



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

**Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas**

(Especialidad en Lengua Castellana y Literatura)

Continuidad de las *Novelas ejemplares*:

Una propuesta de *roleplay* escrito

Virginia Treceño Rodríguez

Tutora: Miriam Suárez Ramírez

Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura

Curso: 2023-2024

Índice

1. Resumen / Abstract	3
2. Justificación	4
3. Introducción	5
4. Fundamentación teórica y antecedentes	7
4.1. La expresión escrita y la comprensión lectora.....	7
4.1.1. La expresión escrita	7
4.1.2. La comprensión lectora	9
4.2. Los adolescentes frente a la expresión escrita y la comprensión lectora	11
4.2.1. Un informe que habla claro.....	11
4.2.2. El papel de las nuevas tecnologías	12
4.3. La expresión escrita juvenil en las nuevas tecnologías	14
4.3.1. Los <i>FanFics</i> o Ficciones de los fans.....	14
4.3.2. El <i>Roleplay</i> escrito.....	20
5. Diseño del estudio realizado	24
6. La situación del centro	27
7. Propuesta de intervención	32
8. Conclusiones e implicaciones	39
9. Mejoras	43
10. Bibliografía	45
11. Anexos	48

1. Resumen / Abstract

Ante el escaso hábito lector de los adolescentes, bien reflejado en la encuesta PISA 2022, y su derivación a una gran cantidad de faltas de ortografía en lo referente a su escritura, en este trabajo se busca fomentar la comprensión lectora y la expresión escrita empleando una moda que poco a poco se va afianzando entre los jóvenes en las redes sociales: el *roleplay* escrito. Por ello, aunando esta nueva modalidad de *fanfic* más interactivo con un tema de literatura y con el empleo de las TIC, se buscará enseñar las *Novelas ejemplares* de Miguel de Cervantes al alumnado de una clase de 3º ESO adaptada de una forma innovadora en la cual se implique más al alumno en la tarea a realizar, cumpliendo a su vez las directrices del currículo de Educación Secundaria Obligatoria reflejadas en el Decreto 39/2022 del BOCyL.

Palabras clave: Cervantes, Creatividad, Escritura, *Fanfiction*, Lectura, *Roleplay*.

Abstract

Given the poor reading habits of teenagers, as reflected in the PISA 2022 survey, and the resulting large number of spelling mistakes in their writing, this project seeks to promote reading comprehension and written expression using a trend that is gradually gaining ground among young people on social networks: written roleplay. Therefore, by combining this new, more interactive form of fanfic with a literary theme and the use of ICT, the aim is to teach the *Novelas ejemplares* by Miguel de Cervantes to students in a Year 10 (3rd Secondary School) class, adapted in an innovative way in which the student is more involved in the task to be carried out, while complying with the guidelines of the Secondary School curriculum as reflected in Decree 39/2022 of the BOCyL (Official Bulletin of the Autonomous Community of Castilla y León).

Key words: Cervantes, Creativity, Writing, Fanfiction, Reading, Roleplay.

2. Justificación

Ante la importancia que se da en todos los currículos de Educación sobre lo esencial que es la expresión escrita y la comprensión lectora no solo en la materia de Lengua Castellana y Literatura, sino también en el resto de las materias, y los resultados que han aparecido en el último Informe PISA 2022 y en el cual se coloca a España por detrás de la media de la OCDE y de la Unión Europea en las materias de matemáticas, ciencias y lectura, se ha buscado con este trabajo conseguir que la expresión escrita y la comprensión lectora mejoren en los adolescentes analizando y empleando sus gustos y modas en el proceso, poniendo el foco especialmente en los *Fanfics* y en el *Roleplay* escrito, dos formas de expresión escrita en auge, sobre todo esta última mencionada.

Teniendo en cuenta también los cambios que han acontecido en la vida de los jóvenes españoles tras la pandemia de la COVID, junto al confinamiento de tres meses que la acompañó, se pondrá especial atención en incluir las nuevas tecnologías y dos aplicaciones que ellos conocen muy bien (Kahoot y Discord), para poder llevar a cabo la propuesta didáctica de utilizar los dos métodos antes expuestos para trabajar tanto la expresión escrita como la comprensión lectora, esencial para que el *Roleplay* se pueda llevar a cabo.

En esta propuesta de intervención se buscará unir el *Roleplay* escrito con un tema de literatura castellana: el alumnado se sumergirá en las *Novelas ejemplares* de Miguel de Cervantes, reencarnando cada uno un personaje de dichas novelas, incluyendo algunos rasgos propios del alumnado en el proceso. De esta forma, se moverán dentro del universo de cada novela, creando una nueva escena o subtrama por equipos cuyo guion escribirán todos ellos, decidiendo tanto el inicio como los acontecimientos que desembocará en un final pactado o improvisado. Lo más importante es permitirles ser lo más creativos posible para que se diviertan y que empleen todo lo que ellos saben a través un medio en el que se sientan a gusto, como son las nuevas tecnologías. De esta forma, no solo se buscará mejorar la expresión escrita y la comprensión lectora, sino también dos competencias muy importantes que aparecen en todos los currículos de Educación y que son fundamentales para el perfil de salida del alumno: la competencia en comunicación lingüística y la competencia digital.

3. Introducción

Hoy en día es difícil encontrar a algún adolescente en las aulas que asegure que le gusta leer libros, sin entrar en los clásicos de la literatura. De esta situación se puede culpar a las nuevas tecnologías, que tanto tiempo les quita de lectura, al ofrecer entretenimientos más suculentos para personas de su edad tales como socializar chateando con otras personas de otros lugares, visualizar vídeos interminables tanto de sus amigos como de series o temas que les gusta o jugar a los videojuegos del momento que sirve también de motor socializador. Por estas razones, no es de extrañar que el alumnado prefiera antes pasar las horas delante de una pantalla que de un libro.

No obstante, la pandemia y su consiguiente confinamiento, demostró que los jóvenes no han perdido su punto creativo y más tras la llegada de *streamers* que supieron aprovechar la ocasión de crecer y darse a conocer con series de *roleplay*, empleando servidores de videojuegos muy conocidos como *GTA V* o *Rust*. En poco tiempo, las redes sociales se llenaron de *fanarts* (dibujos creados por los fans sobre series, películas o videojuegos), de *fanfics* (aunque estos ya eran muy conocidos por el gusto por los mangas y los animes) y de un nuevo estilo de *roleplay* que poco a poco se fue haciendo hueco gracias a sus atractivos: emular a un personaje creados por ellos mismos o perteneciente de alguna serie que les gusta, guiando sus pasos, tomando sus decisiones y creando una nueva historia para ese personaje junto a más usuarios o participantes que también ansían ver ese mundo expandirse. A esta nueva modalidad se le llamó *roleplay* escrito y la diferencia que tiene con los *fanfics* es que el propio escritor es uno de los personajes de la historia, lo que lo vuelve más interactivo y divertido que los *fanfics* de toda la vida.

Con el empleo de esta nueva moda de escritura creativa, en este trabajo se buscará enseñar las *Novelas ejemplares* de Miguel de Cervantes para un curso de 3º ESO adaptado mientras se fomenta a su vez la comprensión lectora, la expresión escrita y la creatividad del alumnado junto con el uso de las TIC. Para ello, se seguirá el siguiente esquema:

1. Se explicará qué se entiende por “expresión escrita” y “comprensión lectora” para saber la importancia que tienen y a qué atenerse a la hora de poder fomentar ambas destrezas.
2. Se pasará a hablar del informe PISA 2022 y de la gran caída que sufrió el alumnado español con respecto al hábito lector, con testimonios de diferentes expertos que intentan

explicar este desplome, poniendo especial enfoque en la pandemia, el confinamiento y lo que eso supuso para el papel protagonista que alcanzaron las nuevas tecnologías. Por supuesto, se hablará de los riesgos que estas tienen en la vida de los jóvenes, además de sus beneficios.

3. Dentro de los beneficios, se explicará qué rol juegan las nuevas tecnologías en la expresión escrita de los jóvenes, centrándose en la escritura creativa con los *fanfics* como gran representante de esta (con la mención de varios trabajos que emplearon esta modalidad tanto para enseñar segundas lenguas como para fomentar la escritura) y el *roleplay* escrito como forma emergente y digna de una investigación más exhaustiva.

4. Tras concluir con el marco teórico por el que se moverá este trabajo, se pasará a exponer la actividad que se llevará a cabo, explicando cómo se ha llevado a cabo el estudio para poder decidir si es viable o no esta propuesta, el perfil del centro educativo en el que se realizaron las prácticas y en el que se llevaría a cabo junto a la clase objetivo y la propuesta de intervención con todos los elementos curriculares especificados y con una simulación de cómo se abordaría, qué necesidades se plantearían y la perspectiva de los implicados porque esta actividad no se pudo llevar a cabo, pero se puede deducir de alguna forma todos estos datos gracias a una propuesta anterior que sí que se pudo llevar a cabo, que fue crear un cómic de *El Lazarillo de Tormes* con la aplicación Pixton.

5. A modo de cierre, se expondrán las hipotéticas conclusiones a las que se podrían llegar, las implicaciones y las mejoras que se podrían realizar en base a los puntos negativos que se pueden deducir gracias a la anterior actividad del cómic.

Lo importante es conseguir armonizar las nuevas tecnologías con el hábito lector para poder subsanar todas esas faltas de ortografía que tanto abundan en los textos del alumnado adolescente y que se diviertan durante el proceso.

4. Fundamentación teórica y antecedentes

4.1. La expresión escrita y la comprensión lectora

4.1.1. La expresión escrita

El Diccionario de la Real Academia Española (DLE, 2024), define el verbo “escribir” en su primera acepción de la siguiente manera: “representar las palabras o las ideas con letras u otros signos trazados en papel u otra superficie”; mientras que en la tercera aparece por primera vez el concepto de “comunicación”: “comunicar a alguien por escrito algo”. Aunando ambas definiciones, se puede sacar en claro que la expresión escrita es comunicarse con alguien a través de palabras o signos trazados en un papel o en cualquier medio, lo que la convierte en una comunicación más visual que la expresión oral al poder ver (leer) el mensaje que se quiere transmitir.

Si uno se adentra en el ámbito de la enseñanza de una lengua, el término queda explicado de forma más clara. Un buen ejemplo sería la definición que da el Instituto Cervantes (IC), en cuya página web explica que la expresión escrita es una de las cuatro destrezas lingüísticas, destinada “a la producción del lenguaje escrito”, pudiendo ser tanto elementos verbales como no verbales, por ejemplo, mapas o fórmulas matemáticas (IC, 2024). La misma institución remarca también que “una de las funciones de la lengua escrita es dejar constancia de hechos que han ocurrido” (IC, 2024).

En contraposición con la expresión oral, otra de las cuatro destrezas lingüísticas, que acepta la diversidad como los dialectos, el Instituto Cervantes remarca que la expresión escrita busca la unificación con ayuda de normas establecidas recogidas de textos de diferentes ámbitos, provocando que con ello se pierdan recursos fundamentales empleados en la comunicación, como pueden ser el ritmo, las pausas, la entonación y los gestos, entre otros (IC, 2024).

De la mano de la expresión escrita aparece la comprensión lectora, la cual se tratará más a fondo en el siguiente punto. Ambas en conjunto (escribir y leer) son imprescindibles a la hora de aprender un nuevo idioma o en cualquier ámbito en el que haya que hacer uso de la lengua materna, en este caso, el español castellano porque presenta de forma gráfica la configuración de ese idioma: “A través de lecturas adecuadas, el aprendiente recibe un aducto rico en modelos, debidamente contextualizados, sobre las múltiples facetas de esta

destreza: organización del texto, recursos de coherencia y cohesión, estilo, registro, léxico, estructuras gramaticales, etc” (IC, 2024).

Por otro lado, enfocando más la expresión escrita en la lengua de uso cotidiano que en la enseñanza de una segunda lengua, la Real Academia Española (RAE), en su artículo de *Ortografía de la lengua española*, hace especial hincapié en su naturaleza gráfica, en su tardía aparición en la vida del ser humano y en la importancia que es la alfabetización a la hora de poder leer y escribir: “todas las personas que no sufren discapacidades para el lenguaje pueden hablar; sin embargo, solo llegan a leer y a escribir quienes han superado un proceso de alfabetización” (RAE, 2019). Se puede llegar a deducir que, a pesar de no contar con todos los rasgos que engloban la expresión oral y su relativa libertad a la hora de articularla como el empleo de dialectos, la expresión escrita es también compleja ante la cantidad de normas y saberes que debe tener una persona a la hora de poder ejecutarla.

Como se ha mencionado anteriormente, la lengua escrita ayuda a tener documentada información durante más tiempo y la RAE resalta este rasgo poniendo como ejemplo la vida que poco a poco lleva el ser humano en el que cada vez la memoria flaquea más y se distancia más a causa de las nuevas tecnologías:

La memoria humana es limitada, frágil e incapaz de almacenar con plena exactitud grandes volúmenes de información. (...) la comunicación hablada exige la presencia cercana y simultánea de los interlocutores. Surge así la necesidad de contar con un sistema más potente y eficaz para conservar y transmitir la información, que permita superar tanto las limitaciones de la memoria como las restricciones espaciotemporales de la comunicación oral. Este sistema es la escritura: su capacidad de almacenamiento es, en principio, ilimitada, posibilita la comunicación a distancia y permite que lo escrito se conserve y perdure, haciendo viable su transmisión literal y sin intermediarios. (RAE, 2019)

Sabiendo ahora que la expresión escrita se rige por unas normas inflexibles y que permite almacenar por mucho más tiempo información, no se debe olvidar que requiere un nivel de alfabetización mayor que la expresión oral para poder ser empleada y “descifrada” gracias a la siguiente destreza lingüística que se va a tratar: la comprensión lectora.

4.1.2. La comprensión lectora

A la hora de hablar sobre la expresión escrita, indudablemente aparecerá a su lado la comprensión lectora, destreza que se encarga de descifrar lo escrito y que, sin ella, la expresión escrita carecería de todo sentido.

Tras definir el concepto de “escribir” a través del DLE, es el momento de definir el de “leer”, cuyo significado es el siguiente: “pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados” o “entender o interpretar un texto de determinado modo” (DLE, 2024). Se puede observar que los verbos “entender”, “interpretar” y “comprender” aparecen mucho en las diferentes acepciones de dicho concepto, lo que permite sustentar la premisa antes expuesta: leer es el fin último de escribir; sin lectura, la escritura no tendría sentido alguno.

Entrando ya en el campo de la comprensión lectora propiamente dicha, las instituciones de enseñanzas de lenguas la definen y la delimitan claramente. El Instituto Cervantes, tal y como hizo con la expresión escrita, comienza definiendo la comprensión lectora como una de las cuatro destrezas lingüísticas fundamentales, “la que se refiere a la interpretación del discurso escrito” (IC, 2024). Mientras que la expresión oral abarcaba rasgos como el ritmo, la entonación o la proximidad y que la escrita se regía por una serie de normas dadas por textos de diferentes ámbitos y que se precisaba de cierto nivel de alfabetización a la hora de poder ser empleada en forma de escritura, la comprensión lectora va más allá en complejidad. Según el Cervantes, “rebasa el plano estrictamente lingüístico y abarca el proceso completo de interpretación del texto, desde la mera descodificación y comprensión lingüística, hasta la interpretación y la valoración personal” (IC, 2024). El lector no solo lee para informarse o pasar el rato, sino que precisa a su vez de unos conocimientos y experiencias que le ayuden a interpretar correctamente lo que está leyendo (IC, 2024).

Daniel Cassany, profesor de Análisis del Discurso en la Universitat Pompeu Fabra y uno de los lingüistas más influyentes a la hora de investigar sobre el aprendizaje de idiomas, comienza diciendo que “leer es comprender” (Cassany, 1994, p. 193) y, como se ha visto anteriormente, la alfabetización es uno de los pilares sobre los que reposa la lectura y la escritura: “es la puerta de entrada a la cultura escrita y a todo lo que ella comporta” (Cassany, 1994, p. 193). Cassany resalta la importancia de la lectura en la vida del ser humano, explicando que la lectura es “un instrumento potentísimo de aprendizaje” con el

que se puede aprender a hacer cualquier cosa (Cassany, 1994, p. 193). Por esta sencilla razón, en la misma página argumenta que la lectura es fundamental tanto en la escuela como en “el crecimiento intelectual de la persona” (Cassany, 1994, p. 193).

Cuando una persona lee, casi siempre suele ser porque busca una información concreta. Este tipo de lectura se la conoce como lectura comprensiva: “proceso selectivo donde el lector se sirve de la información necesaria o relevante para construir el sentido del texto” (Transtle, 2024). Por medio de un esquema mental sobre lo que ha leído, el lector elimina todo lo irrelevante para conseguir el sentido final que tiene el texto (Transtle, 2024). Cassany expande más este concepto, incluyendo dos tipos de lecturas comprensivas: la intensiva o la rápida y superficial, dependiendo del grado de atención y de velocidad con el que se busca dicha información (Cassany, 1994, p. 193). También establece dos tipos más dependiendo del objetivo de la lectura: la extensiva (aquella que se realiza por placer o por interés) y la involuntaria, que aparece cuando se leen las noticias en el móvil o algún anuncio en la calle (Cassany, 1994, p. 198).

Por el factor cognitivo a la hora de realizar un esquema mental de lo leído para saber qué información necesita y cual no, y la predisposición que tenga el lector ante un texto, el Instituto Cervantes afirma con rotundidad que “es, ciertamente, una destreza tan activa como la expresión escrita” (IC, 2024), terminando con una cita de Françoise Grellet (1981, p. 7) que resume a la perfección lo que engloba la lectura: “la lectura es un proceso de adivinación constante y lo que el lector aporta al texto es, a menudo, más importante que lo que encuentra en él”¹.

Tras explicar qué se entiende por expresión escrita y por comprensión lectora, observando las dificultades que entrañan cada una de estas destrezas lingüísticas, se pasará ahora a exponer la actitud de los adolescentes frente a la escritura y la lectura, y los principales factores que intervienen.

¹ Cita original: “Reading is a constant process of guessing, and what one brings to the text is often more important than what one finds in it”.

4.2. Los adolescentes frente a la expresión escrita y la comprensión lectora

4.2.1. Un informe que habla claro

Con el auge de las nuevas tecnologías y de la globalización, no es de extrañar que cada vez se lean menos libros, y los más afectados son los jóvenes. Cuando se pide en algún centro educativo que lean un libro, no es de extrañar que muchos pongan mala cara o que no lleguen ni a comprarlo. Estos hechos se ven reflejados en el último informe PISA 2022, en el cual España se encuentra por detrás de la media de la Unión Europea en cuanto al rendimiento de la lectura, siendo el país mejor valorado Estados Unidos (PISA, 2022, p. 73). En cuanto al territorio español, solo la Comunidad de Madrid, Castilla y León y el Principado de Asturias se encuentran por encima del promedio de la OCDE y, junto a La Rioja y Cantabria, por encima de la media de la Unión Europea (PISA, 2022, p. 74).

El periódico *El País* habla en su titular del día 6 de diciembre de 2023 sobre el pésimo resultado español, aunque resalta que “resiste el batacazo educativo global mejor que su entorno” (Zafra, 2023). Muchas son las voces que ponen de manifiesto que la razón de este desplome se debe a la pandemia de la COVID, en la cual se apoya Lucas Gortázar, director de Research y senior *fellow* de Educación en EsadeEcPol entrevistado por el periódico *El Mundo* (5 de diciembre de 2023), quien asegura que las pruebas se llevaron a cabo en primavera de 2022, cuando aún la COVID estaba todavía presente gracias a la variante de Omicron, lo que llevó a que muchos centros educativos se cerraran de nuevo (Sanmartín, 2023). No obstante, la OCDE ha querido dejar claro que esta caída en todos los países, no solo en el español, no es a causa de la pandemia, sino más bien porque las cifras de alumnado mal formados han ascendido mucho en las tres asignaturas evaluadas (matemáticas, lectura y ciencias), provocando la caída de alumnos excelentes en Matemáticas, por ejemplo (Sanmartín, 2023).

Yendo un poco más lejos en su explicación del porqué de este batacazo, Montserrat Gomendio, investigadora del CSIC, profesora en University College London y exdirectora de Educación de la OCDE, advierte que este desplome se debe también a las pocas exigencias que hay hoy en día en el sistema educativo español con la opción de poder pasar de curso con suspensos y poniendo “notas generosas”, lo que es también una crítica a la ley que Isabel Celaá creó en 2020 y que a día de hoy sigue vigente:

Los sistemas educativos que han mejorado son los que ponen un nivel de exigencia muy alto sobre los alumnos, que deben responsabilizarse de sus resultados, y también exigen a los profesores. En España no se ha evaluado a los alumnos después del Covid, por lo que se desconoce quiénes sufren retrasos y dónde se concentran. En su lugar, se ha incentivado el poner notas generosas, pasar de curso y titular con suspensos. (Sanmartín, 2023)

Ya sea por la pandemia, el confinamiento, la poca formación que reciben los alumnos o la poca exigencia que hay en los centros educativos, todos están de acuerdo en una cosa: las nuevas tecnologías también tienen la culpa de este desplome.

4.2.2. El papel de las nuevas tecnologías

En el mismo diario se explica que la propia OCDE dedica en exclusiva un capítulo sobre cómo las nuevas tecnologías (los móviles o las *tablets*) impactan en el aprendizaje, provocan el aumento del *cyberbullying* y, lo que es peor, lo adictivas que pueden llegar a ser y más tras el confinamiento sufrido:

Mientras PISA muestra una relación positiva entre la integración intencional de la tecnología en la educación escolar y el rendimiento de los estudiantes, los dispositivos usados por placer como los smartphones pueden distraer del aprendizaje, exponer a los alumnos al *cyberbullying* y comprometer su privacidad. (Sanmartín, 2023)

Algo lejos de esta opinión, Daniel Salinas, responsable del Informe PISA 2022 y analista de la OCDE, aboga por no prohibir los móviles, sino más bien a “desarrollar políticas que permitan que los estudiantes hagan un uso adecuado y moderado con finalidad de aprendizaje” (Sanmartín, 2023). José Manuel Bar apoya esta propuesta, alegando también que “la idea no es detenernos en el pasado” (Sanmartín, 2023).

No obstante, no hay que olvidar que también pueden producir distracciones y adicciones. El diario *La Vanguardia*, en su noticia del 5 de diciembre de 2023, resume lo siguiente sobre lo que el Informe PISA dice acerca de los dispositivos digitales o las TIC:

A pesar de que PISA se muestra favorable a la “integración intencional” de dispositivos tecnológicos en la educación, el informe advierte de que los teléfonos inteligentes”, a los que define como “altamente adictivos” pueden “distraer la atención del aprendizaje”, exponen al “acoso cibernético” y “comprometen” la privacidad de los que lo usan. (Farreras & Ferro, 2023)

Por esto mismo, el saber regularlo en las aulas es un punto a favor, aunque es casi imposible regularlo fuera de ellas, como muchos expertos reconocen, lo que provoca esa adicción tan temida y que irremediabilmente creció durante el confinamiento.

Algunos especialistas² han enumerado una serie de beneficios que tienen las nuevas tecnologías en las vidas de los jóvenes, tales como la mejoría en la comunicación, la facilitación en el proceso de socialización, el fácil acceso a la información, las nuevas formas de aprendizaje y, como no, el ocio y entretenimiento que llenan las horas de mayor hastío (Aesthesis, 2020). Sin embargo, estos beneficios vienen de la mano de unos inconvenientes que antes se han adelantado como la interferencia con otras actividades (ya sean los estudios, las obligaciones o el hacer deporte), la falta de privacidad, el exceso de información junto a las *fake news*, el aislamiento social, el *cyberbullying* antes mencionado, el sedentarismo y la dificultad para conciliar el sueño (Aesthesis, 2020). Todos estos puntos son factores que aparecen cuando los jóvenes son adictos a las nuevas tecnologías y que se han visto incrementados durante y tras el confinamiento. No obstante, recordando lo que se dijo anteriormente, regularlas, no prohibirlas, puede resultar ser un punto muy bueno porque, a fin de cuentas, es el lugar en el cual los jóvenes se expresan con mayor facilidad y en el cual dan rienda suelta a sus gustos sin importarles el qué dirán. Pueden ser ellos mismos y eso hace que se sientan seguros y cómodos, lo que lamentablemente provoca también esa temida adicción. Un claro ejemplo de ese *boom* en la expresión de los jóvenes lo encontramos durante el confinamiento.

Durante esos tres meses, las televisiones, los móviles, los portátiles y las *tablets* tomaron un gran protagonismo a la hora de llenar las interminables horas en casa, un hecho que muchos *streamers* supieron aprovechar, provocando el *boom* de redes sociales como Twitter, Instagram, TikTok o Twitch, lugar predilecto de los *streamers*. En esta plataforma se llevó a cabo una serie de *Roleplay* (SpainRP) que cada día presentaba diferentes capítulos y que supuso un aumento inesperado de dibujos (*Fanarts*) y escritos (*Fanfics*) sobre ella realizados por los jóvenes. También resurgió el *Roleplay* escrito con la intención de emular a sus ídolos o expandir nuevas historias sobre sus personajes favoritos, con la creación de diferentes comunidades y servidores de *Roleplay* escrito.

² Pertenecientes al gabinete psicológico Aesthesis Psicólogos, con sede en Madrid, en cuya página web se pueden observar con mayor detalle las ventajas y desventajas de las nuevas tecnologías en los jóvenes: <https://www.psicologosmadridcapital.com/blog/como-influyen-nuevas-tecnologias-adolescencia/>

Estas dos formas de expresiones escritas juveniles que nacieron del deseo de parecerse a sus ídolos o simplemente del deseo de aumentar el metaverso de sus personajes favoritos serán la base de la propuesta didáctica.

4.3. La expresión escrita juvenil en las nuevas tecnologías

Con el auge de las nuevas tecnologías, tanto en comunicación como en lectura (los conocidos e-books o libros electrónicos), no es de extrañar encontrarse con páginas dedicadas a la escritura y lectura de múltiples relatos en los cuales los jóvenes y los adultos plasman de forma no profesional sus gustos. Los conocidos *fanfics* han cobrado fama gracias a esto y tal es así que se emplean en muchos centros educativos como actividad de escritura creativa gracias a que combinan lo necesario para llamar la atención de los jóvenes: el uso de las TIC y de sus gustos.

4.3.1. Los *FanFics* o Ficciones de los fans

Son pocos los artículos que tratan sobre los *fanfics* en habla hispana al ser fruto de territorios anglosajones, pero hay algunos autores, como Díaz Agudelo, que se aventuran a definir los *fanfics* de la siguiente manera: “un relato escrito por admiradores (y detractores) de una ficción, tomando para su escritura los personajes, el ambiente y la trama de esta” (Díaz Agudelo, 2009, p. 9). Otro tipo de definición más enfocada a su etimología se puede encontrar en el trabajo de Martos García (2014), en el cual se explica que el término *Fan fiction* o *fanfic* “es un anglicismo (‘ficción de los fans’), que deriva a su vez de fan, contracción de *fanaticus*, término relacionado con *fanum* (‘espacio sagrado’), que designa al ‘cuidador del espacio sagrado’” (Martos García, 2014). Esta definición etimológica parece hacer justicia a la naturaleza de los *fanfics*, que no es otra que el deseo de querer expandir ese universo o “lugar sagrado” que tanto les gusta a los fans. El mismo autor hace hincapié en el carácter entusiasta que tiene este tipo de relatos y remarca que es “una práctica emergente de recreación activa y de culto” (Martos García, 2014).

A modo de resumen, los *fanfics* son historias creadas por los fans de una serie, película o libro que emplean los mismos personajes y escenarios que se presentan en esa misma serie para crear historias nuevas con la intención de expandir ese mundo que les gusta. Hay muchísimos *fanfics* publicados en internet, incluso más que universos en los que se basan: *fanfics* de Harry Potter, de Marvel o hasta de libros clásicos como el *Lazarillo* o *Don Quijote de la Mancha*.

A la hora de hablar de fanfics, hay que tener en cuenta unas cuantas nociones básicas:

- **Canon:** se refiere a los acontecimientos que aparecen en las series originales o que los autores originales han dicho explícitamente que ocurre.
- **Fanon:** son los acontecimientos que se inventan los fans para completar los huecos dejados en el canon.
- **Headcanon:** son los datos que crean los fans sobre los personajes o sobre algunas situaciones para sostener los acontecimientos del fanon.
- **Shipping:** son las parejas románticas que crean los fans entre personajes. Se puede encontrar bajo el nombre de *shipp* y se suelen distinguir al combinar los nombres de los dos personajes: Michelle x Freddy: Micheddy.
- **OTP (One True Pairing):** es la pareja romántica favorita de un fan.
- **Point of View (POV):** es el punto de vista desde el que se relata la historia.
- **Original Character (OC):** personaje creado por el propio fan e introducido en el fanfic.
- **Disclaimer:** se suele escribir al comienzo de los fanfics para avisar que los derechos de autor le pertenecen al autor original (en el caso de Harry Potter a J.K. Rowling) y no al fan que lo ha escrito. Con esto se intenta evitar las infracciones de copyright o derechos de autor.

No obstante, ante la ingente cantidad de relatos que hay de este tipo, se les ha clasificado de diferentes formas teniendo en cuenta las distintas características que poseen.

4.3.1.1. Tipos

Todos los fanfics están clasificados dependiendo de una serie de características, las cuales se explicarán a continuación. Hay que tener en cuenta que, al ser una moda nacida en Estados Unidos, la gran mayoría de conceptos estarán en inglés:

a) Número de palabras:

Dependiendo del número de palabras que contenga el fanfic y si es una historia que concluye en un solo relato o que posee más capítulos, se pueden clasificar en:

- **Drabble:** relato de menos de 100-500 palabras. La historia suele estar concluida.
- **Viñeta:** relato de entre 500 y 1000 palabras. En esta categoría también suele estar acabada la historia. Este concepto está últimamente en desuso.

- ***One-shot***: relato de más de 1000 palabras. Es un relato cerrado, sin continuación de ningún tipo.
- ***Fanfic***: el fanfic propiamente dicho consta de más de 1000 palabras y más de dos capítulos.

b) Contenido:

Gracias a la plena libertad que hay a la hora de escribir un *fanfic*, son múltiples los escenarios y contenidos que puede existir en ellos. Los más famosos son los siguientes:

- ***Crossover***: son aquellos que presentan un cruce entre dos o más universos (series, películas...), en el cual los diferentes personajes interactúan entre sí (Wikipedia, 2024).
- ***Side-Story***: son aquellos que presentan una historia paralela a la trama que el autor original creó. Suelen escribirse este tipo de fanfics con la intención de rellenar huecos dejados en la trama principal (Wikipedia, 2024).
- ***Songfic***: fanfic basado en una canción, se suele incluir la letra de la canción en la propia historia y suelen ser relatos cortos, de una sola escena.
- ***Alternative Universe (AU)***: una de las categorías más famosas, consiste en cambiar de universo la serie que se haya elegido, por ejemplo, los personajes de Harry Potter siendo personas normales en vez de magos, pero manteniendo las personalidades de cada uno.
- ***Character x Reader***: son aquellos relatos escritos en segunda persona en el cual se pretende meter al lector en la trama bajo el nombre de T/N (tu nombre), un personaje que se enamora de alguno de los personajes que aparecen en el relato.
- ***Character x OC***: son aquellos relatos que introducen un personaje creado por el propio escritor del fanfic (un personaje original suyo, Original Character) que también se enamora de alguno de los personajes existentes.

c) Géneros:

Los fanfics también se dividen dependiendo del género que presenten y, a la hora de buscar un fanfic, suelen estar ordenados en un índice dependiendo de su género³:

- ***Adventure***: sobre aventuras.
- ***Angst***: sobre la angustia o sufrimiento emocional que sufren los personajes.

³ Índice tomado de la página web *FanFiction*: <https://www.fanfiction.net/>

- **Crime:** sobre crímenes.
- **Drama:** mezcla momentos tristes con felices.
- **Family:** sobre la vida familiar.
- **Fantasy:** sobre fantasía, incluyendo elementos fantásticos de todo tipo.
- **Friendship:** sobre la amistad.
- **Horror:** sobre terror.
- **Humor:** sobre situaciones cómicas.
- **Hurt/Comfort:** un personaje sufre emocionalmente, pero alguien consigue reconfortarlo al final.
- **Mystery:** sobre misterios.
- **Parody:** una parodia sobre la historia original.
- **Poetry:** escrito en verso.
- **Psicology:** sobre la psicología de un personaje.
- **Romance**
- **Sci-fi:** sobre ciencia ficción.
- **Spiritual:** sobre seres del más allá.
- **Supernatural:** sobre criaturas o acontecimientos sobrenaturales.
- **Suspense**
- **Tragedy:** sobre tragedias que suelen culminar con la muerte de algún personaje.

d) Edades:

No es de extrañar que, al dejar tanta libertad a la hora de escribir *fanfics*, se pueda encontrar en ellos elementos y temas muy sensibles para menores, por lo que también están catalogados dependiendo de la edad y en algunas páginas, como en AO3, se avisa al lector de que la próxima historia que va a leer puede tener contenido de adultos:

- **K:** contenido apropiado para jóvenes de más de 9 años.
- **T:** contenido apropiado para jóvenes de más de 16 años, con elementos violentos y algunos temas de adultos reflejados de forma implícita.
- **M:** contenido para jóvenes de más de 18 años, con muchos elementos de adultos explícitos, sobre todo los sexuales. También tiene escenas fuertes que puede llevar a las páginas a avisar a los lectores de que están a punto de leer un relato con contenido para adultos.

4.3.1.2. Principales páginas

Las páginas más conocidas en las que se pueden leer y escribir fanfics son las siguientes:

- Fanfiction.net: <https://www.fanfiction.net/>
- Archive Of Our Own (AO3): <https://archiveofourown.org/>
- Wattpad (página con mayor cantidad de fanfics en español): <https://www.wattpad.com/>
- Tumblr (en esta página también se pueden encontrar muchos retos para los escritores de fanfics como frases con las que empezar, diferentes temas sobre los que escribir cada día...): <https://www.tumblr.com/>
- Twitter: <https://twitter.com/home>
- Amino (una aplicación social para móviles compuesta por comunidades, algunas de ellas siendo de fanfics): <https://aminoapps.com/>
- Discord (algunos servidores son sobre fanfics): <https://discord.com/>

4.3.1.3. Antecedentes

Como ya se ha explicado en los anteriores puntos, los *fanfics* son un invento anglosajón, por lo que hay poco material teórico sobre ellos en español. No obstante, muchos son los investigadores y docentes que han comenzado a utilizarlos en sus clases para desarrollar la escritura creativa de los más jóvenes, siendo uno de ellos Abad Ruiz (2011), quien reivindica el papel fundamental que este tipo de relatos tienen en las aulas gracias a que combina las narraciones y las TIC y el leer y ver para poder escribir (Abad Ruiz, 2011).

En las sesiones que propone para una intervención en las aulas de Secundaria, primero hace un coloquio con los alumnos para saber sus gustos, punto que es fundamental a la hora de escribir un *fanfic*; para luego pasar a explicar lo que es un *fanfic* y presentar un foro en el cual irán subiendo sus relatos, llamado *A la conquista de otros mundos* (Abad Ruiz, 2011). Después de esta explicación a modo de introducción, los alumnos eligen la trama principal sobre la que girarán sus historias para comenzar a escribirlos y a publicarlos en el foro. Como acto final, se autoevaluarán y también valuarán a sus propios compañeros utilizando cuestionarios previamente hechos (Abad Ruiz, 2011).

A modos de conclusión, en su trabajo Abad Ruiz (2011) explica que hubo una escasa participación que achaca a que “las fechas de puesta en práctica del taller coincidieron con las fechas de los exámenes finales del curso” (Abad Ruiz, 2011). Muchos alumnos también se lo tomaron como una actividad complementaria que no afectaría a sus notas y

los pocos recursos informáticos en el centro tampoco ayudaron mucho a que este taller saliera bien (Abad Ruiz, 2011). La autora termina diciendo lo siguiente: “De cara a una nueva puesta en práctica de este taller (...) sería fundamental escoger unas fechas más adecuadas, integrar de manera clara la actividad en la evaluación de la asignatura y darle prioridad en el aula de informática” (Abad Ruiz, 2011).

Otros autores que han querido emplear el fenómeno *fanfic* en las aulas son Vazquez-Calvo, García-Roca y López Báez (2019). En este estudio explican que el punto negativo es la limitación digital a la hora de leerlos, pero que las competiciones que hay, colaboraciones y las ganas de querer expandir la imaginación de uno mismo consiguen que este fenómeno tenga muy buena recepción entre los jóvenes.

Otra investigación presentada por Varona Alonso de Armiño (2019) pretende enseñar las obras *Bodas de sangre* y *La novia* en el curso antes mencionado a través de los *fanfics*, dividiendo su propuesta en varias sesiones en las que primero habrá contenido teórico y varias preguntas para saber si sus conocimientos son suficientes para poder llevar a cabo la tarea final: escribir un *fanfiction* “partiendo de una serie de situaciones alternativas a la ficción original” (pp. 40-41). La evaluación se llevará a cabo con una rúbrica y serán tanto el profesor como los alumnos quienes evaluarán los relatos. En total, serían 6 sesiones (p. 42).

Un autor prolífico en trabajos sobre *fanfics* es el antes nombrado Martos García. En su primer trabajo explica claramente cómo los *fanfics* son un tipo de escritura amateur formada por tres aspectos esenciales: la cultura fan, el *beta reader* (el lector) y la escritura creativa (2014). Aquellos que comienzan a escribir este tipo de relatos están movidos por “la empatía hacia ciertos universos de ficción preferidos de la cultura fan, al margen de los circuitos académicos y comerciales y muy en conexión con la ciberliteratura” (2014). Es de los pocos autores que ahonda en uno de los mayores problemas que pueden surgir a la hora de realizar dicha actividad: los derechos de autor (Martos García, 2014), aunque este tipo de obras no tengan ánimo de lucro, algunos autores originales han prohibido utilizar sus obras para escribir *fanfics*. En otro de sus trabajos más destacados explora cómo las sagas y el *fanfiction* van de la mano como escritura literaria y cultura juvenil (Martos García, 2009, p. 167), realizando un estudio sobre “la relación entre las sagas y la escritura libre, o entre la práctica del *fan fiction*, la lectura multimedial y las diversas relaciones que se generan dentro de un conjunto transficcional” (Martos García, 2009, p.

171). El resultado al que llegó es que la literatura de la imaginación emerge con fuerza cuando algunos subgéneros de las sagas despiertan la curiosidad de los adolescentes, destacando la fantasía épica y el terror (Martos García, 2009, p. 171). Cabe destacar el siguiente comentario que realiza el autor en sus conclusiones:

Este fenómeno (...) toca muy de cerca una dimensión cada vez más tenida en cuenta, la alfabetización emocional, pues estar prácticas implican una gran dosis de entusiasmo, compromiso y a veces de altruismo, pues los “fans” comparten todo y son capaces de socializar mejor que los grupos basados solo en la competitividad y el aprendizaje individual. (Martos García, 2009, p. 173)

Los siguientes trabajos que involucran *fanfics* en sus actividades están todos enfocados en la enseñanza de segundas lenguas (L2), lo que deja bastante claro que, utilizando los gustos de los alumnos, es una buena forma de despertar su interés y curiosidad y, teniendo en cuenta que la gran mayoría puede acceder a ellos gracias a la rápida adquisición de las nuevas tecnologías, es una manera innovadora de desarrollar la competencia lectora y la expresión escrita en los jóvenes, lo que explica también el creciente número de materiales basados en ellos en el campo antes mencionado de la enseñanza de las segundas lenguas.

Por esta misma razón y viendo que el género *fanfic* está muy empleado, se ha decidido centrar la propuesta de intervención en el *roleplay* escrito (muy ligado al *fanfic* y de ahí la extensa explicación sobre ellos y sobre los trabajos más recientes), que como se ha podido comprobar, muy pocos son los que han escrito sobre ello al ser una moda reciente y más centrada en el *roleplay* oral, y que, además, al ser tan reciente, las normas y usos dependen mucho de cada joven y de sus gustos.

4.3.2. El Roleplay escrito

La página web *ELE Internacional* define el *roleplay* o juego de rol de la siguiente manera: “son juegos interpretativos donde el alumno tiene que asumir el rol de un personaje ficticio o real a lo largo de una historia o trama, donde interpretan sus diálogos” (ELE Internacional, 2022). Como bien explica a continuación, la creatividad del alumnado es vital para el desarrollo de la historia, permitiendo que cada uno defina “el carácter del personaje bajo su criterio” (ELE Internacional, 2022).

Este tipo de actividades de *roleplay* están pensadas para trabajar la comunicación oral, sobre todo en clases de lenguas extranjeras, pero últimamente se ha ido imponiendo un

nuevo estilo de *roleplay* en las nuevas tecnologías que tiene que ver más con el ámbito de la escritura y que se entremezcla con los *fanfics*: el *roleplay* escrito.

El *roleplay* escrito es un estilo de escritura creativa que podría englobarse dentro de los *fanfics* al emplearse personajes y escenarios ya escritos y también se podría comparar al *Frankenstein* o “Cadáver exquisito” (escribir una historia entre todos solo viendo el párrafo escrito por el anterior), pero que contiene ciertas modificaciones:

- a) Cada persona que vaya a participar deberá rellenar una ficha con los rasgos físicos, psíquicos, poderes si los tiene y pasado (tanto si el personaje es tomado de una serie como si es creado por sí mismo). Dicho de otro modo, cada persona es un personaje dentro del rol.
- b) Solo se puede escribir sobre el personaje elegido; no se puede intervenir en las decisiones o actos de otros personajes. Es decir, no se puede escribir lo que hace el otro personaje.
- c) La trama puede ser pactada entre los participantes o dejar que sea libre, dependiendo de hacia dónde se dirijan los acontecimientos dependiendo de los actos de cada uno.
- d) Para poder seguir la trama, se debe leer qué hace cada personaje y contestar en consecuencia. Después, hay que esperar que el otro personaje responda, siguiendo un orden que la trama definirá.
- e) Juntando todas las intervenciones, se consigue un relato o un *fanfic* creado por varias personas que luego se puede publicar.

En resumen, el *roleplay* escrito consiste en ponerse en la piel de un personaje y escribir cómo actúa o qué hace dentro de una trama establecida de antemano o libre, respetando los turnos de escritura y centrándose solo en su personaje, sin intervenir en el resto.

Tras explicar lo que es el *roleplay* escrito, se puede comprobar que es exactamente igual que un *roleplay* normal y corriente, pero este tipo de *roleplay* más ordenado necesita de un nivel de expresión escrita y de comprensión lectora superior al necesario que en los *roleplay* hablados. Además, sigue una serie de normas preestablecidas que todos los integrantes del rol deberán seguir y que se explican a continuación:

4.3.2.1. Normas

Además de las enunciadas anteriormente sobre las limitaciones de los integrantes a un único personaje, también hay normas sobre el estilo de escritura y sobre la elección de personajes e integrantes, las cuales difieren dependiendo de las comunidades o servidores en los que se lleven a cabo. Como ejemplo de algunas de las más importantes y generales, se enumerarán a continuación las empleadas en el servidor de *Amino Roleplay Zone*, redactadas por el usuario Dara (s.f.)⁴:

- ✓ A la hora de elegir a los integrantes se suele hacer una “entrevista” si no se les conoce para saber si “escribirán” bien su personaje o no.
- ✓ Deben tener buen estilo de narración y expresarse correctamente por escrito, con las menores faltas de ortografía posible.
- ✓ No se permiten personajes inmortales o que puedan destruir lo que sea. Dicho de otro modo, no se permiten personajes que sean invencibles.
- ✓ Ningún personaje sobresale por encima de otro; es decir, no hay protagonistas.
- ✓ Prohibido saltarse el rol o no seguirlo (ignorarlos).
- ✓ Prohibido inventarse situaciones de la nada, sin ningún tipo de explicación como aparecer en otro lugar para hablar con otro personaje. El rol debe ser lo más real posible.
- ✓ Los roles con contenido para adultos deben llevarse a cabo en un chat privado para evitar cualquier daño (Dara, s.f.).
- ✓ Los roles que no sean innovadores, es decir, que se basen en clichés, serán deshabilitados (Dara, s.f.).
- ✓ En cada descripción del chat debe estar escrita la historia que se llevará a cabo allí y toda la información importante. Si no se cumple estos requisitos, será deshabilitado.
- ✓ Puede existir un límite de tiempo a la hora de responder, el cual se suele decidir antes de comenzar el rol, o no tener un tiempo límite, pudiendo llegar a demorarse las respuestas semanas y hasta meses. Este tipo de rol más libre suele hacerse entre amigos para pasar el rato, de ahí la flexibilidad en el tiempo de respuesta.

⁴ En anexos se incluirán imágenes de otro ejemplo de presentar el *roleplay* escrito para una mejor explicación.

Estas normas son las más generales porque cada comunidad o servidor tiene su propia lista de normas. No obstante, casi todas suelen coincidir en las antes expuestas.

4.3.2.2. Principales páginas

El *roleplay* escrito es una mecánica algo nueva, por lo que no cuenta con tantas páginas especializadas en ello, pero poco a poco se ha ido haciendo un hueco en las más importante:

- Amino (hay comunidades específicas para hacer *roleplay*): <https://aminoapps.com/>
- Twitter (muchos usuarios se hacen pasar por sus personajes favoritos y, sin darse cuenta, rolean): <https://twitter.com/home>
- Discord (cada vez hay más servidores destinados al *roleplay* y será la plataforma escogida para llevar a cabo la propuesta de intervención): <https://disboard.org/es/servers/tag/roleplay-escrito>

5. Diseño del estudio realizado

Para llevar a cabo esta propuesta de intervención, se ha seguido un progreso de estudio para saber si era posible llevar a cabo esta propuesta en el aula, que más adelante se describirá. Los pasos que se siguieron fueron los siguientes:

1. Análisis de la propuesta anterior:

La actividad que se llevó a cabo antes de esta fue la creación de un cómic de *El Lazarillo de Tormes* por parte del alumnado de 3º ESO B y 3º ESO C. Aprovechando la lectura obligatoria de ese segundo trimestre y tras haber realizado el examen pertinente sobre ella, se decidió llevar a cabo esta actividad con la intención de fomentar el uso de las TIC en el aula y, de la misma forma, la creatividad también.

Fue una actividad que disfrutaron mucho, a pesar de algunos fallos técnicos de la aplicación. No obstante, esta experiencia permitió ver que el alumnado disfruta más de las actividades cuando se utilizan las TIC, de ahí que la propuesta de intervención vaya a tener como base las nuevas tecnologías, tan arraigadas en la vida tanto de jóvenes como de adultos.

2. Ser ellos mismos:

Si hay algo que llamó la atención fue ver que el alumnado aprovechó a colocar sus propias “marcas personales” en cada uno de sus cómics, como bromas, chascarrillos o enfoques diferentes de cada tratado. Fue una buena forma de ver cómo era cada alumno en realidad cuando se les deja ser creativos.

Lo mismo ocurre en el *roleplay* escrito que se llevará a cabo: ellos mismos se colocarán en la piel de un personaje y deberán ser ellos quienes pongan voz y trama a dicho personaje, pudiendo dejar parte de su propia personalidad o de mostrar cómo ellos lo ven (visión que puede diferir con la de sus compañeros o incluso con la del docente). Que ellos sepan reflejar la naturaleza del personaje con la suya propia en un texto es esencial a la hora de escribir.

Si hay algo que se remarca en todos los currículos de educación es el permitir que el alumnado sea el protagonista de sus propios trabajos, relegando al docente al papel de

guía. Esto les motivó todavía más a la hora de realizar sus cómics porque sintieron que esa actividad era más de ellos que del docente y, el saber que se publicaría sus cómics en la revista del centro, también les ilusionó.

3. La ortografía, el mayor enemigo del alumnado:

Muchos de ellos han suspendido exámenes solo por la ortografía y, como se ha explicado anteriormente, la expresión escrita posee normas muy rígidas que la expresión oral no tiene, es decir, la ortografía. Culpa de esta gran cantidad de faltas la tienen las nuevas tecnologías, que quitan tiempo de lectura tanto para los jóvenes como para los adultos. Y no solo eso: las redes sociales presentan tal cantidad de faltas que llevan a que se fosilicen en aquellos internautas que no paran de leerlas inconscientemente.

Por estas razones, es de vital importancia que, además de tener unos momentos de lectura en clase, el alumnado tenga también unos momentos de escritura creativa o de dictados, como se hacen en Primaria.

4. La comprensión lectora, la gran olvidada:

Se ha podido comprobar que el alumnado solo lee las lecturas obligatorias de los centros educativos e incluso muchos no las leen. El objetivo de la lectura obligatoria para ellos es aprobar un examen sobre ella y olvidarse de todo. Por esto mismo, se llevó a cabo la actividad del cómic y se pretende hacer lo mismo con la propuesta del *roleplay* escrito: hacerles ver que es de vital importancia la lectura para llevar a cabo actividades de este estilo.

La comprensión lectora juega un papel fundamental en esta propuesta porque, antes de escribir su intervención en el rol, el alumno debe haber leído la intervención anterior para poder seguir la trama. Es como un dominó: si falla uno en la comprensión lectora, todo el rol caería al carecer de sentido.

5. Trabajo en equipo:

Anteriormente se ha explicado que el currículo da mucha importancia al fomento del trabajo en equipo del alumnado y a su independencia a la hora de realizar las actividades. Si funcionó la actividad del cómic fue porque se hizo en trabajo en equipo, en el cual cada

alumno comentaba sus opiniones y compartían entre todos lo que sabían del tratado del Lazarillo que les había tocado.

El trabajo en equipo permitió que el alumnado disfrutase de la experiencia y de conseguir cómics muy creativos. Cuando se expusieron y se les preguntaba por ciertos detalles, sabían qué contestar (qué momentos les falta, por qué es así, qué pasó en realidad...). Esta forma de trabajar les permitió enriquecer su forma de pensar.

6. El afán de ser otros:

Como último punto que se tomó en cuenta a la hora de realizar esta propuesta de intervención fue tomar en cuenta el anonimato en el que el alumnado vive en las redes sociales, queriendo aparentar ser como sus ídolos. Es cierto que los adolescentes desean dejar su huella en cada uno de sus actos (tal y como se comentó en el punto 2), pero también se encuentran en una etapa en la que se están buscando a ellos mismos y, para ello, se suelen dejar llevar por ídolos (*streamers, youtubers, influencers...*) a los que ven como seres superiores al ganar mucho dinero haciendo tan poco. Por esto, los jóvenes suelen refugiarse en las redes sociales con la intención de esconder quiénes son en realidad y mostrando quiénes les gustaría ser, lo que podría convertirse fácilmente en un estilo de rol.

El *roleplay* escrito favorece este afán de ser otra persona: pueden ponerse en la piel de cualquier personaje o ídolo y crear una nueva historia en la que ellos toman el protagonismo siendo otra persona. El auge también de los animes y de los mangas también ha ayudado no solo a la proliferación de *fanfics*, sino también del *roleplay*. Es por esto por lo que este estilo de *roleplay* tiene tantos adeptos entre los jóvenes: les permiten ser sus personajes favoritos y “viajar” al metaverso que tanto les gusta redactando su propia historia. Además, se ha podido comprobar que gran parte del alumnado al que va dirigido esta propuesta es fan de este tipo de universos.

Tras haber enumerado los puntos que se han investigado para saber si esta propuesta de intervención tendría éxito o no en el alumnado, se pasará ahora a explicar las características del centro educativo en el que se llevará a cabo y la clase objetivo con los diferentes problemas, fortalezas y necesidades que presenta, además del modo en el que se abordará.

6. La situación del centro

El centro educativo en el que se llevaría a cabo la siguiente propuesta de intervención sería el I.E.S. Ramón y Cajal, ubicado en el barrio de Las Delicias en Valladolid. Al estar situado cerca de “Las Viudas”, zona muy conflictiva y peligrosa en la que conviven personas de diferentes nacionalidades y, sobre todo, de etnia gitana, el Centro presenta muchos problemas de convivencia entre alumnos y profesores, e incluso entre los propios alumnos. Debido a esto, en dicho instituto convive algunos ANCE (Alumnado con Necesidades de Compensación Educativa), pero se ha podido constatar que prevalecen los ACNEE (Alumnado con Necesidades Educativas Especiales) sobre ellos, lo que lleva a que, a veces, la profesión del profesor sea impracticable y que trabaje más como psicólogo y orientador.

No obstante, que el centro educativo integre muchas nacionalidades (17 en total), también sirve para enriquecer la competencia en conciencia y expresión culturales tanto de alumnos como de docentes, realizando actividades interculturales o incluso durante las clases teóricas dejando que sean ellos mismos quienes expliquen estas características culturales tan arraigadas en ellos. El instituto también es bilingüe con inglés como segunda lengua y como terceras lenguas ofertan francés y alemán, lo que les permite estar inscritos en el programa Erasmus+ y realizar intercambios con países como Inglaterra o Italia.

Tras explicar de forma general el Centro en el que se llevará a cabo la propuesta de intervención, se pasará ahora a concretar en qué aula se llevaría a cabo, cómo se abordaría, la iniciativa anterior que llevó a la creación de esta propuesta junto a propuestas futuras que podrían nacer de ella, la perspectiva de los implicados (los alumnos y el docente) y las necesidades que plantearía.

El curso en el que se llevaría a cabo la propuesta sería en 3º ESO B, un curso compuesto por 15 alumnos en el que cabe destacar que hay dos ANCE, los cuales casi nunca asisten a clase, varios alumnos ACNEE (3 con TDAH, uno con Altas Capacidades y disruptivo, y una con un nivel de educación propio de un alumno de 5º de Primaria) y muchos de ellos sufren también de depresión y ansiedad, por lo que es un curso totalmente adaptado. No obstante, se ha decidido realizar esta propuesta con ellos porque es un curso que, a diferencia de algunos de su línea, presenta alumnos muy creativos y con muchas ganas

de realizar actividades de este estilo (tal y como se ha podido observar en la iniciativa realizada anteriormente y que más adelante se explicará).

El modo en el que se abordaría la actividad sería de la siguiente manera: en el tercer trimestre, siguiendo el currículo de Lengua Castellana y Literatura, los alumnos de 3º ESO comienzan a estudiar quién es Miguel de Cervantes y sus obras más características, entre las que destacan las *Novelas ejemplares*. Dividiendo a la clase en grupos de 3 alumnos, se repartiría una novela ejemplar a cada grupo para que la lean en Semana Santa y poder empezar con la actividad el primer viernes tras volver de vacaciones. Por supuesto, tanto a los ANCE como a la alumna ACNEE se les entregarían novelas adaptadas.

Nada más volver, el primer viernes se dedicaría para que exponga cada grupo la novela que les ha tocado leer y se comenzaría con la creación de una ficha en la que reflejarían el personaje que serían en el rol.

El segundo viernes se explicarían las normas y, con ayuda de unos portátiles, de los móviles o en la sala de informática, se les enseñaría el servidor de Discord en el que deberían llevar a cabo el roleplay escrito, con las diferentes salas (las *Novelas ejemplares* seleccionadas) y se les explicaría qué se espera que hagan en esta actividad que duraría un total de 4-5 sesiones: crear una escena extra de sus respectivas novelas siendo ellos mismos un personaje de las mismas.

Tras concluir la actividad, los alumnos procederían a leer sus respectivos “*fanfics*”, creados a partir de sus roles, delante de la clase. Todo quedaría evaluado por medio de una rúbrica y de un Kahoot con preguntas sobre los diferentes relatos creados por ellos con la finalidad de que estén atentos a sus compañeros (todo esto creado por el docente). Más adelante se expondrá con mayor detalle la propuesta de intervención.

La idea de la actividad antes explicada surgió de una iniciativa anterior llevada a cabo durante las prácticas externas, en la cual entre 3º ESO B y 3º ESO C crearon un cómic de *El Lazarillo de Tormes*, lectura obligatoria en estos cursos durante el 2º trimestre y que gustó mucho más al alumnado de 3º ESO B que al alumnado del C.

La mecánica fue la misma a la explicada antes: se dividió las clases en grupos de 2-3 alumnos (en el caso del C) y en grupos de 3-4 en el B. A cada grupo del C se le asignó un

tratado, mientras que en la clase B se les asignó realizar el prólogo, dos tratados sencillos y el epílogo (se recuerda que esta clase es adaptada). Cada grupo tenía un móvil en el que realizaban sus cómics en la aplicación Pixton y otro para buscar información que se les haya podido pasar.

Tras terminar el tiempo (se les dio de plazo 4 días), se juntó todos los cómics y los respectivos grupos los leyeron, intentando escenificarlos. La idea gustó tanto a la tutora de prácticas que se decidió mandar el cómic completo a la revista del centro, la cual es publicada a finales de curso, y se planteó hacer lo mismo el año que viene, pero con *La Celestina*.

Tanto las actividades del cómic como del *roleplay* escrito son actividades que se pueden repetir en futuras propuestas con otras obras famosas, permitiendo acercarlas a los alumnos de 1º ESO (en formato cómic) como permitir que los alumnos que las llevan a cabo se pongan en la piel de los personajes que aparecen en ellas y sientan que son más de carne y hueso, más reales.

Pasando ahora a la perspectiva de los implicados, es decir, de los alumnos y docentes a cargo, serán perspectivas hipotéticas porque la actividad del *roleplay* escrito no se ha llevado a cabo en las prácticas, pero se pueden deducir poniendo de base las opiniones y comentarios del alumnado tras realizar la propuesta del cómic.

En la actividad del cómic, al principio pensaron que debían dibujarlo, lo que a muchos no les pareció buena idea, pero cuando vieron que tenían que usar los móviles y una aplicación, cambiaron de parecer. El alumnado de 3º B se entusiasmó mucho más que el de 3º C y rápidamente se juntaron en sus grupos y supieron cómo usar la aplicación sin ninguna dificultad. Mientras el docente en prácticas se paseaba por las mesas para ver cómo iban, se les podía ver que se divertían mucho haciéndolo y los resultados fueron muy buenos porque incluyeron pinceladas suyas en las viñetas (alguna broma, la forma de expresarse...).

En cuanto a 3º C, varios dejaron sin acabar sus tratados, con muchísimas faltas de ortografía y hasta un grupo lo copió de internet. Se pudo comprobar que había mayor dejadez. Es por estas razones por las que se ha elegido la clase B como aula objetivo de esta propuesta de intervención.

Uno de los puntos en el que coincidieron ambas clases fue en el problema de utilizar los móviles en vez de los portátiles, presentes en el centro educativo, pero que precisaban de un tiempo específico de antelación para poder tomarlos prestados. Hubiera sido más sencillo para ellos haber colocado los detalles del cómic con una pantalla mucho más amplia y hubiera ayudado más a que todos los miembros del grupo vieran el trabajo a la vez. A causa también del reducido tamaño de las pantallas de los móviles y de que algunos eran modelos antiguos, la aplicación solía presentar fallos como quedarse congelada o dificultar al alumnado el colocar bien el tamaño de los personajes. Este fue el único fallo que comentó el alumnado y, por esta razón, la propuesta de intervención del *roleplay* escrito se intentaría llevar a cabo esta vez en la sala de informática, previamente reservada y preparada.

Por parte de los docentes encargados (la tutora de prácticas y la estudiante en prácticas), el trabajo que tuvieron que hacer durante la actividad del cómic fue confeccionar la rúbrica, en la cual valorarían 3 ítems esenciales: el número de viñetas, las faltas de ortografía y el resumen y momentos clave que contenga cada cómic. También se encargaron de unir todos en 2 PowerPoint (uno con los de 3º B y otros con los de 3º C) y el maquetado juntando todos en uno solo para la publicación en la revista. Además de esto, se pasaron por las mesas ayudando con algunos fallos que presentó la aplicación o con las faltas de ortografía (esto último, sobre todo, con los de 3º B).

Por último, las necesidades que plantea la propuesta de intervención de este trabajo son las siguientes:

1. En la asignatura de Lengua Castellana y Literatura deberían encontrarse ya en el tema de literatura de Miguel de Cervantes y saber qué son las *Novelas ejemplares*.
2. El alumnado deberían de haber leído sí o sí la novela que le haya tocado. Si no, no podrían realizar la actividad de la explicación de la novela delante de la clase y tendrían que buscar toda la información en internet, lo que restaría horas para realizar el *roleplay*.
3. La sala de ordenadores debería estar operativa todos los viernes para la clase de Lengua Castellana y Literatura. Si no se pudiera, se emplearían los portátiles y, como última opción, los móviles o sus cuadernos.

4. Debería funcionar bien internet para poder acceder al servidor. Si este no funcionara, el alumnado tendría que escribir todo a mano, lo que restaría interés en la actividad.
5. Todo el alumnado debería poseer un móvil para poder realizar el Kahoot final sobre los relatos de sus compañeros.
6. El buen comportamiento de todos ellos es clave para no entorpecer la actividad. La clase a la que va dirigida la propuesta presenta alumnado disruptivo y habría que tener mucho cuidado a la hora de realizar los grupos.
7. Aquellos alumnos con necesidades especiales tendrían que ser colocados en grupos en el que haya alumnado creativo y más abierto a la hora de ayudar, tal y como se pudo comprobar durante la ejecución del cómic.
8. El docente deberá estar atento en todo momento en que se cumplan las normas, vigilar las faltas de ortografía que puedan tener y monitorearlos para evitar que estén más tiempo haciendo otra cosa (estar en Instagram o en Whatsapp) que haciendo el *roleplay*.

Después de enumerar la situación del centro educativo con sus características, el curso al que va dirigida esta propuesta de intervención, la actividad que se realizó antes y que provocaría el surgimiento de esta nueva, el modo en el que se abordaría, las posibles perspectivas de llevarse a cabo y las necesidades que plantearía, se pasará ahora a exponer con más detalle la propuesta de intervención.

7. Propuesta de intervención

Título: Continuidad de las *Novelas ejemplares*

Clase: 3º ESO B

Tipo de alumnado: 15 alumnos (7 chicas – 8 chicos)

- Una alumna ACNEE: nivel cognitivo de 5º de Primaria
- Dos alumnos ANCE: un marroquí y un sudamericano
- Tres alumnos TDAH, uno de ellos con Altas Capacidades

Tabla 1. COMPETENCIAS CLAVE	
Competencia en comunicación lingüística	<ul style="list-style-type: none">- Comprensión de textos escritos- Reflexión sobre los mecanismos y las reglas- Disfrutar de la dimensión estética del lenguaje
Competencia digital	<ul style="list-style-type: none">- Uso de forma eficaz, responsable, segura y respetuosa- Uso de aplicaciones
Competencia en conciencia y expresión culturales	<ul style="list-style-type: none">- Elaboración de textos con intención creativa

Fuente: Boletín Oficial de Castilla y León (BOCyL), Decreto 39 de 2022, (pp. 4912-49213)

Tabla 2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
4. Comprender, interpretar y valorar, con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura, textos escritos reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y

la forma y evaluando su calidad y fiabilidad y para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos y para construir conocimiento.

5. Producir textos escritos y multimodales coherentes, cohesionados, adecuados y correctos atendiendo a las convenciones propias del género discursivo elegido, para construir conocimiento y dar respuesta de manera informada, eficaz y creativa a demandas comunicativas concretas.

8. Leer, interpretar y valorar obras o fragmentos literarios del patrimonio nacional y universal, utilizando un metalenguaje específico y movilizando la experiencia biográfica y los conocimientos literarios y culturales que permiten establecer vínculos entre textos diversos y con otras manifestaciones artísticas a fin de conformar un mapa cultural, ensanchar las posibilidades de disfrute de la literatura y crear textos de intención literaria.

Fuente: BOCyL (2022, pp. 49218-49220)

Tabla 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia 4:

4.1 Comprender e interpretar el sentido global, la estructura, la información más relevante y la intención del emisor de textos escritos y multimodales de cierta complejidad de diferentes ámbitos que respondan a diferentes propósitos de lectura, realizando las inferencias necesarias.

4.2 Valorar críticamente el contenido y la forma de textos sencillos, evaluando su calidad y fiabilidad, así como la eficacia de los procedimientos lingüísticos empleados.

Competencia 5:

5.1 Planificar la redacción de textos escritos y multimodales de cierta extensión, atendiendo a la situación comunicativa, destinatario, al propósito y canal; redactar borradores y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta; y presentar un texto final coherente, cohesionado y con el registro adecuado.

5.2 Incorporar procedimientos para enriquecer los textos atendiendo a aspectos discursivos, lingüísticos y de estilo, con precisión léxica y corrección ortográfica y gramatical.

Competencia 8:

8.1 Explicar y argumentar la interpretación de las obras leídas a partir del análisis de las relaciones internas de sus elementos constitutivos con el sentido de la obra y de las relaciones externas del texto con su contexto sociohistórico, atendiendo a la configuración y evolución de los géneros y subgéneros literarios.

8.3 Crear de manera progresivamente autónoma textos personales o colectivos con intención literaria y conciencia de estilo, en distintos soportes y con ayuda de otros lenguajes artísticos y audiovisuales, partiendo de la lectura de obras o fragmentos significativos en los que se empleen las convenciones formales de los diversos géneros y estilos literarios

Fuente: BOCyL (2022, pp. 49235-49236)

Tabla 4. OBJETIVOS

- Mejorar la comprensión lectora y la expresión escrita
- Fomentar las competencias clave digital y de comunicación lingüística
- Fomentar la creatividad, expandiendo las tramas de las *Novelas ejemplares* de Cervantes por medio del *roleplay* escrito

Fuente: elaboración propia.

Tabla 5. METODOLOGÍA

Metodología activa:

El alumnado será el protagonista de la propuesta de intervención y llevará la iniciativa, convirtiéndose el docente en su guía. Además, trabajarán en equipo y de forma autónoma a la hora de escribir sus diferentes roles.

ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO

5 grupos de 3 alumnos:

- Grupo 1: *Rinconete y Cortadillo*
- Grupo 2: *El licenciado Vidriera*
- Grupo 3: *La ilustre fregona*
- Grupo 4: *La gitanilla*
- Grupo 5: *El celoso extremeño*

RECURSOS DIDÁCTICOS

Materiales:

- *Novelas ejemplares* de Miguel de Cervantes (adaptadas para la alumna ACNEE y los alumnos ANCE)
- TIC: móviles, ordenadores o portátiles
- Cuaderno y bolígrafo sin las TIC fallan
- Aplicaciones: Discord y Kahoot

Instalaciones:

- Aula
- Aula de informática

Fuente: elaboración propia.

Tabla 6. TEMPORALIZACIÓN

Sesión I: Antes de Semana Santa	Clase teórica sobre Miguel de Cervantes y explicación de las <i>Novelas ejemplares</i> .
---------------------------------	--

	Formación de los grupos y distribución de una novela a cada grupo para su lectura durante las vacaciones de Semana Santa con la intención de realizar una presentación nada más volver a las clases.
Sesión II: Primer viernes	Exposición de cada grupo sobre la novela ejemplar que les haya tocado y empezar a realizar la ficha del personaje que serán durante el rol.
Sesión III: Segundo viernes	Explicar la actividad que se llevará a cabo junto a sus normas y primer contacto con el servidor de Discord.
Sesiones IV-VI: Tercer, cuarto y quinto viernes	Actividad de <i>roleplay</i> escrito por parte del alumnado con ayuda de las TIC en el aula de informática. Creación también de un Kahoot por parte de cada grupo (5 preguntas) con preguntas sobre su rol.
Sesión VII: sexto viernes	Lectura de cada rol en clase (el docente reparte todos los textos al alumnado, pero cada grupo lee el suyo) y proyección de los respectivos Kahoot. Si se precisa de más tiempo, se puede alargar hasta el siguiente viernes.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 7. EVALUACIÓN		
Instrumentos	Herramientas	% calificación

Exposición	Rúbrica	40%
<i>Roleplay</i> escrito: Escritura y lectura	Rúbrica	50%
Kahoot	Resultados y puntos	10%

Fuente: elaboración propia.

Tabla 8. RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
	3 (muy bien)	2 (bien)	1 (regular)	0 (mal)
Exposición (Pronunciación, entonación y fluidez)	Clara y correcta, reforzando lo que dice con otros argumentos similares	Clara y correcta, sin reforzar con otros argumentos	Bastantes errores, pero no entorpece la comprensión	Muchos errores que entorpecen la comprensión
Exposición (Contenido)	Se explican claramente cada punto esencial, añadiendo información adicional	Se explican correctamente cada punto esencial	Se explican vagamente cada punto sin argumentar	Se explican mal puntos esenciales o la información es errónea
TOTAL				
	0 faltas gramaticales	1 – 3 faltas gramaticales	4 – 6 faltas gramaticales	7 o más faltas de ortografía

Roleplay (Escritura)	5 intervenciones	4 intervenciones	3 intervenciones	2 o menos intervenciones
	10 o más líneas completas	9 – 8 líneas completas	7 – 6 líneas completas	5 o menos líneas completas
	Se ajusta a la trama y al personaje de forma creativa	Se ajusta solo a la trama	Se ajusta solo al personaje	No se ajusta a la trama ni al personaje
Roleplay (Lectura)	Clara y correcta, entonando y simulando las voces	Clara y correcta, sin entonar	Bastantes errores, pero no entorpece la comprensión	Muchos errores que entorpecen la comprensión
TOTAL				

Fuente: elaboración propia.

8. Conclusiones e implicaciones

Tras exponer cómo sería la propuesta de intervención, se pasará ahora a las hipotéticas conclusiones e implicaciones que podría tener en caso de llevarse a cabo alguna vez en las aulas. La información que va a aparecer a continuación es una deducción llevada a cabo teniendo en cuenta las conclusiones que se sacaron de la anterior actividad que se llevó a cabo con la misma clase (la actividad del cómic).

A su vez, las conclusiones se basarán en los puntos que se han desarrollado en el marco teórico para poder observar mejor si se han cumplido los propósitos establecidos en la justificación y en la introducción del trabajo:

- a) **Expresión escrita:** con esta actividad se habrá podido trabajar mucho mejor la expresión escrita al permitir que los alumnos escriban emulando al personaje que ellos quieren y dando voz a lo que ellos piensan en realidad a través de un texto escrito. El alumnado de la clase en la que se llevaría a cabo ha demostrado tener un buen nivel de narración (sin contar las faltas de ortografía) y muchas ganas de ser originales durante la actividad del cómic, por lo que esta actividad podría estar bien para ellos.

No obstante, esto no asegura que su nivel gramatical mejore, por lo que el docente debería estar siempre pendiente de subsanar esas faltas que puedan aparecer de varias maneras, como mostrando al alumnado la rúbrica con las que se les evaluará (remarcando la parte de gramática) o vigilando la clase mientras realizan la actividad para poder ayudarles a arreglar cualquier error antes de continuar escribiendo. Hay que tener en cuenta también que, al realizar la actividad en un medio digital, puede existir la posibilidad de que el propio teclado tenga corrector automático o que les marque las faltas (esto último podría ayudarles mucho para reflexionar sobre las faltas que hayan cometido).

- b) **Comprensión lectora:** esta destreza en el *roleplay* escrito es imprescindible para saber cómo seguir la trama y evitar que termine convirtiéndose en un “teléfono escacharrado” en el cual la trama se vaya deformando hasta terminar siendo una historia sin sentido. Al hacer por grupos esta actividad, entre ellos también se podrán comentar sus intervenciones y acordar cómo desarrollar sus tramas, por lo que la comprensión lectora podría quedar reducida a la parte del Kahoot, cuando

se les entreguen las copias de los *roleplay* de los demás grupos y deban seguir la lectura mientras otros grupos lo leen para luego saber responder bien las preguntas del cuestionario realizado por cada grupo, y a la parte de la lectura de la novela que les haya tocado trabajar.

- c) **Uso de las TIC:** no cabe ninguna duda de que cualquier actividad en la que se deba utilizar las TIC produce un mayor interés en el alumnado y más motivación a la hora de realizarla. En esta propuesta, los jóvenes deberán usar una aplicación muy conocida por ellos (Discord) y utilizar para ello los portátiles, ordenadores o móviles. Además, se ha demostrado que les encanta responder a Kahoots.

Puntos negativos que se podrían encontrar: el uso de la IA para poder responder a los *roleplay*, trabajar más la escritura en teclado que a mano, lo que no favorecería a la mejora de la ortografía, el ya mencionado corrector automático que no les permitiría darse cuenta de los errores gramaticales que cometerían o las innumerables distracciones teniendo tan a mano internet.

A causa de todo esto, el docente debería estar más pendiente de todo para evitar distracciones y trampas durante la realización de la actividad. No obstante, debe intentar fomentar más el uso de las nuevas tecnologías en las aulas porque es indiscutible que son el futuro, por lo que dedicar unas clases para mejorar la mecanografía también puede ser un punto positivo en el perfil de salida del alumno.

- d) **Uso de los gustos y modas de los jóvenes:** si hay algo que indudablemente también llama la atención del alumnado en las aulas es emplear sus propios gustos a la hora de realizar trabajos y proyectos (o incluso durante las explicaciones de las clases magistrales). Durante las prácticas se pudo ver que muchos de ellos conocían la serie de *roleplay* de *Spain RP* y que también conocían el videojuego de GTA V, por lo que les podría llamar la atención el *roleplay*. Además, algunos alumnos mostraron gran interés en todo lo concerniente a series como *Star Wars* o animes, con sus consiguientes *fanfics*, por lo que emplear esta modalidad de *fanfic* más inmersiva y tan de moda en algunas redes sociales podría suponer un gran punto de motivación a la hora de llevar a cabo esta actividad.

- e) **Creatividad:** si en algo ha destacado la clase objetivo durante la actividad del cómic fue en la creatividad. Teniendo en cuenta que la creatividad también es esencial en el *roleplay* escrito (aunque la trama esté preestablecida en muchos

casos, deben ser ellos quienes mueva la historia a través de sus propias decisiones), es una buena manera de trabajar de una forma más motivadora e innovadora la expresión escrita y la comprensión lectora. Dejar también esa libertad al alumnado de poder redactar sus propias historias siendo ellos los personajes los llevará a trabajar todavía más la creatividad y a divertirse de la misma manera con la que se divirtieron realizando el cómic.

Tras observar las posibles conclusiones de la propuesta con sus puntos positivos y negativos (los cuales se intentarán subsanar en el apartado de mejora), se pasará ahora a explicar los diferentes factores que habría que tener en cuenta y sus implicaciones:

- **Innovación:** al ser un tema que ha sido poco aplicado en el ámbito educativo y que por ahora se mantiene en el ámbito lúdico de los jóvenes, es sin duda una gran innovación vista por el alumnado si se lleva a cabo en el aula, al igual que lo fue el cómic, lo que aumentará su motivación y el interés.
- **TIC:** como se ha dicho anteriormente, el simple hecho de utilizar las TIC ya lleva al alumnado a mostrar mayor interés por aquello que van a realizar porque se sentirá cómodo utilizando aquello que le gusta (las nuevas tecnologías).

No obstante, hay que tener en cuenta dos factores: si la plataforma electrónica que van a utilizar funciona bien, este interés se mantendrá, pero, si funciona mal (tal y como se ha podido comprobar durante la actividad del cómic con móviles que no podían soportar la aplicación o con fallos de la página web que dificultaba la realización del cómic), podría llevar a enfados y pérdida de interés y motivación por realizar esta propuesta. Hay que tener especial atención también a la conexión a internet porque, si no funcionara, podría ser inviable esta propuesta. Como solución se podría pedir al alumnado que realizara el *roleplay* en sus cuadernos, pero se perdería el factor del uso de las TIC.

Como apunte final sobre las TIC, habría que dar preferencia a los ordenadores y a los portátiles para realizar esta actividad por el bien de la salud ocular del alumnado y para poder trabajar la mecanografía.

- **Lectura de las *Novelas ejemplares*:** aunque esto se subsanaría con una pequeña presentación que deberían realizar en la primera sesión en clase, habría que dejar claro al alumnado que es esencial haber leído cada uno la novela que les haya tocado para poder realizar la actividad que después deberán llevar a cabo. No solo

en la presentación se podrá ver si la leyeron, sino también en el *roleplay* y en el Kahoot que luego realizarían.

- **Trama:** se debe intentar que la trama sea interesante para el alumnado, dando unas pautas y unos puntos de referencia que no sean solo basarse en las *Novelas ejemplares* que hayan leído. Si la trama resulta aburrida y sin ningún tipo de reto creativo, podrían perder el interés al ver que simplemente es “continuar con la lectura obligatoria”.
- **Roles:** otro elemento clave en el *roleplay* escrito es que todos los participantes deben llegar a un consenso sobre qué personaje es cada uno. Si hay algún desacuerdo, podría llevar a alguna riña incómoda en plena clase, algo que no conviene y que habría que evitar de alguna forma. Si esto ocurriera, la última palabra debería tenerla el docente, pero primero habría que permitir que ellos solos resolvieran el problema. Por el contrario, si todos están de acuerdo con sus roles, entonces la actividad se podría llevar a cabo con total normalidad y podrían realizar sus fichas de personajes más rápido, sin perder el tiempo en decisiones sobre quién es quién.

Revisados los factores y las implicaciones a tener en cuenta, se pasará ahora a las mejoras que pretenderán subsanar los puntos negativos de esta propuesta de intervención y que también podrían hacer de esta una actividad mucho más motivadora y creativa que mantuviera el interés del alumnado durante todas las sesiones.

9. Mejoras

Las mejoras propuestas en base a los problemas que podrían surgir durante la puesta en marcha de esta actividad, con la intención de subsanar los puntos negativos y mejorar la experiencia del alumnado, son las siguientes:

- Inclusión de algún reto creativo: empleando los géneros de los *fanfics* explicados en el marco teórico, se les podría pedir que sus historias se basaran en alguno de ellos o incluir alguna característica especial como un *plot twist* (giro argumental), cambiar alguna característica de algún personaje, escribir la historia en un universo alternativo (AU), por ejemplo, *Rinconete y Cortadillo* en la edad contemporánea o siendo estudiantes del mismo centro educativo, o pedirles que incluyan ciertas palabras o hechos.
- Incluir sus propios personajes: les llamaría muchísimo más la atención si pudieran emplear a sus personajes favoritos de otras obras y mezclarlos en el mundo cervantino de su novela ejemplar, creando una especie de *crossover* en el que dos universos conviven en uno solo, por ejemplo, Messi o Goku hablando con Tomás Rodaja en *El licenciado Vidriera*. Sería una buena forma de motivar todavía más al alumnado al utilizar sus gustos, mezclándolos con los clásicos de la literatura castellana. No obstante, esta mejora podría distorsionar un poco el objetivo principal de enseñar al alumnado las *Novelas ejemplares* de Cervantes porque se centrarían más en sus propios personajes, por lo que hay que tener cautela a la hora de llevar a cabo este punto y saber cuándo hacerlo.
- Emplear otro género: si la intención es también enseñar otro tipo de género literario, se podría pedir al alumnado que, en vez de escribir sus historias como narraciones, las escribieran como si se tratara de una obra dramática o creando cada uno poemas como si los recitara el personaje. Esta mejora también habría que emplearla más adelante, cuando el alumnado se hubiera acostumbrado a escribir su historia bajo el género narrativo.
- Empleo de diferentes plataformas: una de las plataformas que más *roleplay* escrito contiene es Amino, pero la aplicación presenta muchos fallos. Si se subsanaran, sería bueno enseñarles que en esta aplicación pueden continuar realizando *roleplay* escrito de lo que quieran (lo que les ayudaría en su nivel gramático). Twitter también es una buena fuente de *roleplay* escrito, sobre todo cuando se

quiere emular a un personaje haciéndole un perfil en dicha red social (en Amino también se puede) y hablando como si fuera él. Por supuesto, hay que hablarles de los peligros que esto puede entrañar y de que deben ser muy cautelosos a la hora de saber con quienes hablan o qué pueden encontrarse.

- Ampliar las salas: si se trabaja con otras novelas, se podría ampliar todavía más el servidor y permitir que toda la clase intervenga en cada sala, sin agruparlos. Por ejemplo, una sala podría ser la plaza del pueblo, otra la comisaría, otra el mercado... También se podría dejar un *roleplay* libre en el que ellos tengan su propio alter ego y creen su propio mundo, pero es una idea que llevaría mucho más tiempo y más apropiada para un taller de escritura creativa teniendo en cuenta que algunos alumnos de este centro educativo no cuentan con la tecnología necesaria para llevarlo a cabo.
- Alumnos con problemas de socialización: si por algún casual algún alumno no puede realizar el *roleplay* en un grupo ya sea porque quiere hacerlo en solitario o porque estuvo enfermo, se le podría pedir realizar un *one-shot* (un *fanfic* de solo un capítulo) sobre la novela de su grupo.

A modo de conclusión, este trabajo ha buscado potenciar la creatividad del alumnado a través de la nueva moda del *roleplay* escrito, empleando las nuevas tecnologías, sus gustos y buscando mejorar la expresión escrita y la comprensión lectora mientras se sumergen en el mundo de las *Novelas ejemplares*.

El docente no debe dar la espalda a las TIC y a lo que le llama la atención al alumnado porque es una buena forma de motivarlo. Un alumno motivado es capaz de hacer cualquier cosa, como se ha podido ver con la enorme creatividad que tienen a la hora de exponer sus gustos o cuando han realizado la actividad del cómic.

Un buen docente debe saber utilizar eso a su favor y a favor también del alumnado. No puede anclarse en el pasado, sino tener visión de futuro y amoldarse a aquello que le espera a su alumnado una vez salga del centro educativo para enfrentarse a la vida adulta.

Y, cuando salga, el *roleplay* se volverá real.

10. Bibliografía

- Abad Ruiz, B. (2011, julio). Fanfiction: fomento de la escritura creativa a través de las formas de literatura emergentes, *Revista electrónica de estudios filológicos*, 21: <https://www.um.es/tonosdigital/znum21/secciones/tritonos-1-fanfiction.htm>
- Aesthesis Psicólogos Madrid. (2020, 14 de abril). *¿Cómo influyen las Nuevas Tecnologías en los Adolescentes?* <https://www.psicologosmadridcapital.com/blog/como-influyen-nuevas-tecnologias-adolescencia/>
- Cassany Comas, D. (1994). *Enseñar lengua*. Grao.
- Conserjería de Educación (2022, 30 de septiembre). Decreto 39. *Por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León*. Boletín Oficial de Castilla y León, 190. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-3.pdf>
- Dara (s.f.) *Normas RoleplayZone*. Amino: Roleplay Zone. Amino. https://aminoapps.com/c/roleplayzone/page/item/normas-roleplayzone/WJYx_NgDUVIkj6ox2mEPzBMIWglQDljmDRM
- Díaz Agudelo, J. N. (2009). *Formas emergentes de la literatura: el fanfiction desde los estudios literarios*. [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá]. Repositorio. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6386>
- Discord Inc. (s.f.) *Discord – Chatea, habla y une* (versión...) [aplicación móvil y portátil]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.discord&hl=es&gl=US>
- Equipo ELE Internacional. (2022, 3 de junio). *¿Qué son los juegos de rol o role playing? Ideas y ejemplos para organizar uno en clase*. <https://eleinternacional.com/blog/que-son-los-juegos-de-rol-o-role-playing-y-ejemplos/>
- Fanfiction. (2024, 13 de marzo). En *Wikipedia*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanfiction>
- FanFiction (2024): <https://www.fanfiction.net/>

- Farreras, C., Ferro, L. (2023, 5 de diciembre). *¿Afecta el uso de móviles al aprendizaje en el aula? El informe PISA dice que sí*. La Vanguardia.
<https://www.lavanguardia.com/vida/20231205/9428279/uso-movil-afecta-aprendizaje-pisa.html>
- Grellet, F. (1981). *Developing Reading Skills: A Practical Guide to Reading Comprehension Exercises*. C. U. P.
- Instituto Cervantes (2024). *Diccionario de términos clave de ELE*. Consultado el 13 de febrero de 2024.
https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/indice.htm
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2023). *PISA 2022. Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. Informe español*.
https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/pisa-2022-programa-para-la-evaluacion-internacional-de-los-estudiantes-informe-espanol_183950/
- Martos García, A. E. (2009, 29 de mayo). Sagas y *fan fiction*, escritura literaria y cultura juvenil. *Lenguaje y Textos*, 29, SEDLL.
- Martos García, A. E. (2014, 2 de junio). Escritura amateur, fan fiction. *Diccionario Digital de Nuevas Formas de Lectura y Escritura*. Ediciones Universidad de Salamanca.
<https://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Escritura%20amateur,%20fan%20fiction>
- MediaLab (s.f.). *Amino: Comunidades y Chats* (versión...) [aplicación móvil]. Google Play.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.narvii.amino.master&hl=es&gl=US>
- Real Academia Española (2024). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 2 de marzo de 2024. <https://dle.rae.es>
- Real Academia Española. (2010). *Ortografía de la lengua española*. Recuperado el 15 de febrero de 2024. <https://www.rae.es/ortograf%C3%ada/>

Sanmartín, O. R. (2023, 5 de diciembre). *Los alumnos españoles caen en todas las áreas del Informe PISA y logran los peores resultados de la historia en Ciencias y Matemáticas*. El Mundo.

<https://www.elmundo.es/espana/2023/12/05/656dddfdfc6c83ba498b45af.html>

Transtle. (2024). La lectura comprensiva. *Transtle: learn foreign languages*:

<https://www.transtle.com/es/aprendizaje-general/lectura-comprensiva/>

Varona Alonso de Armiño, S. (2019): *El fenómeno fanfiction en español: Propuesta didáctica aplicada a un aula de cuarto de la ESO*. [Trabajo fin de grado, Universidad de Valladolid] Repositorio UVaDoc.

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/45149>

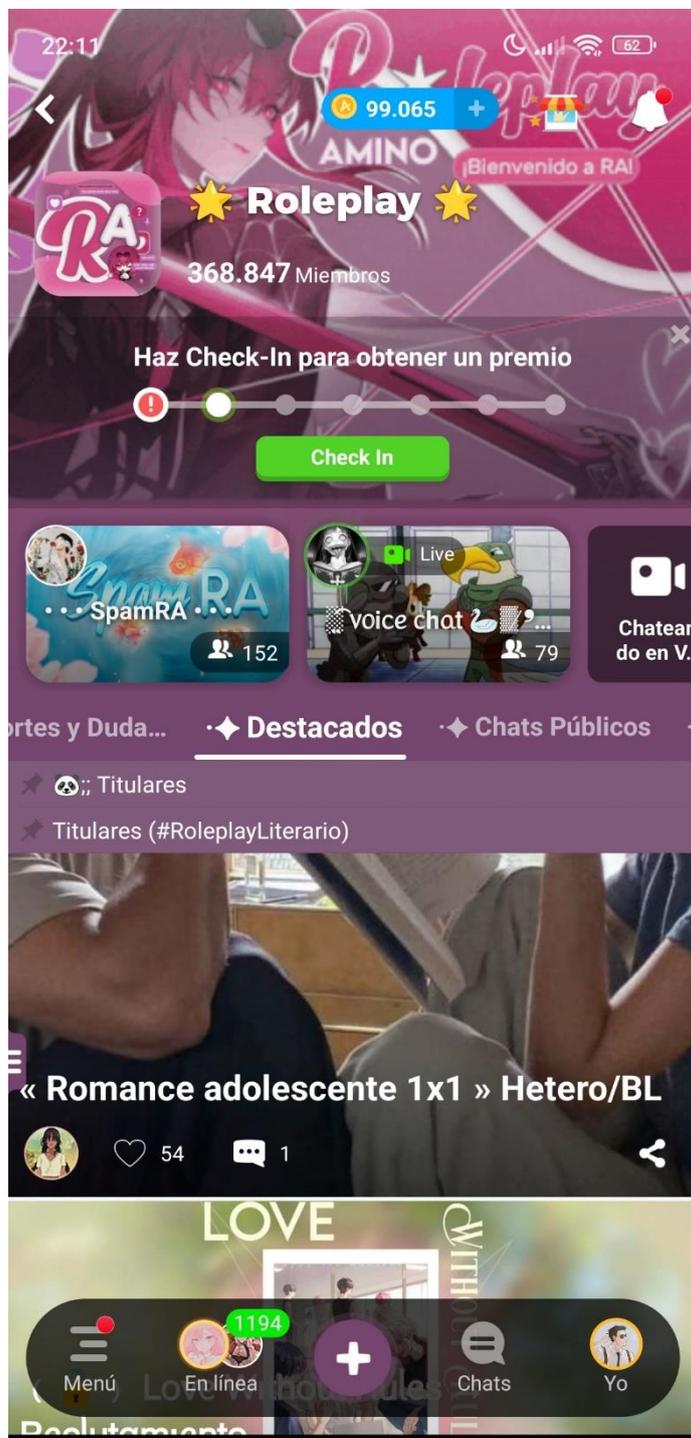
Zafra, I. (2023, 6 de diciembre). *Informe PISA: España obtiene su peor resultado, pero resiste el batacazo educativo global mejor que su entorno*. El País.

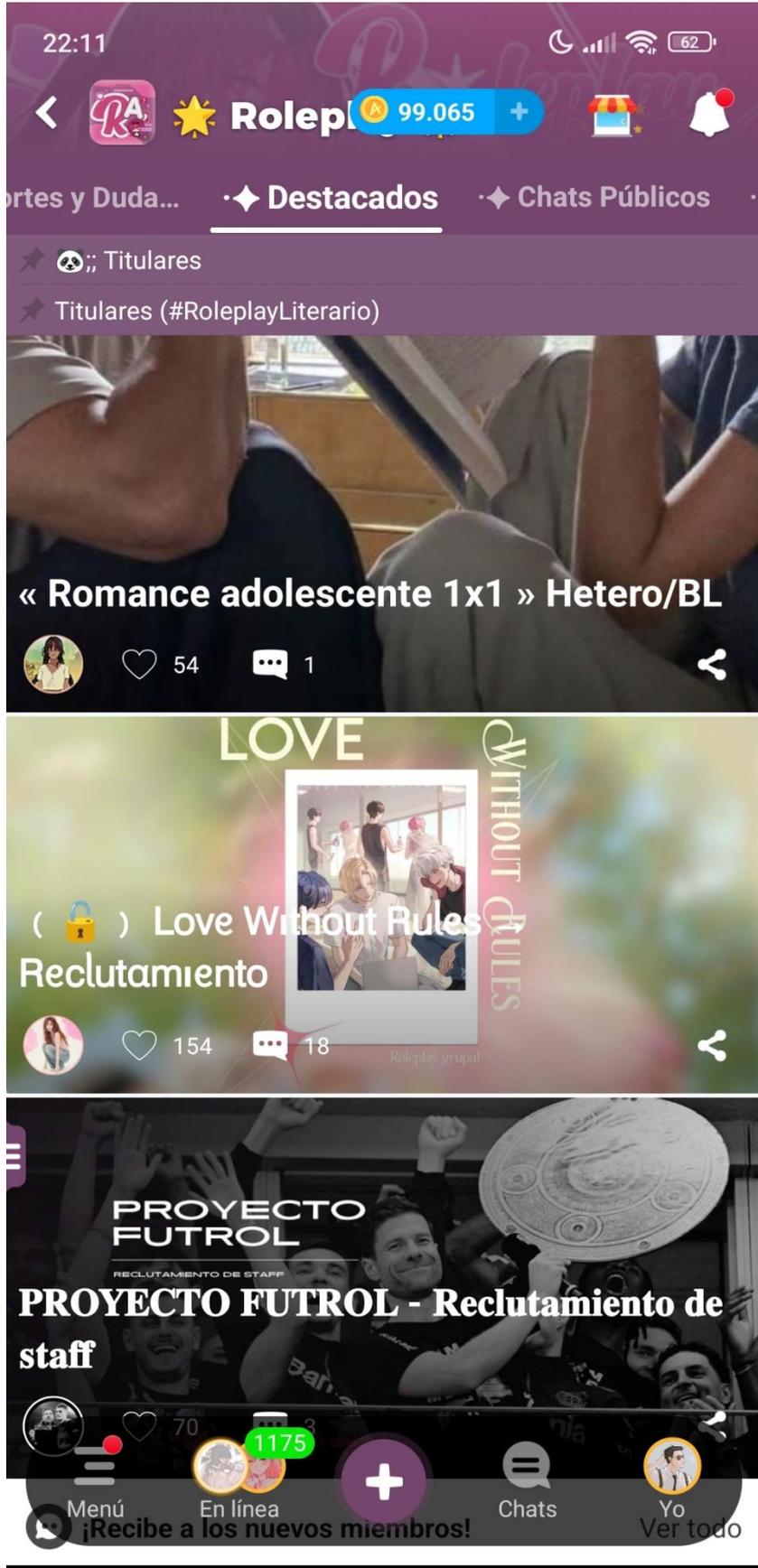
<https://elpais.com/educacion/2023-12-05/informe-pisa-espana-obtiene-su-peor-resultado-pero-resiste-el-batacazo-educativo-global-mejor-que-su-entorno.html#>

11. Anexos

Anexos 1 - 3: Comunidad de *Roleplay* escrito en la aplicación *Amino*.

Fuente: *Roleplay Amino* (2024): <http://aminoapps.com/c/RoleplayAmino-es>





22:12 🌙 📶 📶 🔋 62

Rolepl 99.065 +

Destacados Chats Públicos



RECLUTAMIENTO | THE LIVING NIGHTMARE
» HISTORIA « » UBICACIÓN...

 ❤️ 225 💬 28



♥ **LADY MARMALADE**

 ❤️ 203 💬 7



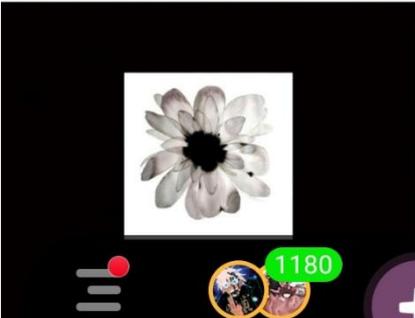
[1x1] || ROL
• Todas las tramas • FIN •

 ❤️ 107 💬 8



STILLE : SVØN —
— Reclutamiento de Staff.

 ❤️ 100 💬 1



Menú 1180 +

[00] Rol 1x1 - Padre... | [🔒] Reclutamiento | RED Yo

BIENVENIDA RISING



Chats

Anexos 4 - 6: Petición de staff para un *roleplay* escrito sobre fútbol.

Fuente: Proyecto FutRol (2024) <http://aminoapps.com/p/whdmtk> (En *Roleplay Amino*)

9:26 🌙 📶 📶 🔋 42

⏪ **Blog** 🔗 ⋮

PROYECTO FUTROL - Reclutamiento de staff

 **PROYECTO FUTROL**
hace 5 días 📖 83

PROYECTO FUTROL

FC. Bayer Leverkusen



Las estrellas, la afición, el fragor de la competencia. Los goles anotados y los balones recuperados. Mi equipo contra el tuyo. ¿Quién tiene lo necesario para ganar? Pero hay algo más, algo más profundo sobre el deporte rey. Hoy todo mundo tiene una ilusión. Tenemos un sueño. El fútbol enciende pasiones que compartimos, que nos inspiran y nos unen como no puede hacerlo ninguna otra cosa. Arranca la temporada. Vamos a jugarla. Toda la afición, junta, vivamos este deporte.



CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN. ¿TRAMA?
CONVOCATORIA. REQUISITOS.
CUESTIONARIO. DESPEDIDA

INTRODUCCIÓN



¡Sea todo el mundo bienvenido a la primera convocatoria del Proyecto Futrol! En esta ocasión, la idea es reclutar un equipo de valientes que quieran aportar su granito de arena en esta ambiciosa idea: Proyecto Futrol. Y me dirán, ¿y qué es el Futrol? Y yo, su servidor Flame, les daré la respuesta a continuación.

👉 Bonos 📖 83 Like 📥 Guardar ➔ Próxima Publicación



PROYECTO FUTROL...



INTRODUCCIÓN



¡Sea todo el mundo bienvenido a la primera convocatoria del Proyecto Futrol! En esta ocasión, la idea es reclutar un equipo de valientes que quieran aportar su granito de arena en esta ambiciosa idea: Proyecto Futrol. Y me dirán, ¿y qué es el Futrol? Y yo, su servidor Flame, les daré la respuesta a continuación.

El Proyecto Futrol es una propuesta que viene a revolucionar el rol deportivo. Si bien en su concepción no es una idea nueva, lo que pretende hacer Futrol es traer a la mesa una mezcla entre conceptos nuevos y otros que no lo son tanto. Buscamos traer una experiencia innovadora, una en la que todos puedan participar independientemente de su conocimiento sobre el deporte.

No obstante, aún se encuentra en los cimientos. Por lo que el objetivo de este reclutamiento es encontrar a aquellas mentes brillantes dispuestas a llevar esta iniciativa a cabo. ¿Qué esperas para participar?



¿TRAMA?

Disclaimer: Esta historia es una vaga idea de lo que será el rol, ya que el objetivo es modificarla y ampliarla una vez contemos con el equipo completo



Desde hace más de un siglo, el fútbol se ha convertido no solo en un deporte, sino que en una pasión, un estilo de vida para muchas personas. Con el pasar de los años, ídolos mundiales como Pelé, Cruyff, Maradona, Ronaldinho, Zidane y muchos más, han definido el juego para siempre e inspirado a un sinnúmero de jóvenes a perseguir sus sueños.

Pero así como el deporte es sinónimo de felicidad y euforia, también hace pasar momentos de lágrimas, de esos que marcan vidas y dejan una herida difícil de sanar. Muchos futbolistas han echado a perder carreras enteras por un simple error, pero también hubieron otros que se aprovecharon de sus derrotas para fortalecerse y renacer como el ave fénix.

Nos encontramos en la actualidad. Los grandes equipos europeos buscan la gloria eterna, el equipo indicado para traer felicidad a la afición (y llenarse los bolsillos). Pero al mismo tiempo, las vidas de los protagonistas juegan un papel crucial para su rendimiento deportivo. El curso de la temporada dependerá del balance entre estos dos mundos: lo que sucede dentro del campo y los alrededores que busquen desviarlos del objetivo principal. ¿Podrán estas jóvenes promesas destacar entre tanta exigencia y tentación?



Bonos



Like



Guardar



Próxima Publicación

9:27



PROYECTO FUTROL...



REQUISITOS



Los requisitos a presentar son variados tanto en exigencia como en prioridad dependiendo del cargo a postular.

- Conocimiento básico sobre el deporte: Reglas, historia, actualidad.
- Conocimiento sobre sistemas de rol y estadísticas (Para Rol Master y moderadores).
- Disposición a trabajar en equipo y escuchar diferentes opiniones.
- Ideas frescas para ofrecerles a los usuarios una buena experiencia.
- Actividad (en lo posible) regular. No es necesario estar 24/7, pero sí ser lo suficientemente activo como para resolver problemas en el momento y mantener el rol dinámico.
- Buena ortografía (Escritores).
- Conocimientos sobre edición y estética (Editores).
- Buen trato con los usuarios.
- Estar dispuestos al uso de Face Claims 3D (en lo posible).



CUESTIONARIO



Enviar este cuestionario y archivos adjuntos al privado del creador de este blog (Flame).

1. ¿Cómo te conocen aquí en Amíno? (Apodo).
2. ¿Cómo es tu experiencia formando parte de un staff? (Desarrollar brevemente y ejemplificar de ser necesario).
3. ¿Para qué puesto aplicas?
4. ¿Te consideras como alguien que sabe de fútbol?
5. ¿Cuál es tu zona horaria? (GMT) y adjuntar screen shot de la actividad semanal.
6. ¿Cómo es tu experiencia en roles de este estilo? (Tanto de fútbol, deportes en general como slice of life).
7. ¿Qué tanto sabes sobre sistemas de estadísticas? (Adjuntar ejemplos)
8. Adjuntar ejemplos de tu trabajo (para escritores y editores).
9. ¿Cómo resolverías un conflicto entre dos usuarios? (Por ejemplo, una situación de presunto racismo).



Bonos



Like



Guardar



Próxima Publicación



Anexos 7 y 8: Normas del *roleplay* escrito de *Witchcraft Championship* (Harry Potter)

Fuente: @A. Moro ‘ Zova (2024) <http://aminoapps.com/p/beg17wr> (En *Harry Potter Español -Amino-* <http://aminoapps.com/c/harry-potter-espanol>)



(01) : No se permitirá el uso del metarol bajo ningún concepto.

(02) : No se permite el uso del rol cerrado, solo en el caso de haber ganado el duelo donde el rival caído ya está incapacitado para seguir.

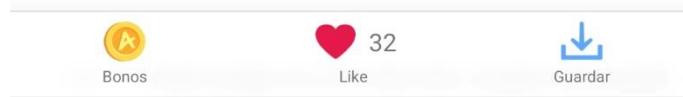
Error al cargar la información.

(03) : Las intercalaciones tampoco están permitidas.

(04) : El uso del power rol está prohibido, todos los objetos mágicos y no mágicos que se quieran usar en rol, deben de haber sido adquiridos o fabricados por los jugadores.

(05) : La manipulación negra únicamente se permite en el caso de contar con una mascota (muggle o criatura mágica), no se permite rolear varios personajes a la vez (ni npc) y tampoco se permite rolear por objetos mágicos. Esto no aplica para los moderadores, cuyos roles permiten la fluidez del rol en eventos importantes, actividades, etc.

(06) : Se permitirá tener más de un personaje, pero es necesario hacer la ficha en caso de que deseen habilidades mágicas. Únicamente 1 personaje (que sea el principal) podrá adquirir puntos y usar los hechizos exclusivos. Los demás personajes pueden ser utilizados para propósitos de drama dentro del rol.





(07) : Interrumpir en el rol de otro usuario buscando hostigar o trollear al mismo, queda completamente prohibido; tratamos de respetarnos entre todos.

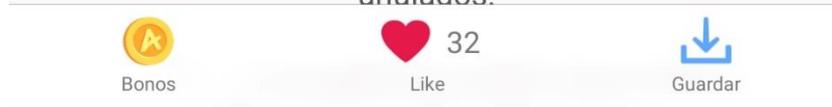
(08) : Se debe rolear el reclutamiento de miembros, formación de organizaciones y selección de líder siguiendo los ideales de sus personajes.

(09) : Las expulsiones de organización se deberán hacer ON ROL, justificando el motivo, si el usuario traicionó: rolear descubrir la traición, si es inactivo justificar que no aporta a la causa, etc. En caso de faltas en OFF como multicuentas, filtración de cosas por off rol, acoso, etc., se deberá avisar a los moderadores del roleplay para tener conocimiento del caso y tomar las respectivas medidas.

Error al cargar la información.

(10) : Los duelos serán en los chats de **Zona Negra** (👤) los cuales son los chats específicos para el combate. Están determinados por un conflicto, trama y desarrollo argumental de la historia (ej: político, económico, social). Tanto miembros de organizaciones como jugadores fuera de éstas pueden combatir en dichos chats con los respectivos dramas de sus personajes, siempre respetando.

(11) : No se permite el copy-paste para los roles, TODO tiene que ser escrito en tiempo real. En caso de que se detecte los roles preparados éstos serán anulados.



Anexos 9 – 13: Ficha de personaje de *Witchcraft Championship* (Harry Potter)

Fuente: @A. Moro ‘ Zova (2024) <http://aminoapps.com/p/nrqo0a1> (En *Harry Potter Español* -Amino- <http://aminoapps.com/c/harry-potter-espanol>)



18:05 4G+ 73

▶ **TOPICO UNO** * ○ ○

_____ INTRODUCCIÓN

En este apartado ustedes

especificarán datos como:

_____ . . . **VARITA**

○

_____ . . . **FORTALEZAS**

y debilidades

○

_____ . . . **HABILIDADES**

MÁGICAS

○ (máx. 3)

_____ . . . **HABILIDADES**

NO MÁGICAS

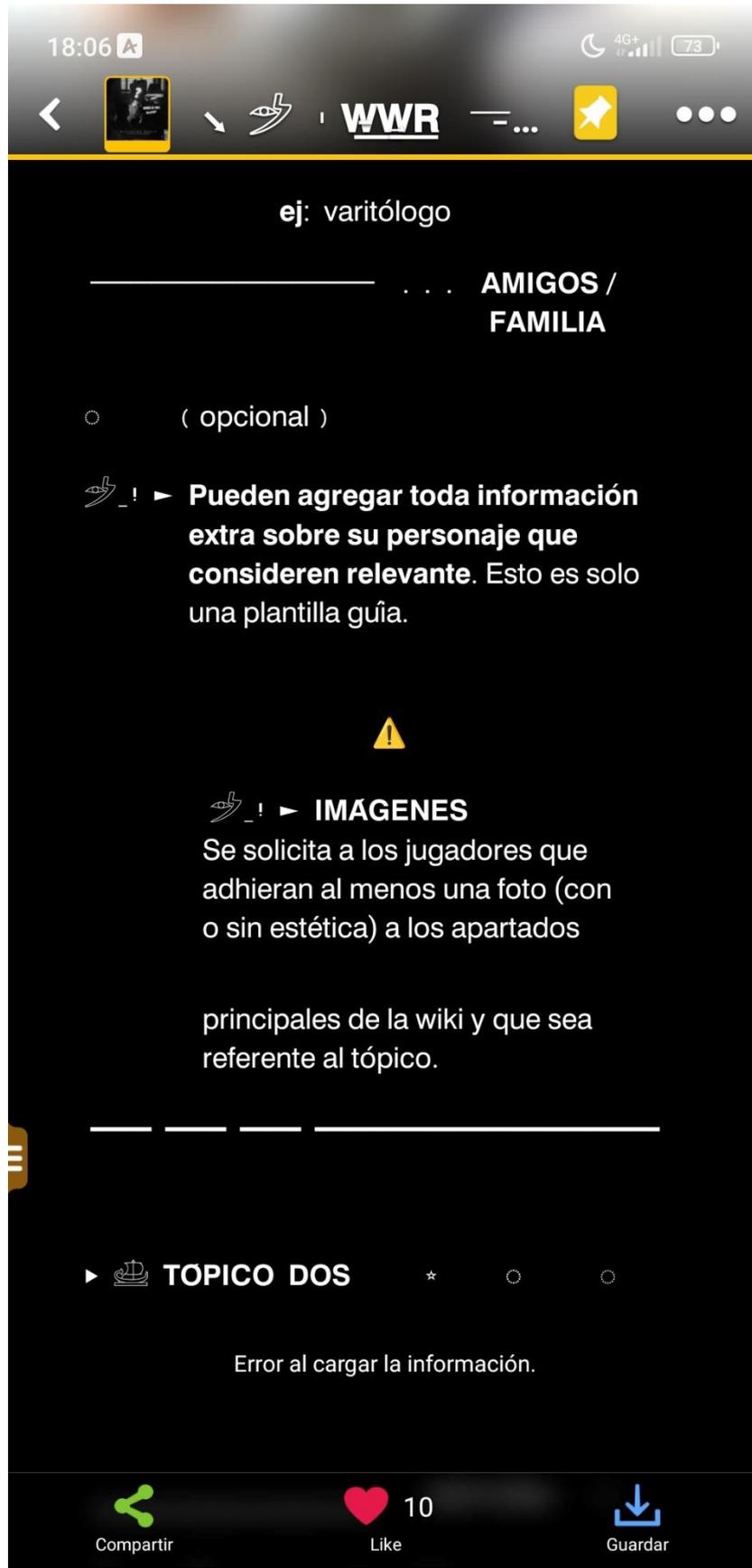
○ (máx. 3)

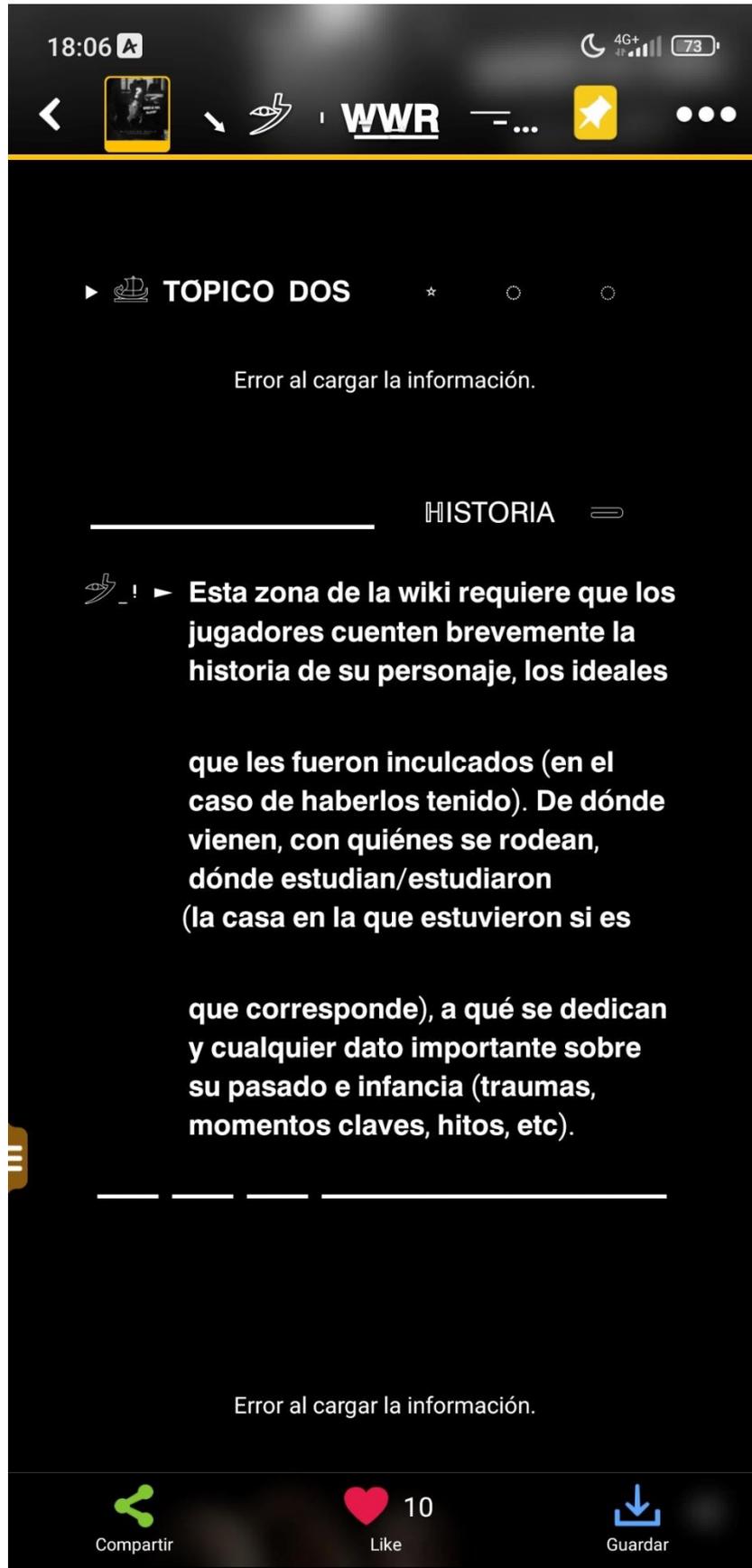
_____ . . . **OCUPACION**

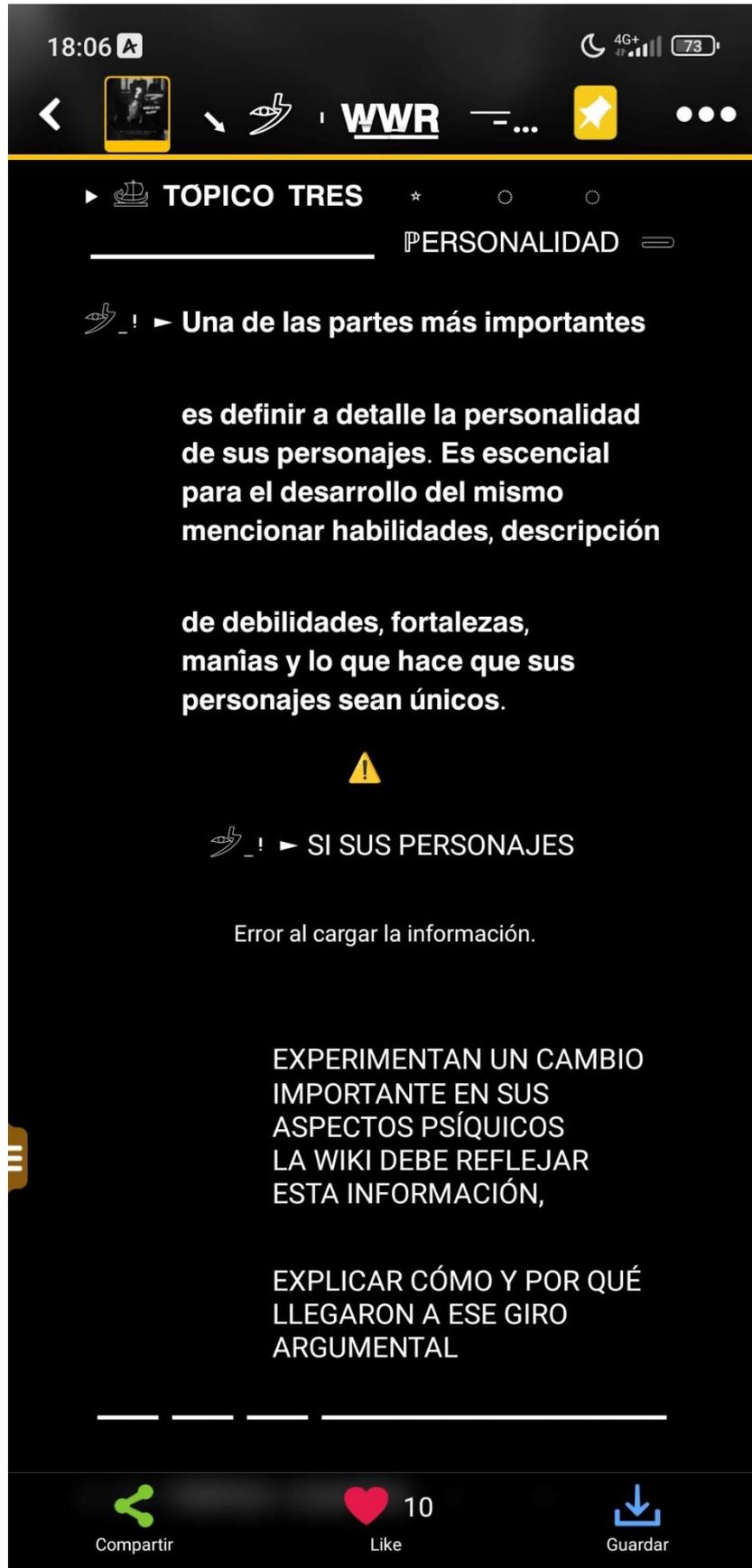
Error al cargar la información.

10

Compartir Like Guardar







Anexos 14 – 16: Ejemplo de *roleplay* escrito con personajes de *SpainRP* como base.

Fuente: @StoryChara y @TheWriterFatale (2023) (En *Amino: Comunidades y Chats*)

