



---

# Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Facultad de Educación y Trabajo Social

Trabajo Fin de Máster

Máster en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas Especialidad: Lengua y Literatura Española

## ***Gamificación* en el aula. Extrapolación de los sistemas propios del videojuego al ámbito educativo**

**Autor:** José Olea Rodríguez

**Tutor:** Zoraida Sánchez Mateos

Curso Académico: 2018 / 2019

# ÍNDICE

RESUMEN.....	4
PALABRAS CLAVE.....	4
1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. <i>GAMIFICACIÓN</i> EN EL AULA.....	7
2.1. ASPECTOS PSICOPEDAGÓGICOS DE LA <i>GAMIFICACIÓN</i> .....	8
2.2. ASPECTOS MOTIVACIONALES DE LA <i>GAMIFICACIÓN</i> .....	9
2.3. ASPECTOS EMOCIONALES DE LA <i>GAMIFICACIÓN</i> .....	9
3. EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.....	10
3.1. CONCEPTO DE VIDEOJUEGO.....	10
3.2. LA EVOLUCIÓN DE LAS MODALIDADES DE JUEGO.....	11
3.2.1. DEL PVP AL PVE.....	12
3.2.1.1. <i>THE LEGEND OF ZELDA</i> . APRENDER A APRENDER.....	12
3.2.2. EL VIDEOJUEGO ONLINE. LA VUELTA AL PVP Y LOS <i>E-SPORT</i> .....	14
3.2.2.1. MMORPG COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.....	15

3.2.2.2. <i>WORLD OF WARCRAFT</i> Y LAS COMPETENCIAS CLAVE DE LA LOMCE.....	15
3.3. EMPLEO DEL VIDEOJUEGO EN EL AULA.....	17
3.3.1. ESTUDIOS EXISTENTES.....	17
3.3.2. VIDEOJUEGOS Y LITERATURA.....	17
3.3.3. SISTEMAS DEL VIDEOJUEGO ÚTILES PARA LA EDUCACIÓN.....	19
4. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	20
4.1. MARCO LEGISLATIVO.....	20
4.2. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.....	21
4.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	26
4.4. COMPETENCIAS CLAVE.....	27
4.5. ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	28
4.6. METODOLOGÍA.....	28
4.7. PROGRAMACIÓN DE AULA.....	30
4.7.1. CRONOGRAMA DE LAS SESIONES.....	31
4.7.2. DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES.....	32
4.8. PROPUESTA DE MARCO NARRATIVO Y ACTIVIDADES.....	33
4.8.1. FRAGMENTO DE NARRACIÓN DE LA SESIÓN 3.....	33
4.8.1.1. ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 3.....	34

4.8.2. FRAGMENTO DE NARRACIÓN Y ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 4.....	35
4.8.2.1. ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 4.....	35
4.8.3. FRAGMENTO DE NARRACIÓN Y ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 5.....	36
4.8.3.1. ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 5.....	37
4.8.4. FRAGMENTO DE NARRACIÓN Y ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 6 Y EPÍLOGO.....	38
4.8.4.1. ACTIVIDAD DE LA SESIÓN 6.....	39
4.9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	40
4.10. EVALUACIÓN.....	40
4.10.1. RÚBRICA DE EVALUACIÓN.....	41
5. CONCLUSIÓN.....	41
6. BIBLIOGRAFÍA.....	43
7. WEBGRAFÍA.....	44
ANEXOS.....	45

## **RESUMEN**

Los videojuegos son una industria en plena expansión. Desde su nacimiento en 1958, el medio no ha parado de crecer, buscando llegar cada vez a más público. En la actualidad, un alto porcentaje de la población ha probado algún juego en algún momento de su vida, sobre todo los jóvenes, los cuales han crecido con ellos y están familiarizados con su lenguaje y sistemas. Por ese motivo, en este trabajo hemos tratado de analizar los sistemas y mecánicas característicos del medio con la intención de elaborar una propuesta didáctica de *gamificación* que emplee elementos propios del videojuego para el trabajo en el aula, de cara a aumentar la implicación y motivación de los alumnos. Para ello, a lo largo de las siguientes páginas, analizaremos los elementos clave para llevar a cabo una metodología de *gamificación*; así como los principales sistemas con posibilidades educativas que el medio nos brinda.

## **PALABRAS CLAVE**

Gamificación, videojuegos, propuesta didáctica.

## 1. INTRODUCCIÓN

Gran parte de los niños y adolescente actuales pasan una amplia parte de su tiempo libre frente la televisión, el ordenador, las videoconsolas o los teléfonos móviles. Debido a este hecho, los videojuegos han ido ganando paulatinamente popularidad entre jóvenes e incluso adultos. Las nuevas generaciones están, cada vez más, comenzando un proceso de alfabetización digital a través de las nuevas tecnologías, y a pesar de la creencia de muchos, estos nuevos medios están aportando una serie de contenidos y competencias a estas nuevas generaciones.

La educación tradicional no ha sido especialmente permeable a las nuevas tecnologías en el pasado, de hecho, durante años, ha tenido una visión crítica y reticente con respecto a las herramientas digitales y especialmente con los videojuegos, considerados en muchas ocasiones como un entretenimiento vacuo o directamente como una distracción.

La velocidad con la que la tecnología avanza está propiciando un distanciamiento entre la formación académica y el aprendizaje que los alumnos llevan a cabo fuera de las aulas, valiéndose de medios digitales de información y entretenimiento. Por ese motivo, el uso de estas nuevas herramientas debería adquirir un valor importante para los educadores actuales, ya que resulta cada vez más necesario buscar nuevas vías para introducir en las aulas las herramientas que los alumnos manejan a diario, así como de buscar la conciliación entre la educación y el lenguaje propio de las nuevas tecnologías.

En las siguientes páginas abordaremos la *gamificación* como metodología docente y analizaremos sus principales elementos para encontrar herramientas útiles con el propósito de elaborar una propuesta metodológica mediante el empleo de sistemas y mecánicas pertenecientes al ámbito de los videojuegos.

A pesar de que el sistema educativo actual comienza a introducir las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) dentro de sus planes, los videojuegos, medio en el que nos centraremos en este trabajo, siguen siendo actualmente bastante vilipendiados por padres y educadores. A lo largo de este trabajo, trataremos de abordar el porqué de esta situación y de reivindicar los sistemas propios del videojuego como una herramienta útil para el aula, que

puede tener múltiples beneficios para la adquisición de conocimientos y de las competencias clave por parte de alumnos de secundaria.

También analizaremos el videojuego como medio, la evolución de algunas de sus mecánicas y sistemas y sus posibilidades dentro de la docencia, enfocándonos en algunos títulos que presentan elementos con un alto potencial para emplearse en las aulas; con la intención de elaborar una propuesta metodológica que sea capaz de extrapolar elementos de este medio, pero sin la necesidad de utilizar videojuegos para llevarla a cabo, sino adaptando sus sistemas como herramienta para trabajar con los alumnos. También nos fijaremos en otras propuestas didácticas que hayan sido llevadas a cabo utilizando el videojuego como principal herramienta de enseñanza.

Por último, propondremos una metodología basada en la *gamificación*, utilizando los elementos que nos brinda el medio. Esta propuesta se enfocará a alumnos de 2º de ESO y trabajará con los contenidos correspondientes a ese nivel. La intención de esta propuesta metodológica es captar el funcionamiento de algunos de los principales sistemas que los videojuegos emplean, para llevar a cabo actividades enfocadas al afianzamiento de los contenidos y la adquisición de las competencias clave de la LOMCE.

## 2. GAMIFICACIÓN EN EL AULA

La *gamificación* también conocida como *ludificación* es el empleo de elementos propios del juego en actividades no recreativas, con el fin de aumentar la motivación para mejorar la eficacia de estas actividades. Se basa en *mecánicas de juego*, definidas como una serie de normas para involucrar al jugador y mantenerlo motivado con la actividad. Según Cortizo et al. (2011), algunas de las mecánicas más utilizadas son la recolección de elementos, las puntuaciones con clasificaciones y el establecimiento de niveles de dificultad (pp. 2-6). Kapp (2012) diferencia dos tipos de gamificación: *gamificación estructural* que aplica elementos de juego directamente y sin modificación para incrementar la motivación; y *gamificación de contenidos* que adapta el contenido al propio juego (pp. 64-68).

Werbach y Hunter (2012) desarrollan una clasificación de elementos de la *gamificación* estableciendo tres niveles que deben tenerse en cuenta a la hora de *gamificar* (p. 81), estos son:

- **Dinámicas:** Hace referencia a la estructura y bases del juego como los aspectos narrativos, los límites y posibilidades, el sistema de progresión y las posibles interacciones que el jugador puede llevar a cabo.
- **Mecánicas:** Son los sistemas internos del juego que establecen cómo se desarrollará este, las normas, por así decirlo, que determinarán cómo progresará el jugador para alcanzar las metas.
- **Componentes:** Un elemento muy importante ya que afecta directamente a la motivación del jugador. Los componentes abarcarían los logros, puntuaciones, etc. Es decir, los objetivos que el jugador pretende alcanzar.

La *gamificación* puede llevarse a cabo en un gran número de ámbitos, como empresas, en las que es empleada para aumentar la productividad; o incluso para ayudar a cumplir objetivos personales como dejar de fumar mediante aplicaciones móviles tales como *Kwit*. Estas situaciones tienen un elemento en común y es que pueden realizarse de un modo



más efectivo mediante un elemento motivador. Por ese motivo, el empleo de sistemas propios del juego resulta óptimo en este tipo de contextos.

En el campo de la educación, la metodología de la *gamificación* puede ponerse en práctica en cualquier nivel educativo ajustándose a las capacidades de los alumnos y a los contenidos que se quiera trabajar. Por tanto, el uso del juego será diferente en cada uno de los niveles que se aplique. A pesar de ello, una misma metodología puede utilizarse en niveles diferentes, siempre y cuando, ésta tenga suficiente flexibilidad para equilibrar sus valores, de modo que pueda ajustarse la dificultad. En la propuesta didáctica realizada en este trabajo, propondremos un sistema ajustable a cualquier nivel.

## **2.1. ASPECTOS PSICOPEDAGÓGICOS DE LA GAMIFICACIÓN**

Una metodología de *ludificación* efectiva debe fundamentarse, desde el punto de vista psicopedagógico, en una serie de aspectos. Ésta deberá tener en cuenta los factores motivacionales de la experiencia y el compromiso que el jugador debe desarrollar para que sea óptima. Del mismo modo, y para conseguir estos objetivos, debe tener en cuenta las necesidades del jugador y poseer sistemas flexibles para regular y adaptar la dificultad.

González y Troyano (2014) resaltan tres modelos psicológicos que deben estar presentes dentro de la *gamificación*:

- Modelo de comportamiento de Fogg (2009) que trata aspectos como la motivación por la tarea, la adaptación de la tarea al nivel del alumno para que pueda realizarla correctamente y la situación propicia para desarrollar la tarea.
- La *Teoría de la autodeterminación* (Deci y Ryan, 1985) que explica cómo una *gamificación* exitosa es aquella que atiende a las necesidades del jugador, entre las que se encuentran la necesidad de interaccionar socialmente, el gusto por la competición y la necesidad de autonomía.
- *Teoría de la experiencia óptima* o *Teoría del flujo* (Csikszentmihalyi, 1975) que hace referencia al grado de compromiso y concentración que alcanzan los alumnos durante el desarrollo de la actividad (pp. 219-227).

En cuanto a los principios pedagógicos que sostienen la *gamificación*, destaca la teoría constructivista del aprendizaje y la perspectiva de aprendizaje experiencial de Kolb (1984) que sostiene que el aprendizaje basado en juegos propicia una mayor participación por parte de los alumnos, así como la implicación de los estudiantes en la construcción de su aprendizaje (Introducción p. xvi).

## **2.2. ASPECTOS MOTIVACIONALES DE LA GAMIFICACIÓN**

Al aplicar una metodología de *gamificación*, se debe tener en cuenta constantemente el efecto que esta produce en los alumnos. Este *feedback* puede prevenirnos de un posible cansancio o hartazgo por parte de los alumnos, lo cual puede desembocar en una situación de aburrimiento y abandono que debemos evitar a toda costa, variando algún elemento de la actividad o regulando la dificultad.

Si bien existe cierta disparidad de opiniones respecto al tipo de motivación que esta metodología suscita en los alumnos (motivación extrínseca o intrínseca), Deci y Ryan (1985) proponen un nexo entre ambas en su *Teoría de la integración orgánica* (OIT), la cual propone crear un sistema de *gamificación* que aúne las recompensas externas con la motivación que la propia actividad despierta en los alumnos (pp. 14-20).

Otro aspecto motivacional a tener en cuenta es la estructura de refuerzos y penalizaciones, el cual hace referencia al conjunto de estímulos que se otorgan o sustraen al jugador en función a su desempeño en el juego. Este sistema recompensa el buen desempeño dentro de la actividad y penaliza conductas no deseadas.

## **2.3. ASPECTOS EMOCIONALES DE LA GAMIFICACIÓN**

Según Llopis y Balaguer (2016), algunos de los elementos que más influyen en los aspectos emocionales dentro de la *gamificación* son, entre otros, los retos o desafíos, la creación de un personaje o avatar para representar al jugador, el uso de tablas de puntuaciones y la obtención de una retroalimentación inmediata (p. 88).

Los componentes afectivos y emocionales mejoran la experiencia de aprendizaje y facilitan la adquisición de conocimientos por parte del alumno, así como la capacidad de éste para aplicar dichos conocimientos en un contexto externo al aula.

### **3. EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA**

#### **3.1. CONCEPTO DE VIDEOJUEGO**

El *Diccionario de la Real Academia Española (DRAE)* define videojuego como: 1. m. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla. Si nos ceñimos a esta definición, podemos afirmar que el videojuego es simplemente un medio de entretenimiento, pero ¿es sólo eso?

Busquemos por ejemplo la palabra *cine*. Según el *DRAE* una de sus acepciones es: 2. m. Técnica, arte e industria de la cinematografía. Quiero recalcar en este punto la mención de la palabra *arte*, la cual también aparece si buscamos *literatura*: 1. f. Arte de la expresión verbal. Y también aparecerá si buscamos *pintura*: 1. f. Arte de pintar.

Entonces, ¿qué es el arte? Una vez más recurrimos al *DRAE* y vemos que la definición de *arte* es: 2. m. o f. Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. Entonces podemos llegar a la conclusión de que el videojuego es arte, ya que se corresponde con la definición de esta palabra, puesto que plasma lo real y lo imaginado a través de todos estos recursos al mismo tiempo.

Realmente, esta afirmación resulta cada vez menos descabellada y escandalosa, pues los videojuegos están permeando en la sociedad actual a pasos agigantados, llegando a sectores del público inaccesibles en otro tiempo a través de nuevas tecnologías como los teléfonos móviles y las *tablets*. Según la Asociación Española de Videojuegos (2017) los videojuegos facturaron más en nuestro país ese año que el cine y la música grabada juntos (p. 9).

Este hecho nos permite afirmar que los videojuegos son una gran industria, sin embargo no dicen nada en favor de su cualidad como obras artísticas. De hecho, los videojuegos que más ingresos obtienen, son tal vez el peor exponente a la hora de valorar el

videojuego como arte. Sin embargo esa situación se da también en otros medios anteriormente citados ya que las grandes producciones *hollywoodienses* o los *best-seller*, poseen un índice de ingresos superior al *cine de autor* o los clásicos de la literatura.

A pesar de este hecho, estos videojuegos de menor pretensión artística han conseguido aumentar el público objetivo del medio y que más gente se familiarice con las mecánicas y sistemas propios de éste. Precisamente por ese motivo, introducir elementos del videojuego en las aulas puede resultar beneficioso para unos alumnos que han crecido con la tecnología y el videojuego como algo familiar. No sólo eso, muchos de estos productos están enfocados precisamente a este público y por tanto, sus sistemas están diseñados con el objetivo de resultar atractivos para ellos.

### **3.2. LA EVOLUCIÓN DE LAS MODALIDADES DE JUEGO**

William A. Higginbotham (25 de octubre de 1910 - 10 de noviembre de 1994) fue un físico estadounidense partícipe del *Proyecto Manhattan*, el cual tuvo como resultado la creación de la primera bomba atómica. Tras ver los resultados de su investigación, los miembros del proyecto se sintieron aterrados por las posibilidades destructivas de su creación y por ese motivo, muchos de ellos decidieron apartarse de la investigación nuclear.

William pasó a trabajar en el Laboratorio Nacional de Brookhaven donde en 1958 creó un osciloscopio interactivo que simulaba una partida de tenis de mesa llamado *Tennis for two*, para entretener a los visitantes que realizaban excursiones al laboratorio. *Tennis for two* es considerado el primer videojuego de la historia, a diferencia de la extendida creencia de que *Pong* fue el primer videojuego.

Sin embargo, *Pong*, creado por Nolan Bushnell y publicado por Atari en 1972 sí que fue un pionero de la industria, ya que fue el primer videojuego en comercializarse. Ambos títulos poseen cierta similitud y su sistema principal es lo que en videojuegos se denomina PVP (*player versus player*) es decir, un jugador enfrentándose a otro jugador un modelo que sigue la gran mayoría de los deportes tradicionales, ya sea individualmente o por equipos.

### 3.2.1. DEL PVP AL PVE

Si PVP hacía referencia a *player vs player*, PVE significa *player vs environment* y se refiere a aquellos videojuegos en los que el jugador se enfrenta a una serie de desafíos propuestos por la inteligencia artificial (IA). El auge de estos juegos no significó la desaparición del PVP, sin embargo, adquirieron más popularidad que los anteriores durante un gran periodo de tiempo.

A pesar de ello, las máquinas recreativa o máquinas de *arcade* aún poseían un componente competitivo, ya que guardaban las mejores puntuaciones de los jugadores aunque este componente desapareció con la llegada de las videoconsola. Los videojuegos de este tipo tomaron el nombre anglosajón de los salones recreativos y se denominan *juegos arcade* que son todos aquellos en los que el jugador compite consigo mismo (y en ocasiones con otros) por obtener la puntuación más alta.

Pero como ya he mencionado antes, la llegada de las videoconsolas cambió el medio paulatinamente. Conforme la tecnología avanzaba, los videojuegos fueron abandonando un sistema basado en la dificultad y el desafío para centrarse en otros aspectos como la narrativa y la exploración.

#### 3.2.1.1. *THE LEGEND OF ZELDA*. APRENDER A APRENDER

The Legend of Zelda es un videojuego creado por Shigeru Miyamoto y publicado por Nintendo en 1986. El argumento del juego no deja de ser el *monomito* o *periplo del héroe* (Campbell, 1949). Sin embargo, el juego supone un antes y un después para el medio por su sistema principal. En el juego manejamos a un personaje llamado Link y tenemos como objetivo rescatar a la princesa Zelda. Para conseguirlo, Link deberá pasar por las mazmorras que se encuentran en el juego y cada una de ellas le proporcionará un objeto que tiene varias funciones en relación con el entorno. Para superar la mazmorra, el jugador deberá afrontar los peligros y resolver los puzles que se plantean mediante el uso de este objeto, el cual debe aprender a dominar. Al final de la mazmorra, espera una prueba final en forma de enemigo (jefe final), que el jugador sólo podrá derrotar si ha dominado el objeto recibido.

Lo interesante de esto es que el juego explica vagamente el uso principal del objeto, sin embargo, es el propio jugador quien debe experimentar para dominar dicho objeto y conocer así todas las posibilidades que ofrece. Es un sistema que incita al jugador a experimentar y aprender de forma autónoma para poder superar la evaluación final que el propio juego realizará para poder continuar.

A pesar de que este sistema es bastante útil para fomentar el aprendizaje autónomo del jugador, resulta algo limitado por la linealidad del título, ya que las mazmorras y objetos se suceden en un orden concreto y el uso de éste objeto es bastante limitado una vez termina la mazmorra.

Sin embargo, esta saga siguió progresando en sus posteriores entregas hasta llegar al más reciente: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017). Este título, a diferencia de las anteriores entregas rompe por completo la linealidad dejando al jugador un amplio mundo para explorar libremente y marcar sus propios objetivos. Como en el resto de la saga, en este título el jugador puede adquirir una gran cantidad de objetos con funciones concretas. La novedad es que esta vez, los desarrolladores no programan una serie de pruebas con una sola solución, ni un orden específico. El jugador tiene total libertad para cumplir sus objetivos del modo que quiera, experimentando con las reglas físicas del entorno. Por ejemplo, el aire caliente hace que el ala delta se eleve, de modo que si el jugador prende fuego a algún objeto que pueda arder, puede ascender desplegando su ala delta. Del mismo modo, el metal conduce la electricidad, así que si hay una tormenta, el jugador puede utilizar objetos metálicos para atraer los rayos. Lo interesante de todo esto es que estas reacciones no se explican en ningún momento y es el jugador quien experimenta y aprende por sí mismo.

*The Legend of Zelda* nos proporciona, por lo tanto, una mecánica clave para emplear en nuestra propuesta didáctica: aplicar elementos previamente aprendidos a nuevas situaciones. Este sistema básico del juego, fomenta la competencia clave de aprender a aprender, fomentando así, progresivamente, el aprendizaje autónomo de los alumnos.

### 3.2.2. EL VIDEOJUEGO ONLINE. LA VUELTA AL PVP Y LOS *E-SPORTS*

Con la aparición de internet, algunos desarrolladores decidieron experimentar con el videojuego online. *Habitat* publicado en 1986 por LucasArts es considerado el primer *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG), un tipo de juego donde una gran cantidad de usuarios se introducen en un mundo virtual de forma simultánea, con posibilidad de cooperar y competir entre ellos. Este título sería el germen que daría lugar a juegos como *Ultima Online* (1997) el cual popularizó el género; y *World of Warcraft* (2004) que se convirtió en el rey indiscutible de los MMORPG y que continúa activo hasta la fecha.

Durante la década de los 90, comenzaron a aparecer los primeros cibercafés, cafeterías que disponían de un servicio de acceso a internet, que por aquel entonces no llegaba a todos los hogares. En estos cafés se reunían jugadores para poder disfrutar de videojuegos online. Uno de los títulos que mayor popularidad alcanzó fue *Counter-Strike* y aún a día de hoy, una de sus secuelas (*Counter-Strike: Global Offensive*) sigue siendo uno de los videojuegos online más populares.

La popularización de este tipo de videojuegos enfocados a la competición entre jugadores, hizo que el mercado del videojuego comenzase a explorar títulos de este estilo. Estas competiciones han generado una industria de deportes electrónicos (*E-sports*) que actualmente mueve grandes cantidades de dinero y posee un gran número de fans, sobre todo en países como Corea del Sur donde la dedicación profesional a los *E-sports* está socialmente aceptada y regulada.

Actualmente, los videojuegos online son los que obtienen más ingresos de la industria y un gran número de estudiantes juegan a títulos como *League of Legends*, *Hearthstone*, *Fifa* y *Fortnite*. Además de jugar a estos videojuegos, muchos de ellos ven a otras personas jugarlos vía *Youtube* o *Twitch*. Estas dos plataformas han alcanzado una gran popularidad y el motivo de esto es que viendo jugar se aprende a jugar, es decir, estos títulos suscitan en el jugador ganas de aprender y dominar lo aprendido; precisamente por ese motivo resulta importante atender a los sistemas y mecánicas que estos videojuegos utilizan.

### **3.2.2.1. MMORPG COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA**

Anteriormente hablamos del nacimiento del MMORPG como género dentro del videojuego online. Este género plantea al jugador una serie de misiones o tareas para realizar dentro de su mundo. Estos juegos deben ser largos, infinitos en algunos casos, y eso plantea un problema a los desarrolladores ya que la variedad de estas tareas es limitada. Sin embargo, para solventar este problema, los desarrolladores han creado un sistema que permite que las tareas sean las mismas, pero para evitar que resulten repetitivas, dotan a estas tareas de trasfondos narrativos diferentes. La mecánica de recolectar diez objetos puede aparecer en un gran número de misiones, sin embargo, el personaje dentro del juego que propone esta tarea le da un marco narrativo que motiva al jugador y como incentivo, ofrece una recompensa que ayude al jugador a progresar.

Por tanto, tenemos en este género dos herramientas clave para desarrollar una propuesta de *gamificación*: en primer lugar, contextualizar la tarea en un marco narrativo, es decir, darle un sentido más allá de la propia tarea; y en segundo lugar tenemos el incentivo de la progresión que hace que el jugador se implique en el juego.

### **3.2.2.2. WORLD OF WARCRAFT Y LAS COMPETENCIAS CLAVE DE LA LOMCE**

La aparición de *World of Warcraft* supuso un antes y un después en la historia del MMORPG y del videojuego en general. El juego llega al mercado el 23 de Noviembre de 2004 desarrollado por Blizzard Entertainment. Este título es una adaptación al género MMORPG del universo de la saga *Warcraft* que eran títulos pertenecientes al género de estrategia muy populares.

El extenso universo de *Warcraft* junto a la depuración de las mecánicas propias del género convirtieron al título en un referente de los MMORPG, siendo el más popular hasta el día de hoy.

Si realizamos un análisis de las herramientas educativas que los sistemas de este juego pueden aportar a la educación, encontramos que el título fomenta la adquisición de las siete competencias clave establecidas por la LOMCE.



- Competencia en comunicación lingüística (CCL): el jugador necesita comunicarse con otros usuarios del juego para llevar a cabo objetivos comunes.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT): Tanto el personaje del jugador como la equipación que obtiene a lo largo del juego se basan en parámetros numéricos, por lo que el jugador debe tener en cuenta estos valores a la hora de seleccionar la equipación más conveniente para su personaje.
- Competencia digital (CD): El videojuego se ejecuta a través de un ordenador, por tanto, para jugar, debe aprender a manejar esta tecnología.
- Aprender a aprender (CPAA): el jugador puede consultar vídeos de otras personas vía internet para mejorar su forma de jugar, puesto que el juego presenta muchas posibilidades respecto a cómo llevar a cabo los objetivos de forma óptima. Además, el universo del juego tiene una historia subyacente (*lore*) que no se explicita directamente y que el jugador puede conocer mediante textos opcionales del juego o buscando en otros medios.
- Competencias sociales y cívicas (CSC): el jugador debe interactuar y cooperar con otros jugadores para alcanzar los objetivos más complicados. Además debe existir una comunicación y estrategia de equipo a la hora de llevar a cabo estas tareas. Por otro lado, el jugador debe respetar las normas de convivencia de la comunidad, ya que si resulta nocivo para el resto de jugadores, será expulsado del juego.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE): a la hora de llevar a cabo los desafíos cooperativos, el jugador puede proponer estrategias para realizar con éxito la tarea.
- Conciencia y expresiones culturales (CEC): el mundo de *World of Warcraft* es rico en historia, una historia realmente completa ya que cada población posee su propia cultura, arquitectura y arte. Un jugador experimentado es capaz de distinguir la arquitectura de un reino determinado de la de otro y valorar estéticamente dichas obras.

### **3.3. EMPLEO DEL VIDEOJUEGO EN EL AULA**

#### **3.3.1. ESTUDIOS EXISTENTES**

La mayor parte de propuestas didácticas basadas en los videojuegos se centran en el empleo de títulos concretos o juegos explícitamente diseñados para el ámbito educativo dentro del aula. Si bien, este no es el objetivo de la metodología que pretendemos diseñar en este trabajo, resulta interesante observar estas propuestas para conocer los elementos del medio que aprovechan para el trabajo en el aula.

Gros et al. (2008) y Montero et al. (2010) proponen una serie de juegos para trabajar con los alumnos, sin embargo, estos títulos están creados y orientados únicamente al aprendizaje y por tanto, no poseen el componente lúdico y motivacional que los videojuegos creados con la intención de resultar divertidos para el jugador sí que tienen. Dentro de las propuestas de empleo de juegos como herramienta docente, esta es la que resulta más anticuada y poco efectiva, ya que estos títulos, a menudo, están bastante poco pulidos y resultan aburridos para un público que consume habitualmente videojuegos más trabajados y enfocados a la diversión, de hecho, podríamos decir que pierden algunos de los elementos más interesantes que el medio puede aportar a la educación.

Por su parte, Ramírez (2012) y González (2016) buscan elementos con potencial educativo dentro de títulos comerciales y con finalidad lúdica y proponen juegos como *Minecraft*, *Age of Empires II*, o *Life is strange* como herramientas para trabajar determinados contenidos o para desarrollar algunas competencias clave.

Sin embargo, para nuestro trabajo, la propuesta más interesante de cara al modo de empleo de los videojuegos con fines educativos es la que realizan Cortizo et al. (2011), la cual analiza los sistemas más significativos y potencialmente didácticos de los videojuegos y los aplica a una metodología de *gamificación* en el aula.

#### **3.3.2. VIDEOJUEGOS Y LITERATURA**

A lo largo de su historia, el videojuego ha tomado numerosas fuentes de inspiración de otros medios como el cine, los juegos de rol y como no podía ser de otra manera, de la

literatura. El ilustre título *La abadía del crimen*, inspirado en *El nombre de la rosa* de Umberto Eco, tuvo su aparición en 1987 de la mano de la desarrolladora española Opera Soft, cosechando un enorme éxito y demostrando que la literatura puede aportar a la industria un gran número de temas e ideas.

También podemos encontrar títulos inspirados en personajes literarios como Alicia de *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*, creada por Lewis Carroll o una gran cantidad de títulos inspirados en el personaje de Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle.

Por otro lado, han aparecido numerosos juegos basados en sagas literarias que se popularizaron a través del cine, como es el caso de la *Saga Harry Potter* y la saga de *El señor de los anillos*; y aunque estos títulos se inspiran mayoritariamente en las adaptaciones cinematográficas, podemos encontrar títulos como *El señor de los anillos: la Tercera Edad* o *El señor de los anillos: la guerra del norte*, los cuales beben directamente de la obra de Tolkien.

Pero sin duda, las adaptaciones literarias más exitosas dentro del mundo de los videojuegos son las de la *Saga Metro* de Dmitri Glujovski y la *Saga de Geralt de Rivia* escrita por Andrzej Sapkowski. Estas sagas literarias han inspirado algunos videojuegos de enorme éxito, superando a los libros que los inspiraron y dando a conocer estas obras a un público más amplio, tanto es así, que Netflix está produciendo una serie inspirada en la *Saga de Geralt de Rivia* que se titulará *The Witcher*, título de la saga de videojuegos inspirados en las novelas de Sapkowski.

Por desgracia, podemos encontrar muy pocos títulos influenciados por la literatura española, lo cual es una lástima, siendo la industria española del videojuego bastante próspera. Podemos encontrar algún título de baja calidad inspirado en las aventuras de Don Quijote, sin embargo tiene el mismo valor que las adaptaciones de la obra a series infantiles. Si bien podrían emplearse estos títulos en el aula, tendrían el mismo problema que los juegos educativos, priorizando el contenido sobre la diversión; lo cual podría reducir la implicación y motivación de los alumnos con respecto a estos títulos. Considero que si se emplean videojuegos en el aula, estos deberían ser títulos a los que el alumno jugaría por su cuenta sin

la intervención del profesor. Por otro lado, podemos encontrar un videojuego titulado *El Conde Lucanor*, el cual únicamente tiene en común con la obra de Don Juan Manuel su título.

Los videojuegos tienen en la literatura una gran baza para crear sus universos e historias y esto se debe principalmente al componente narrativo que comparten con la literatura. La capacidad de los juegos para contar historias procedentes de obras literarias de un modo dinámico e interactivo, puede atraer nuevos lectores a las obras en las que se inspiran.

### **3.3.3. SISTEMAS DEL VIDEOJUEGO ÚTILES PARA LA EDUCACIÓN**

Tras lo visto en los apartados anteriores, podemos identificar una serie de herramientas útiles que los videojuegos nos aportan para llevar a cabo la actividad docente como:

- Cooperación entre los participantes de la actividad para cumplir un objetivo y así fomentar el trabajo en equipo.
- Empleo de marcos narrativos para dotar a las actividades de un trasfondo que aumente la inmersión del alumno.
- Obtención de recompensas que ayuden a la progresión del jugador al llevar a cabo las actividades de forma correcta para aumentar la implicación del alumno con la tarea.
- Crear un sistema de niveles y puntuaciones que aumente la motivación del alumno.
- Permitir la creación de un avatar por parte del alumno para estimular su creatividad y que se sienta implicado con su personaje.
- Empleo de herramientas aprendidas con anterioridad.

Con todos estos elementos podremos crear una propuesta de *gamificación* en el aula empleando sistemas propios del videojuego para adaptar los contenidos. Estos sistemas tienen suficiente flexibilidad para adaptar un gran número de contenidos de diferentes niveles y

aunque en nuestra propuesta didáctica nos centraremos en 2º de ESO, tendremos en cuenta la flexibilidad de las mecánicas para poder ajustar la dificultad a otros ciclos.

#### **4. PROPUESTA DIDÁCTICA**

La propuesta didáctica estará orientada a un nivel de 2º de ESO y trabajará con los contenidos, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación establecidos por ley para este nivel. Consistirá en diseñar una metodología de *gamificación* para trabajar algunos de los contenidos curriculares, los cuales se detallarán en el apartado correspondiente (4.2.). Esta metodología se fundamentará en la extrapolación de sistemas propios del videojuego al ámbito educativo que tendrá como objetivos la adquisición de los contenidos y competencia clave con los que se trabaja y fomentar la implicación y motivación de los alumnos con respecto a éstos.

Por otro lado, dada la flexibilidad y posibilidades de esta propuesta, es posible adaptarla a cualquier otro ciclo siempre y cuando se adapten los contenidos y se regule la dificultad de las actividades. En esta propuesta didáctica se sugieren una serie de contenidos que también pueden variar, siendo posible adaptar la metodología a múltiples elementos del temario.

##### **4.1. MARCO LEGISLATIVO**

La realización de esta Propuesta didáctica seguirá el siguiente marco legislativo:

- L.O.M.C.E. Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de Calidad Educativa, que aparece en el BOE número 295, de 10 de diciembre de 2013 (refundida con la L.O.E. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, que aparece en el BOE número 106, de 4 de mayo de 2006).
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, que aparece en el BOE número 3, de enero de 2015.

- Orden EDC/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, que aparece en el BOE número 25, del 29 de enero de 2015.
- DECRETO 52/2007, de 17 de mayo, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.
- Orden EDU 362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación y desarrollo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, que aparece en el BOCYL, del 8 de mayo de 2015.

#### **4.2. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

Los siguientes contenidos pertenecen al currículo de 2º de ESO establecidos en el *Boletín Oficial de Castilla y León* del viernes, 8 de mayo de 2015 (pp. 32169-32173). Tanto los contenidos, como los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables utilizados en esta propuesta didáctica, se verán reflejados en el anexo 1 de este trabajo.

- Bloque de comunicación oral: hablar y escuchar
  - Escuchar:
    - Actitud de cooperación y de respeto hacia los compañeros en las situaciones de aprendizaje compartido.
    - Se valorará la importancia de la conversación en la vida social, practicando actos de habla: contando, describiendo, opinando, dialogando..., en situaciones comunicativas propias de la actividad escolar.
    - Se tendrá en cuenta si el alumno interviene y valora su participación en actos comunicativos orales.
    - Estos aspectos serán trabajados y valorados mediante el trabajo en

grupo realizado en las sesiones 3, 4 y 5 de esta propuesta didáctica.

○ Hablar:

- Participación en las conversaciones y decisiones del grupo de trabajo observando y respetando las normas básicas de interacción, intervención y cortesía que regulan estas prácticas orales. Utilización de la lengua para adquirir conocimientos, expresar ideas y sentimientos propios.
- El alumno deberá participar y valorar la intervención en debates, coloquios y conversaciones espontáneas, manifestando actitud de cooperación y de respeto en estas situaciones. Se tendrá en cuenta la participación activa en debates, coloquios... escolares respetando las reglas de interacción, intervención y cortesía que los regulan, manifestando sus opiniones y respetando las opiniones de los demás. Deberá ceñirse al tema, no divagar y atender a las instrucciones del moderador en debates y coloquios. Deberá ser capaz de evaluar las intervenciones propias y ajenas. Deberá respetar las normas de cortesía que deben dirigir las conversaciones orales ajustándose al turno de palabra, respetando el espacio, gesticulando de forma adecuada, escuchando activamente a los demás y usando fórmulas de saludo y despedida.
- Estos aspectos se trabajarán y evaluarán mediante las actividades grupales de las sesiones 3, 4 y 5 de esta propuesta didáctica.

● Bloque de Comunicación escrita: leer y escribir

○ Leer:

- Conocimiento y uso de las técnicas y estrategias necesarias para la comprensión de los textos escritos que se trabajarán durante la actividad. Lectura, comprensión e interpretación de textos narrativos,

descriptivos, instructivos, expositivos y textos argumentativos. Actitud reflexiva ante la lectura organizando razonadamente las ideas, exponiéndolas al grupo y respetando las ideas de los demás.

- Se aplicarán estrategias de lectura comprensiva y crítica de textos. Se leerán, comprenderán, interpretarán y valorarán textos.
- El alumno deberá poner en práctica diferentes estrategias de lectura en función del objetivo y el tipo de texto, retener información y reconocer la idea principal y las ideas secundarias comprendiendo las relaciones entre ellas, entender instrucciones escritas de cierta complejidad que le permitan desenvolverse en situaciones de la vida cotidiana y en los procesos de aprendizaje.
- Estos aspectos se trabajarán durante las actividades con textos de las sesiones 3,4,5 y 6 de esta propuesta didáctica.

○ Escribir:

- Consolidación de una letra personal clara adecuada a su madurez, con uso normativo de mayúsculas y minúsculas. Conocimiento y uso de las técnicas y estrategias para la producción de textos escritos: planificación, organización de la información, redacción y revisión del texto. Escritura de textos creativos y descriptivos del avatar de juego del alumno. Interés por la composición escrita como fuente de información y aprendizaje y como forma de comunicar sentimientos, experiencias, conocimientos y emociones.
- Se escribirán textos en relación con el ámbito de uso, con letra personal y legible: narrar, exponer, explicar, resumir y comentar, en soporte papel o digital, usando el registro adecuado, organizando las ideas con claridad, enlazando los enunciados en secuencias lineales cohesionadas, respetando las normas gramaticales y ortográficas y valorando la importancia de planificar y revisar el texto. Se valorará la



importancia de la escritura como herramienta de adquisición de los aprendizajes y como estímulo del desarrollo personal.

- El alumno deberá escribir textos descriptivos e imitando textos modelo. Producir textos diversos reconociendo en la escritura el instrumento que es capaz de organizar el pensamiento. Valorar e incorporar progresivamente una actitud creativa ante la escritura.
  - Estos aspectos se trabajarán mediante la creación de su avatar de juego situada en la sesión 1 de esta propuesta didáctica.
- Bloque de conocimiento de la lengua
    - La palabra:
      - Reconocimiento, uso y explicación de las categorías gramaticales: sustantivo, adjetivo, determinante, pronombre, verbo, adverbio, preposición, conjunción e interjección. Conocimiento, uso y valoración de las normas ortográficas y gramaticales.
      - Se aplicarán los conocimientos sobre la lengua y sus normas de uso para resolver problemas de comprensión de textos orales y escritos y para la composición y revisión progresivamente autónoma de los textos propios y ajenos, utilizando la terminología gramatical necesaria para la explicación de los diversos usos de la lengua.
      - El alumno deberá reconocer y explicar el uso de las categorías gramaticales en los textos, utilizando este conocimiento para corregir errores de concordancia en textos propios y ajenos. reconocer y corregir errores ortográficos y gramaticales en textos propios y ajenos aplicando los conocimientos adquiridos para mejorar la producción de textos verbales en sus producciones orales y escritas. Conocer y utilizar adecuadamente las formas verbales en sus producciones orales y escritas.
      - Estos aspectos se trabajarán durante la creación del avatar en la sesión

1 y mediante las actividades de las sesiones 3, 4 y 6 de esta propuesta didáctica.

- Bloque de educación literaria

- Plan lector:

- Introducción a la literatura a través de los textos que formarán parte de las actividades. Aproximación a los géneros literarios. Capacidad para identificar dichos géneros. Conocimiento y capacidad para identificar los recursos retóricos más importantes.
- Se leerán obras de la literatura española de todos los tiempos, mostrando interés por la lectura. Se favorecerá la lectura y comprensión de obras literarias de la literatura española de todos los tiempos, contribuyendo a la formación de la personalidad literaria.
- El alumno deberá leer y comprender con un grado creciente de interés y autonomía obras de la literatura española. Desarrollar progresivamente su propio criterio estético persiguiendo como única finalidad el placer por la lectura. Desarrollar progresivamente la lectura y comprensión de obras literarias de la literatura española.
- Estos aspectos se trabajarán mediante las actividades correspondientes a la sesiones 5 y 6 de esta propuesta didáctica.

- Creación:

- Redacción de textos de intención literaria con intención lúdica y creativa.
- Se redactarán textos personales de intención literaria siguiendo las convenciones del género, con intención lúdica y creativa.
- El alumno deberá redactar textos personales de intención literaria a partir de modelos dados, siguiendo las convenciones del género, con

intención lúdica y creativa. Desarrollar el gusto por la escritura como instrumento de comunicación capaz de analizar y regular sus propios sentimientos.

- Estos aspectos se trabajarán y evaluarán mediante la creación del avatar de juego de la sesión 1.

### **4.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Valorar la importancia de la conversación en la vida social, practicando actos de habla: contando, describiendo, opinando, dialogando..., en situaciones comunicativas propias de la actividad escolar.
- Realizar exposiciones orales sencillas, formales e informales, de forma individual o en grupo.
- Participar y valorar la intervención en debates, coloquios y conversaciones espontáneas, manifestando actitud de cooperación y de respeto en estas situaciones.
- Aplicar estrategias de lectura comprensiva y crítica de los textos trabajados en las actividades que se realicen durante el transcurso de la propuesta didáctica.
- Ser capaz de escribir textos coherentes y cohesionados con carácter descriptivo en el proceso de creación de su avatar.
- Valorar la importancia de la escritura como herramienta de adquisición de los aprendizajes y como estímulo del desarrollo personal.
- Aplicar los conocimientos sobre la lengua y sus normas de uso para resolver problemas de comprensión de textos orales y escritos que se empleen en las actividades y para la composición y revisión progresivamente autónoma de los textos propios y ajenos.
- Favorecer la lectura y comprensión de obras literarias de la literatura española.

- Conocer los géneros literarios con sus rasgos característicos y los recursos retóricos más importantes.
- Redactar textos personales de intención literaria siguiendo las convenciones del género, con intención lúdica y creativa.

#### 4.4. COMPETENCIAS CLAVE

A lo largo de la propuesta didáctica, desarrollaremos todas las competencias clave establecidas por la LOMCE:

- Competencia en Comunicación Lingüística (CCL): Se desarrollará mediante las actividades con textos. El alumno deberá ser capaz de analizar ciertos elementos del texto y de producir textos escritos u orales coherentes y cohesionados.
- Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT): la metodología de *gamificación* que se propone en esta propuesta didáctica incluye la obtención y gestión de puntos para progresar.
- Competencia Digital (CD): se emplearán las nuevas tecnologías para presentar las actividades y para llevar un registro de la progresión de los participantes.
- Competencia para Aprender a Aprender (CPAA): los alumnos deberán utilizar las nociones básicas aprendidas para realizar tareas más complejas de forma autónoma.
- Competencias Sociales y Cívicas (CSC): la actividad se realizará por equipos en los que los participante deberán cooperar.
- Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIE): los alumnos tendrán la posibilidad de tomar decisiones a la hora de realizar las actividades o gestionar sus recursos.
- Conciencia y Expresiones Culturales (CEC): parte del material utilizado proviene de la literatura española.

#### **4.5. ELEMENTOS TRANSVERSALES**

Durante el transcurso de la actividad, se trabajará la comprensión lectora de los alumnos mediante las actividades con textos y la expresión escrita mediante el proceso de creación de su avatar. La expresión oral, el emprendimiento y la educación cívica serán trabajadas con el trabajo en grupo.

Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación. Mediante la colaboración y el trabajo en equipo requeridos para superar la tarea.

Se fomentará la capacidad de iniciativa, el trabajo en equipo y el espíritu emprendedor dentro de los grupos. Los grupos de trabajo deberán colaborar para alcanzar las mejores puntuaciones y superar las pruebas propuestas por el profesor.

#### **4.6. METODOLOGÍA**

Esta propuesta didáctica se centra en confeccionar una metodología que optimice la realización de tareas para afianzar los conocimientos por parte de los alumnos y la evaluación de esa adquisición por parte del profesor, por ese motivo, las actividades deben guardar relación con contenidos explicados anteriormente.

La metodología utilizada será la *gamificación*. Para llevarla a cabo idearemos un juego teniendo en cuenta los sistemas del videojuego propuestos en apartados anteriores:

- Cooperación entre los participantes de la actividad para cumplir un objetivo y así fomentar el trabajo en equipo
- Empleo de marcos narrativos para dotar a las actividades de un trasfondo que aumente la inmersión del alumno
- Obtención de recompensas que ayuden a la progresión del jugador al llevar a cabo las actividades de forma correcta para aumentar la implicación del alumno con la tarea.
- Crear un sistema de niveles y puntuaciones que aumente la motivación del alumno.
- Permitir la creación de un avatar por parte del alumno para estimular su creatividad y que se sienta implicado con su personaje.
- Empleo de herramientas aprendidas con anterioridad.

Partiendo de estos sistemas, comenzaremos proponiendo a los alumnos la creación de su personaje o avatar de juego, el cual será descrito en forma de redacción, buscando plasmar en ella tanto el aspecto físico como la personalidad del personaje.

Esta actividad será evaluada por el profesor que concederá una serie de puntos en función de la calidad de la redacción así como de la corrección del propio texto. Estos puntos servirán para formar los grupos de tal forma que el cómputo global de los puntos de todo el grupo sea lo más igualado posible con el de los puntos del resto de grupos.

Se formarán grupos de tres o cuatro personas como máximo (en función del número total de alumnos). Entonces el profesor planteará a los alumnos el marco narrativo del juego y les proporcionará la primera actividad.

Esta actividad debe tener la posibilidad de evaluarse mediante fallos o aciertos y dentro de este sistema, los aciertos sumarán puntos y los fallos restarán puntos. La proporción de obtención de puntos frente a la de pérdida puede variar en función del nivel del curso, es decir, los aciertos pueden sumar dos puntos y los fallos restar únicamente uno; el propio profesor debe tener en cuenta el nivel de la clase para equilibrar el juego.

Si un grupo logra terminar la actividad con tiempo de sobra, el profesor debe tener lista otra actividad con la misma mecánica como bonus. La actividad de bonus restará la

misma cantidad de puntos por fallo, pero otorgará un punto más por acierto, de modo que impulse al los alumnos a querer realizar esta segunda tarea.

El profesor evaluará el posteriormente las tareas y adjudicará los puntos correspondientes al grupo en la siguiente sesión. Tras la adjudicación de los puntos grupales, el profesor proseguirá con el marco narrativo para dar pie a una segunda actividad, que sea diferente a la anterior pero que también pueda evaluarse por aciertos y fallos. Como con la tarea anterior, habrá una tarea de bonus para aumentar las puntuaciones.

La cantidad de sesiones programadas con este método pueden ser la que el profesor considere oportunas. En esta propuesta didáctica tendremos otra sesión de marco narrativo y tarea con su correspondiente tarea bonus.

Por último, habrá una última sesión que funcionará como evaluación. Esta se desarrollará de forma individual tendrá su base en lo aprendido en las sesiones anteriores. Cuando esta tarea termine, el profesor revelará el final de la historia a los alumnos dando así por terminado el juego.

Para recrear la narrativa, el profesor puede valerse de presentaciones de diapositivas para aumentar la inmersión, del mismo modo, las puntuaciones pueden ser contabilizadas y almacenadas mediante programas informáticos.

#### **4.7. PROGRAMACIÓN DE AULA**

La actividad se propuesta se dividirá en un total de seis sesiones. Si fuera necesario refrescar los conocimientos para llevar a cabo la propuesta, podrían añadirse sesiones opcionales antes del comienzo de ésta.

#### 4.7.1. CRONOGRAMA DE LAS SESIONES

Sesiones	Duración	Contenidos	Objetivos	Competencias clave	Materiales
<b>Sesión 1</b>	50 minutos	Elaboración de un texto descriptivo de su avatar de juego.	Corrección ortográfica.  Corrección a la hora de crear un texto descriptivo.	CCL, SIE	Material escolar básico.
<b>Sesión 2</b>	50 minutos	Explicación de las normas del juego y creación de grupos de trabajo en función de las puntuaciones de la actividad anterior.	Comprender la actividad propuesta.  Integrarse socialmente dentro del grupo de trabajo correspondiente.	CCL, CMCT, CD, CSC	Material audiovisual proporcionado por el profesor.
<b>Sesión 3</b>	50 minutos	Las categorías gramaticales: sustantivo, adjetivo, determinante, pronombre, verbo, adverbio, preposición, conjunción e interjección.	Capacidad para identificar las diferentes categorías gramaticales.  Capacidad de cooperación y trabajo en equipo.	CCL, CPAA, CSC, SIE, CEC	Actividades proporcionadas por el profesor y material escolar básico.
<b>Sesión 4</b>	50 minutos	Normas ortográficas.	Capacidad para señalar errores ortográficos en un texto.	CCL, CPAA, CSC, SIE, CEC	Actividades proporcionadas por el profesor y material escolar básico.
<b>Sesión 5</b>	50 minutos	Los recursos retóricos más importantes.	Conocimiento y capacidad para identificar los recursos retóricos más	CCL, CPAA, CSC, SIE, CEC	Actividades proporcionadas por el profesor y material escolar básico.



			importantes.		
<b>Sesión 6</b>	50 minutos	Conjunto de los contenidos trabajados anteriormente.	Ser capaz de superar individualmente la prueba de evaluación.	CCL, CPAA, SIE, CEC	Actividades proporcionadas por el profesor y material escolar básico.

#### 4.7.2. DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES

- Sesiones opcionales: Si fuera necesario refrescar los conocimientos necesarios para la correcta realización de las actividades, podrían emplearse sesiones opcionales para llevarlo a cabo. En el caso de esta propuesta didáctica, las sesiones opcionales se centrarían en trabajar los siguientes contenidos:
  - Las categorías gramaticales: sustantivo, adjetivo, determinante, pronombre, verbo, adverbio, preposición, conjunción e interjección.
  - Conocimiento, uso y valoración de las normas ortográficas y gramaticales.
  - Conocimiento y capacidad para identificar los recursos retóricos más importantes.
- Sesión 1: Se empleará en la creación del personaje o avatar por parte del alumno mediante una redacción donde se describan sus rasgos físicos y de personalidad. El profesor evaluará las creaciones de los alumnos tras finalizar la sesión. Si el número de alumnos es muy amplio, se recomienda realizar esta sesión con varios días de antelación con respecto a la sesión siguiente.
- Sesión 2: el profesor asignará las puntuaciones correspondientes a la creación del personaje y se formarán los grupos. Después el profesor aprovechará el resto de la sesión para explicar el funcionamiento de la actividad a los alumnos.
- Sesión 3: el profesor introducirá el marco narrativo y propondrá la primera actividad. Tendrá preparada una actividad bonus para los alumnos que terminen antes de finalizar la sesión.

- Sesión 4: el profesor asignará las puntuaciones de la sesión anterior y continuará con el desarrollo de la historia. Después, propondrá de nuevo una actividad principal y una actividad bonus.
- Sesión 5: se desarrollará igual que la sesión anterior pero con una nueva actividad principal y actividad bonus.
- Sesión 6: Se entregarán los puntos de la sesión anterior y se dará una pequeña introducción narrativa a la actividad de evaluación. Tras finalizar, se concluirá con el desenlace de la historia.

#### **4.8. PROPUESTA DE MARCO NARRATIVO Y ACTIVIDADES**

En este apartado realizaremos una propuesta para enmarcar el juego y sus actividades dentro de una narración, con la intención de implicar a los jugadores y aumentar su motivación para participar plenamente en todos los aspectos de esta propuesta didáctica. Hemos seleccionado un universo de fantasía para estimular la imaginación de los alumnos, aunque los textos trabajados pertenecerán al mundo real. Los personajes y entornos pueden ser simplemente descritos por el profesor, o si lo prefiere, puede valerse de diapositivas e incluso música para ambientar la narración.

También propondremos una serie de actividades que se llevarán a cabo durante el transcurso de la propuesta. Estas actividades, como se indicaba en el apartado de metodología, podrán evaluarse mediante un sistema de recompensas por acierto y penalización por fallo.

##### **4.8.1. FRAGMENTO DE NARRACIÓN DE LA SESIÓN 3**

Los avatares diseñados por los alumnos llegarán a una biblioteca donde se desarrollará la acción. En ella les esperará el encargado de la biblioteca, un fauno bajito y regordete, con pezuñas de cabra y unos grandes cuernos rizados. Su melena, abundante en

otro tiempo, se encontraba coronada por una calva, aunque aún conservaba largos cabellos a los lados. Portaba en su mano un pergamino y unos desgastados anteojos.

El faunos se dirige al grupo presentándose como Aurelion, el bibliotecario; y saluda a sus nuevos empleados (los alumnos descubren en este momento que se refiere a ellos). Aurelios informa a sus nuevos trabajadores de una terrible situación, alguien se ha encargado de manipular y desordenar los libros mediante el uso de la magia. La primera tarea de los alumnos será reconstruir el texto. Si consiguen hacerlos antes de que termine su jornada, pasarán a otro texto, lo cual supondrá un plus en sus nóminas (puntuación del juego).

#### 4.8.1.1. ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 3

- Reconstruye las siguientes oraciones con palabras de la lista que se correspondan con la categoría gramatical indicada.
  - Oración 1: (determinante) (sustantivo) (adjetivo) (verbo) (sustantivo) (preposición) (sustantivo).
    - Lista de palabras: la, perro, escalamos, el, verde, lo, con, abalanzarse, Francia, comió, camaradas, caviar, en.
  - Oración 2: (adverbio) (verbo) (preposición) (sustantivo) (preposición) (sustantivo) (conjunción) (determinante) (sustantivo).
    - Lista de palabras: pero, bien, fuimos, para, María, los, ayer, sí, cocinaron, de, con, sus, excursión, y, corrieron, padres.
  - Oración 3: (verbo) (determinante) (adjetivo) (sustantivo) (preposición) (sustantivo).
    - Lista de palabras: sabrás, cuando, Irlanda, para, hermanos, en, alto, tengo, los, amigo, rojo, un, a, viejo.
- Oraciones de bonificación:
  - Oración 1: (determinante) (sustantivo) (adjetivo) (verbo) (adverbio).

- Lista de palabras: unos, ahora, pastaba, comprendieron, con, plácidamente, la, y, yegua, vergonzoso, entabló, gris.
- Oración 2: (adverbio) (verbo) (verbo) (sustantivo) (conjunción) (sustantivo).
  - Lista de palabras: ayer, pero, animales, enfocar, puedes, tras, eléctrico, no, con, u, traer, sillones, encadenado, objetos.

#### **4.8.2. FRAGMENTO DE NARRACIÓN Y ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 4**

Los nuevos bibliotecario regresan en su segundo día de trabajo. Aurelion parece exaltado y fuera de sí. El bibliotecario jefe comunica a sus empleados que el ministerio de bibliotecas mágicas planea despedirlo si no se soluciona el problema con los libros, le han comunicado que realizarán una inspección en un plazo de dos días. Aurelion lleva ya más de cien años trabajando en la biblioteca, para él es toda su vida y no podría superar que le aparten de sus adorados libros.

Por otra parte, es necesario seguir recuperando los tomos dañados. Aurelion encomendará esta tarea al grupo mientras él continúa investigando quién es el responsable de tan deplorables actos. La expresión del fauno sugiere una leve sospecha de quién puede ser el responsable. Mientras lleva a cabo sus pesquisas, Aurelion explica al grupo su siguiente tarea:

En esta ocasión, alguien se ha dedicado a manipular las obras para plagarlas de faltas ortográficas, la tarea del grupo consistirá en devolver los textos a su estado original corrigiendo esos errores.

##### **4.8.2.1. ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 4**

- Corrige las faltas ortográficas que encuentres en el siguiente texto.

Aquel dominjo Laura se despertó a las seis de la mañana. Su marido dormía pesadamente junto a eya; de manera que se incorporó con cuidado y deslizó los pies asta el suelo, donde le hesperaban unas zapatillas estratégicamente situadas. La casa estaba fría.

Pero eya disponía de unas oras de libertad asta que Inés y Carlos se despertaran y decidieran levantarse. Se colocó una vata gruesa y tras obserbar de forma rutinaria el sueño de su ija, yegó al salón, desde donde contempló un amanecer hurbano cullas impresiones memorizó para trasladarles luego ha su diario.

Izo café y con la taza umeante entre las manos salió a la terraza, ofreciendo su melena y su perfil a la ciudad dormida. El sol comenzava a levantarse, como un globo, por detrás de los edificios cercanos a Barajas. Miró los tejados, respiró y vuscó la línea recta imaginaria que unía su casa ha la de Julio.

(JUAN JOSÉ MILLÁS, *El desorden de tu nombre*.)<sup>1</sup>

- Texto de bonificación:

Lebanté la caveza acia la casa frente ha la cual hestávamos. Filas de valcones se sucedían iguales con su ierro oscuro, guardando el secreto de las viviendas. Los miré y no pude adibinar cuáles serían aqueyos ha los que en hadelante me asomaría. Con la mano un poco temblorosa di unas monedas al bigilante, y cuando él cerró el portal detrás de mí, con gran temblor de ierro y cristales, comencé a suvir muy despacio la escalera cargada con mi maleta.

(CARMEN LAFORET, *Nada*)<sup>2</sup>

#### 4.8.3. FRAGMENTO DE NARRACIÓN Y ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 5

Las sospechas de Aurelion no eran infundadas, el culpable de todas las fechorías fue desde el principio el duende Garlic, un ex compañero de facultad de Aurelion que compitió con él por conseguir el puesto en la biblioteca. El fauno muestra a sus empleados un retrato

---

<sup>1</sup>Recuperado en <https://sites.google.com/a/xtec.cat/auladelenguacastellana/2o-eso/dictados> el 4 de julio de 2019.

<sup>2</sup> Recuperado en <https://sites.google.com/a/xtec.cat/auladelenguacastellana/2o-eso/dictados> el 4 de julio de 2019.

del sospechoso, un pequeño duende con orejas puntiagudas y tez verdosa, de enormes ojos saltones y con unos dientes que sobresalen de su minúscula boca.

El bibliotecario propone a los alumnos un plan para atrapar a Garlic antes de la inspección que tendrá lugar ese mismo día. Ya que el duende es un auténtico entusiasta de la lírica, la siguiente tarea del grupo tendrá lugar en la sección de poesía de la biblioteca, ya que es el lugar donde más posibilidades tienen de encontrarlo y si alguno de los bibliotecarios noveles ve al duende, Aurelion estará preparado con su red para atraparlo.

Aurelion saca un enorme tomo titulado *Manual de recursos retóricos*, el cual recoge los principales recursos retóricos y pone ejemplos de ellos. Sin embargo, el fastidioso duende ha robado todos los ejemplos y será tarea de los alumnos identificar estos recursos en una serie de textos para añadirlos al manual.

#### 4.8.3.1. ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 5

- Relaciona cada fragmento con el recurso retórico que aparece en él.
  - Recursos retóricos: aliteración, onomatopeya, anáfora, símil, personificación, interrogación retórica, enumeración, antítesis, hipérbole.
  - Fragmentos:
    - ¡Oh noche que guiaste!/ ¡oh noche amable más que el alborada!/ ¡oh noche que juntaste!
    - Érase un hombre a una nariz pegado
    - Jacintos, ángeles, bibliotecas, laberintos, anclas, Uxmal, el infinito, el cero
    - El ruido con que rueda la ronca tempestad
    - ¿Serás, amor/ un largo adiós que no se acaba?
    - Es tan corto el amor/ y tan largo el olvido

- Mi corazón sereno/ se abre, como un tesoro, al soplo de tu brisa
  - Cu, cu, cantaba la rana
  - Los invisibles átomos del aire/ en derredor palpitan y se inflaman
- Fragmentos de bonificación:
    - Recursos retóricos: asíndeton, polisíndeton, hipérbaton, paralelismo, metáfora, paradoja.
    - Fragmentos:
      - Desmayarse, atreverse, estar furioso/ áspero, tierno, liberal, esquivo
      - Y la carne que tienta con sus frescos racimos/ y la tumba que aguarda con sus fúnebres ramos.
      - Sus cabellos son oro, su frente campos elíseos
      - A Dafne ya los brazos le crecían
      - Hay un palacio y un río y/ un lago y un puente viejo
      - Ser y no ser eternos, fugitivos.

#### **4.8.4. FRAGMENTO DE NARRACIÓN Y ACTIVIDADES DE LA SESIÓN 6 Y EPÍLOGO**

El duende hace su aparición y Aurelion lo atrapa con su red, entonces las páginas del *Manual de recursos retóricos* comienzan volar desprendiendo un brillo mágico. Cuando caen al suelo, éstas presentan todas las fallas que los alumnos habían solventado desde que llegaron a la biblioteca. Los alumnos deberán reconstruir los textos, corregir la ortografía y clasificar nuevamente los recursos retóricos. Sin embargo, el libro es demasiado grande así que tendrán que trabajar individualmente para poder recomponerlo antes de que lleguen los inspectores del ministerio (Actividad de la sesión 6).

Tras terminar la tarea, aparecen los inspectores. Aurelion se siente muy feliz por haber restaurado las obras y además haber conseguido atrapar al culpable. Los empleados respiran aliviados hasta que observan que, tras los inspectores, llegan varios agentes de la policía y en lugar de llevarse a Garlic, se llevan a Aurelion.

Los inspectores explican al grupo que Aurelion ha ido perdiendo la cabeza paulatinamente y que todo este desastre es culpa suya. Garlic era un agente infiltrado que vigilaba los movimientos del fauno para obtener pruebas que confirmasen su culpabilidad. Los chicos se habían visto envueltos en todo este asunto de forma inesperada y el Ministerio de Bibliotecas pedía disculpas por ello. Su trabajo sería remunerado, pero ya no tendrían que volver más por allí.

#### 4.8.4.1. ACTIVIDAD DE LA SESIÓN 6

- Reconstruye las siguientes oraciones con palabras de la lista que se correspondan con la categoría gramatical indicada, después corrige las faltas ortográficas que encuentres y por último, relaciona cada fragmento con el recurso retórico que aparece en él.
  - Recursos retóricos: aliteración, metáfora, hipérbaton.
  - Oraciones:
    - Oración 1: (preposición) (determinante) (sustantivo) (determinante) (sustantivo) (preposición) (verbo).
      - Lista de palabras: con, mirando, valcón, de, naranja, en, conocer, a, nidos, alegre, sus, madre, colgar, tu.
    - Oración 2: (determinante) (sustantivo) (preposición) (artículo) (sustantivo) (adjetivo).
      - Lista de palabras: buelo, berde, de, el, vuelo, vrebbe, un.
    - Oración 3: (adjetivo) (sustantivo) (verbo) (determinante) (sustantivo) (preposición) (verbo).
      - Lista de palabras: nuvla, asta, el, vllanco, yorar, halgodón, cielo.



#### **4.9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

En caso de tener alumnos con necesidades especiales, el contenido puede adaptarse a otros niveles si fuera necesario. Las mecánicas del juego son bastante flexibles y dan muchas posibilidades a la hora de equilibrar la dificultad. Puede balancearse la tarea en función de las necesidades del alumno modificando los valores de recompensa y penalización.

Del mismo modo, si el profesor considera que el alumno con necesidades especiales puede realizar la actividad con ayuda, puede variar los grupos para emparejarlo con alumnos que puedan servirle de apoyo.

#### **4.10. EVALUACIÓN**

La evaluación de la actividad tendrá en cuenta varios factores: en primer lugar los resultados grupales de los alumnos, en segundo lugar la prueba final que se realiza de forma individual y en tercer lugar el grado de participación, implicación e interés que los alumnos muestren durante el transcurso de la actividad.

El profesor deberá también tener en cuenta los posibles contratiempos que puedan aparecer durante el trabajo grupal, como equipos con miembros ausente o con necesidades especiales. Esto no quiere decir que el resultado grupal pierda importancia, pues es clave a la hora de valorar la capacidad de cooperación entre los alumnos, sin embargo, sería injusto penalizar a algunos alumnos por determinadas circunstancias ajenas a ellos.

En definitiva, la evaluación de la actividad no se limitará a una media aritmética, sino que tendrá en cuenta el conjunto del desempeño durante la actividad por parte de los alumnos.

#### 4.10.1. RÚBRICA DE EVALUACIÓN

<b>Criterios</b>	<b>Calificación</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Resultado grupal del alumno</b>		
<b>Resultado individual del alumno</b>		
<b>Compromiso e interés por la actividad</b>		
<b>Adquisición de competencias clave</b>		
<b>Cumplimiento de los objetivos establecidos</b>		

#### 5. CONCLUSIÓN

Los videojuegos se han convertido en los últimos años en una de las industrias de entretenimiento más importantes. Además, títulos que emplean el lenguaje del medio para plasmar temas con una clara intención artística, nos hacen reflexionar sobre si los videojuegos son algo más. Aún hoy día, mucha gente desconoce y desprecia el medio, considerándolo una distracción y una pérdida de tiempo. Estas personas ven los videojuegos como algo diametralmente opuesto a la educación, sin embargo, a lo largo de este trabajo hemos visto cómo una gran cantidad de juegos poseen sistemas útiles para el ámbito docente.

A través de la evolución del medio y las herramientas que éste nos aporta, hemos podido comprobar cómo los videojuegos pueden hacerse un hueco en las aulas. A pesar de que la mayor parte del trabajo con videojuegos con fines educativos se centra en el uso de éstos dentro del aula, nuestra propuesta se ha centrado en tratar de extrapolar sistemas propios del medio a la educación actualmente más estandarizada, ya que tener que utilizar videojuegos con una clase supondría una mayor problemática con respecto al tiempo y los recursos de los centros.

Con esta propuesta, hemos querido diseñar un sistema flexible y adaptable a diferentes niveles y ciclos, sin embargo, nos hemos centrado en algunos sistemas y mecánicas concretos propios del medio, lo cual no quiere decir que sean los únicos, ya que estamos hablando de una industria nacida en la década de 1970 y que ha buscado desde sus comienzos innovar y sorprender a su público mediante nuevas y revolucionarias mecánicas, y aunque en este trabajo hemos tratado de abordar algunas de las más representativas y con mayor potencial didáctico, sigue siendo un campo con multitud de posibilidades para la innovación docente.

La creación de una metodología fundamentada en los sistemas del videojuego, nos permite emplear una serie de mecánicas con las que los alumnos se sienten familiarizados y motivados, ya que la mayor parte de ellos son, o han sido en algún momento, usuarios de estos juegos.

Nos gustaría concluir animando a los profesores a profundizar más en el medio, ya que una gran parte de sus alumnos, actualmente, juega o ha jugado videojuegos y tienen altamente interiorizados sus sistemas, lo cual favorece la recepción por parte de estos alumnos de técnicas que tengan similitud con un ámbito que les resulta familiar y agradable y de este modo, puede fomentarse la participación y motivación de los alumnos y su compromiso con las materias.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- AEVI (2017): *Anuario de la industria del videojuego*. Recuperado el 17 de junio de 2019 de [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/07/AEVI\\_Anuario2017.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf).
- CORTIZO, J.C. ET AL. (2011): *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. Actas VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, recuperado el 5 de junio de 2019 de [https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46\\_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y).
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1975): *Play and intrinsic rewards*. *Journal of Humanistic Psychology*, vol. 5(2), pp. 219-227.
- DECI, E. y RYAN, R. (1985): *Handbook of Self-Determination Research*. Rochester NY. University of Rochester Press.
- FOGG, B.J. (2009): *A behavior model for persuasive design*. IV conferencia internacional de tecnología persuasiva. Nueva York. ACM.
- GONZÁLEZ CRESPO, M (2016): *Videojuegos: de Montessori a la gamificación*. En *De los campus virtuales a las redes sociales. ¿Cómo usarlos en el aula?* (pp. 171-200). Jaén: Formación Continuada Logoss.
- GONZÁLEZ, E. y TROYANO, Y. (2014): *La gamificación: ¿una herramienta capaz de generar conocimiento?*. Actas XVII Congreso Internacional EDUTEC –El hoy y el mañana junto a las TIC. Sevilla. Universidad de Sevilla.
- KAPP, K.M. (2012): *Games, Gamification, and the Quest for Learner Engagement*. *T+D*, vol. 66(6), pp. 64-68.
- GROS, B. ET AL. (2008): *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- KENT, S. (2016): *La gran historia de los videojuegos*. Barcelona: Ediciones B.
- KOLB, D.A. (1984): *Experiancial learning. Experiencie as the source of learning and development*. Upper Saddle River, NJ. Prentice Hall.
- LLOPIS, M.<sup>a</sup> Á y Balaguer, P. (2016): *El uso del juego en educación. Gamificación*. En *Métodos pedagógicos activos y globalizadores* (pp. 85-100). Barcelona. Graó.
- MARÍN DÍAZ, V. ET AL. (2012): *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis.
- MONTERO, E. ET AL. (2010): *Aprendiendo con videojuegos*. Madrid: Narcea.

- MOTT, T. (2011): *1001 Videojuegos a los que hay que jugar antes de morir*. Barcelona: Grijalbo.
- WERBACH, K.; HUNTER, D. (2012): *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia. Wharton Digital Press.

## 7. WEBGRAFÍA

- Aula de lengua castellana. Recuperado el 4 de julio de 2019 de <https://sites.google.com/site/entornoalalengua2eso/estudio-de-la-literatura/2---recursos-estilisticos>
- Lengua castellana y literatura 2º ESO. Recuperado el 4 de julio de 2019 de <https://sites.google.com/a/xtec.cat/auladelenguacastellana/2o-eso/dictados>
- Real Academia Española <http://www.rae.es/>
- Wikipedia <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>

## ANEXO 1

### CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

<b>Bloque 1. Comunicación oral: escuchar y hablar</b>
---

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Escuchar.</p> <p>Actitud de cooperación y de respeto en situaciones de aprendizaje compartido.</p> <p>Hablar.</p> <p>Participación en debates, coloquios y conversaciones espontáneas observando y respetando las normas básicas de interacción, intervención y cortesía que regulan estas prácticas orales.</p> <p>Utilización de la lengua para adquirir conocimientos, expresar ideas y sentimientos propios.</p>	<p>4. Valorar la importancia de la conversación en la vida social, practicando actos de habla: contando, describiendo, opinando, dialogando..., en situaciones comunicativas propias de la actividad escolar.</p> <p>6. Participar y valorar la intervención en debates, coloquios y conversaciones espontáneas, manifestando actitud de cooperación y de respeto en estas situaciones.</p>	<p>4.1 Interviene y valora su participación en actos comunicativos orales.</p> <p>6.1 Participa activamente en debates, coloquios... escolares respetando las reglas de interacción, intervención y cortesía que los regulan, manifestando sus opiniones y respetando las opiniones de los demás.</p> <p>6.2 Se ciñe al tema, no divaga y atiende a las instrucciones del moderador en debates y coloquios.</p> <p>6.3 Evalúa las intervenciones propias y ajenas.</p>

		6.4 Respetar las normas de cortesía que deben dirigir las conversaciones orales ajustándose al turno de palabra, respetando el espacio, gesticulando de forma adecuada, escuchando activamente a los demás y usando fórmulas de saludo y despedida.
--	--	---

**Bloque 2. Comunicación escrita: leer y escribir**

<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p>Leer.</p> <p>Conocimiento y uso de las técnicas y estrategias necesarias para la comprensión de textos escritos.</p> <p>Lectura, comprensión e interpretación de textos narrativos, descriptivos, instructivos, expositivos y textos argumentativos.</p> <p>El diálogo. Actitud progresivamente crítica y reflexiva ante la lectura</p>	<p>1. Aplicar estrategias de lectura comprensiva y crítica de textos.</p> <p>2. Leer, comprender, interpretar y valorar textos.</p> <p>4. Escribir textos en relación con el ámbito de uso, con letra personal y legible: narrar, exponer, explicar, resumir y comentar, en soporte papel o digital, usando el registro adecuado, organizando las ideas con claridad, enlazando los</p>	<p>1.1. Pone en práctica diferentes estrategias de lectura en función del objetivo y el tipo de texto.</p> <p>2.1 Retiene información y reconoce la idea principal y las ideas secundarias comprendiendo las relaciones entre ellas.</p> <p>2.2 Entiende instrucciones escritas de cierta complejidad que le permiten desenvolverse en situaciones de la vida</p>

<p>organizando razonadamente las ideas y exponiéndolas y respetando las ideas de los demás.</p> <p>Escribir.</p> <p>Consolidación de una letra personal clara adecuada a su madurez, con uso normativo de mayúsculas y minúsculas, así como conocimiento de las reglas de márgenes y cartografía del folio manuscrito. Conocimiento y uso de las técnicas y estrategias para la producción de textos escritos: planificación, obtención de datos, organización de la información, redacción y revisión del texto. La escritura como proceso.</p> <p>Escritura de textos (resúmenes, exposiciones y explicaciones sencillas...) relacionados con el ámbito personal, académico/escolar y social (textos periodísticos...)</p> <p>Interés creciente por la composición escrita como</p>	<p>enunciados en secuencias lineales cohesionadas, respetando las normas gramaticales y ortográficas y valorando la importancia de planificar y revisar el texto.</p> <p>5. Valorar la importancia de la escritura como herramienta de adquisición de los aprendizajes y como estímulo del desarrollo personal.</p>	<p>cotidiana y en los procesos de aprendizaje.</p> <p>2.3 Interpreta, explica y deduce la información dada en diagramas, gráficas, fotografías, mapas conceptuales, esquemas...</p> <p>4.1 Escribe textos propios del ámbito personal y familiar, escolar/académico y social imitando textos modelo.</p> <p>4.2 Escribe textos narrativos, descriptivos e instructivos, expositivos, argumentativos y dialogados imitando textos modelo.</p> <p>4.3 Resume textos generalizando términos que tienen rasgos en común, globalizando la información e integrándola en oraciones que se relacionen lógicamente y semánticamente, evitando parafrasear el texto resumido.</p> <p>5.1 Produce textos diversos reconociendo en la escritura el instrumento que es capaz de organizar el pensamiento.</p>
---	---	---



<p>fuente de información y aprendizaje y como forma de comunicar sentimientos, experiencias, conocimientos y emociones.</p>		<p>5.2 Valora e incorpora progresivamente una actitud creativa ante la escritura.</p> <p>5.3 Participa, intercambiando opiniones, comentando y valorando escritos ajenos o escribiendo y dando a conocer los suyos propios haciendo uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.</p>
---	--	---

### Bloque 3. Conocimiento de la lengua

<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p>La palabra.</p> <p>Reconocimiento, uso y explicación de las categorías gramaticales: sustantivo, adjetivo, determinante, pronombre, verbo, adverbio, preposición, conjunción e interjección.</p> <p>Conocimiento, uso y valoración de las normas ortográficas y gramaticales</p>	<p>1. Aplicar los conocimientos sobre la lengua y sus normas de uso para resolver problemas de comprensión de textos orales y escritos y para la composición y revisión progresivamente autónoma de los textos propios y ajenos, utilizando la terminología gramatical necesaria para la explicación</p>	<p>1.1. Reconoce y explica el uso de las categorías gramaticales en los textos, utilizando este conocimiento para corregir errores de concordancia en textos propios y ajenos.</p> <p>1.2. Reconoce y corrige errores ortográficos y gramaticales en textos propios y ajenos aplicando</p>

reconociendo su valor social y la necesidad de ceñirse a ellas para conseguir una comunicación eficaz.	de los diversos usos de la lengua.	los conocimientos adquiridos para mejorar la producción de textos verbales en sus producciones orales y escritas. 1.3. Conoce y utiliza adecuadamente las formas verbales en sus producciones orales y escritas.
--	------------------------------------	---

<b>Bloque 4. Educación literaria</b>
--------------------------------------

<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
Plan lector. 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. Introducción a la literatura a través de los textos.	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. 2. Favorecer la lectura y comprensión de obras literarias de la literatura española y universal de todos los tiempos y de la literatura juvenil, cercanas a	1.1. Lee y comprende con un grado creciente de interés y autonomía obras literarias cercanas a sus gustos, aficiones e intereses. 1.2. Valora alguna de las obras de lectura libre, resumiendo su contenido, explicando los aspectos que más le han llamado la atención y lo que la lectura le ha aportado como

<p>Aproximación a los géneros literarios. Rasgos característicos.</p> <p>Diferenciación de los principales subgéneros literarios a través de lecturas comentadas.</p> <p>Lectura comentada de textos de diferente tipo, prestando atención al valor simbólico del lenguaje literario y al sentido de los recursos retóricos más importantes.</p> <p>Creación.</p> <p>Redacción de textos de intención literaria a partir de la lectura de textos utilizando las convenciones formales del género y con intención lúdica y creativa.</p> <p>Consulta y utilización de fuentes y recursos variados de información para la realización de trabajos.</p>	<p>los propios gustos y aficiones, contribuyendo a la formación de la personalidad literaria.</p> <p>Conocer los géneros literarios con sus rasgos característicos y los recursos retóricos más importantes.</p> <p>3. Redactar textos personales de intención literaria siguiendo las convenciones del género, con intención lúdica y creativa.</p>	<p>experiencia personal.</p> <p>1.3. Desarrolla progresivamente su propio criterio estético persiguiendo como única finalidad el placer por la lectura.</p> <p>2.1 Desarrolla progresivamente la lectura y comprensión de obras literarias de la literatura española y universal de distintos géneros literarios.</p> <p>3.1 Redacta textos personales de intención literaria a partir de modelos dados, siguiendo las convenciones del género, con intención lúdica y creativa.</p> <p>3.2 Desarrolla el gusto por la escritura como instrumento de comunicación capaz de analizar y regular sus propios sentimientos.</p>
--	--	---

## ANEXO 2

### RECURSOS LITERARIOS<sup>3</sup>

Para crear belleza por medio de palabras, la literatura se sirve de multitud de recursos que persiguen, por lo tanto, un efecto estético. Estos mecanismos reciben distintos nombres: recursos literarios, figuras literarias, recursos estilísticos o figuras retóricas. Sin embargo, y a pesar de darse con más frecuencia en los textos literarios, estos recursos no son exclusivos de la literatura y podemos encontrarlos en multitud de textos no literarios, tanto escritos como orales.

De entre la amplia variedad de recursos literarios existentes, en este curso estudiaremos los siguientes:

- RECURSOS FÓNICOS

- Aliteración. Repetición del mismo sonido con la intención de crear un determinado efecto sonoro.

- Sus cabellos (R) son de oro (I).

- Las perlas (I) de tu boca.

- Onomatopeya. Consiste en imitar sonidos reales.

- Solo se oía el tic-tac del reloj.

- RECURSOS MORFOSINTÁCTICOS

- Por adición de palabras

- Epíteto. Adjetivo innecesario que sirve para resaltar la cualidad con él expresada.

- Por ti la verde hierba, el fresco viento,/el blanco lirio y colorada rosa/y dulce primavera deseaba.(Garcilaso DE LA VEGA)

---

<sup>3</sup> Recuperado de <https://sites.google.com/site/entornoalalengua2eso/estudio-de-la-literatura/2---recursos-estilisticos> el 4 de julio de 2019.

- Pleonasma. Figura retórica que consiste en añadir a una oración más palabras de las necesarias para embellecer el lenguaje o añadir más expresividad a lo dicho.
  - Lo vi con mis propios ojos.
- Por omisión de palabras
  - Asíndeton. Supresión de conjunciones para dar más rapidez y agilidad a la oración.
    - Llegué, vi, vencí. (Julio CÉSAR)
- Por repetición de palabras
  - Anáfora. Repetición de una palabra o de un grupo de palabras al comienzo de una frase o de un verso.
    - Para la libertad sangro, lucho, pervivo./Para la libertad, mis ojos y mis manos. (Miguel HERNÁNDEZ)
  - Polisíndeton. Repetición de conjunciones que no son estrictamente necesarias. Con ello se consigue crear un ritmo más lento.
    - Hay un palacio y un río y un lago y un puente viejo. (Juan Ramón JIMÉNEZ)
  - Reduplicación. Es un recurso literario que consiste en la repetición de una palabra en la misma oración o verso.
    - Rey don Sancho, rey don Sancho... (Romance anónimo)
    - Leer, leer, leer, vivir la vida (Miguel de UNAMUNO)
- Otras figuras literarias del plano morfosintáctico
  - Antítesis. Contraposición de dos palabras o ideas.
    - Tan lejanos, y a veces /qué lejos los sentimos,/tú yéndote a los muertos/yo yéndome a los vivos. (Miguel HERNÁNDEZ)
  - Hipérbaton. Alteración del orden sintáctico normal de una oración con la finalidad de resaltar el elemento que se coloca en primer lugar.
    - Con tanta mansedumbre el cristalino/Tajo por aquella parte caminaba/que pudieran los ojos el camino/determinar apenas que llevaba. (Garcilaso DE LA VEGA)

- Paralelismo. Consiste en la repetición de la misma estructura sintáctica en dos o más oraciones o versos.

- Era la sed, el hambre, y tú fuiste la fruta./Era el duelo y las ruinas, y tú fuiste el milagro. (Pablo NERUDA)

- RECURSOS LÉXICO-SEMÁNTICOS

- Antítesis. Figura literaria que consiste en contraponer dos elementos que son contrarios entre sí.

- Es tan corto el amor, y es tan largo el olvido. (Pablo NERUDA)

- Apóstrofe. Invocación a un ser animado o inanimado.

- Párate y óyeme ¡oh sol! Yo te saludo. (José de ESPRONCEDA)

- Enumeración. Figura literaria que consiste en colocar sucesivamente elementos que, por lo general, pertenecen a la misma categoría gramatical (sustantivos, adjetivos...) y cumplen la misma función sintáctica.

- Era mentiroso, bebedor, ladrón,/tahúr, peleador, goloso,/reñidor y adivino, sucio,/necio y perezoso tal es mi escudero. (ARCIPRESTE DE HITA)

- Hipérbole. Recurso estilístico que consiste en exagerar un elemento de la realidad.

- Tanto dolor se agrupa en mi costado/que por doler me duele hasta el aliento. (Miguel HERNÁNDEZ)

- Interrogación retórica. Es una pregunta que no espera respuesta.

- ¿Serás, amor un largo adiós que no se acaba? (Pedro SALINAS)

- Metáfora. Consiste en identificar un elemento (término real = R) con otro término (término imaginario = I) con el que guarda una relación de semejanza. Cuando solo aparece el término imaginario se habla de metáfora pura; en caso contrario nos encontramos ante la denominada metáfora impura.

- Sus cabellos (R) son de oro (I).

- Las perlas (I) de su boca.

- Paradoja. Unión de dos ideas aparentemente contradictorias.

- Todo pasa y todo queda/pero lo nuestro es pasar/pasar haciendo caminos,/caminos sobre la mar. (Antonio MACHADO)

- Personificación. Consiste en atribuir cualidades humanas a seres no humanos o cualidades animadas a seres inanimados.
  - Puedo escribir los versos más tristes esta noche./Escribir, por ejemplo:  
"La noche está estrellada/y tiritan, azules, los astros a lo lejos"./El viento de la noche gira en el cielo y canta. (Pablo NERUDA)
- Símil o comparación. Consiste en comparar dos elementos entre los cuales existe una relación de semejanza.
  - Es más lento que una tortuga.
  - Es duro como una piedra.