.
- Prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional.

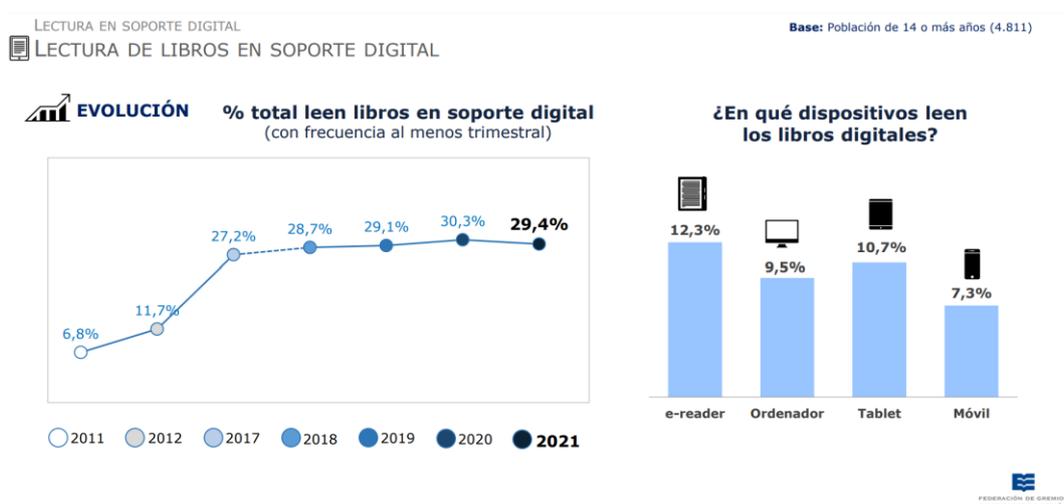
Si se presta atención a estas características, no es difícil deducir las implicaciones que estas tienen en el aula. A saber, la predisposición para la multitarea en contraposición con la dificultad para prestar atención durante un tiempo prolongado. Los profesores en esta era digital han de encontrar nuevas formas de comunicarse con los aprendices. En palabras de Prensky:

Los profesores del siglo XXI han de aprender a comunicarse con sus estudiantes a través de una lengua y de un estilo común. Ello no significa cambiar el significado de lo importante, de lo trascendente, ni tampoco implica fijar otras habilidades distintas. Muy al contrario, significa, por ejemplo, abandonar el “paso a paso” por el “ir más rápido”; implica profundizar más, pero siempre en paralelo, implica acceder desde y bajo el azar, etc., pero olvidándose de la eterna y desazonadora pregunta, reveladora de inconscientes prejuicios: “¿Cómo se enseña lógica de esa manera, con tales procedimientos?”. (2010, p.8)

A tal efecto, y de acuerdo con Ramos Navas-Parejo et al., «las TIC, lejos de ser percibidas como una amenaza para la lectura, pueden ser aprovechadas como potencial motivador para acercar la lectura al alumnado» (2020, p. 243). En consecuencia, se puede observar en la Figura 3 cómo los soportes digitales «ganan presencia gracias al uso de ordenadores, tabletas electrónicas y teléfonos móviles como principales dispositivos para leer prensa y contenidos en blogs, foros y redes sociales» (Plan de Fomento de la Lectura, p.11). A causa de esto, es lógico pensar que el hecho de usar una plataforma gamificada para fomentar la lectura, puede ofrecer excelentes resultados.

**Figura 3**

*Lectura en soporte digital*



*Nota.* Evolución y presencia de los libros digitales. Adaptada de Federación de gremios de editores de España (2021, p.8).

Se hace evidente, por lo tanto, que la competencia digital no supone tanto inconveniente para los estudiantes, que en la mayor parte de los casos están muy familiarizados con ella, como para los profesores, que son los que oponen más resistencia, en cierto modo debido a las diferencias generacionales que se derivan de su educación.

### 4.3.3. Competencia digital docente

Afirma Javier Tourón (2018) que no se debe usar la tecnología por moda; su uso debe estar justificado y tener un anclaje curricular; sobre todo, saber que el conocimiento digital

forma parte de las habilidades propias del siglo XXI. Sin embargo, continúa este profesor e investigador, «el 37% ( de los docentes) estaría encantado de utilizar la tecnología en el aula, pero dicen que, simplemente, no saben cómo hacerlo» (párr. 8). En esta línea, el MCCDD ha implementado algunos cambios en la versión del 2017 con respecto a la del 2013. Así pues, en esta última edición, se han añadido dos apartados nuevos: la alfabetización informacional y la creación de contenido digital.

Por consiguiente, es ineludible readaptar la formación competencial de los docentes para incorporar las habilidades digitales al nuevo perfil profesional. El MCCDD (2017, p. 1) establece para la formación del profesorado cinco áreas de conocimiento:

- Información y alfabetización informacional
- Comunicación y colaboración
- Creación de contenidos digitales
- Seguridad
- Resolución de conflictos

Asimismo, dentro de cada categoría se encuentran seis niveles de dificultad desde el A1, nivel básico, hasta el C2, nivel avanzado. No obstante, cabe resaltar que no se trata de que los docentes adquieran un alto nivel de forma inmediata. Este es el camino y meta que se debe llegar y que, para ello, se les debe proveer de recursos, tiempo y mecanismos. También hay que añadir que con un nivel A2-B1 sería suficiente para poder crear y compartir contenido digital, usar recursos tecnológicos, acceder a redes sociales educativas... Por lo tanto, sería suficiente este nivel para poder llevar a cabo de forma competente el uso de *Ta-tum*, la plataforma gamificada que se quiere implementar.

## **4.4. Metodología**

### **4.4.1. Gamificación y motivación**

El deseo de aprender es el factor principal para persistir en una tarea (Sánchez Gil, 2017). En esta línea, podemos afirmar que, en el contexto escolar, la consecución de los objetivos se encuentra estrechamente relacionada con la actitud para afrontar los mismos. Del mismo modo, la motivación y el entusiasmo del estudiante resultan elementos altamente

positivos para alcanzar el logro académico. En palabras de Isabel Solé (2010), se puede explicar de la siguiente manera:

La relación entre motivación y éxito se alimenta mutuamente: los lectores más motivados leen más y más seriamente, con lo que se incrementa su competencia y su habilidad. Recíprocamente, el aprendizaje y la percepción de competencia aumentan la motivación, así que con frecuencia los estudiantes que aprenden son los más motivados, los que se implican más en la lectura. Así, si bien la motivación influye en la lectura, también el hecho de leer y de hacerlo bien –para uno mismo y para los demás- influye en la motivación, porque permite disfrutar tanto de la propia lectura como de la experiencia emocional de percibirse competente. (p. 21)

Por todo ello, la intención principal que se persigue con la gamificación es cautivar a los aprendientes. Se considera la falta de aliciente una de las problemáticas más acusadas en las aulas españolas. Por consiguiente, se aspira a que las metodologías activas ayuden a fomentar tanto la motivación intrínseca como extrínseca. Afirman (Navarro Mateos et al., 2021) que «en nuestro país no se empiezan a llevar a cabo hasta el 2014» (p. 512) propuestas gamificadas.

Teniendo en cuenta este enfoque, el taller formativo se realizará mediante una plataforma educativa que usa una metodología gamificada, cuyo fin último es el fomento de la lectura a través de las TIC. Por último, desde esta perspectiva pedagógica también se fomentarán los siguientes aspectos:

- El aprendizaje significativo a través de la participación activa del alumnado mediante debates, coloquios, diálogos con el gran grupo, en grupos reducidos y por parejas.
- Se tiene en cuenta la opinión y gustos de los aprendices, no solo en la elección de los libros, sino, además, en la selección de tareas, procurando que estas estén contextualizadas y tengan sentido para ellos.

## 5. TALLER DE LECTURA: *TA-TUM, UN MUNDO DE DETECTIVES.*

### 5.1. Introducción

Como ya se comentó anteriormente, la elección de lecturas se hará bajo la premisa curricular del *Plan Lector*. En este se refleja en el primer ciclo de la ESO que podrán elegir voluntariamente obras de su preferencia de la literatura juvenil y universal. En este caso, han elegido por votación tres títulos sacados de una lista facilitada por los responsables docentes de la asignatura. A saber:

- Primer trimestre: *La lección de August.*
- Segundo trimestre: *El niño con el pijama de rayas.*
- Tercer trimestre: *Harry Potter y la piedra filosofal.*

Aunque el taller lo va a gestionar un profesor de Lengua Castellana y Literatura, uno de los fines que se persigue es la implicación de todo el cuerpo docente. Es, por ello, por lo que se requerirá la presencia de estos durante la primera jornada. Además, en el citado proyecto curricular manifiesto en la legislación, se incluyen todas las asignaturas, así que los responsables de todas las materias deberán incorporar la plataforma en sus clases.

### 5.2. Justificación y estructura

Estas sesiones formativas van a tener una duración total de 5h. y 10 min. Durante toda la semana, el tiempo de esta asignatura se destinará íntegramente a la formación de la plataforma. En consecuencia, de martes a viernes se dedicarán los 55 min. de las clases correspondientes. El lunes, los estudiantes de 1.º ESO no tienen Lengua Castellana y Literatura, pero en el claustro se ha decidido que los docentes que coinciden durante ese tiempo, 1,5h, lo destinen a este respecto, pues la competencia lectora es una disciplina que implica a todas las asignaturas, y el propósito es que este soporte digital sea usado en cada una de ellas. Las jornadas de formación de *Ta-tum* serán ofrecidas durante la tercera semana del curso, de tal manera que cuenten con el programa desde el principio. La organización del taller será la que muestra la Figura 4:

**Figura 4**

*Calendario del taller formativo de Ta-tum*

**octubre 2023**

septiembre-23							noviembre-23						
Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá
					1	2				1	2	3	4
3	4	5	6	7	8	9	5	6	7	8	9	10	11
10	11	12	13	14	15	16	12	13	14	15	16	17	18
17	18	19	20	21	22	23	19	20	21	22	23	24	25
24	25	26	27	28	29	30	26	27	28	29	30		

domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado
1	2	3	4	5	6	7
	FORMACIÓN TA-TUM	FORMACIÓN TA-TUM	FORMACIÓN TA-TUM	FORMACIÓN TA-TUM	FORMACIÓN TA-TUM	
	Presentación y formación 08:30-10 horas.	Wonder. La lección de August. 11:15-12:10 horas	El niño con el pijama de rayas. 11:15-12:10 horas	Harry Potter y la piedra filosofal. 11:15-12:10 horas	Evaluación 11:15-12:10 horas	

Así pues, durante la primera jornada, la organización del taller será la siguiente:

- ✚ Primera sesión (lunes 2 de octubre). Será la única a la que acuden docentes de otras disciplinas, así como los padres, madres o tutores de los discentes. El objetivo es hacer partícipe a la mayor parte de los agentes sociales del entorno del alumno. Asimismo, se quiere conseguir la implicación integral en uno de los aspectos más importantes en la educación de una persona: la promoción del hábito lector. Igualmente, en esta primera clase formativa es primordial que los padres, madres o tutores conozcan la plataforma con la que van a trabajar el resto del curso. Por otro lado, para ingresar en la misma, los estudiantes necesitan la confirmación vía email de estos. Así pues, se dará la bienvenida y se explicará qué es y en qué consiste *Ta-tum*, se hará un recorrido por la plataforma, se explicará cómo se accede. Además, se destinará un tiempo a la customización del aula y, también, se repartirán las invitaciones y los carnés, se elegirán las lecturas y se repartirán las normas.
- ✚ Desde la segunda hasta la cuarta sesión (martes 3 - jueves 5 de octubre). Se trabajará con fragmentos de las obras que van a tener que leer a lo largo del curso. El martes trabajarán con *La lección de August*; el miércoles, con *El niño con el pijama de rayas*; y, por último, el jueves, con *Harry Potter y la piedra filosofal*. La finalidad es que se familiaricen con la plataforma, aprendan a usarla y ahonden en todas sus posibilidades.
- ✚ Quinta jornada (6 de octubre). Se les mostrará cómo van a ser evaluados en *Ta-tum*, cómo funciona el sistema de logros y medallas, cómo acceder a su puntuación y cómo deben interpretarla.

### **5.3. Contextualización y destinatarios**

El grupo al que se dirige este taller formativo es al del primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria. El centro es de titularidad pública y está situado en Andalucía, concretamente en Granada, una de las 8 provincias de esta Comunidad Autónoma. Esta ciudad tiene aproximadamente 230.000 habitantes y es una de las ciudades de España que más estudiantes universitarios recibe cada año.

En cuanto a las características del centro, es un Instituto de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Al estar situado en una zona emblemática de la ciudad, como es una de sus calles principales, el perfil general del alumnado es de clase media. Además, uno de los valores en los que destaca el centro es el de la implicación con las metodologías activas, y también en la incorporación de las TIC. Es por esta razón por la que van a ser uno de los pioneros en instalar en el *Plan Lector* esta herramienta innovadora para intentar mejorar los resultados de la lectura.

Las instalaciones del instituto constan de un gimnasio, un patio, una biblioteca, un aula de música, dos de informática, un laboratorio y una cafetería.

El taller va dirigido al curso completo de 1.º ESO. Existen dos grupos: la clase A está compuesta por 27 estudiantes; la clase B, por 28, por lo que, en total, el curso lo forman 55 estudiantes. Cada grupo tiene su profesor de Lengua y Literatura, y ambos serán los organizadores y coordinadores del programa. La mayor parte del alumnado tiene un nivel estándar y superó satisfactoriamente el curso escolar anterior. En torno a 7 estudiantes sí han tenido dificultades para lograr los objetivos del pasado curso, por lo que implementar medidas innovadoras puede contribuir positivamente a su rendimiento. Además, hay dos alumnos con necesidades especiales. Uno de ellos tiene un trastorno negativista desafiante y el otro estudiante ha sido diagnosticado con un trastorno de déficit de atención.

#### **5.4. Recursos**

Dado que es un soporte digital *online* supone un requisito indispensable que el centro cuente con una desahogada cobertura de internet que permita a los estudiantes conectarse en condiciones óptimas. Por otro lado, cada discente necesita su propio dispositivo electrónico para acceder a la plataforma. Como es un centro público, estos aparatos electrónicos deben ser facilitados por la propia Administración. En este caso, disponen de un modelo de Tablet *Hawei*, fruto de un acuerdo entre La Consejería de Educación y Deporte y Vodafone España (Junta de Andalucía, 2020). Estos dos elementos son suficientes para poder usar *Ta-tum*.

#### **5.5. Objetivos**

A través de este taller formativo para mejorar el *Plan Lector* mediante una plataforma gamificada, se persigue que los estudiantes sean capaces de:

- Familiarizarse con la plataforma.

- Aumentar la motivación a la hora de afrontar la lectura.
- Mejorar la competencia lectora.
- Implicar no solo al alumnado en su propio proceso de aprendizaje, sino a los demás agentes sociales (padres, madres, tutores, equipo docente, etc.).
- Integrar la tecnología de la información y comunicación en el aula con fines educativos.

## **5.6. Contenidos y criterios evaluación**

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (2015), señala cuáles son los contenidos y criterios en cada etapa. En el Anexo I se muestran los que se trabajarán durante estas cinco sesiones en el curso de 1.ºESO.

## **5.7. Competencias clave y contribución de este taller a su adquisición**

En la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (2015), se regulan las competencias clave en el Sistema Educativo Español. En estas jornadas se promoverán sobre todo las siguientes:

- Comunicación lingüística (CL): Constituye una herramienta fundamental para la formación global del alumnado. Será desarrollada a través de la comprensión de textos escritos, de la expresión oral y escrita. De esta forma, se pretende ayudarlos a socializar mejor y a comprender más la sociedad que los rodea. Además, esta competencia diferencia los siguientes componentes: lingüístico (léxico, gramatical, semántica, fonología, ortografía y ortoepía); pragmático-discursivo (sociolingüística, pragmática y discursiva); por último, un elemento sociocultural (actitud, motivación y rasgos de la personalidad). Todos estos elementos son imprescindibles en la formación del individuo y constituyen «un instrumento fundamental para la socialización y el aprovechamiento de la experiencia educativa, por ser una vía privilegiada de acceso al conocimiento dentro y fuera de la escuela. De su desarrollo depende, en buena medida, que se produzcan distintos tipos de aprendizaje en distintos contextos, formales, informales y no formales» (p. 6992).

- Competencia digital (CD): Trabajarán la competencia lectora mediante el uso de las TIC, por lo que estarán en contacto continuo con soportes y medios digitales, como, por ejemplo, la propia plataforma *Ta-tum*, *Youtube*, diferentes aplicaciones, etc. Asimismo, aprenderán a usar distintas fuentes de conocimiento, lo que les permitirá aprender a discriminar mejor la información y a desarrollar el sentido crítico.
- Competencia para aprender a aprender (CPAA): Esta plataforma, *Ta-tum*, permite que los estudiantes puedan trabajar de forma autónoma y les posibilita fijar su propio ritmo de aprendizaje. Una de las finalidades de este taller es promover la inspiración y el aliciente que propicie al estudiante sentir curiosidad y ganas por aprender. A su vez, se persigue poner en el centro de la enseñanza al propio estudiante y que sea este el protagonista de su proceso.
- Competencias sociales y cívicas (CSC): En este taller se fomentará los debates, los coloquios, y el trabajo colaborativo. Para ello, es fundamental que el alumnado entienda la importancia de respetar y valorar las opiniones de los demás, así como de establecer acuerdos y consensos que nos ayuden a mejorar como grupo y como sociedad.
- Conciencia y expresiones culturales (CEC): El mayor propósito de este taller es promover la lectura. De esta manera, se persigue fomentar el interés en el Patrimonio Cultural a través de obras destacadas de la literatura española y universal.

### **5.8. Atención a la diversidad**

Se manifiesta en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (2015) que los centros educativos «elaborarán sus propuestas pedagógicas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común» (p. 180).

Además, en la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la

ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas se insta a que:

El equipo docente, con el asesoramiento del departamento de orientación, realizará la propuesta y adoptará las medidas educativas de atención a la diversidad para el alumnado que las precise, de acuerdo con lo establecido en el Capítulo VI del Decreto 111/2016, de 14 de junio, en la presente orden y en la normativa que resulte de aplicación. Dichas medidas deberán quedar contempladas en las programaciones didácticas y en el proyecto educativo del centro. (p. 679)

Dadas las características del taller, tanto el cuerpo docente como la psicóloga del centro han determinado que los dos estudiantes con necesidades especiales no necesitan ninguna adaptación extraordinaria. No obstante, la formación de equipos se hará procurando que estos sean lo más heterogéneos posible para que la colaboración sea más fluida y eficiente.

## **5.9. Evaluación**

En la primera sesión del taller se les explicará a los estudiantes cómo van a ser evaluados. Para ello, se les hará entrega de una rúbrica (véase Anexo II). En esta, encontrarán aspectos relacionados con la dimensión actitudinal, pues aparecen los siguientes ítems: «trabajo en equipo», «participación en debates y coloquios» y «actitud». Por otro lado, serán evaluados también desde otra perspectiva aptitudinal. En este caso, tanto el *feedback* de las actividades como la nota correspondiente la encontrarán en la propia herramienta. En ella, accederán a las correcciones de las tareas que se han hecho a lo largo de las jornadas.

El último día del curso formativo recibirán la rúbrica corregida con la calificación proporcionada y, además, podrán ver también la evaluación y puntuación relativa al soporte digital. La media aritmética entre la rúbrica (actitud) y la valoración de *Ta-tum* (aptitud) será la calificación del taller. Por otra parte, durante esa jornada, se les explicará todo lo concerniente a la evaluación mediante el soporte digital. Es decir, cómo ver los puntos y medallas conseguidas, cómo acceder a la retroalimentación del docente, etc.

## 5.10. Sesiones<sup>2</sup>

### 5.10.1. Primera sesión

En esta jornada, tendrá lugar la primera toma de contacto en la que podrán conocer, tanto padres, madres y tutores como los propios estudiantes, la plataforma. La estructura que se seguirá en esta sesión es la siguiente:

#### I. Damos la bienvenida

En primer lugar, daremos la bienvenida a los estudiantes y a las madres, padres y/o tutores. Les explicaremos por qué creemos que es fundamental su presencia en el taller. Además, hablaremos sobre la importancia del hábito lector en los estudiantes y de la relación que existe entre la competencia lectora y el éxito académico.

#### II. ¿Qué es *Ta-tum*?

Posteriormente, veremos en qué consiste este soporte digital. *Ta-tum* es una herramienta educativa gamificada con la que podemos fomentar la lectura en el aula. Fue creada por el *Grupo Edelvives* con el propósito de mejorar la visión que los estudiantes tienen acerca de esta competencia, y así mejorar los resultados asociados a estas destrezas. También destacaremos que esta plataforma sigue la narrativa de una escuela de detectives llamada Escuela Avante. Este distinguido club literario está compuesto por seis detectives: Axel, Helena, Zinca, Ciro, Oto y Aristide. Estos ayudarán los estudiantes a lo largo de la investigación. La clase se unirá a esta asociación y formará un grupo de detectives literarios.

Además, pondremos de relieve el acceso a una biblioteca digital con multitud de títulos. Dentro del argot de *Ta-tum*, encontraremos los denominados «casos». Así se le llama al conjunto de actividades, o *pesquisas*, que se encuentran asociadas a una lectura. Cada caso, libro o fragmento, se divide en dos partes. Por un lado, tenemos la presentación de la lectura que se suele conformar de los siguientes elementos:

- ✚ Un texto relacionado con la obra literaria que se leerá a continuación.

---

<sup>2</sup> Al tratarse de las instrucciones de las sesiones, se ha estimado oportuno usar el plural de modestia.

- ✚ Un vídeo conectado con uno de los aspectos principales del texto y que sirve de introducción a la lectura.
- ✚ Por último, aparecen las medallas que se pueden conseguir en el caso.

Por otro lado, tenemos las *pesquisas* o actividades propuestas para la resolución del caso. Existen de tres tipos:

- ✚ *Tomando huellas*: son actividades que se resuelven antes de la lectura y están vinculadas con la introducción de esta.
- ✚ *Recopilando pruebas*: son las actividades que tendrán que realizar durante la lectura.
- ✚ *Atando cabos*: son las tareas que se desarrollarán tras haber leído el libro o el fragmento que corresponda.

Por último, tenemos el sistema de recompensas:

- ✚ Los puntos: será el docente el que estime la cantidad de puntos que vale cada ejercicio.
- ✚ Las medallas: el profesor decide qué tareas van asociadas a las medallas, cuántas hay en la investigación y los puntos que vale cada una.

Seguidamente, veremos un vídeo de presentación de la plataforma de *Ta-Tum*:

### Figura 5

*Vídeo de presentación de la plataforma*



*Nota.* Reproducida de Youtube (*Ta-tum*, 2017).

### III. Cómo accedemos

A continuación, los docentes facilitaremos a los estudiantes las credenciales: el correo electrónico y la contraseña que usarán para crearse la cuenta (véase Anexo III). Después, mostraremos un vídeo tutorial para que sepan cómo entrar en la página con su perfil de estudiante e iremos ingresando todos a la vez. Al ser menores de edad, el *Grupo Edelvives* exige la autorización de los tutores para completar el registro. Estos tendrán que validar el perfil del estudiante a través de su correo.

#### Figura 6

*Cómo entrar en Ta-tum*

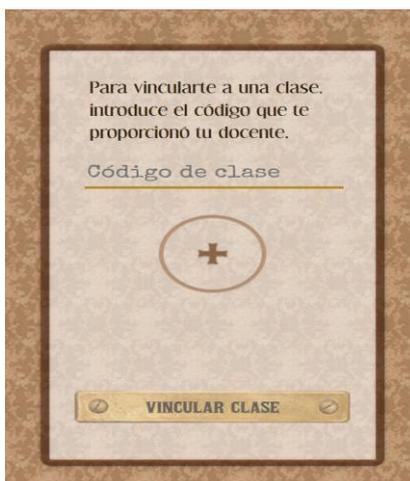


*Nota.* Recuperada de *Youtube* ( *Ta-tum*, 2021).

Cuando se hayan registrado, les aparecerá la Figura 7:

#### Figura 7

*Código para unirse al taller formativo*

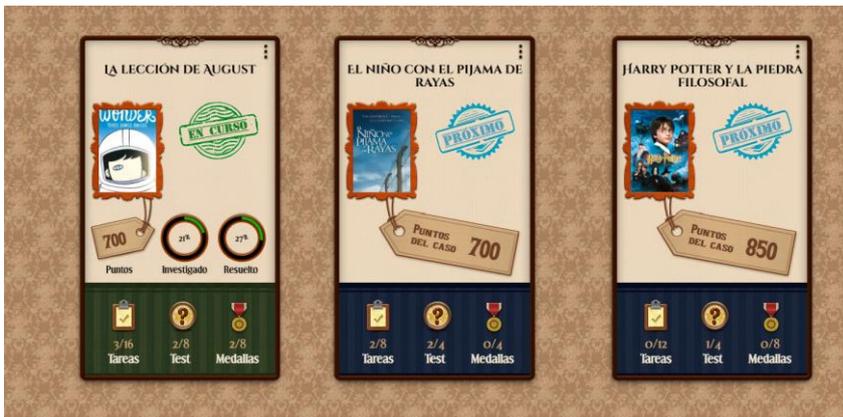


*Nota.* Recuperada de *Ta-Tum* (2021).

Para que los estudiantes puedan acceder al contenido, los docentes les tenemos que asignar un código. Con la misma contraseña, podrán acceder a los tres casos que hemos preparado para el taller formativo. Cuando la introduzcan, aparecerá la Figura 8:

### Figura 8

*Las obras literarias del taller*



*Nota.* Adaptada de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2019).

Posteriormente, se hará un breve itinerario por el perfil de estudiante para que conozcan todas las pestañas que existen y qué función tiene cada una de ellas.

### Figura 9

*Recorrido por el perfil de estudiante*



*Nota.* Recuperada de *Youtube* (Ta-tum, 2021)

Como podemos ver en el vídeo, la cuenta del estudiante se divide en cuatro apartados:

- ***Mi perfil***

Podrán acceder al carné de detective literario, que, además, les será entregado de forma física más adelante, para que se lo pongan cada vez que trabajen con la plataforma. También tienen la opción de modificar la foto de perfil, así como de personalizar el área. Además, desde esta pestaña, se accede a los puntos acumulados y a sus medallas.

- ***Mis clases***

Los docentes de cada asignaturas les facilitaremos nuestro propio código y con este, accederán al contenido de nuestra materia. Cuando hayan ingresado la contraseña, encontrarán todos los casos disponibles que les haya preparado el docente en cuestión. Los profesores marcamos cada caso con los siguientes sellos : «en curso», «próximo» o «finalizado», como podemos ver en la Figura 8.

- ***Mis pesquisas***

En este apartado, aparecerán todas las actividades pendientes que tienen que realizar de todas las lecturas que tengan en curso. Asimismo, se podrá ver el estado en el que se encuentra cada una de ellas.

- ***Libros***

Se trata del catálogo que ofrece la plataforma. En este momento, existen más de 500 títulos disponibles. Además, el profesor puede añadir tantos como estime convenientes. La interfaz de la lectura puede ser modificada por los estudiantes como ellos deseen. De esta manera, podrán manipular aspectos como:

- La tipografía: pueden poner el estilo de letra que quieran y también modificar el tamaño de la misma.
- Tienen la opción de añadir anotaciones.
- Pueden subrayar las palabras o frases que deseen.

#### **IV.APP *Ta-tum***

Les explicaremos que *Ta-tum* también ofrece la posibilidad de poder usarse a través de una aplicación. La principal ventaja es que se puede acceder a parte de su contenido de forma

*offline*. La plataforma solo está disponible a través de internet, es decir, *online*. Con la APP se permite a los estudiantes poder leer todos los libros que quieran sin necesidad de tener internet. Para ello, previamente, se tendrán que descargar la APP, inscribirse con sus credenciales y descargarse aquellos libros que deseen leer. Esta APP está disponible en *IOS*, *Android* y *Chromebook*. De esta manera, no será necesario contar con internet fuera del instituto.

#### **V. Customización del aula**

Con el fin de crear un ambiente envolvente, relacionado con la narrativa de *Ta-tum*, en el que los estudiantes se sientan motivados e ilusionados, la plataforma ofrece la posibilidad de descargar unos imprimibles para decorar la clase y crear así una atmósfera detectivesca. De esta manera, hemos dedicado un rincón del aula para customizarlo con los elementos decorativos que ofrece la propia página (véase el Anexo IV). Además, cada docente puede modificar, crear otros componentes y añadirlos para ambientar su clase. Los estudiantes también pueden colaborar y aportar sus ideas.

#### **VI. Carné de detective literario**

A continuación, repartiremos los carnés de detectives. Todas estas acciones pretenden crear un entorno por el que los estudiantes se sientan cautivados y se vean como los verdaderos protagonistas, lo que creemos que contribuirá a su motivación, y, por tanto, se verá reflejado en el rendimiento a lo largo del curso. (Véase Anexo V).

#### **VII. Elección de la lectura**

Como ya comentamos anteriormente, los textos literarios que vamos a leer durante el curso, los van a elegir los estudiantes. Tendrán que seleccionar tres, uno por trimestre, de la lista que les aparecerá en la plataforma. Posteriormente, para llevar a cabo la votación, les lanzaremos a su perfil de *Ta-tum* un cuestionario. Cada uno, desde su dispositivo, elegirá qué tres libros desea leer. Una vez hayan contestado todos los estudiantes, se publicarán los resultados.

#### **VIII. Firmar las normas**

Entre todos las personas allí reunidas, padres, madres, tutores, cuerpo docente y estudiantado, se elaborarán unas normas que han de respetarse durante todo el curso escolar. (Véase Anexo VI). Debe constar la firma de todos los presentes.

### 5.10.2. Segunda sesión

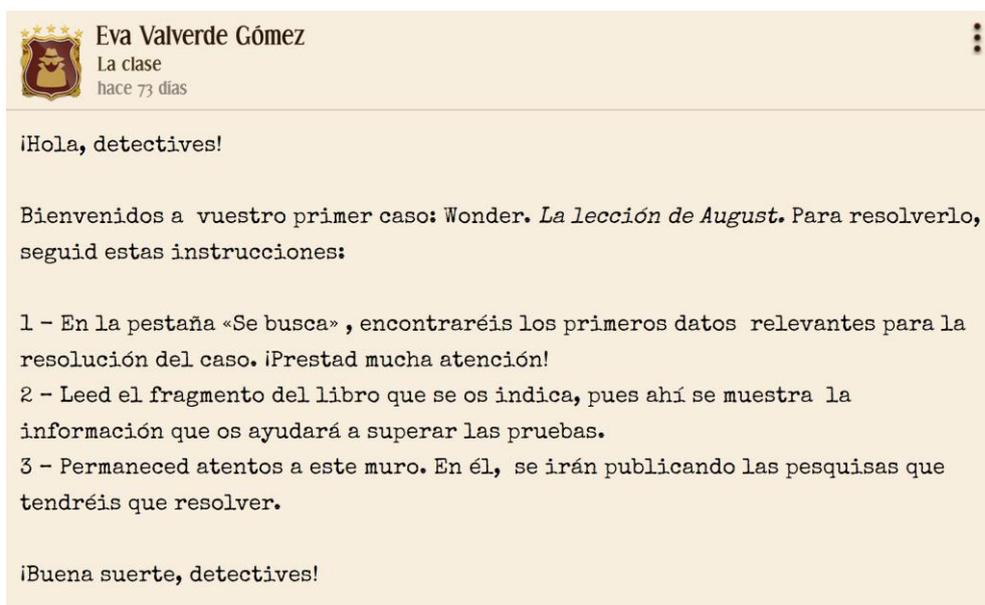
En la segunda clase del taller, entraremos en contacto con la primera lectura del curso, *Wonder. La lección de August*. Durante todas las sesiones, los estudiantes serán colocados en grupo, pues algunas de las actividades se realizarán de forma colaborativa, aunque también trabajarán individualmente cuando no se indique lo contrario. Independientemente de cuál sea la dinámica, todos tendrán que reflejar sus respuestas, ya sean individuales o grupales, en su perfil, dentro de la herramienta digital. Cada estudiante, pues, tendrá su propio dispositivo y tendrá que acceder desde su cuenta.

Tanto la sesión del martes como la del miércoles y jueves tendrán la misma estructura: se van a dividir en dos bloques. Por un lado, tendremos el bloque 1: *se busca*: su propósito es introducir el fragmento de la obra que corresponda; por otro lado, el bloque 2: *las pesquisas*: su finalidad es leer el fragmento de la obra que se propone y resolver las actividades que se plantean. Será en este segundo bloque donde el alumnado pueda conseguir los puntos y medallas.

➔ Iniciamos la clase con la lectura del mensaje de la Figura 10 que les ha dejado el jefe de la investigación.

#### Figura 10

##### *Mensaje para los detectives*



*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

Seguidamente, les aclararemos que deben seguir las instrucciones que les hemos dejado desde *Ta-tum*. Por tanto, pincharán en la pestaña *se busca* y seguirán el camino que hemos trazado los docentes. En este apartado, aparece la introducción del caso. Los profesores proyectaremos en la pizarra digital todo el contenido.

## I. Bloque 1.

- a) Empezamos con la lectura en voz alta de un texto sobre Auggie Pullman, el protagonista de nuestra historia.

### Figura 11

*Resumen del libro de texto*

The image shows a page from a textbook with a light beige background. At the top center, the word 'WONDER' is written in a large, black, gothic-style font. Below it, in smaller black text, is 'INFORMA DE VERDAD', followed by 'LUNES, 20 DE JUNIO DE 2022 | EDICIÓN ESCOLAR | Precio 1 sonrisa'. The main title 'August, una historia maravillosa' is written in a large, bold, black sans-serif font. Below the title is a short paragraph: 'Auggie Pullman tiene que enfrentarse a la decisión más dura de su vida.' To the right of this paragraph is a blue rectangular box with white text that reads 'NUNCA JUZGUES UN LIBRO POR SU CUBIERTA'. Below the main title and paragraph, there are two columns of text. The left column starts with 'Su cara lo hace distinto y él solo quiere ser uno más. Camina siempre mirando al suelo, la cabeza gacha y el equillo tratando en vano de esconder su rostro, pero, aun así, es objeto de miradas furtivas, susurros ahogados y codazos de asombro. August sale poco, su vida transcurre entre las acogedoras paredes' and the right column starts with 'de su casa, entre la compañía de su familia, su perra Daisy y las increíbles historias de La guerra de las Galaxias. Este año todo va a cambiar, porque este año va a ir, por primera vez, a la escuela. Allí aprenderá la lección más importante de su vida, la que no se enseña en las aulas ni en los libros de texto: crecer en la adversidad, aceptarse tal y como es, sonreír a los días grises y saber que, al final, siempre encontrará una mano amiga.' At the bottom right of the page, there is a small URL: 'Recuperado de : http://www.lalocaciondeaugust.es/portafolio\_pape/august/'

*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo *Edelvives*, 2021).

- ➔ A continuación, comentaremos la lectura y realizaremos una lluvia de ideas sobre las expectativas que haya generado el texto acerca de la obra literaria.

- b) Después, proyectaremos en la pizarra digital un vídeo de *YouTube* titulado *Empatía y aprender a escuchar*.

## II. Bloque 2

### a) Tomando huellas

#### Figura 12

*Primera actividad del apartado de pesquisas*

**(I) Tomando huellas**

¡Hola, detectives! Soy, Helena. Me han llamado para ayudaros a resolver este nuevo caso. Ahora que habéis visualizado el vídeo, relexionad en grupo sobre las siguientes preguntas y compartid las respuestas con vuestros compañeros.

¿Qué diferencia hay entre ser empático y simpático?

¿Cómo te consideras tú?

¿Puedes poner algún ejemplo?

*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

### b) Recopilando pruebas

#### Figura 13

*Primera pregunta de la segunda actividad del apartado de pesquisas*

**(II) Recopilando pruebas.** Leed el primer capítulo del libro y realizad la siguiente tarea.  Revelar respuestas

3 preguntas

Si Auggie se encontrase una lámpara maravillosa y solo le pudiese pedir un deseo, ¿cuál sería?

	Verdadero	Falso
Ser rico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tener una cara normal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ser inmortal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gozar de buena salud	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

## Figura 14

Segunda y tercera pregunta de la segunda actividad del apartado de pesquisas

¿Cómo se llama el protagonista y cuántos años tiene?



	Verdadero	Falso
Wonder	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Marcin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
August	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

c) Atando cabos

## Figura 15

Tercera actividad del apartado de pesquisas

 **FALTA**

**(III) Atando cabos**

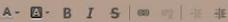
¡Hola, detectives!

Soy Helena. No entiendo muy bien a qué se refiere August cuando dice que no es un niño normal. ¿Me lo explicáis? Máximo 150 palabras.

¡Seguid así! ¡Estáis haciendo un trabajo magnífico!

Por cierto, en esta tarea podés anotaros hasta 200 puntos.

**TU RESPUESTA**  
Puedes contestar escribiendo tu respuesta en el recuadro de abajo o adjuntando un archivo.

A -  B I S 

Escribe un mensaje...

*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

### 5.10.3. Tercera sesión

Durante esta clase, los estudiantes se familiarizarán con una de las lecturas del segundo trimestre: *El niño con el pijama de rayas*. En primer lugar, se empezará contextualizando la obra con la información que nos ofrece el apartado introductorio.

#### I. Bloque 1

- a) Lectura en voz alta del poema «Amistad» de Carlos Castro Saavedra que nos habla de la importancia de la amistad.

#### Figura 16

*Poema de Carlos Castro*



*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

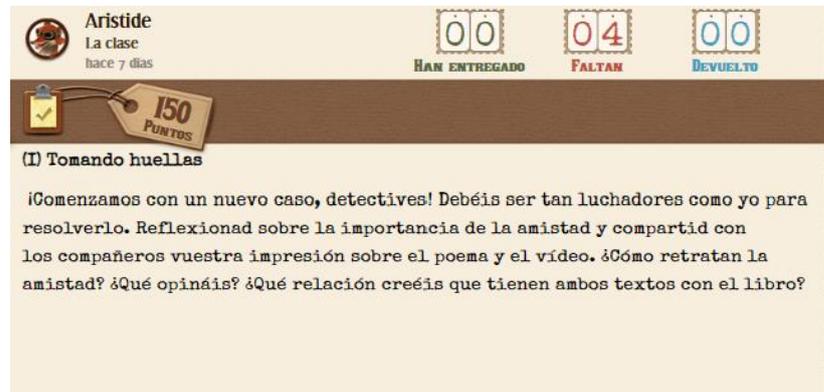
- b) Más tarde, visualizaremos un cortometraje en *Youtube* acerca de las implicaciones tan profundas que tiene la amistad verdadera.

## II. Bloque 2

### a) Tomando huellas

#### Figura 17

Primera actividad: expresión oral



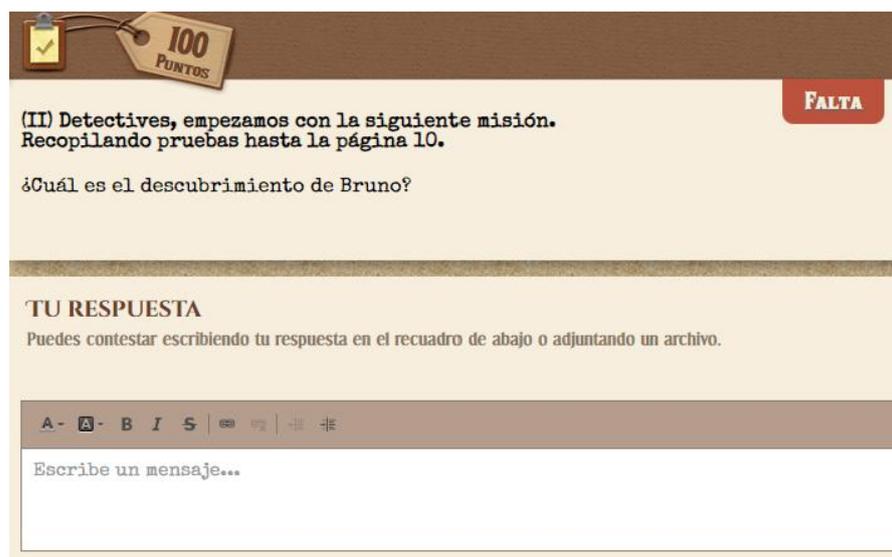
The screenshot shows a user interface for a Ta-tum activity. At the top left, the user is identified as 'Aristide' with the text 'La clase hace 7 días'. To the right, there are three score boxes: '00' labeled 'HAN ENTREGADO', '04' labeled 'FALTAN', and '00' labeled 'DEVUELTO'. Below this is a brown banner with a '150 PUNTOS' tag. The main content area is titled '(I) Tomando huellas' and contains the following text: '¡Comenzamos con un nuevo caso, detectives! Debéis ser tan luchadores como yo para resolverlo. Reflexionad sobre la importancia de la amistad y compartid con los compañeros vuestra impresión sobre el poema y el video. ¿Cómo retratan la amistad? ¿Qué opináis? ¿Qué relación creéis que tienen ambos textos con el libro?'

Nota. Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

### b) Recopilando pruebas

#### Figura 18

Segunda actividad: comprensión lectora y expresión escrita



The screenshot shows a user interface for a Ta-tum activity. At the top left, there is a '100 PUNTOS' tag. On the right, a red button says 'FALTA'. The main content area is titled '(II) Detectives, empezamos con la siguiente misión. Recopilando pruebas hasta la página 10.' and contains the question: '¿Cuál es el descubrimiento de Bruno?'. Below this is a section titled 'TU RESPUESTA' with the instruction: 'Puedes contestar escribiendo tu respuesta en el recuadro de abajo o adjuntando un archivo.' At the bottom, there is a rich text editor toolbar with icons for bold, italic, underline, and list, followed by a text input area with the placeholder 'Escribe un mensaje...'

Nota. Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

c) Atando cabos

## Figura 19

### Variedades dialectales

500 PUNTOS

(III) Atando cabos. Introducción a las variedades dialectales.

Teleantioquia de Película te presenta El niño d... Copiar enla...

Ver en YouTube

El niño con el pijama de rayas Trailer Copiar enla...

Ver en YouTube

#CineReseña "El niño con el pijama ... Ver más ta... Compartir

CINE RESEÑA

El niño con el pijama de rayas

Ver en YouTube

Mirad estos vídeos y en grupos, contestad a las siguientes preguntas.

1. Observad el índice del libro. ¿A qué capítulo creéis que pertenece cada fragmento?
2. ¿Notáis algo extraño en el acento? ¿A qué pensáis que es debido?
3. ¿Qué dialecto se parece más al que se habla en vuestra zona?
4. ¿Qué diferencias y semejanzas encontráis?

¡Mucho ánimo, detectives! ¡Con esta actividad podéis conseguir 500 puntos y una medalla!

Ya sabéis que podéis contar con todos los miembros de la Escuela Avante y, sobre todo, con el jefe de la investigación.

Nota. Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

#### 5.10.4. Cuarta sesión

En la cuarta clase del taller, entraremos en contacto con el universo de *Harry Potter*. La primera parte de esta saga será lectura que se llevará a cabo en el tercer trimestre.

##### I. Bloque 1

a) Lectura en voz alta del siguiente texto. Cada estudiante leerá un párrafo.

#### Figura 20

*Texto sobre la popularidad de Harry Potter*

La infografía tiene un fondo de color crema. En la parte superior, el título "HARRY POTTER" está escrito en una tipografía gótica negra. Debajo, el subtítulo "INFORMA DE VERDAD" y la información "LUNES, 07 DE julio DE 2022 | EDICIÓN ESCOLAR | Precio 1,80 euros." están en una tipografía sans-serif. El título principal "El fenómeno de Harry Potter continúa hasta la actualidad" está en una tipografía grande y bold. A la izquierda del título principal, hay un texto que comienza con "Una revolución en el mundo mágico". A la derecha, hay una imagen de la portada del libro "Harry Potter y la piedra filosofal" de J.K. Rowling. Debajo de la portada, hay un texto que comienza con "Recuperado de internet." y un pequeño código QR. En la parte inferior de la infografía, hay un texto que comienza con "basada en el mismo en 2002" y menciona "a pesar de que la piedra filosofal es un objeto mágico que tiene leyendas desde hace muchos años." y "Este libro es uno de los más vendidos y traducidos de la historia, superado ligeramente por Don Quijote de la Mancha, de Miguel de Cervantes y fuera entendible para el público, se trataba de magia y hechicerías que el título mostrase que querían que el título mostrase que fueran los publicadores hechiceros", pues los publicadores de "Harry Potter y la piedra filosofal" en Estados Unidos bajo el título "El libro y la película salieron a la venta el 30 de junio de 1997 y se hizo una película de Harry Potter y la piedra filosofal".

*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

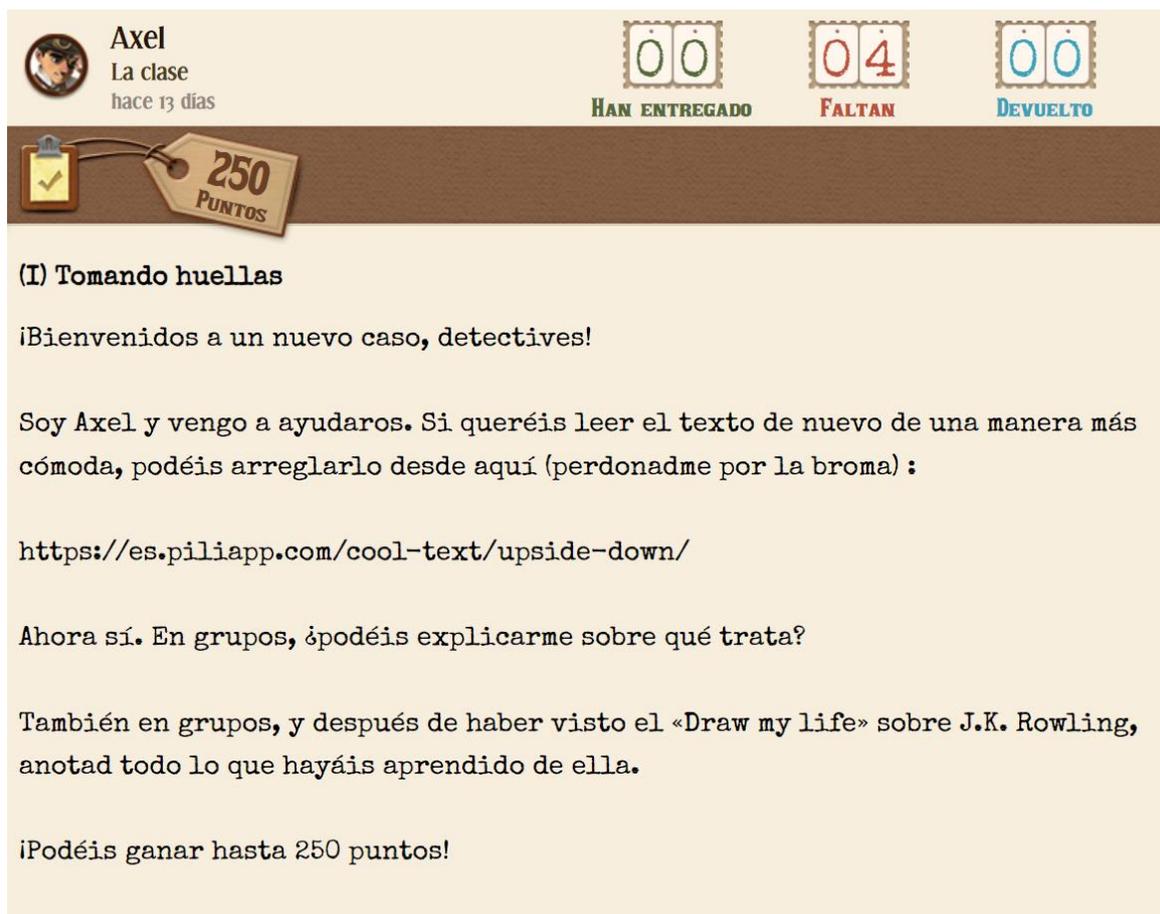
b) Posteriormente, visualizaremos un vídeo de *Youtube* sobre la vida de J.K. Rowling. Lo haremos a través del formato *Draw my life*, un estilo que combina imágenes y una voz en *off* y cuya duración es muy breve.

## II. Bloque 2.

### a) Tomando huellas

#### Figura 21

*Actividad de expresión oral y escrita*



**Axel**  
La clase  
hace 13 días

HAN ENTREGADO 00 FALTAN 04 DEVUELTO 00

**250 PUNTOS**

**(I) Tomando huellas**

¡Bienvenidos a un nuevo caso, detectives!

Soy Axel y vengo a ayudaros. Si queréis leer el texto de nuevo de una manera más cómoda, podéis arreglarlo desde aquí (perdonadme por la broma) :

<https://es.piliapp.com/cool-text/upside-down/>

Ahora sí. En grupos, ¿podéis explicarme sobre qué trata?

También en grupos, y después de haber visto el «Draw my life» sobre J.K. Rowling, anotad todo lo que hayáis aprendido de ella.

¡Podéis ganar hasta 250 puntos!

*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

b) Recopilando pruebas

**Figura 22**

*Preguntas de comprensión lectora sobre la obra*

 (II) Recopilando pruebas hasta la página 11.  Revelar respuestas

3 preguntas

Para realizar con éxito la investigación, empezaremos por situar la ciudad en que se desarrollan los hechos.



- Londres
- Málaga
- Berlín

¿Con quién vive Harry?

	Verdadero	Falso
Con su primo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Con sus padres	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Con Albus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Con sus tíos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¿Qué es un muggle?

- Una persona no mágica
- Un animal
- Un insulto

Nota. Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo *Edelvives*, 2021).

c) Atando cabos

### Figura 23

#### Creación de un árbol genealógico



**(III) Atando cabos. Recupera los personajes.** FALTA

Detectives, vuestro compañero Axel cree que se han perdido algunos personajes en estos fragmentos. ¿Lo ayudáis a encontrarlos?

En grupos, usad la página que se os muestra a continuación y cread un árbol genealógico de Harry Potter.

<https://app.creately.com/d/VBZhykSUnQI/edit/s/a8myfety21>

A cambio, os dará 250 puntos y una medalla. ¡Suerte!

---

**TU RESPUESTA**  
Puedes contestar escribiendo tu respuesta en el recuadro de abajo o adjuntando un archivo.

A ·  · B · I · S ·  ·  ·  ·  ·  · 

Escribe un mensaje...

+ Adjuntar Entregar

*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo *Edelvives*, 2021).

#### 5.10.5. Quinta sesión

En esta última sesión, les detallaremos la información concerniente a la evaluación de las actividades de la plataforma. Para ello, se les mostrará cómo pueden conocer el estado de las tareas, sus resultados y, también, sus medallas, puntos, etc. Asimismo, veremos la manera en que se verán reflejados esos logros en la asignatura. Para poder ejemplificar cómo se accede, el docente se conectará desde un perfil estudiante de muestra, con el fin de que nadie se sienta intimidado al ver sus respuestas proyectadas en la pizarra digital. Las calificaciones son individuales y solo tendrán acceso a las propias.

Para conocer todas las tareas, ya sea pendientes o corregidas, podremos acceder desde dos áreas distintas de la plataforma. Por un lado, desde la pestaña «los casos». En esta sección, mediante el sello con el que está marcada la portada del libro, podremos ver el orden

por el que debemos empezar, así como los casos que ya hemos finalizado, los que tenemos en vigor y los futuros. También podemos obtener otro tipo de información con la imagen, como, por ejemplo, cuántas medallas y puntos lleva asociada la investigación.

**Figura 24**

*Los casos del taller*



*Nota.* Recuperada de *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

Una vez accedemos a la obra señalada con la marca «en curso», nos aparecen todas las pesquisas relacionadas con ese caso y cómo podemos ver en la Figura 25, nos muestra las actividades que el jefe de la investigación ha desarrollado para ese texto. Además, nos señala los puntos que podemos conseguir en cada una de ellas y, también, si corresponde medalla o no.

**Figura 25**

*Las pesquisas de Wonder*



*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

Por otro lado, también podemos acceder a la misma información clicando el área de «mis pesquisas». En esta ocasión, encontraremos no solo las actividades del caso seleccionado, sino todas las tareas de ese curso, pues puede haber más de una lectura vigente. Además, y de igual forma que en la Figura 25, también podremos ver el estado en que se encuentra cada tarea, marcada con la etiqueta «devuelta», «entregada» o «falta», como se puede observar en la Figura 26. Igualmente, podemos filtrar las actividades según nos convenga o necesitemos. Por ejemplo, podemos acceder a las actividades de un texto en concreto, o también, podemos marcar solo las tareas que han sido corregidas para ver el *feedback* y los puntos y/o medallas que han sido otorgados.

**Figura 26**

*Estado de las actividades*

The screenshot displays the 'PESQUISAS' (Research) section of a learning management system. On the left, a sidebar titled 'FILTRAR POR' (Filter by) allows users to filter tasks by status, class, and due date. The 'ESTADO' (Status) filter is set to 'TODAS' (All). The 'FECHA DE ENTREGA' (Due Date) filter is also set to 'TODAS'. The 'CLASES' (Classes) filter is set to '1.º ESO'. The main content area shows three task entries for 'Tomando huellas' (Taking notes) in 1.º ESO. The first entry is for 'Axel' with a score of 250 PUNTOS and a 'FALTA' (Absent) status. The second entry is for 'Aristide' with a score of 150/150 PUNTOS and a 'DEVUELTO' (Returned) status. The third entry is for 'Eva Valverde Gómez' with a score of 150 PUNTOS and an 'ENTREGADO' (Submitted) status. Each entry includes a 'Tomando huellas' icon and the text 'La clase hace 15 días'.

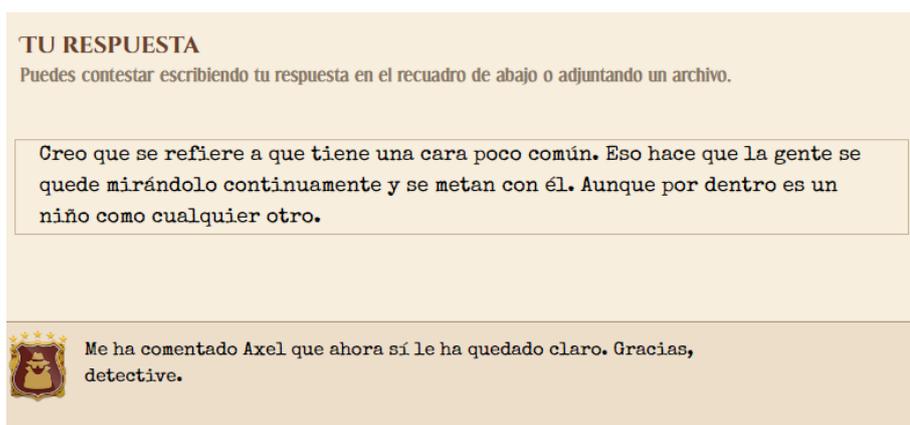
*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

El significado de las etiquetas es el siguiente:

- *Devuelto*: Los profesores hemos corregido la actividad y por eso se la hemos devuelto al estudiante, para que ellos puedan leer la retroalimentación ofrecida por el docente y los puntos con los que han sido condecorados. A continuación, podemos ver un ejemplo en la Figura 27 y en la Figura 28.

### Figura 27

*Tarea corregida: retroalimentación*



*Nota.* Elaboración propia a partir de la plataforma *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

### Figura 28

*Tarea corregida: puntos conseguidos*



*Nota.* Recuperada de *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

- *Falta*: Esta etiqueta se puede deber a que el estudiante aún no nos ha entregado la actividad; pero también cabe la posibilidad de que consideremos oportuno que el estudiante la repita de nuevo, y, por tanto, volverá a aparecer con ese rótulo.
- *Entregado*: El discente ha realizado la actividad, pero aún no la hemos corregido.

Hay dos tipos de actividades. En primer lugar, existen «las tareas», que son actividades de respuesta abierta y que, por esta razón, las tenemos que corregir de una en una y de forma personalizada. Por otro lado, tenemos «los test». Estos se corrigen automáticamente, pues los profesores hemos fijado las respuestas y el *feedback*.

Por último, debemos conocer cómo se accede a los puntos y a las medallas y qué repercusión tienen en la nota. Por un lado, tenemos el apartado de los puntos y por otro, el de las medallas.

- *Mis puntos*. Este apartado se divide en tres áreas. En primer lugar, tenemos la nota global ponderada en una escala del 1 al 10. Es decir, los puntos totales son convertidos en una puntuación a escala convencional, de tal manera que se puedan trasladar al boletín de notas oficial. Hay que tener en cuenta que esta puntuación tan solo hace referencia a los casos de investigación concluidos. En segundo lugar, tenemos la nota total del caso en el momento actual, es decir, los puntos que llevamos conseguidos por lectura. En último lugar, vemos la calificación de cada pesquisa. Podemos apreciar un ejemplo en la Figura

**Figura 29**

*Calificaciones y puntos conseguidos*

CALIFICACIÓN/ PUNTOS	▶ El niño con el pijama de rayas				▶ Harry Potter y la piedra filosofal				▶ La lección de August						
	Tarea 1	Tarea 2	Test 1	Tarea 3	Tarea 1	Tarea 2	Tarea 3	Test 1	Test 1	Tarea 1	Tarea 2	Tarea 3			
10 3150	100	150	300	500	250	250	300	300	400	250	200	150			
9.13 2875	1050	100	150	300	500	925	250	175	200	300	900	375	175	200	150

*Nota*. Recuperada de *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

- *Galería de medallas.* En este apartado encontraremos todas las medallas que han sido conseguidas (véase Anexo VII).

Una vez el caso ha concluido, ya que se han resuelto y corregido todas las pesquisas asociadas, el docente lo marcará con el sello de «finalizado» e imprimirá el diploma (véase el Anexo VIII). En este momento, los estudiantes podrán acceder a la puntuación de las actividades de estos días y a la calificación de la rúbrica que se les explicó el primer día.

## 6. CONCLUSIONES

### 6.1. Respuesta a las preguntas de investigación

*I. ¿Puede ser la competencia lectora un área decisiva para la formación integral de la persona?*

Con respecto a la primera pregunta, no cabe duda de que la destreza lectora se incluye dentro de los saberes básicos y fundamentales que todo individuo necesita para desarrollarse en la sociedad actual. Un alto grado de comprensión escrita es una garantía para obtener éxito académico y laboral. En términos generales, el fracaso escolar está relacionado con un bajo nivel en las habilidades lectoras.

Por esta razón, los expertos en materia de educación establecen de manera prioritaria la elaboración de planes lectores que ayuden a los estudiantes a mejorar sus resultados, porque «el gran desafío es procurar que cualquier persona, pero especialmente quienes acuden a las aulas, descubra las posibilidades cognoscitivas y afectivas que contienen los libros y consiga ver las promesas que encierran» (Lomas y Mata, 2007, p.12).

*II. ¿La falta de motivación es una de las causas que justifican los malos resultados en la comprensión lectora de los estudiantes ?*

Sí, así es. Actualmente los estudiantes de instituto no destacan ni por la cantidad de obras que leen ni por ser eficientes en sus lecturas, como demuestran las pruebas de diagnóstico y como también nos transmiten los docentes. La habilidad de ser un lector competente se construye, como cualquier otra técnica, mediante la práctica. Desde esta perspectiva, uno de los objetivos curriculares es destinar una porción de tiempo de cada clase a la lectura. Sin embargo, una de las razones que explica los malos resultados en esta competencia es la falta de interés que suscita la literatura o la lectura en general. Es por ello por lo que, además de tiempo, hay que destinar otro tipo de recursos y estrategias encaminadas a que los estudiantes se sientan entusiasmados y la escojan por convicción propia.

*III. ¿Es posible animar a nuestros discentes para que elijan la lectura como una forma de ocio?*

Sí, es perfectamente posible. La lectura es una forma de ocio elemental. Existen multitud de títulos disponibles para todas las edades, de todas las temáticas inimaginables y

las formas de narrar son prácticamente infinitas. Además, es una actividad que no requiere la compañía de nadie ni más material que el propio libro. Por lo tanto, ¿por qué es tan difícil aumentar las lecturas no obligatorias cada año? Esto sucede porque existen personas que no conocen el placer que puede proporcionar el encuentro con una obra.

Como se ha comentado anteriormente, la mejora de estas destrezas no es responsabilidad ni depende de un solo agente social, sino que están implicados, en mayor o menor medida, todos los agentes sociales que forman parte del proceso educativo del estudiante. Sin embargo, el centro escolar tiene un papel predominante en esta labor y debe tener presente que para que los estudiantes sientan la llamada de la lectura es esencial que sean ellos los protagonistas del proceso, es decir, que seleccionen las obras en función de sus gustos e intereses.

#### *IV. ¿Es la gamificación una fórmula adecuada para desarrollar el hábito lector?*

En la actualidad, los soportes tecnológicos están presentes en todas las áreas de la sociedad. El alumnado accede al conocimiento y construye su mundo interactuando constantemente con la tecnología. Así pues, son los denominados *nativos digitales*. Por este motivo, estos avances deben tener su correlación en la educación y los docentes han de adaptarse progresivamente a nuevas corrientes pedagógicas. En este sentido, es especialmente útil el uso de plataformas virtuales que posibiliten a los estudiantes acceder a un entorno digital en el que se sientan cómodos, seguros y emocionados.

## **6.2. Recapitulaciones**

Las pruebas de diagnóstico manifiestan que Andalucía tiene uno de los índices de competencia lectora más bajos del país. Esto repercute en los resultados académicos de los estudiantes. Por esta razón, en la INTRODUCCIÓN, se expuso que el propósito de este proyecto de innovación era la mejora del PLC mediante la inclusión de una plataforma de lectura gamificada, ya que, como advierten los expertos, las personas «con un hábito lector afianzado desarrollarán una lógica, una capacidad de expresión verbal y escrita y unas habilidades críticas fundamentales para la Sociedad de la Información y el Conocimiento, que le facilitarán una visión del mundo innovadora y creativa» (Plan de Fomento de la Lectura, 2021, p. 29).

Según la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, así como todas las leyes estatales que regulan el plan lector, afirman que este está destinado a que los estudiantes logren conocer sus propias preferencias literarias y a que el hábito lector les persiga el resto de su vida (2021). Sin embargo, como se ha visto durante este trabajo, la opinión de los estudiantes acerca de la lectura, los resultados en determinadas pruebas, al igual que los juicios de los docentes, nos transmiten que hasta ahora no se ha logrado conseguir los objetivos requeridos.

En el apartado del MARCO TEÓRICO, se señaló la necesidad de incluir en los planes lectores de los centros iniciativas encaminadas a mejorar las habilidades lectoras. Asimismo, se manifestó que, en el momento actual, los estudiantes evidencian una forma diferente de aprender, estrechamente ligada a los cambios tecnológicos que sufre constantemente la sociedad. Por ello, las nuevas metodologías, como la gamificación y el uso de las TIC, adquieren una contribución relevante en su formación, puesto que, a través de estas, se estimula la motivación y el interés en el estudiante.

En el capítulo del TALLER DE LECTURA, se ilustra cómo se puede llevar al aula una plataforma *online* que presenta el atractivo suficiente para seducir a los más jóvenes y conseguir que la tarea de leer les resulte fascinante. Por último, y para concluir, en este último apartado de las CONCLUSIONES, se responden las preguntas de investigación.

### **6.3. Limitaciones y futuras líneas de investigación**

La primera dificultad con respecto a la metodología gamificada es el exceso de tiempo que requiere la preparación de las clases. Muchos docentes señalan este aspecto como uno de los más negativos. En el caso de esta herramienta didáctica en concreto, esto es perfectamente evitable. Si se tuviera que crear cada sesión, el trabajo del cuerpo docente sería inabarcable. Las clases que se han mostrado anteriormente han sido creadas con el fin de exhibir las posibilidades que tiene esta plataforma, que son prácticamente ilimitadas. Sin embargo, esto no es necesario, ya que existen infinidad de casos predeterminados, creados por el *Grupo Edelvives*. En consecuencia, el docente lo único que tendría que hacer es seleccionar en la «biblioteca de casos» una lectura, añadirla al curso correspondiente y modificar únicamente aquellos elementos que estime oportunos.

También se debe tener en cuenta que en este tipo de estrategias pedagógicas es frecuente que la motivación descienda con el paso del tiempo debido a la pérdida de interés inicial. En esta línea, y para evitar la falta de atractivo, la imaginación del docente juega un papel fundamental. Aspectos como la decoración de la clase, la competitividad sana entre los estudiantes, ya sea de forma individual o por grupos, es de especial importancia.

Por otro lado, el uso de este recurso no es posible desarrollarlo en cualquier centro. La plataforma es privada, por lo tanto, es de pago, así que, en primer lugar, el instituto debe asumir ese gasto. En segundo lugar, se necesita acceso a internet, y, por último, todos los estudiantes necesitan su propio dispositivo. Por ende, el centro debe de ser uno de los beneficiados por La Consejería de Educación y Deporte en el reparto de instrumentos electrónicos.

Finalmente, como se puede observar, muchas de estas metodologías son muy recientes, por lo que la implementación en las aulas es escasa y los estudios e investigaciones muy moderados. No obstante, conviene enfatizar que sería de especial significación realizar un estudio tanto cualitativo como cuantitativo sobre el impacto real que puede tener esta plataforma en el aula. Es decir, antes de poner en funcionamiento la herramienta gamificada, al inicio del curso, medir el nivel en competencia lectora que tienen los miembros de una clase, así como, también, la forma en que perciben los aprendientes la lectura, el hábito lector existente, etc. y volver a analizar estas cuestiones, al finalizar el curso escolar, para ver los resultados de forma objetiva.

## 7. REFERENCIAS

- Ander Egg, Ezequiel (1991). *El taller una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Cassany, Daniel (Comp.) (2009). *Para ser letrados. Voces y miradas sobre la lectura*. Barcelona: Paidós Educador.
- Cassany, Daniel y Castellà, Josep M. (2010). Aproximación a la literacidad crítica. *Perspectiva*. Florianópolis, 28(2), 353-374. <https://pdfs.semanticscholar.org/8765/9fe7e5ecb2d6523e86e35f5e30a35f760092.pdf>
- Castillero Mimenza, Oscar ( 5 de septiembre de 2019). *9 poemas imprescindibles para la vida*. <https://psicologiaymente.com/cultura/poemas-de-amistad>
- Cardona Bedoya, Luz mary y Salgado Montoya, Carolina (2018). *El taller de lectura, una estrategia didáctica para propiciar la práctica social de la lectura, en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa juan de dios cock*. (Maestría en educación con énfasis en didáctica de la lectura y la escritura). Universidad de Medellín, Medellín. [https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/4975/T\\_ME\\_280.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/4975/T_ME_280.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- CEO (Centros de Estudio de opinión) (2009). Conceptos básicos de lo que es un taller participativo. *La sociología en sus escenarios* 8, 1-11. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceo/article/view/1650/1302>
- Cassany, Daniel; Fons, Monserrat y Solé, Isabel (2010). *Con firma 2010. Leer para aprender. Leer en la era digital*. Ministerio de Educación. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/ImageServlet?img=13939.pdf&D=OK>
- Draw my life en español (20 de noviembre de 2016). J.K.ROWLING-Draw My Life. [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=56fbH9gAze8>
- Diario Oficial de la Unión Europea (2006). Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo sobre las competencias para el aprendizaje permanente. <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:ES:PDF>
- Edelvives Editorial (23 de octubre de 2017). *Ta-tum: donde los libros cobran vida* [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=a81G5dY698U>
- Esto es el cine (21 de diciembre de 2014). *El niño con el pijama de rayas. Tráiler*. [Archivo de vídeo]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=hd028fGZdG8>

- El Parque de las Emociones ( 18 de diciembre de 2016). *Empatía y aprender a escuchar Brené Brown El mejor vídeo para clases*. [Archivo de vídeo]. Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=gyH3IJfXC9U&t=2s>
- Fabregat Barrios, Santiago y León Llamas, Rosa María. *Material de referencia para la elaboración de un PLC. Elaboración del plan lector*. Dirección General de innovación. Consejería de Educación. Junta de Andalucía. <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/ishare-servlet/content/fcfd31c1-79fd-4ba0-acd5-9bbc1eb20396>
- Federación de Gremios de Editores (2022). *Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España, 2021*. <https://www.federacioneditores.org/lectura-y-compra-de-libros-2021.pdf>
- Fernández Martín, Manuela ( 03 de diciembre de 2020). *¿Por qué usar la gamificación en el aula? ¿Qué aporta a mi materia, al alumnado o a su aprendizaje?* <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/abaco-formacion/noticias/-/noticia/detalle/por-que-usar-la-gamificacion-en-el-aula-que-aporta-a-mi-materia-al-alumnado-o-a-su-aprendizaje#:~:text=Gamificar%20porque%20se%20ha%20puesto,lo%20que%20debemos%20de%20buscar>
- Hilario Santivañez, Giovanni Rigoberto (2016). *La animación a la lectura en la formación del hábito lector en estudiantes de cuarto y quinto grados de educación secundaria de la i.e.p. "bertolt brecht" s.j.l., 2014*. (Tesis para optar al grado de Magister en literatura infantil y juvenil y animación a la lectura). Universidad Católica Sedes Sapientiae, Lima. [https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/189/Hilario\\_Giovanni\\_tesis\\_maestria\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/189/Hilario_Giovanni_tesis_maestria_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- INTEF ( Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado) (2017). *Marco común de competencia digital docente*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de [https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017\\_1020\\_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf](https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf)
- Jolibert, Josette (1991). *Formar niños lectores de textos*. [https://www.redformaciondocente.org/wp-content/uploads/2019/01/12\\_04\\_Jolibert.pdf](https://www.redformaciondocente.org/wp-content/uploads/2019/01/12_04_Jolibert.pdf)
- Junta de Andalucía (2013). *Plan Lector: IES Juan de Mairena*. [https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/41700099/helvia/sitio/upload/news/FINAL\\_PLAN\\_LECTOR.pdf](https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/41700099/helvia/sitio/upload/news/FINAL_PLAN_LECTOR.pdf)

- Junta de Andalucía (23 de abril de 2020). Educación facilitará otras 1.000 tablets para la formación online de alumnos en entornos vulnerables. <https://www.juntadeandalucia.es/presidencia/portavoz/educacion/151591/Educacion/Vodafone/Internet/Formaciononline/Tablets/Covid19>
- La visión de Chihuahua (19 de julio de 2017). *Verdadera amistad*. [Archivo de vídeo]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=RJnJ-6gjkCY>
- Lectura Infinita (2021). *Plan de Fomento de la Lectura*. Ministerio de Cultura y Deporte. <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:10cac192-ea16-4017-bca6-0b181a4f47dc/plan-fomento-lectura.pdf>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Publicado en BOE n.º 340, 30 de diciembre de 2020, Jefatura del Estado.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Publicado en BOE n.º 106, de 04 de mayo de 2006. Jefatura del Estado.
- Lomas García, Carlos y Mata, Juan (2007). La construcción del hábito de leer. *Textos de didáctica de la lengua y de la literatura Barcelona*, 44, 9-18. [https://www.researchgate.net/profile/Juan-Mata/publication/39218322\\_La\\_construccion\\_del\\_habito\\_de\\_leer/links/53f1cb7a0cf23733e815e275/La-construccion-del-habito-de-leer.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Juan-Mata/publication/39218322_La_construccion_del_habito_de_leer/links/53f1cb7a0cf23733e815e275/La-construccion-del-habito-de-leer.pdf)
- Martínez Meza, Mygdonia Patricia (2017). *El taller como estrategia pedagógica interdisciplinar que favorece el desarrollo de las competencias ciudadanas desde el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Gustavo Cote Uribe de Bucaramanga – Santander* (Trabajo de fin de grado). Universidad Autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga. [https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2360/2017\\_Tesis\\_Martinez\\_Meza\\_Mygdonia\\_Patricia.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2360/2017_Tesis_Martinez_Meza_Mygdonia_Patricia.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Martínez Solís, María Cristina (2002). *Estrategias de lectura y escritura de textos. Perspectivas teóricas y talleres*. Cali: Cátedra UNESCO.
- Mosquera Gende, Ingrid (20 de marzo de 2019). *¿Gamificas o juegas? Diferencias entre ABJ y Gamificación*. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificas-o-juegas-diferencias-entre-abj-y-gamificacion/>
- Navarro Mateos, Carmen; Pérez López, Isaac José y Femia Marzo, Pedro (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática Gamification in the Spanish educational field: a systematic review. *Retos*, 42. 507-516.

- <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/69255/87384-Texto%20del%20art%20c3%20adculo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Osés, Elena (4 de octubre de 2016). *Gamificación en el Aula-MOOC*. <https://parapnte.educacion.navarra.es/2016/10/04/gamificacion-en-el-aula-mooc/>
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas. Publicado en BOJA, n.º 7, de 18 de enero de 2021. Consejería de Educación, Cultura y Deporte.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Publicado en BOE, n.º 25, de 29 de enero de 2015. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Parra González, M.<sup>a</sup> Elena y Segura Robles, Adrián (2019). Análisis de las experiencias gamificadas de docentes y alumnos de Educación Secundaria. *Espacios*, 40(23), 15-25. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n23/a19v40n23p15.pdf>
- Prensky, Marc (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. (Trad. Institución SEK). Distribuidora SEK, S.A. (Obra original publicada en 2001). [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- PISA 2018 (Programme for International Student Assessment) (2020). *Resultados de lectura en España*. Madrid: Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial. Instituto Nacional de Evaluación Educativa. <https://www.educacionyfp.gob.es/inee/evaluaciones-internacionales/pisa/pisa-2018.html>
- Ramos Navas-Parejo, Magdalena; Cáceres Reche, María Pilar; Soler Costa, Rebeca y Marín Marín, José Antonio (2020). El uso de las TIC para la animación a la lectura en contextos vulnerables: una revisión sistemática en la última década. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 13(3), 240-261. <https://www.redalyc.org/journal/5771/577165121014/577165121014.pdf>
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Publicado en BOE n.º 3, de 3 de enero de 2015. Ministerio de Educación y Deporte.

- Roa González, J., Sánchez Sánchez, A. y Sánchez Sánchez, N. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *Reidocrea*, 10(12), 1-9. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/66357/10-12.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz Zafón, Carlos (2001). *La sombra del viento*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Salazar Ayllón, Silvana (2005). Claves para pensar la formación del hábito lector. *Allpanchis*, 66. pp. 13-46. [http://eprints.rclis.org/8551/1/habito\\_lector\\_salazar.pdf](http://eprints.rclis.org/8551/1/habito_lector_salazar.pdf)
- Sánchez Gil, Carolina (2017). *La competencia lectora de los estudiantes universitarios de primer curso. relaciones con los hábitos de lectura y el rendimiento académico*. (Trabajo fin de máster). Universidad de Valladolid, Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/28376/TFM-G816.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Suprema corte de Justicia de la Nación (25 de abril de 2021). CineReseña “El niño con el pijama de rayas”. [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-0AjiYLxfPU>.
- Ta-tum (20 de septiembre de 2021). *Entrar en Ta-tum. Acceso para estudiantes* [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YMCq1o17MCw>
- Ta-tum (20 de septiembre de 2021). *Te presentamos Ta-tum. Recorrido por el perfil de estudiante*. [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nSoOngmHGS8>
- Ta-tum. Gamifica la lectura (2021). *La plataforma de lectura gamificada para Primaria y Secundaria*. <https://ta-tum.com/#welcome>
- Teleantioquia (10 de septiembre de 2014). *El niño del pijama de rayas*. [Archivo de vídeo]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=I1B5wRhgWLS>
- Tourón, Javier (6 de julio de 2015). *Los profesores y el uso de la tecnología: unas pistas*. <https://www.javiertouron.es/los-profesores-y-el-uso-de-la/>

## 8. ANEXOS

### 8.1. Anexo I

#### Figura 30

#### Contenidos y criterios de evaluación

Contenidos	Criterios de evaluación
<b>Bloque 1: Escuchar y hablar</b>	
Participación en debates, coloquios y conversaciones espontáneas.	7. Participar y valorar la intervención en debates, coloquios y conversaciones espontáneas.
<b>Bloque 2: Comunicación escrita: leer y escribir</b>	
Lectura, comprensión, interpretación y valoración de textos escritos de ámbito personal, académico/escolar y ámbito social.	2. Leer, comprender, interpretar y valorar textos.
Lectura, comprensión e interpretación de textos narrativos, descriptivos, instructivos, expositivos y textos argumentativos.	3. Manifiestar una actitud crítica ante la lectura de cualquier tipo de textos u obras literarias a través de una lectura reflexiva que permita identificar posturas de acuerdo o desacuerdo respetando en todo momento las opiniones de los demás.
Utilización progresivamente autónoma de los diccionarios, de las bibliotecas y de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como fuente de obtención de información.	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.
<b>Bloque 3: Conocimiento de la lengua</b>	
Las variedades de la lengua.	12. Conocer la realidad plurilingüe de España (...)
<b>Bloque 4: Educación literaria</b>	
Lectura libre de obras de la literatura española y universal y de la literatura juvenil como fuente de placer, de enriquecimiento personal y de conocimiento del mundo para lograr el desarrollo de sus propios gustos e intereses literarios y su autonomía lectora	1. Leer obras de la literatura española y universal de todos los tiempos y de la literatura juvenil, cercanas a los propios gustos y aficiones, mostrando interés por la lectura.
Introducción a la literatura a través de los textos.	2. Favorecer la lectura y comprensión obras literarias de la literatura española y universal de todos los tiempos y de la literatura juvenil, cercanas a los propios gustos y aficiones, contribuyendo a la formación de la personalidad literaria.
	4. Fomentar el gusto y el hábito por la lectura en todas sus vertientes: como fuente de acceso al conocimiento y como instrumento de ocio y diversión que permite explorar mundos diferentes a los nuestros, reales o imaginarios.

*Nota.* Recuperada de Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (2015, pp. 359-364).

## 8.2. Anexo II

Figura 31

Rúbrica de evaluación

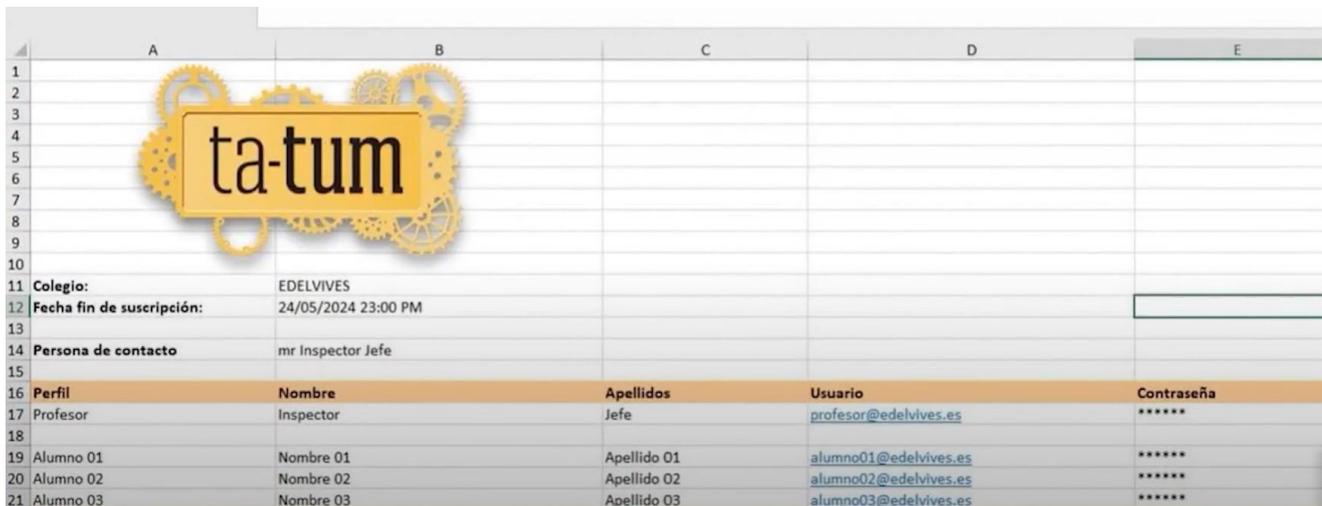
RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
ÍTEMS	NOVEL (< 5)	APRENDIZ (5-6)	AVANZADO (7-8)	EXPERTO (9-10)
TRABAJO EN EQUIPO	MUESTRA DESINTERÉS Y SU APORTACIÓN ES ESCASA.	TRABAJA BIEN, PERO SIN ORGANIZACIÓN, POR LO QUE EL TRABAJO Y LAS IDEAS APORTADAS ES DESIGUAL.	LAS TAREAS SON ASUMIDAS POR LA MAYOR PARTE DE LOS COMPAÑEROS. SE ESCUCHAN Y SE REPETAN LAS DIFERENTES IDEAS.	ESCUCHAN ATENTOS LOS COMENTARIOS DE LOS COMPAÑEROS, SE REPARTEN LAS TAREAS Y SE ORGANIZAN ENTRE TODOS LOS MIEMBROS.
PARTICIPACIÓN EN DEBATES Y COLOQUIOS	NO HA PARTICIPADO NADA O CASI NADA.	COLABORA DE FORMA RECURRENTE, PERO LE CUESTA RESPETAR EL TURNO DE PALABRA.	INTERVIENE CONSTANTEMENTE. NO SUELE INTERRUMPIR NI IMPORNR SU OPINIÓN A LOS DEMÁS.	PARTICIPA DE FORMA ACTIVA A LO LARGO DE LAS SESIONES. OFRECE SU OPINIÓN Y LA ARGUMENTA. ADEMÁS ES RESPPETUOSO CON LA OPINIÓN DE LOS DEMÁS.
ACTITUD	NO SE PRECIBE INTERÉS POR EL TALLER A LO LARGO DE LAS SESIONES.	MUESTRA ESCASO ENTUSIASMO POR LA PLATAFORMA.	MANIFIESTA GRAN INTERÉS POR LA NUEVA HERRAMIENTA DIDÁCTICA.	SE OBSERVA UN INTERÉS TOTAL POR EL TALLER.

### 8.3. Anexo III

El Grupo Edelvives es el que facilita al docente coordinador de la plataforma en el centro un archivo de Excel, como el que se presenta en la Figura 32, con los usuarios y claves del alumnado. El profesor será el encargado de proporcionar los datos a los estudiantes y a sus padres, madres o tutores.

**Figura 32**

*Credenciales para el acceso a Ta-tum*



	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11	<b>Colegio:</b>	EDELVIVES			
12	<b>Fecha fin de suscripción:</b>	24/05/2024 23:00 PM			
13					
14	<b>Persona de contacto</b>	mr Inspector Jefe			
15					
16	<b>Perfil</b>	<b>Nombre</b>	<b>Apellidos</b>	<b>Usuario</b>	<b>Contraseña</b>
17	Profesor	Inspector	Jefe	<a href="mailto:profesor@edelvives.es">profesor@edelvives.es</a>	*****
18					
19	Alumno 01	Nombre 01	Apellido 01	<a href="mailto:alumno01@edelvives.es">alumno01@edelvives.es</a>	*****
20	Alumno 02	Nombre 02	Apellido 02	<a href="mailto:alumno02@edelvives.es">alumno02@edelvives.es</a>	*****
21	Alumno 03	Nombre 03	Apellido 03	<a href="mailto:alumno03@edelvives.es">alumno03@edelvives.es</a>	*****

*Nota. Recuperada de Ta-tum (Grupo Edelvives, 2019).*

## 8.4. Anexo IV

**Figura 33**

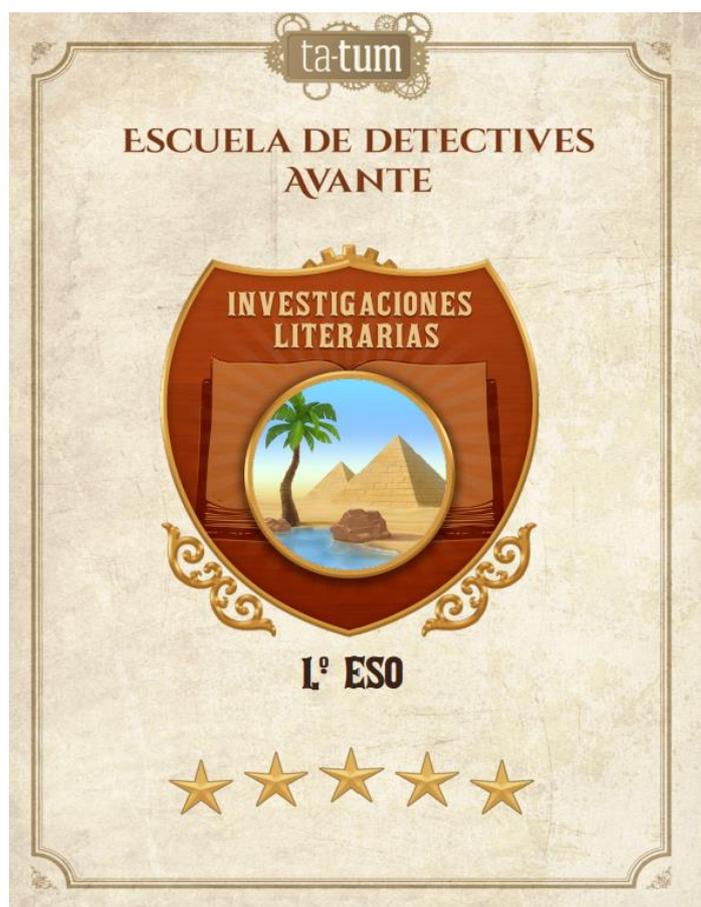
*Orla de la escuela de detectives Avante*



*Nota. Recuperada de Ta-tum (Grupo Edelvives, 2021).*

**Figura 34**

*Cartel de la agencia*



*Nota. Recuperada de Ta-tum (Grupo Edelvives, 2021).*

## 8.5. Anexo V

**Figura 35**

*Carné de detective literario*



*Nota.* Recuperada de *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

## 8.6. Anexo VI

Figura 36

*Las normas de la Escuela Avante*

**ta-tum**

ESCUELA DE DETECTIVES  
AVANTE

AGENCIA 1º ESO

**DECÁLOGO**

Para formar parte de esta sociedad de detectives literarios, debes respetar este contrato y comprometerte fielmente con estas reglas. Después de haberlo leído detenidamente, si de verdad eres uno de los nuestros, firma en la parte de abajo.

1. El primer requisito para resolver cada caso es leer el libro correspondiente. No busques atajos para esta misión. Un buen detective no delega en otros para recopilar pruebas.
2. Respeta la confidencialidad de la investigación del caso. No reveles pistas ni pruebas que podrían frustrar el rescate de los desaparecidos.
3. Haz un buen uso de todos los materiales y recursos que necesites para resolver cada caso. Especialmente, cuida los dispositivos que emplees para adentrarte en Ta-tum, sobre todo si son compartidos con otros detectives.
4. Sé responsable y prudente con el uso que hagas de internet. Cuando necesites buscar información o consultar datos, documéntate en páginas seguras y fiables.
5. No te apropiés del trabajo ajeno. Cita siempre las fuentes en las que te has documentado cuando sea necesario.
6. Respeta los tiempos que se marquen para cada caso y sé puntual con tus investigaciones. Sigue todas las indicaciones que vengan de la persona que dirige el caso.
7. Afronta cada caso con espíritu colaborativo en vez de competitivo. El orden solo será restablecido si hay verdadera cooperación entre todos los detectives literarios que participan en la misión.
8. Pregunta y pide aclaraciones de todo lo que necesites. Un buen detective no puede entender las cosas a medias o quedarse con dudas.
9. Todas las opiniones, emociones y experiencias vividas durante la resolución del caso son aceptables. Solo hay que transmitir las con respeto.
10. Desarrolla tu creatividad, tu lógica, tu intuición y tu espíritu crítico. Aprovecha cada caso para descubrir algo bueno de ti y de tus compañeros.

Firmas: \_\_\_\_\_

2/9/2022

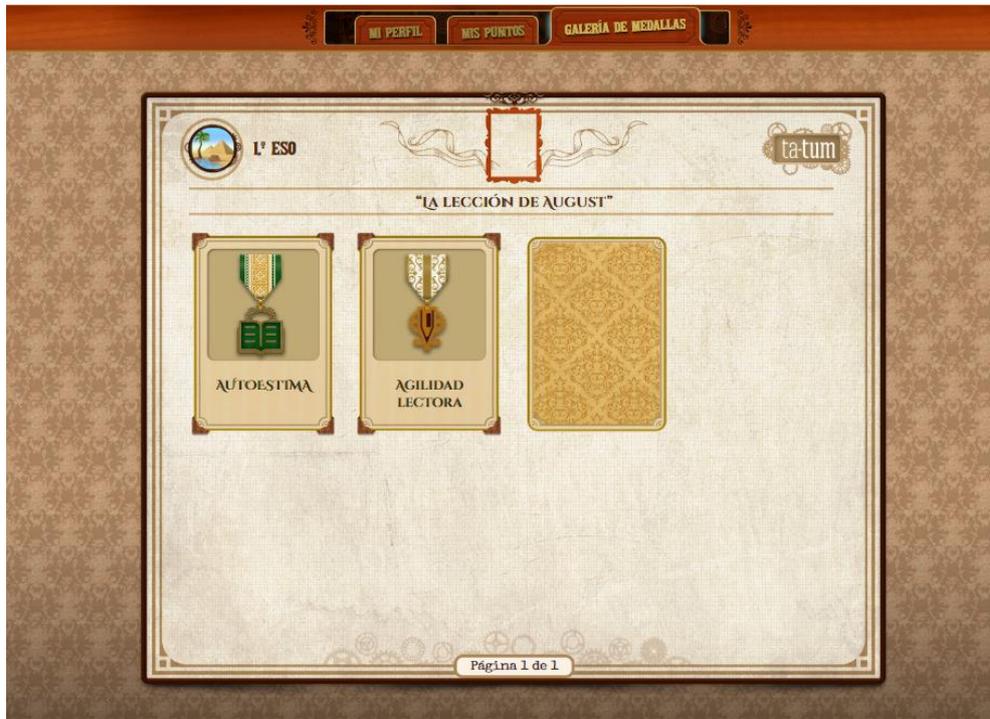
Fecha \_\_\_\_\_

*Nota. Recuperada de Ta-tum (Grupo Edelvives, 2021).*

## 8.7. Anexo VII

**Figura 37**

*Galería de medallas*



*Nota.* Recuperada de *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).

## 8.8. Anexo VIII

**Figura 38**

*Caso finalizado*



*Nota. Recuperada de Ta-tum (Grupo Edelvives, 2021).*

**Figura 39**

*Diploma*



*Nota.* Recuperada de *Ta-tum* (Grupo Edelvives, 2021).