



**Universitat de les
Illes Balears**

TÍTULO: Una propuesta de aplicación de herramientas de gamificación o ludificación en línea en clases sobre *El Quijote* concebidas bajo un enfoque de trabajo por proyectos

AUTOR: Carlos Adrián García Rodríguez

Memoria del Trabajo de Fin de Máster

Máster Universitario de Formación del Profesorado
(Especialidad/Itinerario de Lengua y Literatura Castellana)
de la

UNIVERSIDAD DE LAS ISLAS BALEARES

Curso Académico 2015 - 2016

Fecha:

Firma del Autor:

Nombre de Tutora del Trabajo: Maria Gené Gil

Firma de la Tutora:

Aceptado por el Director del Máster Universitario de MFP:

Firma:

Palabras clave

Lengua y literatura castellanas, herramientas de gamificación en línea, trabajo por proyectos, Cervantes y *El Quijote*, motivación para el aprendizaje.

Resumen

Este trabajo de fin de máster es una propuesta didáctica de aplicación de herramientas de gamificación en línea en clases de Lengua Castellana y Literatura que han sido secuenciadas bajo un enfoque de trabajo por proyectos (TP). Tales herramientas gamificadoras pueden ser aplicadas a otros tipos de metodologías que no son el TP. Así pues, por su versatilidad funcional en relación con diversas modalidades docentes, por la utilidad que presentan para motivar a los alumnos mediante recursos lúdicos en línea y por su notable novedad -puesto que este enfoque apenas tiene quince años de desarrollo -, el acento de todo el escrito estará puesto en el uso de la gamificación educativa como metodología docente, más que en el enfoque de TP – el cual también tiene aquí su función, pero es ya bastante conocido y utilizado.

En este planteamiento, la metodología ludificadora se utiliza como marco de clases desarrolladas bajo un enfoque de TP. En nuestro caso, se aplicará la propuesta a contenidos de literatura y, concretamente, al tema “Cervantes y *El Quijote*”, desde la premisa de que la enseñanza de esta asignatura debe encaminarse al perfeccionamiento de la competencia comunicativa por encima de los contenidos gramaticales, de historia de la lengua, etc. Por ello, se estudiará literatura capacitando el sentido reflexivo, interpretativo e histórico sin soslayar el entrenamiento y evaluación de habilidades lingüísticas como la lectoescritura y la comprensión y expresión orales. El proyecto está dirigido a alumnos de 3º de ESO, aunque la metodología podría aplicarse a otros niveles educativos y también a otros contenidos del currículo.

El producto final del TP de nuestra propuesta serán videojuegos y concursos en línea creados por unos equipos de alumnos para que jueguen el resto de compañeros de los otros equipo con el fin de comprobar de una forma lúdica y divertida los conocimientos adquiridos durante toda la secuencia didáctica, en la que antes tuvieron lugar diversas actividades posibilitadoras de la actividad final.

Estos productos finales se crearán usando dos plataformas ludificadoras en línea que son ideales para ello de cara a los objetivos propuestos: *Classrooms.net* y *Kahoot.it*. Aparte de esto, el uso de otra plataforma (*Classcraft*) permitirá al profesor montar toda la secuencia didáctica de principio a fin sobre una lógica y una mecánica de videojuego que busquen motivar a los estudiantes. La propuesta se concibe así como un conjunto de juegos (videojuegos y concursos en línea) dentro de otro gran “juego” (llamado *Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote*).

En lugar de las herramientas gamificadoras mencionadas, pudieron haber sido escogidas otras que ya están disponibles para todos aquellos docentes interesados en gamificar sus clases. Nuestra selección está basada en la propiedad de las aplicaciones usadas de cara a nuestros objetivos didácticos.

Índice

1. Introducción	5
1.1 Motivación, relevancia y novedad.....	5
1.2 Estructura del trabajo.....	8
2. Objetivos	9
3. Marco teórico.....	11
3.1 Importancia de 'lo lúdico' en la sociedad actual	11
3.2 Impacto de las TIC en los jóvenes estudiantes actuales	12
3.3 Definición y características fundamentales de la gamificación educativa.....	13
3.4 Valores del enfoque de trabajo por proyectos para la propuesta	19
3.5 El estudio de <i>El Quijote</i> y su adecuación al currículo.....	21
4. Desarrollo de la propuesta	23
4.1 Presentación	23
4.2 Objetivos.....	26
Objetivos conceptuales.....	26
Objetivos procedimentales y actitudinales.....	26
4.3 Metodología.....	27
Recursos puntuales de gamificación en línea dentro de la clase: Classtools.net y Kahoot.it	29
La gamificación global de la clase mediante Classcraft	30
4.4 Aplicación	34
4.5 Material	46
4.6 Temporización	47
4.7 Evaluación.....	48
5. Conclusiones.....	50
6. Referencias bibliográficas	52
7. Anexos.....	56
<u> </u> Anexo 1: Características psicopedagógicas del alumnado 14-16 años	56
<u> </u> Anexo 2: ¿Cómo funciona Classcraft?.....	57
Anexo 3: Esquema de valores de Classcraft Luchando por la Orden del Quijote.....	63
Anexo 5: Guías temáticas	73
Anexo 6: Rúbrica evaluativa del proyecto (55 % del total).....	77
Anexo 7: Imágenes de mecánicas de juego en Classcraft	79
Anexo 8: Imágenes de productos en Classtools.net y Kahoot.it	80
Anexo 9: Ejemplo de resultado de un ensayo visual sobre recepción del cine	81

1. Introducción

Un aula en que los alumnos aprenden, pero lo hacen asumiendo el rol de personajes maravillosos como guerreros, magos o curanderos que poseen poderes particulares reales (ventajas creadas por el profesor a manera de estímulo) y que deben ser autoadministrados estratégicamente. Estos poderes son liberados gracias al buen rendimiento académico, la buena conducta individual y grupal y la creatividad demostradas por los estudiantes. Un aula en que los alumnos se hacen responsables de la propia conducta sin dejar de preocuparse por la de los demás, puesto que les afecta y, por ende, colaboran entre todos para alcanzar el triunfo. Un aula con altos niveles de motivación y rendimiento estudiantil donde alumnos y profesores se divierten usando como catalizador el recurso del juego y donde evaluar es algo más rico que dar un sistema de puntuaciones homogéneo y poco significativo que mide de 0 a 10 casi exclusivamente aspectos académicos. Eso es lo que plantea la gamificación de clase presentada en esta propuesta didáctica secuenciada con un enfoque de TP. Se establecerán a lo largo del trabajo las cuestiones teóricas de base de la propuesta, una descripción de la misma, unas conclusiones sobre el tema, referencias bibliográficas y anexos.

1.1 Motivación, relevancia y novedad

La gamificación o ludificación consiste en “la aplicación de metodologías que caracterizan a los juegos o videojuegos en otros entornos, como es el educativo, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos que son comunes en los juegos” (De La Roche y Bosch, 2015:5).

Este trabajo es una propuesta de aplicación de herramientas de gamificación en línea en clases de Lengua Castellana y Literatura que han sido concebidas bajo un enfoque de trabajo por proyectos (TP). Tales herramientas gamificadoras pueden ser aplicadas a otros tipos de metodologías que no son el TP. Así pues, por su versatilidad funcional en relación con diversas modalidades docentes, por la utilidad que presentan para motivar a los alumnos mediante recursos lúdicos y por su notable novedad -puesto que

apenas tiene 15 años de desarrollo este enfoque-, el acento de todo el escrito estará puesto en el uso de la gamificación educativa como metodología docente, más que en el enfoque de TP – el cual también tiene aquí también su función, pero es ya bastante conocido y utilizado.

Aparte del incremento motivacional tan necesario en nuestros estudiantes dentro de las aulas, un valor añadido relevante de esta concepción es que aporta un marco para las clases que no necesariamente interfiere en la metodología usual escogida por el docente con anterioridad a la gamificación de clase, sino que incluso puede potenciar aquella transformándola en un “juego” que aumenta la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A). Es por esto que el método puede usarse sin dificultad en diversas modalidades de procesos de E-A: como elemento para la ejercitación y/o la evaluación de los contenidos en la clase magistral, como parte de las actividades posibilitadoras en un enfoque mediante tareas, como recurso en el método de aprendizaje basado en problemas o, como se propone en este trabajo, en un enfoque de TP (Young, 2013:3)

Aquí la metodología ludificadora se utiliza como marco de clases desarrolladas bajo un enfoque de TP, entendido este como “un conjunto de actividades organizadas y secuenciadas de tal forma que al final se obtenga un resultado o producto determinado [...], el cual despierta el propio interés del sujeto discente” (Battaner, 2016:6). En nuestro caso, se aplicará la propuesta a contenidos de literatura y, concretamente, a *El Quijote*, desde la premisa de que la enseñanza de esta asignatura debe encaminarse al perfeccionamiento de la competencia comunicativa por encima de los contenidos gramaticales, de historia de la lengua, etc. Por ello, se estudiará literatura capacitando el sentido reflexivo, interpretativo e histórico sin soslayar el entrenamiento y evaluación de habilidades lingüísticas como la lectoescritura y la comprensión y expresión orales. El proyecto está dirigido a alumnos de 3º de ESO, aunque la metodología podría aplicarse a otros contenidos y niveles educativos.

El producto final del TP de nuestra propuesta serán videojuegos y concursos en línea creados por unos equipos de alumnos para que jueguen el resto de compañeros en los otros equipos con el fin de comprobar de una forma lúdica y

divertida los conocimientos adquiridos durante toda la secuencia didáctica, en la cual antes tuvieron lugar diversas actividades posibilitadoras de la actividad final. Estos productos finales se crearán usando dos plataformas ludificadoras en línea que son ideales para ello: *Classtools.net* y *Kahoot.it*.

Aparte de esto, el uso de otra plataforma (*Classcraft*) permitirá al profesor montar toda la secuencia didáctica de principio a fin sobre una lógica y una mecánica de juego que busquen motivar a los estudiantes. Esta propuesta pedagógica se concibe así como un conjunto de juegos (videojuegos y concursos en línea) dentro de otro gran “juego” (llamado *Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote*). Aclaramos que, en lugar de estas herramientas gamificadoras mencionadas, pudieron haber sido escogidas otras que ya están disponibles para todos aquellos docentes interesados en gamificar sus clases. Nuestra selección está basada en la propiedad de las aplicaciones usadas de cara a los objetivos aquí propuestos.

Hasta donde hemos investigado, no existen muchos intentos conocidos en el contexto español y balear de aplicar el concepto de gamificación tal como aquí se concibe a la clase de Lengua Castellana y Literatura de Secundaria. Este resulta útil en este nivel educativo por las características de los destinatarios y de la materia misma impartida, la cual es explotable en cuanto a los aspectos comunicativos y colaborativos que la lógica de juego demanda.¹

Aunque tampoco demasiado frecuentemente, lo más extendido en nuestro contexto es el uso de videojuegos en clases, pero esto puede entenderse como ‘gamificación de clase’ solo en un sentido muy estrecho, porque solo agrega algunos elementos lúdicos a partes del diseño didáctico y no aplica la lógica del juego a la concepción de todo el proceso docente, algo que sí es una intención en esta propuesta.

¹ Al cierre de este trabajo, conocimos de un antecedente balear extremadamente reciente de una tesis de máster que explica *Classcraft* como recurso motivador de los estudiantes en la clase. El autor, perteneciente a la especialidad de Orientación Educativa, propone una herramienta de evaluación del nivel de motivación estudiantil con *Classcraft*, el cual resulta muy alto en la experiencia puntual de la clase del profesor Pep Cerdà, del IES Juníper Serra (Torres, 2016)

1.2 Estructura del trabajo

Después de la presente introducción, se presentan los objetivos que guiarán el proyecto. Más tarde, un marco teórico en el que presentamos características importantes desde el punto de vista educativo de las generaciones a las cuales nos enfrentamos hoy en las aulas, sus maneras de pensar y obrar según diversos estudios. A continuación, exponemos los principales rasgos de la gamificación como enfoque metodológico educativo, el cual puede contribuir a la motivación de tales estudiantes. Después, reflexionamos sobre el aporte del TP a esta concepción y sobre la adecuación del tema a las necesidades del currículo y el nivel educativo. La parte más importante del trabajo será una propuesta didáctica de aplicación de herramientas de gamificación o ludificación en línea en clases sobre *El Quijote* concebidas bajo un enfoque de TP. Finalmente, se expresarán las conclusiones, referencias bibliográficas y anexos.

2. Objetivos

Como se ha mencionado anteriormente, este trabajo busca hacer una propuesta didáctica de aplicación de herramientas gamificación o ludificación en línea como recurso didáctico en las clases de Lengua Castellana y Literatura para estudiantes de ESO. La perspectiva metodológica combina gamificación y TP, de manera que los docentes tengan una guía para utilizar herramientas didácticas nuevas junto con otras más conocidas (clase magistral, aprendizaje basado en problemas, etc.) con el fin de aumentar la calidad del proceso de E-A.

En esta propuesta se tratará un tema de educación literaria: Miguel de Cervantes y *El Quijote*, pero se recalca que la metodología utilizada es también muy versátil en cuanto a los contenidos, pues es aplicable a los cinco bloques del currículo oficial: comunicación, lengua y sociedad, conocimiento de la lengua, educación literaria y técnicas de trabajo. Conceptualmente hablando, se persigue un estudio de la literatura que abarque la obra y el autor, pero también el panorama cultural de su tiempo y su legado en la actualidad. Más importante aún resulta que fomente las habilidades de producción y comprensión orales y escritas (leer, escribir, hablar, escuchar e interpretar correctamente). Por eso, se preocupa por que los alumnos investiguen y resuelvan por ellos mismos, guiados por el docente, diferentes cuestiones relevantes al tema y que se desglosarán en el capítulo 4 “Desarrollo de la propuesta”.

También destacamos la importancia que tienen para el tipo de metodología escogida, los objetivos procedimentales y actitudinales. El TP requiere que los alumnos sepan realizar diversas tareas dentro y fuera del aula, colectiva e individualmente; saber buscar, seleccionar, analizar y resumir información relevante; saber elaborar informes, exposiciones y debates relacionados con la asignatura, tanto de forma oral como escrita; y, claro está, dada la importancia que tiene en el mundo actual, conocer y gestionar correctamente las nuevas tecnologías de la información.

El TP, pero sobre todo la gamificación, buscan conseguir que, desde el punto de vista actitudinal, los estudiantes sientan motivación, atención e interés por

aprender y trabajar sobre el tema; que mantengan una actitud colaborativa, cordial y productiva con los compañeros en la realización de tareas lúdicas educativas y que desarrollen capacidades cognitivo-afectivas, de autoconfianza y sentido de superación.

A la promoción de todas esas habilidades apunta la presente propuesta.

3. Marco teórico

3.1 Importancia de 'lo lúdico' en la sociedad actual

Desde diferentes perspectivas aprender jugando puede resultar beneficioso para las personas. Según Piaget, a través del juego el individuo se relaciona con el entorno, lo conoce, lo transforma, lo reconstruye. También, según Vigotsky, mediante el juego, asimila las relaciones sociales fundamentales y empieza a someterse a unas reglas impuestas desde el exterior y aceptadas libremente, que configuran su voluntad y su moral y favorecen su desarrollo integral, preparándole para la vida de trabajo y de adulto. El juego no sólo purga de tendencias nocivas antisociales, sino que las canaliza y sublima. Según Klein, el juego es un medio que utilizan los niños y jóvenes para expresar sus deseos, sueños, experiencias, ansiedades y que favorece el pensamiento, el razonamiento y la imaginación. En términos de personalidad, según Claparède, niños y adultos superan en la dinámica del juego, los problemas que la realidad les presenta. (Bautista, 2013:3)

La importancia del juego en nuestra cultura es tal que, según Pérez Latorre, en los últimos años hemos vivido una “revolución” lúdica que va más allá de la extraordinaria emergencia de la industria del videojuego. Nuestra cultura se ha vuelto lúdica, pues la ludicidad se ha convertido en un filtro cultural fundamental en nuestra forma de abordar la realidad: el *infotainment*² ha ganado terreno a los informativos clásicos; las telenovelas se han convertido en concursos de “vida real”, como Gran Hermano; Facebook ha ludificado las relaciones sociales a través de sus famosos “marcadores” de amigos y de menciones “me gusta” por la comunidad de usuarios, además de sus minijuegos internos que dinamizan la interacción social (Pérez, 2013:243)

² *Infotainment* es un nuevo término acuñado por la televisión. Programas que ofrecen información bajo fórmulas de entretenimiento. Un ejemplo de *infotainment* son programas que van desde 'España Directo' a 'Callejero viajero'. La diferencia entre *infotainment* e *informativo* está en la fórmula del primero para atraer audiencia. Los temas tratados aquí son mucho más superficiales y tienen menor interés público. Artes, moda, juegos, deportes, estilos de vida y incluso famosos son los tópicos del *infotainment*. Es un término muy amplio que engloba muchos tipos de contenido (Polo, 2014: 2)

Desde el punto de vista didáctico, pues, conviene aprovechar las estructuras que estimulan y desafían dentro de los juegos y videojuegos a los alumnos. Y es en eso que resulta útil la gamificación educativa.

3.2 Impacto de las TIC en los jóvenes estudiantes actuales

Los niños y adolescentes de las sociedades posindustriales³ se han desarrollado habitualmente en un ambiente marcado por una cultura tecnológica que les hace usar las TIC para comunicarse, entretenerse, informarse e incluso formarse, pues con frecuencia, como alternativa a la educación formal, usan el Internet como fuente de saber (García, 2005:12).

El mismo estudio demostró que estos jóvenes tienen formas distintivas de relacionarse, aprender, trabajar y divertirse: por ejemplo, dominan con naturalidad su entorno tecnológico habitual; consumen datos simultáneamente de múltiples fuentes; crean frecuentemente sus propios contenidos en diferentes formatos audiovisuales y textuales; están acostumbrados al trabajo en red y prefieren los juegos y la inmediatez en sus acciones y toma de decisiones. En el proceso de E- A, buscan pasar el menor tiempo posible en una labor determinada para abrir el mayor número de frentes posibles, lo que provoca pérdida de calidad en la productividad, descensos en la capacidad de concentración y períodos de atención muy cortos a un mismo tema. Aparece así en ellos una tendencia a tratar la información de forma refrescante y atractiva pero poco exhaustiva, acompañada de una ansiedad relacionada con el deseo de abrir el máximo número de comunicaciones o trabajos (García, 2005: 13-15).

El sistema educativo predominante no fue diseñado teniendo en mente estos nuevos usuarios. ¿Cómo, pues, educarlos eficazmente? Entre las teorías emergentes para lograrlo se encuentra precisamente aquella que analiza y aplica las potencialidades de las dinámicas de juego como estrategia didáctica

³ "Sociedad posindustrial se refiere a la reestructuración económica, social y cultural experimentada por EUA, países de Europa Occidental, Japón, Australia, entre otros, donde desde hace medio siglo y con el paso de economías industriales a economías de servicio, las condiciones económicas son inseparables del crecimiento del valor de las fuerzas productivas mediante la investigación científica, la educación y las TIC. (Touraine, 2003: 31).

para mejorar el proceso de E-A. Para ello, explora las posibilidades que ofrece el concepto de gamificación, desde su creación en 2002 por Nick Pelling, y sobre todo desde su popularización a partir de 2010 en el ámbito empresarial y educativo de Estados Unidos, Inglaterra y otros países como España, con el *Gamification World Congress*, de Barcelona. El enfoque y las experiencias en esta perspectiva son relativamente nuevas y se están extendiendo a todo el mundo, gracias a los excelentes resultados que muestra en los procesos educativos emergentes (Rodríguez y Santiago, 2015:160)

3.3 Definición y características fundamentales de la gamificación educativa

La gamificación o ludización educativa es el proceso por el cual, más allá del uso de videojuegos concretos en la clase, se aplican transversalmente mecánicas y técnicas de diseños de juegos para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos de aprendizaje. Sin necesariamente tener que estar presentes las TIC y, en especial, los videojuegos, sí es cierto que las lógicas de funcionamiento de estos últimos sirven muchas veces de modelo a los proyectos de gamificación educativa, además de ser recursos didácticos en sí mismos (Rodríguez y Santiago, 2015: 25). Por eso, en este trabajo se presta una enorme atención a este tipo de recurso. Esta metodología fija su atención en los mecanismos lúdicos de los videojuegos debido al rotundo éxito⁴ de éstos últimos aplicando métodos de aprendizaje, algunos de cuyos elementos veremos aquí.

Las tres nociones teóricas básicas necesarias de conocer en el montaje de un proceso gamificador educativo, al estilo de *Classcraft*, son: los *componentes*, las *mecánicas* y las *dinámicas* de juego. Éstos están estrechamente ligados

⁴ Los datos sobre videojuegos y su consumo cultural avalan su éxito. Por ejemplo, solo en 2008, en Europa se recaudaron 15 mil millones de euros en la industria de videojuegos y consolas, la cual supera ampliamente la del cine y la música. España ocupó el cuarto lugar, detrás de Reino Unido, Alemania y Francia, con 1.454 millones de euros gastados. El 22,55% de la población española era ese año jugadora habitual de videojuegos, y dentro de ella los jóvenes entre 11 y 18 años constituyeron el 60%, entre los cuales hay una cantidad ligeramente mayor de chicos que de las chicas y los más jóvenes son más asiduos que los cercanos a los 17 años. Todos jugaban hasta 2 horas los días no festivos y entre 2 y 4 o más, los festivos (Bengoetxea, 2011:5).

entre sí, de modo que cada nivel inferior del proceso refleja una acción en el superior.



Fig. 1.1. Pirámide de Kevin Werbach. [1]

Fuente: De la Roche y Bosch, 2015

En la base de la pirámide se encuentran los *componentes de juego*, que son las aplicaciones específicas para cada juego, es decir, los elementos principales que lo conforman: sistema de puntos o *badges* (medallas o insignias), formas de ascenso o descenso de niveles inferiores a superiores y viceversa; ventajas y desventajas de roles a asumir por los jugadores; poderes a obtener por el ascenso en el estatus de jugador, etc.

Para comprender las *mecánicas* de juego, lo cual definiremos más adelante, es necesario que los estudiantes conozcan primeramente el repertorio de estos *componentes de juego*, porque son la base de la acción. Explicados de una manera fría, los componentes de juego parecen pertenecer a un sistema muy complejo. Sin embargo, en la práctica del aula, la motivación de los estudiantes para aprenderlos, unido al carácter práctico y lúdico de su aprendizaje, les hace captarlos rápidamente. Según Rojas (2009), este aspecto de la gamificación se relaciona con una propiedad específica de los videojuegos: aunque la complejidad de éstos es con frecuencia tan o más grande que la de los contenidos del currículo, éste último cuesta más de ser incorporado porque la finalidad de adquirir tales conocimientos es normalmente pasar un examen, mientras que ser ganador o 'maestro' de juego es una marca social de prestigio

entre los compañeros, que hace repasar y repasar la habilidad hasta alcanzarla. También, la plasticidad, el carácter narrativo y la apelación a los conocimientos previos de los jugadores-estudiantes son elementos que facilitan el aprendizaje de los rasgos y reglas de los sistemas educativos gamificados.

Con las *mecánicas de juego* se consigue la implicación y la participación por parte de los usuarios. Las mecánicas son el conjunto de reglas que hacen que la actividad se asimile más a un juego, haciéndola más divertida. Conocer y dominar los componentes (puntos, niveles, clasificaciones, etc.) nos permite desarrollar desafíos, competiciones, recompensas (mecánicas de juego). Es en las mecánicas donde se pueden explotar los aspectos cooperativos en detrimento de los competitivos individuales de un juego, como se ha hecho con la plataforma gamificadora *Classcraft* usada para esta propuesta didáctica.

A modo de ejemplo, en *Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote* los principales *componentes y mecánicas de juego* que conocerán y utilizarán los estudiantes son:

- ✚ Puntos de Salud (*Health Points* o HP): puntos de vida que se relacionan con el mal comportamiento en clases. Mecánica: si se pierden, el jugador cae en batalla (véase anexo 7). Los compañeros de equipo pueden decidir rescatarlo usando sus poderes.
- ✚ Puntos de Experiencia (*Experience Points* o XP): puntos que se relacionan con una actitud positiva hacia el estudio, el resto de compañeros y el comportamiento en clases. Mecánica: cada cierto número de XP obtenidos (en nuestro caso 500 XP -la cantidad la regula el docente según el grado de dificultad que quiera imprimirle al juego- los estudiantes suben de nivel).
- ✚ Puntos de Acción (*Action Points* o AP): puntos que permiten activar los poderes ganados. Mecánica: los Poderes tienen un coste en AP (por ejemplo, el poder "Curandero 1" cuesta 15 AP, el poder "Resucitar", 25 AP, etc.). Cuando no se tienen suficientes AP no se pueden utilizar los Poderes.
- ✚ Puntos de Poder (*Power Points* o PP): puntos que sirven para adquirir diferentes tipos de poderes representados en el Árbol de Poder de la

Figura 1.2. Mecánica: cada aumento de nivel, es decir, cada 500 XP, los jugadores ganan 1 PP. Algunos poderes cuestan 1 PP; otros, 3, dependiendo de la potencia que tengan.

- ✚ Monedas de oro (Golden Pieces o GP) son monedas para comprar vestuario o equipamiento y mascotas (en Premium). Se ganan algunas cada vez que se sube de nivel (esto pasa en *Classcraft* Básico), o se participa positivamente en el aula o se entrenan a las mascotas (esto pasa en Premium). Para estas promociones, ya existen los XP y HP, pero las Monedas de oro son un estimulador secundario para los alumnos.
- ✚ Poderes y Superpoderes: uno de los rasgos más importantes de *Classcraft*. Representan privilegios y ventajas que obtienen los jugadores a medida que van avanzando en el juego y, en ese sentido, es un gran factor de motivación para salir adelante en el proceso educativo. Mecánica: los superpoderes son precisamente esos poderes que se ganan una vez se ha pasado el primer nivel, los cuales se pueden comprar con los PP antes explicados.
- ✚ Personajes: Se debe escoger entre Curanderos, Magos o Guerreros, los cuales tienen una diferente cantidad máxima de HP y AP y diferentes poderes.
- ✚ Desafíos en *Classcraft*: Firma del Pacto del héroe, Caída en batalla, Eventos aleatorios, Batallas de los jefes.

Para ver detalles importantes sobre el funcionamiento de *Classcraft*, se recomienda enfáticamente leer enteramente el Anexo 2 “¿Cómo funciona *Classcraft*?”, al cual aludiremos en diversas partes de este trabajo. Véase también el Anexo 7 “Imágenes de mecánicas de juego en *Classcraft*” para ejemplos de *Batallas de jefes* y *Caídas en batalla*.

El de las *dinámicas de juego* es el nivel más abstracto de los tres. Podríamos definir las como las necesidades y deseos que motivan a los participantes del juego a dar lo mejor de sí mismos. Algunos ejemplos podrían ser la necesidad de reconocimiento o de prestigio, el deseo de vencer en una competición, una retribución o facilidad otorgada a partir del avance, o el deseo de ayudar a otro participante a lograr un objetivo. Estas dinámicas son promovidas directamente

por las mecánicas de juego, es decir, las acciones propias que tiene lugar en el juego (De la Roche y Bosch, 2015:7).

La Tabla 1.1 muestra la relación entre las mecánicas y las dinámicas que generan:

Tabla 1.1 Relación entre las mecánicas y las dinámicas de juego.

Mecánicas de juego	Dinámicas de juego
Recompensa	Ambición
Competición	Progresión
Juego cooperativo	Vínculos entre personas
Estatus	Querer destacar
Desafíos	Autosuperación
Recolección	Enorgullecerse

Así pues, con la gamificación se intenta llevar al aula la organización y las reglas de un juego para alcanzar una mayor implicación del alumno y una forma diferente de aprendizaje (Rodríguez, 2014:3) Gamificar en educación no es solo crear un juego para aprender un contenido del currículo o meramente crear un sistema de recompensas. Ello supone también cambiar comportamientos, medir resultados y motivar para hacer que los alumnos trabajen espontáneamente en las materias académicas así como en sus habilidades sociales.

Por lo dicho hasta aquí se entiende que todo esto no es algo sencillo de hacer en un proceso iniciado por un docente desde cero. Por eso, hoy en día están disponibles diversas plataformas como las usadas en esta propuesta: *Classcraft*, *Classtools.net* y *Kahoot.it*, aunque estas dos últimas trabajan más específicamente con videojuegos y concursos en línea de carácter educativo, como tal, para ser usados dentro de la clase, a diferencia de *Classcraft* que es mas bien un dispositivo gamificador del espacio entero de la clase.

Los videojuegos y concursos en línea de carácter educativo, al estilo de *Classtools.net* y *Kahoot.it*, son programas atractivos a los jóvenes por su carácter lúdico competitivo colaborativo basado en retos; la existencia de incentivos que permiten progresar de nivel de manera visible y teniendo delante objetivos claros a alcanzar. También, tienen gran ritmo, apelativo audiovisual y poder de individualización de los jugadores. Así pues, desde el punto de vista

educativo, poseen gran potencial para promover la motivación, habilidades manuales y perceptivas; son un medio efectivo para desarrollar la fantasía, el conocimiento de otras culturas, las capacidades espaciales, lógicas, relacionales y representacionales; y mejoran las habilidades de observación, planificación estratégica, resolución de problemas, etc. (Gómez, 2009:4). Para imágenes de estos recursos gamificadores, véase anexo 8.

He aquí un breve listado de los más famosos a nivel mundial: *Duolingo* o *Busuu* para practicar idiomas. *ClassCraft*, *ClassDojo* y *OpenBadges* que son sistemas de tareas y puntuaciones o premios que pueden valorar tanto el aprendizaje como el buen comportamiento. *Kahoot*, para hacer preguntas e interactuar con los alumnos. *Vedoque*, *Toporopa* o *Cyberkidz* para realizar juegos educativos ya elaborados. *Classtools.net*, *Cerebriti*, *Sploder* o *Zondle*, para crear tus propios juegos. *Testeando*, para evaluar lo aprendido a través de tests tipo *¿Quién quiere ser millonario?* (Rodríguez, 2014:6)

En el caso de *Classtools.net*, se encuentran en el sitio web muchas ideas y recursos de clase variados. Además de los videojuegos a utilizar en la actividad final de la propuesta didáctica, está también la técnica del ensayo visual que se usará entre las actividades posibilitadoras.

Los recursos de gamificación aquí utilizados ocupan un área en el mapa conceptual que reúne nociones emparentadas tales como: aprendizaje basado en el juego⁵, juegos serios⁶ o entretenimiento educativo (*edutainment*)⁷,

⁵ El *Aprendizaje basado en juegos*, cuyo término formal en inglés es *Game-Based Learning (GBL)*, se entiende como el fenómeno que conjuga el aprendizaje con diferentes recursos conocidos como los juegos, en particular referido a los digitales o de naturaleza computacional, con el fin de apoyar y mejorar la enseñanza, el aprendizaje y/o la evaluación. Se considera "una manera eficaz para motivar al alumno y para que el estudiante participe en experiencias de aprendizaje activo" (Charlier, Ott, Remmele & Whitton, 2012, en Bravo 2013).

⁶ Los *juegos serios* son aquellas aplicaciones informáticas que bajo el aspecto de juego tratan de tener una finalidad diferente, o al menos adicional, ala tradicional de diversión. Éstas finalidades suelen ser: de tipo pedagógico, informativo, comunicativo, ideológico, de marketing o de entretenimiento. Por supuesto, incorporan recursos lúdicos propios de videojuegos y todo tipo de simulaciones informáticas.

⁷ *Edutainment*, neologismo inglés proveniente de 'education' ("educación) y 'entertainment' ("entretenimiento"), es un término que se aplica a la combinación de métodos y tipos de formación que incluyen información educativa con elementos de entretenimiento. Su objetivo es motivar al alumno en el proceso de aprendizaje para aumentar el ratio de información retenida

términos éstos que poseen diferentes matices en sus definiciones, pero que presentan el factor común –y esto es aquí lo importante- de tratarse de, en primer lugar, de la combinación de aprendizaje de contenidos “serios” con diferentes modelos de juego, en especial, digitales, que otorgan al proceso de asimilación de aquellos contenidos diferentes características de juegos (interacción, retroalimentación, normas dinámicas, persecución de objetivos lúdicos junto a no lúdicos, etc.). En segundo lugar, estos recursos tecnológicos tienen un alto nivel de acabado por parte de sus diseñadores informáticos y pedagógicos, pero tienen la virtud de no requerir de docentes y estudiantes grandes habilidades informáticas puesto que son muy sencillos de implementar y jugar, gracias a los tutoriales con que cuentan. En tercer lugar, tales herramientas captan poderosamente el interés y la motivación del alumno-jugador. En cuarto y último lugar, constituyen una gran novedad en el contexto educativo actual español y balear, por lo que –como todo lo que es bueno pero nuevo- se abre paso en los círculos docentes no sin cierta reticencia por parte de su sector más tradicional.

3.4 Valores del enfoque de trabajo por proyectos para la propuesta

En la selección de la metodología de TP para esta propuesta, el primer elemento a destacar fue la capacidad de esta para promover el aprendizaje de los estudiantes de manera autónoma y activa, a partir de los propios intereses y de un aprendizaje significativo. La realización del proceso de investigación y consecución de objetivos corre a cargo de ellos, quienes deben organizarse, obtener la información, elaborarla y presentarla en un producto o acción concreta. Con esto se contribuye notablemente al desarrollo de la competencia “Aprender a aprender”.

A partir de esto, con el enfoque de TP, los alumnos aprenden mejor, puesto que existe una relación más estrecha entre el conocimiento, el estilo propio de aprendizaje del alumno y el carácter práctico de lo aprendido. También, se

y la capacidad de transferencia a diferentes campos de aplicación. Existen cuantiosos softwares lúdicos, como los mencionados arriba, específicamente concebido para esta modalidad educativa. (Bravo, 2013)

desarrollan de manera integrada diferentes competencias básicas (todas, excepto la matemática, en este caso) y se aplican conocimientos procedentes de diversas asignaturas al mismo tiempo. Es excelente para aumentar habilidades en la resolución de problemas, la organización de tareas, la colaboración en equipo y el sentido de esfuerzo y autosuperación. A las clases de lengua, les resulta también muy útil porque fomenta la capacidad de formar y debatir opiniones, la expresión oral o el espíritu crítico. Los TP también facilitan el uso de las TIC, pues se realizan búsquedas de información en línea y elaboración de documentos mediante el uso de programas informáticos, aplicaciones y distintas herramientas e instrumentos tecnológicos. Por último, los proyectos afrontan retos en la elaboración de objetos de uso cotidiano, lo cual prepara al alumno para solventar de manera autónoma distintos tipos de problemas (Rodríguez, 2014: 5)

En un tema como el que se propone aquí, la mayor participación se logra por el tratamiento de un contenido de literatura tan importante como *El Quijote*, pero del cual nos separan ya cuatro siglos, usando algo tan contemporáneo e interesante como los videojuegos (en este caso no solo emplearlos sino también crearlos, algo que incentiva mucho a los alumnos). Para llegar a este producto final deberán recorrer un camino transcurricular y requerido del uso de competencias de diversa índole: habilidades informáticas y competencias en inglés (debido a que algunos comandos de videojuegos están en ese idioma) además de las competencias sociales puesto que no solo aprenderán de literatura y ganarán en competencia comunicativa de comprensión y producción de discursos orales y escritos, sino que también desarrollarán capacidades de relación social, debate en público y ejercicio de la crítica –todas necesarias para realizar exitosamente el trabajo en grupo. El hecho de que los productos creados finalmente por los equipos (videojuegos y concursos online) quedarán en la biblioteca para ser jugados por todos los estudiantes que lo deseen y que, de paso, aprenderán mientras se divierten, le da una utilidad práctica al proyecto que es característica típica de este enfoque.

El profesor dará libertad de pensamiento y movimiento a los estudiantes sin dejar de guiar el proceso educativo. En este punto, es importante contar con una estructuración clara y sencilla del proyecto con el fin de que los alumnos lo

sigan sin muchas dificultades, pero sin cerrarse a los cambios que se pueden derivar de las necesidades propias de los estudiantes en un aula necesariamente diversa. Se insta al docente a mantenerse atento a estas diferencias, personalizando la facilitación de las actividades y ofreciendo alternativas a las orientaciones normadas en el proyecto.

Aquí reuniremos los datos para el funcionamiento autónomo de los estudiantes en una webquest, donde estarán los objetivos, los cronogramas, los recursos informáticos y bibliográficos, los criterios y formas de evaluación, etc.

3.5 El estudio de El Quijote y su adecuación al currículo

Ahora se exponen algunos aspectos importantes de la adecuación del tema de la propuesta al currículo vigente de lengua castellana y literatura de ESO y Bachillerato (2008), realizados por la Conselleria d'Educació i Cultura de les Illes Balears, de acuerdo con la LOMCE. Ante todo se ha tenido en cuenta que existe una estrecha relación entre la educación literaria y la lingüística, pues la capacitación en habilidades y destrezas que permiten leer de manera competente los textos literarios significativos de nuestro ámbito cultural, implica el previo dominio de las habilidades lingüísticas, dado que en el proceso de E-A de la literatura se debe saber leer, escuchar correctamente tanto los textos como las orientaciones del profesor y comentarios de los compañeros. También, es necesario escribir y hablar sobre las diferentes cuestiones tratadas de manera correcta, pero también creativa, dado que los temas literarios contribuyen a ello.

Es por eso que, como fue mencionado en la Introducción, se aplicará la propuesta a *El Quijote* partiendo del presupuesto de que el objetivo general de la asignatura es el desarrollo de la capacidad de interactuar de forma competente mediante el lenguaje en las diferentes esferas de la actividad social. Esto es, la asignatura debe encaminarse al perfeccionamiento de la competencia comunicativa por encima de los contenidos gramaticales, de historia de la lengua, etc. Por ello, se utiliza la literatura para fomentar el sentido reflexivo, interpretativo e histórico pero sin soslayar y, más bien, priorizando el entrenamiento de habilidades lingüísticas como la lectoescritura,

la comprensión y expresión orales así como una visión lo más englobadora posible de los procesos literarios, artísticos y culturales.

El Quijote será tratado aquí, a nivel de alumnos de Tercero de la ESO como *summa* de la literatura anterior y nuncio de la posterior, a caballo históricamente entre el Renacimiento y El Barroco. Esta obra permite referirse al mismo tiempo a *La Celestina* y *el Lazarillo de Tormes* en la tradición de la novela realista y a todo el Siglo de Oro que le rodea, en cuanto a sus elementos epocales tipificadores. En ese sentido, resulta ideal para trabajar los diferentes objetivos del currículo referidos a la competencia literaria (que integra, como es lógico, un conjunto importante de habilidades lingüísticas) y que Cassany (1994:489) expresa de manera sintética:

- Conceptos: tradición literaria (historia, autores, obras y corrientes), géneros y subgéneros (características, estructura y convenciones) y recursos estilísticos (técnicas, figuras, etc.).
- Procedimientos: leer, escuchar, hablar, escribir, interpretar, analizar, relacionar, valorar y comparar.
- Actitudes: sensibilidad, búsqueda del placer, criterio propio, visión amplia (activa, productiva, participativa, etc.) y capacidad de reflexión.

En la presente propuesta se valoran los tres, aunque prestando especial atención a los dos últimos. Para ello, se desarrollarán diferentes actividades contributivas a diferentes elementos que marca el currículo: el desarrollo de la autonomía lectora y apreciación de la literatura como fuente de placer y de conocimiento de otros lugares, tiempos y culturas; la identificación de la relación entre las manifestaciones literarias, las sociedades en las cuales se desarrollan y las personas que las producen; la lectura expresiva y comprensiva de obras en prosa y en verso; la elaboración de trabajos sencillos sobre lecturas; la lectura comentada sobre el significado y valores literarios de las obras; y el conocimiento de las características generales de grandes períodos de la historia literaria, en este caso, el Siglo de Oro.

Se ha marcado en el Anexo 1 las características psicopedagógicas del alumnado en etapa adolescente de 3º de ESO, algo que también forma parte de la adecuación de la propuesta didáctica al nivel educativo escogido. Se recalca, sin embargo, que la metodología es básicamente aplicable a otros contenidos y niveles educativos.

4. Desarrollo de la propuesta

Después de haber establecido las cuestiones teóricas en los capítulos anteriores, se podrá describir en qué consiste la secuencia didáctica en cuestión.

4.1 Presentación

La propuesta aporta fundamentalmente una metodología para que los docentes gamifiquen de dos formas distintas y al mismo tiempo las clases de lengua castellana y literatura, haciendo que los alumnos aprendan de manera práctica, compartida y lúdica. En ese sentido, como expresan Rodríguez (2014a:3), la gamificación educativa trabaja en los estudiantes la toma de decisiones, la habilidad para solucionar problemas y la creatividad; mejora la capacidad de cooperar y el respeto a los demás; fomenta la motivación y despierta el interés por el estudio y el aprendizaje; afianza conocimientos y puede proponer roles o situaciones que, desde la ficción, ayudan a preparar al estudiante para afrontar las complejas situaciones de la vida real.

En nuestro caso, la gamificación se utiliza como marco de clases desarrolladas bajo un enfoque de TP, gracias al cual los estudiantes deberán crear autónomamente como productos finales unos videojuegos y concursos en línea por equipos, para que el resto juegue. Los crearán los propios estudiantes a partir de formatos preestablecidos en las plataformas gamificadoras previamente seleccionadas por el docente y que proponemos que sean *Classtools.net* y *Kahoot.it*. Y es esta la primera forma en que se usa la gamificación aquí.

Más allá de los videojuegos y concursos finales creados con *Classtools.net* y *Kahoot.it*, tenemos una segunda forma de aplicación de la gamificación aquí el

uso de otra plataforma, *Classcraft*, la cual, como antes mencionamos, facilita al profesor montar toda la secuencia didáctica sobre una lógica de juego en que los estudiantes asumen roles, acumulan diferentes clases de puntos y liberan poderes, y todo esto, **mientras** se desarrolla la clase.

El contenido de los juegos finales a crear por los estudiantes será lo que trabajarán los alumnos durante todo el proyecto, de manera que se ha dividido el tema general 'Cervantes y El Quijote' en cuatro temas parciales. Para desarrollarlos, se dividirá la clase en cuatro grupos, cada uno coincidente con uno de los temas parciales. Los motivos de la elección de este tema general son: es el año del 400 aniversario de la muerte de Cervantes; en lo literario y pedagógico, se ha explicado en el epígrafe 3.5 que *El Quijote* de Cervantes es un punto de convergencia importante en la historia literaria anterior y posterior a Cervantes, así como resulta interesante de tratar para aumentar la competencia literaria y contribuir a la promoción de la lectura de clásicos, la cual está en crisis entre los jóvenes de hoy (Ayala et al, 2016:4); en lo humano es una obra rica en mensajes para los estudiantes por la humanidad e ideales (o falta de ellos) de sus personajes. También, los avatares de la vida del autor pueden tocar profundamente la sensibilidad de los estudiantes, sobre todo en este nivel.

Los distintos temas parciales propuestos serán: 1- Biografía de Cervantes y principales hechos históricos y sociales; 2- Rasgos de la obra y su relación con los movimientos literarios de época: estructura, argumento, personajes, lenguaje, sentido, influencias recibidas; 3- Tradiciones y costumbres populares de los siglos XVI y XVII relacionadas con la obra; 4- Influencia de *El Quijote* y la producción cervantina en la literatura y el arte posteriores. Sin embargo, puesto que resulta más importante la comprensión de textos y la producción de comentarios críticos, los alumnos tienen libertad para trabajar estos temas de manera creativa y desde diversas perspectivas y estilos. Por ejemplo, podrían proponer trabajar la vida de Cervantes realizando un diálogo ficticio en twitter entre los principales amigos, enemigos y familiares del autor; *El Quijote* puede ser caracterizado por el equipo 2 a partir de versiones juveniles, en cómics o de otra forma original. A pesar de tener su plan montado, el profesor se debería mostrar abierto a tales posibles iniciativas. También el docente establecerá

puentes de enlace entre el estudio de El Quijote y todos los aspectos de los Siglos de Oro y la literatura posterior que pueden ser iluminados a través de esta obra: el Humanismo; la tradición realista de la literatura española con los grandes antecedentes de *La Celestina* y *El Lazarillo de Tormes*; las técnicas modernas de novelar que introduce; etc.

Los videojuegos y concursos producidos serán creados por unos equipos y jugados por los otros, lo que significa que la tarea final por equipo será doble: cada equipo deberá jugar en competiciones creadas para ellos y también deberán diseñar otras competiciones para que jueguen los equipos ajenos a su tema. Con esto se persigue que los estudiantes sean capaces de interactuar en un proceso de E-A en que acabarán adquiriendo necesariamente más competencia lingüística y literaria en torno al tema, si es que quieren ganar en los “torneos” de videojuegos y concursos.

Durante el proceso previo a la actividad final, cada equipo deberá instruirse e instruir sobre su contenido a los demás. Esto sucederá mediante diversas actividades posibilitadoras que serán, como se detallará más adelante:

- 1) la selección y estudio de los recursos para realizar el proyecto;
- 2) la participación en tres mini-concursos promovidos por el profesor al final de cada clase preparatoria del proyecto, los cuales contendrán aspectos clave de los temas de los equipos y que servirán, por tanto, para repasar las principales cuestiones estudiadas en la jornada. La finalidad de estos mini-concursos es divertirse y aprender sobre los diferentes temas de los equipos y, además, familiarizarse con el tipo de recurso lúdico de la tarea final;
- 3) la preparación de un ensayo visual de cada tema por equipo; las partes, al juntarse, conformarán un mural conjunto del tema completo y que será visible mientras tienen lugar la última actividad posibilitadora y las actividades finales. Esta actividad sirve para, al menos una vez, tener a todos los equipos en un solo evento, para tener una idea global del tema. Sirve también para desarrollar poder de síntesis, trabajo en equipo, etc. Dará como resultado un mural que luego servirá para fijar los conocimientos sobre el tema de cara al torneo final;

4) la última actividad posibilitadora será una exposición oral, previa a las rondas finales de competición en la última clase de la secuencia didáctica. Con ello, los estudiantes fijarán los contenidos de literatura que serán objetivo de los videojuegos y concursos finales, pero también podrán practicar las diferentes habilidades comunicativas, puesto que deberán leer, escribir, escuchar y hablar para llegar a realizar tal exposición.

4.2 Objetivos

Objetivos conceptuales

Esta propuesta aboga por un acercamiento a la literatura que abarque a la obra y el autor pero también al panorama cultural de su tiempo y su legado en la actualidad. Más aún, persigue que la literatura sea un incentivo para el desarrollo de habilidades comunicativas y que los estudiantes trabajen en torno a ella con un espíritu crítico y creativo, por lo cual se intenta que los alumnos investiguen por ellos mismos, guiados por el docente, las diferentes cuestiones incluidas en los temas expresados más arriba, **siempre** respetando los intereses, apropiaciones y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Conceptualmente, se estudian las características de *El Quijote* (argumento, sistema de personajes, estilo lingüístico, género literario, antecedentes, sentido e importancia); la biografía de Miguel de Cervantes (los principales hechos vitales e históricos que le marcaron), alusiones a otras obras importantes del autor (sus características fundamentales e importancia en el conjunto de la producción cervantina); también rasgos más generales del contexto histórico, lugares, tradiciones y costumbres populares relacionados con la obra, influencia de ésta en la literatura y el arte hispanohablantes y mundiales; etc., Todo estos son objetivos conceptuales que dejan abierta la posibilidad de que profesores de diferentes departamentos (Lengua Catalana, Ciencias Sociales, Filosofía, Historia, Inglés , etc.) colaboren entre sí bajo el “paraguas” de una época histórica (siglos XVI y XVII: Renacimiento y Barroco) y de los alumnos realicen las actividades con ideas tomadas desde diversas asignaturas.

Objetivos procedimentales y actitudinales

También destacamos la importancia que tienen para el tipo de metodología escogida los objetivos procedimentales y actitudinales. El TP requiere que los alumnos sepan realizar diversas tareas dentro y fuera del aula, colectiva e individualmente; saber buscar, seleccionar, analizar y resumir información relevante; saber elaborar informes y exposiciones y participar en debates relacionados con la asignatura, tanto de forma oral como escrita; y, claro está, diseñar y utilizar videojuegos y otros recursos TIC relacionados.

El TP, pero sobre todo la gamificación, persiguen que, desde el punto de vista actitudinal, los estudiantes sientan motivación, atención e interés por aprender y trabajar sobre el tema; que mantengan una actitud colaborativa, cordial y productiva con los compañeros en la realización de tareas educativas y que desarrollen capacidades cognitivo-afectivas, de autoconfianza y sentido de superación.

4.3 Metodología

Como hemos señalado anteriormente, la novedad fundamental de esta propuesta no consiste en el uso de la metodología de TP, sino en la aplicación de plataformas ludificadoras que usaremos en dos sentidos distintos, pero desarrollados al mismo tiempo: por un lado, *Classcraft* será la herramienta que permitirá al profesor montar toda la secuencia didáctica sobre una lógica y mecánicas de juego; por el otro, *Classtools.net* y *Kahoot.it* permitirán a los estudiantes desarrollar videojuegos y concursos en línea como productos finales del proceso de E-A. Los recursos empleados no requieren de los estudiantes ni de los docentes grandes habilidades informáticas, puesto que son muy sencillos de jugar e, incluso, crear, a partir de plantillas y esquemas de funcionamiento asistidos por tutoriales. Lo que sí demandan son conocimientos de las materias estudiadas del currículo para poder diseñar juegos desafiantes para el resto de los compañeros y para poder jugar y ganar en competencia a los equipos contrarios.

Como ya se ha indicado, se usará a manera de ejemplo un tema de literatura: Miguel de Cervantes y *El Quijote*. No obstante, la metodología es también muy versátil en cuanto a los contenidos, en dependencia de cada los intereses de

uso de cada docente. Los destinatarios de la propuesta serán alumnos de 3º de la ESO. Pero la metodología es aquí también aplicable a cualquier curso de ESO y Bachiller, puesto que la lógica de los videojuegos está en el *background* de los jóvenes nacidos después de 1990, y a casi todos les encanta jugar, competir, ganar y crear. El juego y sus dinámicas serán una especie de zona de desarrollo próximo entre docentes y alumnos durante las sesiones programadas; un vehículo motivacional, de relaciones sociales y entre materias, que permitirá hacer amena la tarea de aprender mientras se desarrollan valores como la colaboración, la concentración y el sentido de competencia fraternal, así como los conocimientos que se tienen de otras materias (inglés, informática, etc.), los cuales pueden llegar a ser necesarios para realizar productos finales. Por ejemplo, algunas órdenes del motor de ejecución de los juegos serán en inglés necesariamente; también es imprescindible conocer algunos elementos básicos de computación para poder ejecutar los juegos.

Esta metodología respeta la diversidad del alumnado. Es por eso que la secuencia didáctica tienen en cuenta un tipo de enseñanza multinivel⁸, puesto que toca el interés común en ellos por jugar y pasarlo bien mientras aprenden; concibe una gama de inputs-outputs de actividades que se ajusten a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante; ofrece materiales y recursos en papel, audiovisuales y de intercambio oral directo en el aula; acepta la presentación diversa y creativa de los resultados del proceso de E-A por los estudiantes; y muestra continuamente al alumnado sus progresos en la evaluación, de manera que pueda reflexionar e incluso discutir y corregir junto al docente su evolución individual y la de su equipo.

⁸ Desarrollo de actividades de enseñanza multinivel: se refiere a otra de las formas de atención de la diversidad en el aula al intentar posibilitar que cada alumno encuentre, respecto al desarrollo de un contenido, actividades acordes a su nivel de competencia curricular (Arnáiz en García, 2010)

Recursos puntuales de gamificación en línea dentro de la clase: Classtools.net y Kahoot.it

En el apartado 4.1, de Presentación de la propuesta, se estableció que los productos finales a crear por los propios estudiantes a partir de formatos preestablecidos, usarían las plataformas gamificadoras *Classtools.net* y *Kahoot.it*.

Classtools.net ofrece recursos gamificados variados de manera gratuita (videojuegos, ejercicios y técnicas para desarrollar habilidades, recursos audiovisuales adaptables a las clases particulares, etc.), que pueden encontrarse fácilmente en sus diferentes secciones y ser usados siguiendo unas pautas sencillas para el llenado de los cuestionarios que después se convertirán en los contenidos de los videojuegos (Véanse las instrucciones en www.classtools.net). Los alumnos solo necesitan volcar en este formato las preguntas y respuestas realizadas a partir de los temas propios de cada grupo. Ellos se fascinan cuando tienen que destruir asteroides que contienen las respuestas correctas, desde una nave espacial; cuando hacen que Super Mario agarre al vuelo la solución a una pregunta planteada por el motor de juego; o cuando corren por un laberinto virtual para descubrir información que usarían en las clases.

Kahoot.it es más conocido y ofrece posibilidades de llenar cuestionarios, encuestas y discusiones que permiten realizar competiciones en tiempo real y ya no en forma de videojuego en el aula (Ver detalles en <https://getkahoot.com/>)

Ahora resta describir, cómo se utilizará *Classcraft*, puesto que nuestra concepción de la gamificación en este planteamiento didáctico va más allá de la utilización de videojuegos educativos y concursos en línea como instrumentos didácticos en la clase de Lengua Castellana y Literatura, para implementar técnicas propias del ámbito del diseño de videojuegos (componentes, mecánicas, dinámicas lúdicas, etc.) para definir la propia clase como un evento lúdico.

Classcraft es un juego de rol en línea que usa riesgos y recompensas del mundo real para enriquecer la motivación por el aprendizaje dentro de las aulas. Con solo un ordenador con navegador Chrome o Safari instalado, acceso a Internet y un proyector para que el docente pueda visualizar en gran grupo la evolución del juego en los momentos inicial y final de la clase, los estudiantes pueden jugar en equipos de guerreros, magos y curanderos, cada uno con poderes únicos que en unos casos pueden ejercer individualmente pero en otros de manera colectiva colaborativa. Los estudiantes también pueden seguir el juego desde sus móviles o tabletas, pero esto es opcional. Cuanto mejor lo hacen, no sólo en nota académica sino ayudando a sus compañeros y teniendo una conducta adecuada, más puntos y poderes reales desbloquean, según sea el sistema de castigos y recompensas definido por el docente particular, como poder comer en clase o llevar apuntes al examen (para consultar el sistema creado para esta propuesta, véase el Anexo 4). Si fallan, molestan o acosan a los demás, pierden puntos, se penaliza a su equipo y puede llegar a acarrear consecuencias como castigos, o menos tiempo para finalizar un examen. Como en todo juego, los alumnos quedan comprometidos a aceptar sus reglas desde el inicio mismo del proceso mediante una acción llamada la Firma del Pacto del Héroe (Young, 2013).

A continuación, mostramos los cuatro pasos previos a las sesiones docentes, que son necesarios para instaurar el juego en clase.

Paso 1

Lo primero que debe hacer el docente es crear una cuenta en la página <http://www.classcraft.com/es/>. Es gratis en su versión básica, la cual resulta operativa, aunque limita el grado de personalización de los avatares ⁹ de los

⁹ Los avatares son los personajes o roles asumidos por los estudiantes durante el proceso. La selección de avatares no es solamente una cuestión estética (ya que se puede seleccionar su género, apariencia y vestimenta), sino también y sobre todo una cuestión estratégica que debe ser pensada por todo el grupo, puesto que cada uno de ellos tiene reservados poderes que pueden ser muy útiles a lo largo del camino del juego-clase. El valor fundamental de estos poderes es que tienen un efecto real en la vida escolar del estudiante durante el curso: pueden

jugadores. Esto sí se puede hacer con una cuenta Premium (8 euros mensuales durante un año o 12 euros al mes), que tiene otras ventajas como más *misiones* o *desafíos* (esto es en lenguaje no gamificado, concursos en línea) a establecer para los jugadores, acceso a recursos interactivos para información y entrega de trabajos, estadísticas de progreso de los estudiantes, etc.

No obstante, la presente propuesta prescinde de los beneficios de Classcraft Premium, pues existen otras herramientas gratuitas que cumplen esas funciones y que solo requieren ser integradas como partes del esquema gamificado de la clase. Aquí, por ejemplo, se usará para promover desafíos las plataformas antes descritas Classtools.net y Kahoot.it, las cuales nos servirán para crear las actividades finales. Los desafíos de Classcraft Básico, al ser tan limitados, servirán solamente para actividades posibilitadoras secundarias. Para agregar documentos de texto, enlaces a imágenes y vídeos relacionados con los temas, usaremos una webquest, que recopilará en un único sitio web, consultable en el aula y desde casa, los objetivos, cronogramas, recursos informáticos y bibliográficos, criterios y formas de evaluación, etc. (Ver: <http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/verc/15204>)

Paso 2

En segundo lugar, el docente debe conocer el funcionamiento del juego. Como hemos indicado anteriormente, este juego trata de cómo guerreros, curanderos y magos (los tres tipos de personajes de El Quijote cuyo rol asumirán los alumnos) trabajan juntos en equipos acumulando o perdiendo diferentes clases de puntos para desbloquear y aumentar sus poderes, los cuales no son solamente simbólicos sino prácticos, puesto que tienen un efecto para el estudiante y su equipo dentro de la clase (por ejemplo, les puede permitir salir al pasillo, hacer una pregunta en el examen o entregar un trabajo un día más tarde de la fecha acordada) ¹⁰

hacer preguntas en un examen, salir al baño durante la clase, escuchar música o cualquier otro premio que establezca el docente.

¹⁰ Para ver en detalle las reglas del juego, recomendamos enfáticamente consultar el Anexo 2 “¿Cómo funciona Classcraft?”. También, sugerimos entrar al ejemplo de clase gamificada

En la página web de Classcraft existe un conjunto de materiales tutoriales divididos según sus destinatarios potenciales: maestro de juego (docente), jugadores (estudiantes) y coro (padres de los estudiantes), que le permitirán a todos ellos, empezando por el docente, hacerse una idea completa de cómo funciona. Aparte de los tutoriales insertados en la plataforma y la explicación del profesor durante las primeras sesiones de clases, los alumnos contarán, como en todo buen juego, con la posibilidad de familiarizarse con él por descubrimiento, algo que les resultará muy emocionante. Los padres también podrán participar desde casa con sus códigos de acceso para monitorear la evolución de sus hijos, e incluso, tendrán hasta 15 GP para premiar o castigar actividades y conductas de los hijos en casa (hacer los deberes escolares, ayudar en las tareas de casa, tener una actitud positiva, etc.)

Paso 3

Una vez conocido el funcionamiento del juego, la tercera tarea del profesor previamente a la clase será adaptar las reglas a sus circunstancias de clase, lo que redoblará el interés y motivación de los estudiantes. Aquí es importante intentar imaginar cuáles son los castigos, las recompensas y los eventos más factibles de desarrollar en el contexto escolar específico en que nos desenvolvemos. Por ejemplo, en determinados centros podría ser complicado permitir a los alumnos comer en el aula, escuchar música o salir cinco minutos al pasillo. Entonces, es importante encontrar otros estímulos que matengan alta la motivación del alumnado sin entrar en conflicto con la normativa básica del centro.

También es crucial definir cómo van a encajar las fases y actividades docentes en la secuencia didáctica -en este caso concebidas bajo un enfoque de TP- con las acciones fundamentales del juego. Por ejemplo, Classcraft está diseñado para servir de sistema evaluativo principal del curso y existen experiencias educativas en todo el mundo que avalan su eficacia. Sin embargo, dada la

creada por nosotros en *Classcraft* (<https://game.classcraft.com/login>; ID: carlosolar1@yahoo.es; contraseña: homoludens)

novedad del método aquí le daremos un valor del 45 % de la nota general, reservando el 55 % restante a las habilidades demostradas en competencia literaria y lingüística durante las dos actividades posibilitadoras principales y la actividad final el proceso (la confección del ensayo visual, la exposición oral y los concursos finales). Los criterios que soportarán la evaluación serán rúbricas para medir diferentes habilidades comunicativas de producción y comprensión orales y escritas. De igual forma, se complementarán usos interesantes de la aplicación con algunos rasgos del enfoque de TP: la Batalla de jefes es un concurso de los diferentes equipos contra un “monstruo jefe” de *Classcraft*. Esta batalla la hemos ubicado como parte del cierre de cada una de las sesiones preparatorias entre el inicio de las sesiones y la actividad posibilitadora principal (el ensayo visual) y ésta y la actividad final de videojuego sobre los temas. Servirá como una forma de sistematizar conocimientos, despertar el entusiasmo y la concentración.

Classcraft también puede usarse como plataforma de comunicación con los alumnos, descarga de archivos y organigrama de actividades de clases, al estilo de Moodle, pero con la diferencia de que todas estas actividades puntúan en el juego porque el sistema es capaz de marcar puntos por participación en chats, tareas y comentarios. Estas ventajas están ampliadas en la versión Premium. En nuestro caso, nos serviremos alternativamente de una webquest para la guía de proceso, la cual, como se dijo antes, será ofrecida como compendio de recursos para la preparación de los temas en las sesiones iniciales.

En el Anexo 2 “¿Cómo funciona Classcraft?”, antes mencionado, pueden verse nuestras de adaptaciones al sistema del juego a fin de que sirva mejor a la presente propuesta didáctica.

Aclaremos que el docente no tiene que tener las reglas definitivamente establecidas desde el principio, sino que podrá ir corrigiéndolas progresivamente, gracias a que el Pacto del héroe, el acuerdo de honor entre docentes y estudiantes que se firma al principio de las sesiones y es explicado en el Anexo 2, le permite cambiarlas en caso necesario. Para lograr un mayor consenso, puede someter a aprobación del grupo-clase su propuesta de reglas

de juego: los motivos de pérdida o ganancia de puntos de vida, energía y experiencia, así como los poderes y las sentencias de los caídos en batalla.

Paso 4

Después de personalizar las reglas del juego, en cuarto lugar y final, el profesor debe introducir en su aula de *Classcraft* los nombres de los alumnos y el número de equipos de la clase (los cuales puede conformar él mismo o dejar a ellos que los integren libremente durante las primeras sesiones). Como bien se sugiere en los tutoriales, es preferible conformar grupos heterogéneos, mezclando alumnos aventajados con otros de rendimiento medio y bajo, de manera que aprendan y colaboren unos con otros. El sistema descargará automáticamente los códigos de acceso de los alumnos y los padres al programa. Éstos últimos, colaboren o no, serán notificados semanalmente por el sistema sobre la evolución de sus hijos.

4.4 Aplicación

Ya explicadas las características principales del proyecto y las motivaciones que lo fundamentan, ahora nos ocuparemos de describir las actividades concretas y la forma de aplicarlas. La estructura de la secuencia es la siguiente:

I. Introducción

- A. Instrucciones sobre Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote (día 1)
- B. Instrucciones sobre el proyecto (día 2)

II. Preparación de actividades posibilitadoras y final

- A. Introducción al tema general por el profesor (día 2)
- B. Trabajo por grupos: selección y estudio de recursos para Actividades Final (torneo de videojuegos o concursos en línea) y Posibilitadoras Principales (ensayo visual y exposición oral) y Secundarias (Batallas de Jefes) (días 3, 4 y 5)

III. Actividad Posibilitadora Principal 1

- A. Confección de Ensayo Visual (día 6)

IV. Actividad Posibilitadora Principal 2

A. Exposición oral sobre cada subtema de los grupos (día 7)

V. Actividad Final

A. Realización de juegos por equipos (día 8)

B. Cierre de puntuaciones de *Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote* (día 8)

Teniendo en cuenta la metodología seleccionada, las actividades anteriores se detallan de la siguiente forma (en el “Anexo 4: Instrucciones y actividades destinadas a los alumnos”, pueden verse los enunciados de las acciones que deberán realizar los alumnos):

I. Introducción

El conjunto de sesiones propuesto persigue conocer aspectos importantes de la vida y obra de Miguel de Cervantes, en particular, de *Don Quijote de La Mancha*, la principal obra de la literatura española y una de las más importantes del mundo. Se busca conseguir que los estudiantes se “apropien” de la obra, esto es, la debatan, interpreten y relacionen con otras obras y aspectos culturales de los siglos XV, XVI y XVII, así como con obras posteriores para llegar a comprender su enorme trascendencia hasta el presente. La propuesta didáctica usará hechos relevantes de la vida y época del autor, las principales características de su obra y la gran influencia que ésta ha tenido durante sus 400 años de vida, como punto de arranque para promover la creatividad individual y colectiva que se volcará en la realización de las actividades final y posibilitadoras.

Concretamente, los alumnos se dividirán en cuatro equipos a los que se asignarán cuatro temas, y trabajarán en ellos jugando porque, en primer lugar, mientras estudien interactuarán con el juego *Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote* y, además, en segundo lugar, el resultado final de todas las sesiones será el diseño de un videojuego o concurso en línea por cada equipo sobre el tema que se le asigne para que el resto de equipos prueben sus conocimientos en esta materia jugando y divirtiéndose mientras aprenden. Cada equipo que diseñe un videojuego, ese mismo día de la actividad final,

jugará y aprenderá también con los videojuegos creados por los otros equipos. Se efectuarán, por lo tanto, en esa sesión final, cuatro torneos de videojuegos o concursos en línea, según sea el programa escogido por el equipo (*Classtools.net* o *Kahoot.it*).

Para llegar a esta actividad final primero hay que conocer sobre cada tema y desarrollar habilidades para defenderlos. Es por eso que se pasará por una serie de eventos posibilitadores: después de dos sesiones introductorias sobre Classcraft y el TP a realizar respectivamente, durante tres sesiones (desde el día 3 hasta el 5) se estudiarán los recursos bibliográficos, audiovisuales e informáticos que permitirán realizar los videojuegos o concursos en línea sobre el tema “Cervantes y *El Quijote*”. El día 3 se conocerán y seleccionarán los videojuegos y concursos que se usarán en la tarea final. Los días 4 y 5 se buscará información sobre los aspectos de los temarios de grupo correspondientes a cada uno de esos días y se redactarán resúmenes de información significativa con los que conformar las preguntas y respuestas finales a incluir en los videojuegos o concursos. Tras cada una de estas dos últimas sesiones preparatorias se realizarán divertidos concursos (Batallas de Jefes de Classcraft) que resuman lo visto en ellas, siendo esto una actividad posibilitadora secundaria. Luego, en las sesiones 6 y 7, una vez bien familiarizados con el tema, se desarrollarán otras dos actividades posibilitadoras de más peso: un ensayo visual en forma de mural sobre el tema global (día 6) y una exposición oral sobre los contenidos de los que tratarán los videojuegos y concursos finales (día 7). Esto permitirá estar bien preparados para llegar a la sesión final de juego (día 8). Con todas estas actividades, se habrán estudiado los contenidos de literatura y practicado diversas habilidades comunicativas de comprensión orales y escritas, así como sociales, relacionadas con la asignatura.

Puesto que son una forma amena y original de aprender, los productos en videojuegos resultantes de las sesiones quedarán a disposición de todos los alumnos del centro en la biblioteca y de los profesores en el departamento de lengua castellana.

Algo que incrementa la emoción y eficacia de las sesiones es que todas ellas quedarán incluidas dentro del antes mencionado juego llamado “Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote”. Éste se explicará a los estudiantes en la primera sesión, el día 1, y se desarrollará durante todo el proceso. El resultado de este juego constituirá el 45 % de la nota final, mientras que el 55 % restante se dedica a las habilidades demostradas en competencia literaria y lingüística, sobre todo durante las actividades posibilitadoras principales, secundarias y la actividad final del proceso (la confección del ensayo visual, la exposición oral y los videojuegos o concursos finales). El valor de este juego para la evaluación es que permite controlar aspectos académicos y de competencias básicas al mismo tiempo durante todo el proceso de E-A, al tiempo que aumenta la motivación estudiantil. Los criterios que soportarán la evaluación se refieren a las diferentes habilidades comunicativas de producción y comprensión orales y escritas, así como sociales, antes mencionadas. Éstos criterios serán conocidos por los estudiantes desde el día 2.

A. Instrucciones sobre Classcraft (Día 1)

En el primer día de clases y después del docente haber realizado los cuatro pasos previos descritos en el apartado “Metodología”, el profesor explicará *Classcraft* puesto que será la dinámica lúdica que engloba toda la secuencia.

Para esto, repartirá a cada alumno el resumen de las reglas de juego que previamente adaptó a su clase. Luego explicará los diferentes componentes (XP, HP, AP, poderes y rasgos de los personajes), ilustrando todo en el proyector en que aparecerá “Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote”. Explicará también las mecánicas de juego: sus reglas básicas; los desafíos principales del juego (eventos aleatorios iniciales, caídas en batalla, batallas de jefes, etc.); y las características de cada personaje, los cuales cada alumno deberá seleccionar siempre sabiendo de antemano sus fortalezas y debilidades en la dinámica de equipo. (Por su importancia, reiteramos: véase el Anexo 1 para estas características y el Anexo 4 para los enunciados de las actividades a realizar por los alumnos).

Una vez explicado el juego, se somete a aprobación colectiva la distribución previa de los grupos por el profesor, la cual se debe realizar pensando en juntar

alumnos con diferentes capacidades, de manera que haya heterogeneidad en su composición.

Después, dejará a los equipos relacionarse y seleccionar los personajes, mientras va guiando el proceso que tiene lugar en cada equipo. Finalmente les propone firmar el Pacto del Héroe, el cual marca la aceptación de las reglas por los estudiantes-jugadores. Se hace saber que el juego comienza en la siguiente clase.

Acaba la sesión con el Evento del Día o una Batalla de Jefes a modo de ejercitación sobre el tema del día, que ha sido el propio funcionamiento de Classcraft.

Es importante que, en algún momento después de seleccionados los personajes por los miembros de cada equipo, el docente reparta los códigos de acceso de alumnos y padres, con los cuales tanto unos como los otros podrán seguir la evolución del juego fuera de la clase desde sus propias secciones.

B. Instrucciones sobre el Proyecto (Día 2)

El docente recuerda que *Classcraft: luchando por la Orden del Quijote* comienza oficialmente en esta sesión y hasta el final de la secuencia didáctica, a los efectos de conteo de puntuaciones, realización de desafíos, etc. (Optativamente, el docente puede decidir (o no, en el caso de que escoja continuar el juego el resto del curso). A continuación procede a explicar las características fundamentales de las sesiones.

La idea general del conjunto de sesiones es que cada uno de los cuatro equipos conformados en la sesión del día 1 trabajen por separado un tema parcial del gran tema “Cervantes y El Quijote” para incluirlo finalmente en un videojuego o concurso en línea creado por ellos mismos.

Los distintos temas parciales propuestos serán: 1- Biografía de Cervantes y principales hechos históricos y sociales; 2- Rasgos de la obra y su relación con los movimientos literarios de época: estructura, argumento, personajes, lenguaje, sentido, influencias recibidas; 3- Tradiciones y costumbres populares de los siglos XVI y XVII relacionadas con la obra; 4- Influencia de *El Quijote* y la producción cervantina en la literatura y el arte posteriores.

Se remarca a los estudiantes que los temarios que desarrollan los aspectos fundamentales de estos temas parciales, aparecen en la webquest compilatoria de los recursos bibliográficos, audiovisuales e informáticos de toda la secuencia, la cual está disponible en Internet para todos los estudiantes. Especial interés guarda el hecho de que los temarios incluyen referencias a plataformas gamificadoras sencillas e intuitivas (Classtools.net y Kahoot.it) que servirán de molde lúdico a los contenidos que se van a estudiar. (Para ver un ejemplo de los temarios completos confeccionados para la propuesta, ir a Anexo 5 “Guías temáticas”. Si se quieren ver todos los temarios por equipo, ir a webquest <http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/ver/15204>)

En esta webquest también aparecen otros aspectos de mucho interés para los alumnos como: los objetivos, los cronogramas, los criterios y formas de evaluación.

Durante las sesiones 3, 4 y 5 se desarrollará la selección y estudio de recursos para dos clases de actividades: por un lado, la tarea final que el día 8 cerrará la secuencia y consistirá en la creación de un videojuego o concurso en línea por cada equipo que será jugado por el resto bajo arbitraje del equipo autor del juego; y, por el otro, dos actividades posibilitadoras principales que, realizadas los días 6 y 7, justo antes del día final, llevarán a los alumnos a conformar un mural colectivo sobre el gran tema “Cervantes y El Quijote” y una exposición oral sobre el tema propio. Esto dejará consolidados los conocimientos para los torneos finales con videojuegos o concursos en línea.

La sesión preparatoria del día 3 estará dedicada a la selección de videojuegos o concursos en línea que serán utilizados en el torneo del último día. Las sesiones preparatorias de los días 4 y 5 se dedicarán al trabajo sobre los temarios entregados por el docente con el material bibliográfico asignado a cada equipo con el fin de llegar conformar los resúmenes de información que serán la base de las actividades. Cada una de estas sesiones acabará con una Batalla de Jefes, en la cual se pondrán en común los contenidos estudiados ese día por los equipos.

En las sesiones de los días 6 y 7 se realizarán trabajos que ayudarán a reducir, sintetizar, elaborar y presentar la información recopilada en las sesiones previas.

El día 8 se realizará la tarea final de juego sobre los temas, donde se celebrarán cuatro torneos, uno por cada equipo y tema.

Como parte de las instrucciones sobre el proyecto se explicará también la forma de evaluación consistente en un 45% en el sistema de *Classcraft* y un 55 % en la observación de resultados de las tareas posibilitadoras y final.

Ya descrito el proyecto en sus líneas generales de la forma que se ha visto, el docente dirigirá la selección de temas por los equipos.

Después, hará una breve introducción al tema general durante 20 minutos, haciendo énfasis en el hecho de que cada equipo debe atender los aspectos tratados en sus temas sin despreciar los restantes, pues, el último día, los videojuegos a los que se enfrentarán los contendrán, formando parte de su evaluación. Esta introducción tiene el objetivo de ser una guía para todo el proceso y, por ello, reflejará la estructura y argumento de la obra, personajes, ideas y valores fundamentales, así como datos relevantes de la vida, obra y legado de Cervantes. (Ver resumen de la presentación en: <https://prezi.com/5u7id7tyb8pn/el-quijote/>).

La sesión acaba finalmente con la primera Batalla de Jefes con contenido curricular en la secuencia didáctica. Estas batallas son diseñadas por el profesor sobre los aspectos más importantes tratados durante la sesión respectiva.

II. Preparación de Actividades Posibilitadoras y Final

En las anteriores sesiones quedó explicada la secuencia en sus líneas generales y también fue realizada una introducción al tema general “Cervantes y El Quijote”, en la que el docente comentó los aspectos fundamentales a desarrollar grupalmente a partir de los temarios. Ahora comienza el bloque de tres sesiones en que los alumnos realizan actividades concretas para capacitarse en la realización de las principales tareas del proyecto.

A. Trabajo por grupos: selección y estudio de recursos para Actividades Final y Posibilitadoras Principales (ensayo visual y exposición oral) y Secundarias (Batallas de Jefes) (Días 3, 4, y 5)

Por primera vez, en la tercera sesión, se comienza con un *Evento aleatorio* de *Classcraft* que introducirá un elemento sorpresa relacionado con el contenido de la asignatura o con el contenido del juego. Estos eventos tienen la función de atrapar el interés de los alumnos por la sesión, al combinar aprendizaje y diversión. He aquí algunos ejemplos de los Eventos aleatorios de esta secuencia (la propuesta incluye más de 80 opciones en el motor de juego):

Nombre	Descripción	Consecuencia	Se aplica al azar
3,2,1...¡Feliz Nuevo!	Año Es un año nuevo en <i>Classcraft</i>	Todo el mundo gana el máximo de HP. Los que ya tenían el máximo ganan 50 XP	
A escribirle a los encantadores enemigos del Quijote	Se ha conocido de los encantadores han convertido a la bella Dulcinea en una tosca labriega	Todo el mundo escribe una carta breve (10 líneas) intentando persuadir a los encantadores para deshacer el hechizo	
Aflicción a los magos	Brujos malos atacan a todos los magos	Todos los magos tienes solamente 5 HP	
Santidad absoluta	Un ángel decidió protegerte	Nadie puede caer en batalla hoy	
Gloria a los magos	Los campesinos están fascinados por la magia de los magos	Todos los magos ganan 200 XP	
Teleportación total	Un mago poderoso te ayuda	Todo el mundo puede irse de la clase 2 minutos antes	

El momento de los Eventos aleatorios se puede aprovechar para repasar rápidamente el puntaje de los estudiantes en las estadísticas de grupo de *Classcraft*. En todo caso, esto no es imprescindible, puesto los alumnos tienen acceso al juego-aula desde sus propios dispositivos fuera de la clase.

Hecho esto los alumnos trabajarán por equipo en sus temarios bajo supervisión del profesor. Ahora realizarán una actividad consistente en explorar las plataformas gamificadoras que el docente ha incluido en los temarios para valorar cuáles de estos recursos les parecen más idóneos como molde a los contenidos a estudiar y ludificar. Cada equipo escogerá un modelo o plantilla de videojuego o concurso en línea, después de jugar con los prototipos existentes en la red. Estos videojuegos y concursos funcionan, de manera muy intuitiva, a partir de preguntas y respuestas que deberán crear los estudiantes de forma meditada antes de incluirlas en los juegos. Por eso, se requiere por los estudiantes preguntas y respuestas concisas, relevantes e interesantes, realizadas a partir del temario asignado a cada equipo. Una vez guardadas las preguntas, la propia plataforma activa el motor del videojuego, que estará disponible en la red para todo el mundo.

El trabajo educativo con videojuegos es relevante por lo mencionado en el epígrafe 3.3 del marco teórico. Además de eso, la determinación previa de la herramienta informática prepara al alumno para modelar y sintetizar la información a la que tendrá acceso en las dos sesiones siguientes. Los estudiantes deberán justificar la selección de tales contenidos entre todo el material que tendrán disponible, así como las formas de creación de las preguntas. Esto se hace con el fin de que hagan consciente los procesos cognoscitivos que le han permitido llegar a las elaboraciones lingüísticas.

Una vez quedaron seleccionadas las plataformas de videojuegos o concursos en línea por equipos, la cuarta y la quinta sesión estarán dedicadas al tratamiento de la información relevante en los recursos ofrecidos en los temarios (textos, imágenes fotográficas y pictóricas, películas, dibujos animados, etc.) con el fin de realizar resúmenes de información que sirvan a las diferentes actividades convocadas los siguientes días. Los temarios serán divididos en dos partes, una para trabajar el día 4 y la segunda el 5.

Esta actividad se realiza no sólo para conocer el tema literario asignado sino también para ejercitar la capacidad de identificación por los alumnos de las ideas principales y secundarias de un texto y sus formas de jerarquización interna. También, a la hora de realizar los resúmenes se practica la redacción

sintética, jerarquizada y aceptable desde el punto de vista de la adecuación, cohesión, coherencia y corrección de las ideas expresadas.

Al final de cada una de estas tres sesiones se entabla una nueva Batalla de Jefes para sistematizar y comprobar los conocimientos aprendidos.

III. Actividad Posibilitadora Principal 1

A. Confección de Ensayo Visual (Día 6)

Esta sesión comienza con un habitual Evento aleatorio, pero no acaba con una Batalla de Jefes, por considerarla innecesaria, dado tipo de actividad a realizar. Aquí, el objetivo es que cada equipo confeccionará un ensayo visual sobre su tema para después reunirlo en un mural que conforme el tema general “Cervantes y *El Quijote*”. Esta actividad consiste en tomar el material de diversa índole con el que se trabajó en las dos sesiones previas (ilustraciones del Quijote, fotografías del autor y la época, textos, vídeos, grabaciones, etc.) para que los alumnos de cada equipo se encarguen de organizarlo por categorías significativas que respondan a una pregunta fundamental general, de tipo interpretativo, para cada tema (Por ejemplo, para el equipo encargado de los rasgos de la obra, una pregunta general que despliegue el poder interpretativo, podría ser: “En vuestro criterio, ¿qué cuestiones dentro de la novela *Don Quijote de La Mancha* justificaría su prestigio como obra cumbre de las letras castellanas?”; para el equipo de la vida de Cervantes: “¿Por qué un hombre como Miguel de Cervantes pudo realizar una obra literaria tan importante?; para el equipo de tradiciones y costumbres: “¿Cuáles aspectos de la obra reflejan tradiciones y costumbres populares importantes de la España de la época?; y para el equipo de influencias: “¿Por qué se puede afirmar que estamos en presencia de una de las creaciones literarias más influyentes de todos los tiempos?). Véase un ejemplo de ensayo visual en anexo 9.

Para la agrupación del material en categorías significativas, ayudará anotar en ideas cortas y sintéticas derivadas de su investigación los aspectos fundamentales analizados, combinando textos, imágenes, sonido, etc. Por ejemplo, una ilustración del debate sobre el *baciyelmo* entre Don Quijote, Sancho y los huéspedes de la venta en el capítulo 44 de la Primera parte,

puede amplificar la categoría: 'Defensa de la relatividad ideológica en la obra', la cual sería un elemento importante para justificar su valor.

Con este procedimiento se conformarán finalmente cuatro ensayos visuales que se juntarán y formarán un gran mural que servirá de referencia el resto de la secuencia. Allí se verán asociaciones de los grupos de imágenes, escritos y se crearán encabezados para las diferentes categorías halladas, creando de esta forma relaciones causales, complementariedad, oposición, etc., al modo de los mapas conceptuales, etc.

En esta tarea, ayudará a los estudiantes el hecho de haber trabajado abundante material sobre la temática en las sesiones previas. Esta actividad entrena las habilidades de redacción de ideas fundamentales (especialmente la síntesis, jerarquización de ideas y valoración crítica de obras literarias). También, la alfabetización visual, el trabajo grupal y la creatividad. Igualmente, ayuda a incrementar la apropiación cognoscitiva y emocional del tema de estudio, puesto que son los estudiantes quienes debe manipular el material para construir respuestas significativas a las preguntas.

IV. Actividad Posibilitadora Principal 2

A. Exposición oral sobre cada subtema de los grupos (Día 7)

A partir de lo aprendido, en la tarea del ensayo visual, los primeros minutos de la sesión se dedican a puntualizaciones finales de la preparación de los videojuegos y concursos a jugar en la sesión siguiente y final. El profesor supervisará por última vez las preguntas y respuestas en las creaciones lúdicas de los alumnos, asegurándose que del contenido de los juegos sean relevante, interesante, conciso y representativo de los aspectos del temario.

A continuación, durante 7 minutos, cada equipo realizará una exposición sintética y dinámica de su contenido temático al resto, teniendo en cuenta las características del juego o concurso escogido. Lo importante aquí es que deberán instruir al resto de los alumnos sobre el contenido de su competición, la cual al siguiente día funcionará como prueba final para el resto de equipos. Las exposiciones pueden y deben apoyarse en el mural de ensayo visual creado en la sesión anterior. Los estudiantes, cuando hagan el rol de oyentes,

deberán prestar mucha atención a las informaciones, puesto que serán objeto de evaluación en la siguiente sesión, a la hora de jugar los videojuegos.

Mientras que en las actividades anteriores (confección de resúmenes y ensayo visual) lo primordial era la ejercitación de las habilidades de comprensión y producción escritas, ahora toca el turno a las habilidades de comprensión y producción orales. A la hora de tomar la palabra, los estudiantes tendrán en cuenta aspectos de contenido, habla, vocabulario, volumen, gestualidad, etc. También se atenderán sus habilidades para escuchar, comprender, jerarquizar, contextualizar e inferir.

V. Actividad Final

A. Realización de juegos por equipos (Día 8)

B. Cierre de puntuaciones de *Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote*.(Día 8)

En esta clase final, se comienza también con un evento aleatorio. Después, cada equipo será el árbitro de los torneos del resto, los cuales durarán unos 8-9 minutos. Al arbitrar, cada equipo velará por el cumplimiento de las reglas del juego y comentará los aspectos de contenido que considere relevantes. Se declararán los equipos ganadores de los torneos, los cuales tendrán un extra de puntuaciones dentro de *Classcraft: Luchado por la Orden del Quijote*.

Al final de esta sesión se hará un balance de los resultados de *Classcraft*, puesto que el docente habrá ido gestionando la plataforma durante todo este tiempo, aprovechando los momentos iniciales y finales de las sesiones para comentar el estado del juego. La evaluación del juego, así como la evaluación general de los alumnos se sopesará después de acabada la secuencia didáctica, pues el profesor deberá considerar las estadísticas evaluativas que ofrece *Classcraft* (45 % de la nota) más los resultados de la aplicación de evaluaciones puntuales sobre las actividades específicas (55 %).

4.5 Material

En la presente propuesta, dada la amplia presencia de recursos TIC, resultan imprescindibles ordenadores con acceso a Internet. En las sesiones primera y segunda podría bastar con un solo ordenador puesto que el docente puede mostrar y obrar en él a gran grupo las diferentes instrucciones sobre *Classcraft* y la *webquest* donde se encuentran las características del proyecto. Esto no es así, sin embargo, el resto de las sesiones, en las cuales se trabajará de una manera u otra con estos recursos de manera individual y colectiva.

En la tercera sesión, los estudiantes deberán en sus ordenadores ver y manipular ejemplos de las herramientas gamificadoras que necesitarán el último día. Tanto *Classtools.net* como *Kahoot.it* resultan fáciles de aprender y manejar puesto que su funcionamiento se basa en incluir cuestionarios de contenidos del CV en sencillas plantillas dentro de los juegos, pero los estudiantes debe jugar con ellos, probar cuáles les motiva más y valorar la conveniencia de su uso, así pues, este día resulta muy importante el uso de ordenadores.

De la cuarta sesión a la final, los ordenadores con acceso a Internet son necesarios también para el estudio de los recursos bibliográficos y audiovisuales que allí consten y, en diversa medida, para realizar las actividades posibilitadoras y final. Los Eventos aleatorios y Batallas de Jefes de *Classcraft* también lo necesitan.

Se requieren además, libros de texto como la versión juvenil seleccionada de *Don Quijote* y otras obras del autor, la época o relacionadas con su significado universal para ampliar el trabajo interpretativo y libre de los estudiantes. Así también, material ofimático; proyector y pantalla digital.

Una cuestión interesante es que el ensayo visual tiene cierto carácter manual, por tanto, se necesitarán tijeras, fotos, marcadores de colores, goma de pegar, pegatinas y todos aquellos elementos que sirvan al desarrollo de las habilidades manuales de los estudiantes en torno a la tarea.

4.6 Temporización

Se propone un conjunto de ocho sesiones de 50 minutos cada una, las cuales abarcarán unas tres semanas de clases al final del segundo corte evaluativo del curso. Se reservarán las aulas de informática con suficiente antelación a fin de que nada obstaculice el desarrollo de las actividades. Este período será un momento importante para estudiar el tema de “Cervantes y El Quijote” como summa de la literatura anterior y nuncio de la posterior, a caballo históricamente entre el Renacimiento y El Barroco. Esta obra permite referirse al mismo tiempo a *La Celestina* y el *Lazarillo de Tormes* en la tradición de la novela realista y a todo el Siglo de Oro que le rodea, en cuanto a sus elementos epocales tipificadores. En ese sentido, el conjunto de sesiones propuesto no se dedicará exclusivamente a *El Quijote* sino a diversas obras de la literatura castellana, pero desde la luz que sobre ellas arroja la obra cervantina.

La subdivisión de las actividades de la propuesta didáctica es la siguiente:

I. Introducción

A. Instrucciones sobre Classcraft (Día 1): Reparto de manuales (5’); Explicación de Classcraft (15’); Selección de personajes dentro de los grupos (20’); Firma del Pacto del Héroe (10’)

B. Instrucciones sobre el Proyecto (Día 2): Instrucciones de proyecto (15’); Selección de temas por equipo (5’); Conferencia del profesor (20’); Batalla de Jefes (10’)

II. Preparación de Actividades Posibilitadoras y Final

A. Trabajo por grupos: estudio y selección de materiales para Actividades Final y Posibilitadoras Principales (Ensayo Visual y Exposición oral) y Secundarias (Batalla de Jefes) (Días 3, 4 y 5): Evento aleatorio (10’); Preparación del material (30’); Batalla de Jefes (10’)

III. Actividad Posibilitadora Principal 1

A. Confección de Ensayo Visual (Día 6): Evento aleatorio (10’); Preparación del ensayo (40’)

IV. Actividad Posibilitadora Principal 2

A. Exposición oral sobre cada subtema de los grupos (Día 7): Evento aleatorio (10'); Ultimación de detalles (10'); Exposición (30')

V. Actividad Final

A. Realización de juegos por equipos (Día 8): Evento aleatorio (10'); Juegos (35')

B. Cierre de puntuaciones de *Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote*. (Día 8): Balance de puntos (5')

4.7 Evaluación

La evaluación será formativa continua, puesto que interesa observar la consecución de los objetivos a lo largo de todo el proceso.

La naturaleza en buena medida lúdica y colaborativa de las actividades, así como el tipo de agrupación heterogénea del alumnado favorecen la explotación de las capacidades diversas del alumnado, sus intereses y conocimientos.

De manera progresiva, los alumnos adquirirán objetivos parciales relacionados con cada tarea a realizar durante el proceso, por los cuales serán evaluados acumulativamente. En este sentido, por un lado, *Classcraft* ofrece una buena herramienta para tener en cuenta los objetivos sobre todo procedimentales y actitudinales, aunque también conceptuales, de una manera orgánica y sistemática a lo largo de todo el proceso: el programa permite realizar gráficas de la evolución de los estudiantes y los equipos, que nos pueden ayudar en la tarea de evaluarlos. De ahí que este sistema aportará el 45 % de la nota debido a la integralidad con que permite tratar los diferentes tipos de objetivos antes mencionados. Aquellos estudiantes que alcancen un nivel de juego mayor o igual a 7 obtendrán la máxima puntuación; los que oscilen entre 6-7, obtendrán un Notable; los que oscilen entre 3-5, un Aprobado; y los que estén entre los niveles 0-2, un Insuficiente. El aumento de nivel, como hemos mencionado antes, se produce por la combinación de destrezas académicas y sociales.

Por otra parte, el 55 % restante de la evaluación se referirá a la calificación concreta de las diversas actividades a realizar durante el proceso. Para ello, nos serviremos de una rúbrica general que orientarán la observación del docente durante cada una de esas actividades organizadas de una manera procesual (Ver anexo 6: Rúbrica evaluativa del proyecto)

En cuanto a los criterios de evaluación, la propuesta busca integrar algunos de los principales objetivos del currículo de 3º ESO de la LOMCE. Aunque se detiene temáticamente en el bloque 4 de Educación Literaria (en particular, Cervantes y *El Quijote* y las características que lo asocian a la tradición anterior y al Siglo de Oro contemporáneos a él), también toca elementos importantes de otros bloques, como el de las tipologías textuales, las habilidades lingüísticas y las cuestiones sobre la historia de la lengua y la literatura.

Todas las actividades concebidas permiten que los estudiantes practiquen las habilidades de captación y jerarquización de ideas esenciales y secundarias de textos literarios y no literarios, orales y escritos. En los diferentes ejercicios, deberán aplicar sus conocimientos de normas de uso de la lengua para el diseño y composición de textos. También, deberán exponer, explicar, argumentar, resumir y comentar, en soporte papel o digital, usando el registro adecuado y organizando las ideas con claridad, así como utilizar técnicas de tratamiento y procesamiento de la información para preparar textos, aprovechando los recursos TIC para reestructurar los trabajos escritos y facilitar la precisión y presentación de las ideas. Las actividades están diseñadas para lograr estos criterios de evaluación presentes en la normativa curricular de la LOMCE (2015). Los instrumentos de evaluación se rigen por ítems evaluativos ajustadas a tales criterios, así como a criterios de competencia social.

5. Conclusiones

Este trabajo ha permitido explorar teórica y didácticamente dos metodologías muy prometedoras para innovar dentro de las aulas de ESO: el TP y la gamificación. Tanto una como la otra ayudan a la autonomía del estudiante en la búsqueda y tratamiento complejo de la información; ofrecen también una vinculación entre métodos de educación formal e informal, de trabajo individual y en equipo, de recursos tradicionales con otros más novedosos y de reciente exploración. También, ofrecen una “multilinealidad” cognoscitiva, esto es, una gran cantidad de rutas de aprendizaje, lo cual es cómodo y eficaz para el estudiante, que podrá desandar con esta metodología caminos menos homogéneos y más incentivos.

Vale destacar que se ha querido establecer una visión de la literatura que considera a la obra y el autor, el panorama cultural de su tiempo y su legado, pero también como un producto cultural de gran utilidad para aumentar la capacidad interpretativa y las habilidades de producción y comprensión orales y escritas de los estudiantes. En ese sentido, el diseño de las actividades a realizar durante las sesiones persigue una progresión, un *crescendo*, en el nivel de complejidad y asimilación de la temática: se pasa de realizar resúmenes de las ideas encontradas en los recursos bibliográficos, en las primeras sesiones, a una manipulación intensa de los mismos para llegar a responder de manera sintética y creativa preguntas generalizadoras y demandantes de mayores niveles de interpretación, en la sesión del ensayo visual. Luego de esta experiencia de profundización, se retocan las preguntas y respuestas realizadas en las sesiones anteriores, para acabar exponiendo al resto del aula el resultado del proceso de aprendizaje sobre el tema. El día final resulta una “fiesta” del saber, en el sentido de que se trata de mostrar lo aprendido de una manera lúdica y divertida, que no deja de ser sustanciosa en términos conceptuales.

En cuanto a las limitaciones, la principal ha sido la dificultad de encontrar información académica sobre el tema. La bibliografía utilizada no está asentada, en muchos casos, dentro de libros científicos porque el acceso a ellos aún es muy limitado, dado lo reciente de este enfoque.

Como todo lo nuevo, la gamificación, tal como se describe en esta propuesta combinada con otras metodologías como el enfoque de TP, podría resultar polémica en su implementación, pero, sin lugar a dudas, provechosa como parte del cambio educativo que nuestra época está demandando.

Tareas que implican lectura, tecnología, investigación, creación y, en resumen, mucha actividad intelectual por parte de los estudiantes son apropiadas para explotar las capacidades que en ellos ha generado la era de las TIC.

Este trabajo no ha pretendido ser exhaustivo, sino solamente iluminar un camino que puede ser muy productivo para los docentes y, sobre todo, para los alumnos, su mejor aprendizaje y bienestar durante el proceso educativo.

Parte de las ideas presentadas aquí se han implementado durante las prácticas en centros de secundaria del máster de Formación del Profesorado. El trabajo con los alumnos es la parte al mismo tiempo más reconfortante y difícil, pero los videojuegos y concursos en línea de Classtools.net y Kahoot.it aplicados en las prácticas resultaron un éxito rotundo para aumentar la motivación por el aprendizaje. Aunque el uso de la plataforma Classcraft, no fue implementado entonces, el uso que en las prácticas hice de parte del método planteado aquí, me da la firmeza para asegurar que esta clase de metodologías marcarán en muy breve lapso las pautas de la evolución educativa a escala global. Para ver un ejemplo de videojuegos y concursos en línea creados por los alumnos, ir a: <https://play.kahoot.it/#/k/f30ff6a1-bc42-47ef-911f-586a5cff1bf0> ¹¹

¹¹ Datos de acceso: ID: Cgr460; contraseña: homoludens555

6. Referencias bibliográficas y bibliografía

Agelet, Joan, Juan J. Albericio et al. (2005 (2001)). Estrategias organizativas de aula. Barcelona : Graó.

Autor desconocido. (2009). "Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales". 2/05/2016, de Ideas Compilativas Sitio web: <http://ideascompilativas.blogspot.co.at/2009/06/contenidos-conceptuales-procedimentales.html>

Autor Desconocido. (2015). Currículum Llengua Castellana i Literatura ESO. 15/06/2016, de Comunitat Autònoma de les Illes Balears Sitio web: http://weib.caib.es/Normativa/Curriculum_IB/secundaria_lomce/llengua_castellana_i_literatura_ESO.pdf

Ayala, Marina; Samuel del Valle et al. (20/02/2016). "Cómo enseñar literatura". Dossier Didáctica Específica. Metodología y Recursos en el proceso de E-A de Lengua y Literatura. 03/04/2016, De - Base de datos.

Battaner, P. (2016) Diccionario de términos clave de ELE.. Entrada: "Trabajo por Proyectos". 25/05/2016, de Centro Virtual Cervantes Sitio web: http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/trabajoproyectos.htm

Bautista Vallejo, José Manuel. (6 de enero de 2013). Teorías sobre el juego educativo y didáctico. (28 de febrero de 2016), en: "Ideas that inspire", Blog de Wordpress de J. M. Bautista Vallejo. Sitio web: <http://josemanuelbautista.net/2013/01/teorias-sobre-el-juego-educativo-y-didactico/>

Bengoetxea, Jose Ignacio. (1-2011). Pantallas y Educación: adolescentes y videojuegos en el País Vasco. Teoría de la Educación , Número 23, 181-200.

Bravo, Carlos (2013) . "¿Qué es el edutainment?". 4/05/2016, de Marketing de guerrilla Sitio web: <http://www.marketingguerrilla.es/que-es-el-edutainment/>

Cassany, Daniel. (1994). Cómo enseñar lengua. Barcelona: Planeta.

Colectivo de Autores. (2009). "Sociedad postindustrial". 1/05/2016, de Enciclopedia de Economía Sitio web: <http://www.economia48.com/spa/d/sociedad-postindustrial/sociedad-postindustrial.htm>

De la Roche, Andrés y Miquel Bosch Soler. (2015). "CarryClass: una plataforma de gamificación". 10/05/2016, de Escola d'Enginyeria i Telecomunicació Sitio web: <http://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/77375/memoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, Felipe; Javier Portillo, Jesús Romo, Manuel Benito. (2005). "Nativos digitales y modelos de aprendizaje". 21/04/2016, de Universidad de País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU) Sitio web: <http://spdece07.ehu.es/actas/Garcia.pdf>

García Pérez, J. Blas (2010). Enseñanza Multinivel (DPM). 9/07/2016, de SlideShare. Inc. Sitio web: <http://es.slideshare.net/jblasgarcia/enseanza-multinivel-dpm>

Gee, J.P. (2005) "Why video games are good for your soul: Pleasure and learning." Melbourne: Common Ground.

Gómez Macías, Rocío. (2009). Videojuegos educativos. 3/05/2016, de SlideShare Sitio web: <http://es.slideshare.net/rociomolina/videojuegos-educativos-2731538>

González, Elizabeth. (2009). Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. 7/06/2016, de Blog Ideas Compilativas Sitio web: <http://ideascompilativas.blogspot.com.es/2009/06/contenidos-conceptuales-procedimentales.html>

Huizinga, Johan (2008). Homo ludens: el juego como elemento de la cultura (1938). Barcelona: Alianza.

Mendiz Noguero, Alfonso. (2010). Los Serious Games: una alternativa a los juegos educativos. 21/05/2016, de Academia.edu Sitio web:

https://www.academia.edu/8373917/Los_serious_games_Una_alternativa_a_los_juegos_educativos

Moll, Santiago. (2014). "Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona". 1/05/2016, de Justifica Tu Respuesta Sitio web: <http://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona/>

Polo, Juan. (2014). Diccionario Teléfilo: Infotainment. 1/05/2016, de Vaya Tele.com Sitio web: <http://www.vayatele.com/diccionario/diccionario-telefilo-infotainment>

Rodríguez, Fernando y Raúl Santiago. (2015). **Gamificación. ¿Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula?** Madrid: Grupo Océano.

Rodríguez, Marcos. (2014). "Ventajas y claves para trabajar por proyectos". 7/05/2016, de Aula Planeta España Sitio web: <http://www.aulaplaneta.com/2014/08/05/recursos-tic/ventajas-y-claves-para-que-te-animes-trabajar-por-proyectos-el-proximo-curso/>

_____. (2014a). "Ideas para aplicar la gamificación en el aula". 05/06/2016, de Aula Planeta España Sitio web: <http://www.aulaplaneta.com/2014/08/12/recursos-tic/ideas-para-que-apliques-la-gamificacion-en-el-aula-el-proximo-curso/index.html>

Rojas, Fernando. (2009). "Els videojocs com a eines educatives". 23/04/2016, de XarxaTIC Sitio web: <http://www.xarxatic.com/els-videojocs-com-a-eines-educatives/>

Squire, Kurt. 2011. Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age. Technology, Education–connections: the TEC Series. New York: Teachers College Press.

Torres Serrano, Sergio. (2016). "Classcraft: una proposta de treball a l'aula". 11/07/2016, de Universitat de les Illes Balears Sitio web: file:///C:/Users/Juli%C3%A0/Downloads/MFPR_TorresSerranoSergio.pdf

Touraine, Alain (2003) *El complejo mundo postindustrial*. Barcelona: Paidós.

Young, Shawn. (2013). Classcraft Tutorial. 29/05/2016, de Classcraft Estudios Inc. Sitio web: <https://game.classcraft.com/home>

7. Anexos

Anexo 1: Características psicopedagógicas del alumnado 14-16 años

CAPACIDADES	14 a 16 años (media adolescencia)
Cognitivo-intelectual	<ul style="list-style-type: none"> - Etapa de las Operaciones Formales Avanzadas. - Aparece la capacidad de abstracción, del manejo de conceptos más complejos, del análisis lógico y la crítica a la información entregada. - Aumenta su capacidad de elaboración y comprensión de conceptos, así como del análisis de sus propios sentimientos. - Logran realizar un proceso llamado meta-cognición que consiste en que son capaces de analizar y reflexionar sobre los pensamientos tanto propios como ajenos, lo que les permite predecir la conducta ajena y también comprender los puntos de vista y acciones de los demás. - Consolidación de hábitos y actitudes para el estudio.
Afectivo-motivacional	<ul style="list-style-type: none"> - Sienten que son únicos y especiales y que no existe nadie capaz de comprender lo que a él o ella le sucede. - Necesidad del amigo/a íntimo/a (un par). - Omnipotentes, se sienten invulnerables, presentan conductas de riesgo. - Aspiran a ser elegantes y a tener cualidades estéticas, robustez y fuerza física, habilidades deportivas y buena presencia. - Va ganando confianza en sí mismo, pero necesita servirse de los demás para reforzar su comportamiento con su aprobación benevolente.
Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> - Progresiva interiorización funcional de las nuevas proporciones corporales. - Se recuperan los patrones motrices dominados antes del brote puberal. - Aumento de la capacidad de rendimiento, superación del desajuste corporal ("periodos críticos"), mejora de la coordinación y la precisión, capacidad para realizar gestos técnicamente complejos. - Estabilización en la fuerza rápida, sobre todo en chicas. - Estabilización del desarrollo en niveles de VO2 máximo. - Desarrollo final de la vía anaeróbica láctica. - Mejora de la velocidad, sobre todo en chicos. - Mejoras en el CDG y el equilibrio. - Mejora de su capacidad aeróbica.
De inserción social	<ul style="list-style-type: none"> - Cada vez en forma más precoz frente a la decisión vocacional (estudios superiores). - Enjuiciar y criticar los actos y valores de los adultos, defendiendo en forma vehemente sus posiciones. - Usa un lenguaje, vestimenta y adornos diferentes a los de los adultos y a los de los niños, es fundamental para afirmar su imagen y para adquirir la seguridad y destreza social necesarias para el futuro. - Revisión crítica a los valores éticos y religiosos aprendidos en la familia o en la escuela. - Tienen gran sentido de la justicia, la defienden tanto en lo individual como en los hechos que afectan a la humanidad. Altas cotas de solidaridad ante la injusticia. - Abandonan el gregarismo. - Fidelidad: puede ser al nivel de pareja, como de creencias e ideologías, es la capacidad de identificarse con los propios valores y ser fiel a ellos - Rechazo del mundo adulto, necesidad de autorrealización y autoafirmación. - Mayor grado de tolerancia con sus iguales, si el trabajo es de su interés.
De relaciones interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> - Cuentan espontáneamente sus experiencias. - Se agrupan entonces según afinidades, en un grupo de pares con inquietudes políticas, religiosas, ecológicas o filosóficas similares. - Periodo de máximo conflicto con sus padres. - Interés en la experimentación sexual. - Atracción por el otro sexo (chicas en cursos anteriores, chicos ahora). - Se puede relacionar mejor con sus iguales; habla, discute y se pone de acuerdo para los trabajos grupales.

Cuadro 2. Características Psicopedagógicas de los alumnos de 14 a 16 años en función de las cinco capacidades que desarrollan de manera integral al alumno.

Fuente: Pérez (2007)

Anexo 2: ¿Cómo funciona Classcraft?

Resumen de las reglas del juego adaptadas a nuestra propuesta didáctica.

Classcraft es un juego de rol con personajes que trabajan dentro del juego-clase por alcanzar un mayor estatus, esto significa, más poderes para tener ventajas especiales tanto dentro del juego (mayor capacidad para personalizar avatares, obtener mascotas protectoras, medallas de oro, puntos y valores simbólicos) como dentro de la clase (mayor capacidad para ayudar a los compañeros de equipo y a sí mismos, más facilidades para salir del aula en momentos específicos, entregar trabajos y presentarse a exámenes). El sistema de castigos y recompensas dependerá de la personalización del juego hecha por el docente, como puede verse más abajo en el Anexo 3, referido a esta propuesta. Allí se encuentra el esquema de valores de HP, XP, AP, Personajes con sus Poderes y Sentencias del juego, adaptado al presente planteamiento didáctico. A continuación explicaremos en qué consiste cada elemento. El texto es una síntesis de Young (2013).

Cuando los estudiantes entran al juego, deben conocer las *Reglas* antes de escoger personajes y comenzar a jugar:

Puntos de Salud (*Health Points* o HP): son puntos de vida y se relacionan con el mal comportamiento en clases. Si se pierden, el jugador cae en batalla. Los compañeros de equipo pueden decidir rescatarlo usando sus poderes (los Curanderos, por ejemplo, pueden evitar las penalidades a sus colegas caídos usando el poderoso don “Resucitar”, o los dones “Curandero 1”, “2” ó “3” cuando un compañero está en peligro de perder sus HP; los Guerreros, por su parte, pueden usar “Proteger 1”, “2” ó “3” asumiendo parte de los daños infligidos al compañero caído, porque los Guerreros poseen más HP que el resto de personajes y solo reciben un porcentaje del daño (y, si él mismo está en necesidad de salvarse, puede aprovecharse del don “Botiquín”); los Magos, finalmente, pueden evitar la pérdida de sus propios HP gracias al don

“Armadura Mágica”. Para ver una lista completa de los poderes adaptados a nuestro juego, ver más abajo el epígrafe “Personajes”).

Debido a, por ejemplo, un comportamiento negativo reiterado, los compañeros de equipo también pueden llegar a decidir no salvar al jugador caído en batalla. Entonces, éste tendrá que someterse a los *Dados Malditos* y acatar la *Sentencia del Libro de las Lamentaciones*. El jugador regresa al juego pero solamente con 1 HP, mientras que sus compañeros pierden también 10 HP, y si uno de ellos cae a causa de esta penalización, los restantes miembros vuelven a perder 10 HP más. Los HP no se regeneran normalmente si no es mediante poderes o eventos aleatorios. Por eso, hay que conservarlos bien y tratar de ganar poderes avanzando en el juego. Se puede usar la opción de regenerar automáticamente los HP por día, lo cual haría el juego más fácil, pero relajaría la disciplina. Con este sistema Classcraft persigue crear un sentido de compromiso colectivo con la conducta responsable en el aula.

Puntos de Experiencia (Experience Points o XP): son puntos que se relacionan con una actitud positiva hacia el estudio, el resto de compañeros y el comportamiento en clases. Cada cierto número de XP obtenidos (en nuestro caso 500 XP -la cantidad la regula el docente según el grado de dificultad que quiera imprimirle al juego) los estudiantes suben de nivel. Esto permite desbloquear poderes más interesantes. El sistema de Classcraft contiene 18 niveles, los cuales son virtualmente inalcanzables en un curso entero, cuando el grado de dificultad del juego es alto (1000 XP para un cambio de nivel). A pesar de esto, se han documentado casos en Canadá en que estudiantes aventajados casi han llegado a ellos. (Young, 2013).

Puntos de Acción (Action Points o AP): son puntos que permiten activar los poderes ganados, los cuales tienen un coste en AP (por ejemplo, el poder "Curandero 1" cuesta 15 AP, el poder "Resucitar", 25 AP, etc.). Cuando no se tienen suficientes AP no se pueden utilizar los poderes. Estos se renuevan automáticamente dentro del sistema de un día para otro (esto es personalizable por el docente, de manera que yo he puesto 5 AP por día), o bien los Magos, que son los proveedores de AP en el juego, pueden usar sus poderes para otorgarlos a sus compañeros de equipo.

Puntos de Poder (Power Points o PP): cada aumento de nivel, es decir, cada 500 XP, los jugadores ganan 1 PP. Estos puntos sirven para adquirir diferentes tipos de poderes representados en el Árbol de Poder de la Figura 1.2. Algunos poderes cuestan 1 PP; otros, 3, dependiendo de la potencia que tengan.

Monedas de oro (Golden Pieces o GP) son monedas para comprar vestuario o equipamiento y mascotas (en Premium). Se ganan algunas cada vez que se sube de nivel (esto pasa en Classcraft básico), o se participa positivamente en el aula o se entrenan a las mascotas (esto pasa en Premium). Para estas promociones, ya existen los XP y HP, pero las Monedas de oro son un estimulador secundario para los alumnos.

Poderes y Superpoderes: este es uno de los rasgos más importantes de Classcraft. Representan privilegios y ventajas que obtienen los jugadores a medida que van avanzando en el juego y, en ese sentido, es un gran factor de motivación para salir adelante en el proceso educativo. Algunos poderes son cooperativos, como el de “Curandero 1”, “2” y “3”, por el Sanador, que ayuda a otro miembros del equipo. Esos poderes otorgan 5XP por cada AP gastado (por defecto). Otros poderes solo benefician a cada jugador individualmente. Por ejemplo, los Curanderos pueden escoger el poder de “Oración” el cual da acceso a sus apuntes durante un examen. Algunos poderes individuales no se relacionan directamente con los estudios pero son divertidos, por ejemplo, el de Invisibilidad, de los Magos, da acceso a salir de clases durante unos minutos. La mayoría de los poderes son personalizables, tal como lo están aquí para nuestra propuesta didáctica. Solo están exentos de cambio aquellos que son fundamentales a la mecánica del juego. Es importante recordar que unos poderes dan acceso a otros sí y a otros no. Para ilustrarlo, usaremos como ejemplo el esquema de Poderes del Guerrero:



Fig. 1.2

Las flechas indican los Poderes superiores a los que da acceso: “Proteger 1”, que cuesta 1 PP, da acceso a “Proteger 2” y “Emboscada”, que cuestan respectivamente 2 PP, pero para tener el poderoso don “Emboscada” (con éste, el Guerrero puede entregar una tarea un día más tarde) tendrá que adquirir primero también “Botiquín”, que cuesta 1 PP. Esto significa que se necesitan muchos niveles superados para poder adquirir tantos poderes. Y para cambiar de nivel hay que rendir en clases.

Los superpoderes son precisamente esos poderes que se ganan una vez se ha pasado el primer nivel, los cuales se pueden comprar con los PP antes explicados.

Personajes: Se debe escoger entre Curanderos, Magos o Guerreros, los cuales tienen una diferente cantidad máxima de HP y AP y diferentes poderes.

Elige la clase de personaje



Guerrero
80 HP 30 AP



Curandero
50 HP 35 AP



Mago
30 HP 50 AP

5.

Curanderos: sanan reponiendo HP cuando un miembro del equipo o ellos mismos sufren daños. Tienen máximo 50 HP y 35 AP (personalizable), lo cual es un extra de fuerza y vida. Les gusta ayudar a los demás y el resto del equipo los requieren para “revivir” cuando pierden sus HP. Ese es precisamente su mayor aporte, al impedir que otros jugadores caigan en batalla, y de este modo prevenir daños al resto del equipo.

Magos: proveen de AP en el juego para que los compañeros puedan liberar poderes. Son los más fuertes en términos de poder puesto que tienen 50 AP, pero tienen más riesgo de caer en batalla debido a sus 30 HP. Por eso, los Magos deberían ser alumnos con confianza en poder sobrevivir con solo 30 HP y con la ayuda de sus compañeros.

Guerreros: son los protectores. Cuando un miembro del equipo está en riesgo de perder sus HP, ellos pueden usar sus poderes para absorber el daño en lugar del otro jugador (el Guerrero pierde solo el 80 % de HP y, como tiene muchos, no le hace tanto daño). Este gesto salva a un miembro del equipo y evita a los demás perder 10 HP por la caída del compañero. El Guerrero puede aplicarse a sí mismo el poder “Botiquín” para curarse, pero no tiene poderes muy fuertes porque sólo puede usar hasta 30 AP.

Los diferentes Personajes con sus Poderes respectivos adaptados a la presente propuesta didáctica pueden hallarse en la figura XX

Desafíos en Classcraft: *Firma del Pacto del héroe, Caída en batalla, Eventos aleatorios, Batallas de los jefes.*

El **Pacto del héroe** es el compromiso que hace el estudiante de jugar Classcraft durante período lectivo que el docente considere pertinente: un trimestre, un semestre, un curso entero (En nuestro caso, la propuesta didáctica usada como ejemplo, "Cervantes y El Quijote", dura solo tres semanas. Sin embargo, Classcraft puede continuar su dinámica más allá de ella, pues es un juego pensado a mediano y largo término). Firmando el Pacto los alumnos reconocen la autoridad del Maestro de Juego y la obediencia a las reglas, las cuales pueden ser modificadas si el Maestro lo considera necesario. En caso de que existan alumnos que no quieran participar desde un principio, la clase funcionará para ellos de manera normal sin los riesgos y recompensas inherentes al juego. Si quieren incorporarse más tarde, lo pueden hacer firmando el Pacto y comenzando con la cantidad de XP de los jugadores más bajos. Estos alumnos deben incorporarse al equipo con menos miembros.

La **Caída en batalla** sucede cuando un jugador pierde todos sus HP. Si los compañeros deciden no salvarlo tendrá que someterse a los Dados Malditos y acatar la sentencia que por azar le toque. Luego, el jugador podrá regresar al juego, pero con 1 HP solamente. Todos los miembros de su equipo perderán 10 HP.

Los **Eventos aleatorios** son actividades que se hacen cada día al comenzar la clase. El sistema los escoge al azar y pueden afectar de forma negativa o positiva a una persona, un equipo o toda el aula durante períodos de tiempo breves (de unos minutos a un par de días). Al introducir un elemento sorpresa, estos eventos ayudan a que los estudiantes estén entusiasmados y concentrados en los inicios de la clase. Todos deben acatar sus designios, incluyendo al Maestro de Juego, puesto que todos han firmado el Pacto del héroe. Para ver nuestros Eventos aleatorios, remitirse a: <https://game.classcraft.com/customize/HuyEHYLish77L7cfn?section=events>

Batalla de jefes es un concurso de los diferentes equipos contra un monstruo jefe de Classcraft, o también puede ser algún otro desafío creado por el docente fuera de esta aplicación. Esta batalla se ubica en momentos cruciales del juego-clase para levantar el entusiasmo y la concentración. En nuestro caso, las ubicaremos como parte del cierre de cada una de las sesiones preparatorias entre el inicio y la actividad posibilitadora principal (el ensayo visual) y ésta y la actividad final de videojuego sobre los temas.

Trucos para hacer más efectivo Classcraft: como Maestro de Juego, el docente debe gestionar manualmente todos los cambios que ocurren en el devenir de la clase (lo puede hacer inmediatamente o anotarlos para incluirlos en el juego después). Se deben quitar HP por llegadas tarde u otras conductas disruptivas; agregar XP cuando haya respuestas correctas a preguntas de participación y esfuerzo visible por colaborar en la clase.

También, hay que ser justo: si un Evento aleatorio determina, por ejemplo, que el Maestro cante o haga el ridículo en la clase, se debe cumplir obligatoriamente porque de lo contrario se quebraría el compromiso del pacto y, por tanto, la efectividad del juego.

Si los períodos de uso de Classcraft son cortos, se debe rebajar la cantidad de XP necesarios para el cambio de nivel, de manera que la progresión del juego se acelerará y los estudiantes notarán más el avance.

Anexo 3: Esquema de valores de Classcraft Luchando por la Orden del Quijote

Sistema de HP, XP, AP, Personajes con sus Poderes y Sentencias del juego, **adaptado** a la presente propuesta didáctica.

Comportamientos

XP (Puntos de experiencia)

- +40 XP** Lee y escribe correctamente
- +40 XP** Escucha y habla correctamente
- +45 XP** Encuentra un error en las notas de la clase
- +50 XP** Contesta correctamente una pregunta en clase
- +55 XP** Muestra interés, corrección y creatividad en la resolución de actividades
- +60 XP** Muestra capacidad de trabajo individual
- +65 XP** Muestra capacidad de trabajo en equipo
- +75 XP** Ayuda frecuentemente a otros alumno en su trabajo
- +80 XP** Exhibe un dominio notable del tema asignado
- +85 XP** Exhibe un dominio muy notable del tema asignado



















HP (Puntos de salud)

- 20 HP** Tarea incompleta
- 25 HP** Tarea no realizada
- 10 HP** Llegar con retraso a la clase
- 15 HP** Ser negativo o inactivo en el trabajo asignado
- 15 HP** Molestando en la clase al resto de compañeros


AP (action_points)

- +5 AP** ap_regen_every_day

Poderes

Mago	COLABORATIVO	Guerrero	COLABORATIVO
 Transfiero mi Magia	-35 AP ✓	 Proteger 1	+10 AP ✓ El guerrero puede tomar 10 daños en lugar de su compañero, recibe sólo 80% de los daños iniciales.
 Teleportación	-5 AP El mago puede cambiar de lugar con cualquier otro compañero de clase por 3 sesiones.	 Botiquín	-10 AP El guerrero gana 1 HP por cada nivel, pero siempre gana al menos 5 HP.
 Invisibilidad	-10 AP El mago puede salir de la aula por 5 minutos.	 Caza	-5 AP El guerrero puede comer durante 2 minutos en la clase.
 Armadura Mágica	-15 AP ✓ El mago evita la pérdida de su propio HP (cuesta 3 AP por 1 HP).	 Proteger 2	-15 AP ✓ El guerrero puede tomar hasta 20 daños en vez de su compañero, recibiendo sólo 65% del daño inicial.
 Trampa de la Muerte	-15 AP ✓ Un compañero caído en la batalla (otro que el mago) puede lanzar de nuevo el dado maléfico pero debe aceptar el nuevo resultado.	 Emboscada	-20 AP El guerrero puede entregar una tarea un día más tarde.
 Tiempo de Transformación	-35 AP El mago gana 7 minutos extra para acabar su exposición oral.	 Contra Ataque	-20 AP El guerrero obtiene un indicio para una pregunta en un examen.
 Fuente de Magia	-40 AP ✓ Un compañero, que no es mago, repone todos sus AP.	 Proteger 3	-20 AP ✓ El guerrero puede tomar hasta 30 daños en vez de su compañero, recibiendo sólo 50% del daño inicial.
 Clarividencia	-40 AP Todos los miembros del equipo obtienen un indicio para una pregunta de examen.	 Asalto Frontal	-30 AP ✓ Todos los miembros de un equipo pueden entregar una tarea un día más tarde.
 Círculo de Mago	-40 AP ✓ Todos los miembros del equipo ganan 4 minutos extra para realizar la exposición oral.	 Arma Secreta	-25 AP En una evaluación, el guerrero puede usar un salvoconducto para que el maestro del juego no tome nota de 1 error suyo.

Poderes

Curandero	COLABORATIVO
 Curandero 1	-15 AP ✓ Un compañero gana 10 HP.
 Santidad	-5 AP El curandero puede pedir a toda la clase que medite durante 2 minutos sobre un tema escogido por él/ella.
 Fe Ardiente	-10 AP En una evaluación, el curandero puede preguntar al maestro del juego si su comentario sobre un tema es correcto y pedirle que lo amplíe.
 Curandero 2	-20 AP ✓ Un compañero gana 20 HP.
 Favor de los Dioses	-20 AP El curandero puede escuchar su iPod durante el curso.
 Resucitar	-25 AP ✓ Cuando un compañero (que no incluye el curandero) cae a 0 HP, él/ella evita todas las penalidades y regresa a la vida con 1 HP.
 Curandero 3	-20 AP ✓ Un compañero gana 30 HP.
 Círculo de Curandero	-30 AP ✓ Todos los miembros excepto el curandero ganan 15 HP.
 Oración	-30 AP En un examen, el curandero tiene acceso a sus notas.

Sentencias

Descripción
Tendrás que esforzarte mucho en tu próximo trabajo para obtener el aprobado.
¡Explica a tus compañeros/as por qué has perdido la vida y hecho perder HP a ellos!
Escribe para dentro de una semana, una opinión sobre la parte que estudias de la obra.
¡Nada! ¡Los Dioses están de buen humor!
Aprende y recita un poema de El Quijote
Trae mañana una sorpresa a toda la clase.

Anexo 4: Instrucciones y actividades destinadas a los alumnos

Aquí se recogen las instrucciones de actividades y procedimientos para las dinámicas de clase con los alumnos en los diferentes días de trabajo

I. Introducción

A. Instrucciones sobre Classcraft (Día 1):

Creación de grupos (5') Reparto de manuales (5'); Explicación de Classcraft (15'); Selección de personajes (15'); Firma del Pacto del Héroe (10')

Con estas ocho sesiones que ahora comienzan, vamos a aprender sobre las características de la obra más importante de la literatura castellana y una de las más importantes del mundo, así como de la vida y obra de su autor para tratar de responder la gran pregunta: ¿Por qué ha sido esta obra tan importante durante 400 años y qué tiene que aportarnos a nosotros hoy? Esta pregunta general la responderemos poniendo *El Quijote* en relación con obras literarias anteriores de la tradición española, como *La Celestina* y *Lazarillo de Tormes* y con obras posteriores del siglo XVII al XX. Antes de explicar concretamente en qué consistirá el trabajo, os comento que todo esto lo vamos a hacer de manera lúdica.

Lo primero que haremos es dividirnos en grupos, los cuales ya han sido conformados previamente a la clase. (También podemos discutir nuevas agrupaciones pero, en principio, ya está hecha la propuesta de distribución)

El juego que os propongo se llama *Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote*. Os lo presentaré en el proyector y os iré explicando sus diferentes componentes y reglas, que también podréis ver en el Manual de Instrucciones que os estoy repartiendo. [Es el anexo 2 “¿Cómo funciona Classcraft?”]

Una vez explicado esto, ahora toca que cada uno de vosotros escoja el personaje que desee dentro del juego. Éste os acompañará durante todas las sesiones y podrán servirse de él para acumular puntos y ganar poderes, pero es importante que conozcáis sus características, pues de ello dependerán los beneficios que pueda brindarles. Resulta vital que haya un equilibrio entre guerreros, magos y curanderos dentro de los equipos, así que escoged con mucho cuidado.

Conformados los equipos os muestro el Pacto del héroe, mediante el cual aceptáis las reglas del juego. Antes de firmarlo, conviene repasar el sistema de valores del juego [Es el anexo 3] porque así sabréis por lo que ganaréis o perderéis puntos y poderes. No estáis obligados a participar en el juego, pero será más divertido si lo hacéis.

Acabaremos la sesión con una Batalla de jefes (un concurso) para entrenar los conocimientos que hemos adquirido en el día de hoy sobre *Classcraft*.

B. Instrucciones sobre el Proyecto (Día 2)

Instrucciones de proyecto (15'); Selección de temas por equipo (5'); Introducción al tema por el profesor (20'); Batalla de Jefes (10')

En estas sesiones vamos a estudiar diversos aspectos relacionados con *El Quijote*, de Miguel de Cervantes para llegar a hacernos una idea del valor de esta obra dentro de la literatura universal y del aporte que nos puede hacer como seres humanos. Para eso, realizaremos una serie de actividades cuyo propósito final será que cada equipo diseñe unos videojuegos o concursos en línea sobre el tema que ahora asignaremos para que el resto de equipos los juegue y aprenda mientras lo hace. En la webquest que os servirá de guía para el conjunto de actividades, la cual se puede consultar mediante Internet, se encuentran los objetivos, cronogramas, recursos informáticos y bibliográficos, criterios y formas de evaluación de este conjunto de clases (Ver <http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/verc/15204>)

Hoy se hará una distribución de temas por equipo y también una introducción general, haciendo énfasis en los rasgos más interesantes y sugestivos de la temática para que podáis desarrollar después por vosotros mismos búsquedas e interpretaciones propias sobre la obra a partir de las informaciones aportadas.

Una vez acabada esta presentación del profesor, entablaréis una Batalla de jefes de *Classcraft* sobre los elementos fundamentales tratados durante la sesión.

II. Preparación de Actividades Posibilitadoras y Final

A. Trabajo por grupos: estudio y selección de recursos para Actividades Final y Posibilitadoras Principales (ensayo Visual y exposición oral) y Secundarias (Batalla de Jefes) (Días 3, 4 y 5): Evento aleatorio (10'); Gestión de la información (30'); Batalla de Jefes (10')

Día 3: La sesión inaugura los Eventos aleatorios de *Classcraft*. A continuación, se procede a explorar y seleccionar los videojuegos o concursos que servirán de base informática al producto lúdico creado por los equipos sobre su tema particular. Las instrucciones son las siguientes:

- Debéis explorar el conjunto de recursos de videojuegos y concursos ofrecidos por Classtools.net y Kahoot.it, cuyos enlaces pueden encontrarse en el temario de cada equipo, para escoger uno y diseñar vuestro juego final. Debéis tener en cuenta que en tal juego, deberá haber un equilibrio entre la complejidad de los contenidos del tema a tratar y el atractivo y diversión que pueda poseer. También, debéis conocer a fondo tanto el contenido del tema como el funcionamiento del juego para poder explicarlo al resto del aula en antes de los torneos finales. No se puede repetir el mismo juego de un equipo a otro.

Días 4 y 5: Después de la realización del Evento aleatorio de *Classcraft* y guiados por los temarios de cada equipo, durante las próximas dos sesiones seleccionaremos y estudiaremos la información que constituirá el contenido de los videojuegos o concursos en línea seleccionados en la última sesión. Los temarios están divididos en dos partes correspondientes a cada uno de los días de preparación. Las instrucciones son las siguientes:

- A partir de la lectura de los recursos bibliográficos presentes en cada punto de los temarios de equipo, debéis realizar resúmenes de las ideas principales que recojan información relevante sobre cada uno de los puntos de vuestro tema. Los resúmenes deben tener una extensión máxima de 2 cuartillas, letra Times New Roman 12, intrerlineado 1,5,

márgenes uniformes de 2 cm. Se debe cuidar en ellos la coherencia, cohesión y ortografía, aspectos que, junto al contenido, se tendrán en cuenta en la evaluación.

- Con los resúmenes, debéis confeccionar como mínimo 20 preguntas y respuestas (10 por día) creadas y meditadas por el equipo a partir de la información obtenido sobre el tema y su propia interpretación del mismo. Este cuestionario ha de recoger lo esencial del tema asignado en sus distintos aspectos, lo cual será desarrollado textual y gráficamente en el ensayo visual de la siguiente sesión, y explicado oralmente en la exposición oral del penúltimo encuentro.

Las sesiones de los días 3, 4 y 5 acaban con una Batalla de Jefes de *Classcraft* creada por el docente en que se comprobarán y afianzarán los conocimientos aprendidos.

III. Actividad Posibilitadora Principal 1

A. Confección de Ensayo Visual (Día 6): Evento aleatorio (10'); Preparación del ensayo (40')

Día 6: La sesión comienza habitualmente con un Evento aleatorio. A continuación, nos dedicaremos a realizar un *ensayo visual* cuyo objetivo es hacer todavía más personales los conocimientos sobre Cervantes y *El Quijote*. Las instrucciones para realizarlo son las siguientes:

- A partir del material de diversa índole con el que se trabajó en las dos sesiones previas y que fue la base para confeccionar los resúmenes (ilustraciones del Quijote, fotografías del autor y la época, textos, vídeos, grabaciones, u otro material que consideréis oportuno), debéis responder a las preguntas que se encuentran a continuación, organizando dicho material en ideas significativas que aporten matices sobre la respuesta a dichas cuestiones:

Equipo sobre rasgos de El Quijote: ““En vuestro criterio, ¿qué cuestiones dentro de la novela *Don Quijote de La Mancha* justificaría su prestigio como obra cumbre de las letras castellanas?” más adelante, organizando tal material en categorías significativas que ayuden a responder tales preguntas;

Equipo sobre vida y obra de Cervantes: “¿Por qué un hombre como Miguel de Cervantes pudo realizar una obra literaria tan importante?”;

Equipo sobre lugares, tradiciones y costumbres populares en *El Quijote*: “¿Cuáles aspectos de la obra reflejan tradiciones y costumbres populares importantes de la España de la época, anteriores o posteriores?;

Equipo sobre el legado de la obra y el autor: “¿Por qué se puede afirmar que estamos en presencia de una de las creaciones literarias más influyentes de todos los tiempos?”.

- Debéis tener en cuenta que el acento de la actividad está en el poder de síntesis, la creatividad y el amplio uso por los alumnos de los diversos recursos textuales, gráficos y audiovisuales, así como el material manual para conformar los ensayos. Una vez más, tenéis que vigilar los aspectos de adecuación, corrección, ortografía, etc.
- Una vez realizados, los ensayos visuales por equipo, vamos a reunirlos en un gran mural que nos muestre el gran valor del tema general: Cervantes y *El Quijote*. Este mural, nos servirá como elemento de apoyo en las dos sesiones restantes.

IV. Actividad Posibilitadora Principal 2

A. Exposición oral sobre cada subtema de los grupos (Día 7): Evento aleatorio (10’); Ultimación de detalles (10’); Exposición (30’)

Día 7: La sesión comienza con un Evento aleatorio. Seguidamente, los equipos retocarán las 20 preguntas realizadas durante las sesiones 3 y 4, a partir de la luz arrojada por la tarea de confección del ensayo visual en la sesión anterior. Una vez hecho esto, se estará en condiciones de hacer la exposición oral de 7,5 minutos por equipo, de cara a los torneos de videojuegos de la sesión siguiente y final. Las instrucciones son las siguientes:

- Debéis volver a la preparación de vuestro juego de equipo a puntualizar algún aspecto de vuestro contenido. El profesor supervisará por última vez las preguntas y respuestas en las creaciones lúdicas de los alumnos, asegurándose que del contenido de los juegos sean relevante, interesante, conciso y representativo de los aspectos del temario.
- Debéis exponer por cada equipo, en 7,5 minutos, sintética y dinámicamente el contenido temático de vuestro juego al resto del aula, teniendo en cuenta las características del modelo escogido, pero sin revelar sus detalles. Lo importante aquí es tratar los aspectos fundamentales del tema, para que todos los alumnos estén preparados para la prueba final sobre los temas que no has trabajado directamente. Las exposiciones pueden y deben apoyarse en el mural de ensayo visual y los resúmenes creados en la sesión anterior. Al fungir en rol de oyentes, debéis prestar mucha atención a las informaciones, puesto que serán objeto de evaluación en la siguiente sesión, a la hora de jugar los videojuegos. A la hora de tomar la palabra, los estudiantes tendrán en cuenta aspectos de contenido, habla, vocabulario, volumen, gestualidad, etc. También se atenderán sus habilidades para escuchar, comprender, jerarquizar, contextualizar e inferir.

V. Actividad Final

A. Realización de juegos por equipos (Día 8): Evento aleatorio (10'); Juegos (35')

B. Cierre de puntuaciones de *Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote*.(Día 8): Balance de puntos (5')

Día 8: Para comenzar, se realiza el último Evento aleatorio de la secuencia. A continuación se realizarán los torneos de juego. Para acabar, habrá un cierre de puntuaciones de *Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote*. Las instrucciones son las siguientes:

- Por equipos, debéis explicar mínimamente el funcionamiento de vuestro juego. Luego, arbitraréis su desarrollo los 8-9 minutos que dure. Una vez acabado comentará los aspectos de contenido que considere relevantes. Se declararán los equipos ganadores de los torneos, los cuales tendrán un extra de puntuaciones de 350 XP dentro de *Classcraft*.
- Acabado esto, haremos conjuntamente un balance de los resultados de *Classcraft*. En este momento podéis comentar vuestra experiencia como personajes con dones, castigos, compañeros, etc. Podéis decidir si continuar con el juego el resto del curso o no.

Anexo 5: Guías temáticas

(Se ha puesto a modo de ejemplo el del equipo de biografía del autor. Para ver las otras, ir a: webquest cuyo enlace se ve más abajo)

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA “CERVANTES Y EL QUIJOTE”

NIVEL: TERCERO ESO

1

BIOGRAFÍA DE CERVANTES Y PRINCIPALES HECHOS HISTÓRICOS Y SOCIALES VIVIDOS POR EL AUTOR Y LOS PROTAGONISTAS

ORIENTACIONES GENERALES EN WEBQUEST:

<http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/ver/15204>

TEMARIO:

(LOS SIGUIENTES ASPECTOS SON APROXIMATIVOS. NO ES NECESARIO TRABAJAR EXHAUSTIVAMENTE CADA UNO DE ELLOS. SE VALORARÁ POSITIVAMENTE EL PODER INTERPRETATIVO, CRÍTICO Y CREATIVO)

1- CERVANTES Y SU FÍSICO

1.1- RASGOS FÍSICOS.

1.2- EL MISTERIO DE LA APARIENCIA DE CERVANTES.

1.3- ALUSIONES A SU FÍSICO EN SU OBRA.

RECURSOS BÁSICOS SOBRE EL APARTADO (SE VALORARÁ LA ADICIÓN DE RECURSOS)

http://cervantes.tamu.edu/V2/images/index_old.htm

<http://www.abc.es/cultura/20150423/abci-cervantes-genio-rostro-201504221452.html>

http://biblioteca2.uclm.es/biblioteca/Ceclm/ARTREVISTAS/Cem/CEM_29_cervantes_rojas.pdf

CUESTIONARIO (A MODO DE EJEMPLO PARA PONER DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS. NO SE PERMITIRÁ REPETIR ESTAS PREGUNTAS. TENÉIS QUE HACER LAS VUESTRAS)

¿EN EL PRÓLOGO DE QUÉ OBRA CERVANTES DESCRIBE MEJOR SU FÍSICO?* NOVELAS EJEMPLARES

¿SE LE HIZO EN VIDA A CERVANTES ALGÚN RETRATO?* NO

¿QUÉ DISCAPACIDAD FÍSICA PADECÍA CERVANTES?* MANCO O LISIADO

2- CERVANTES Y SU FAMILIA

- 2.1- RETRATO BREVE DE SU FAMILIA.
- 2.2- LUGARES Y ENSEÑANZAS DE SU EDUCACIÓN.
- 2.3- ALUSIONES A LA FAMILIA EN SU OBRA.

RECURSOS BÁSICOS SOBRE EL APARTADO (SE VALORARÁ LA ADICIÓN DE RECURSOS)

<http://miguelde.cervantes.com/>

https://www.google.es/webhp?sourceid=chrome-instant&rlz=1C1DVCJ_enES465ES503&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=familia%20de%20cervantes

CUESTIONARIO (A MODO DE EJEMPLO PARA PONER DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS. NO SE PERMITIRÁ REPETIR ESTAS PREGUNTAS. TENÉIS QUE HACER LAS VUESTRAS)

¿A QUÉ PROFESIÓN SE DEDICABA RODRIGO DE CERVANTES, EL PADRE DEL AUTOR DEL QUIJOTE?* CIRUJANO-BARBERO

¿CERVANTES ESTUDIÓ DE NIÑO EN UNA ESCUELA JESUITA?* SI

¿CÓMO SE LLAMA LA ÚNICA HIJA DE CERVANTES?* ISABEL SAAVEDRA

3- CERVANTES Y LA GUERRA

- 3.1- PRINCIPALES HECHOS HISTÓRICOS MILITARES EN LA VIDA DE CERVANTES.
- 3.2- SIGNIFICADO HISTÓRICO DEL MÁS IMPORTANTE DE ESTOS HECHOS.
- 3.3- SIGNIFICADO EN LA VIDA DEL AUTOR.
- 3.4- PRESENCIA DE ESTOS HECHOS EN SU OBRA.

RECURSOS BÁSICOS SOBRE EL APARTADO (SE VALORARÁ LA ADICIÓN DE RECURSOS)

https://es.wikipedia.org/wiki/Batalla_de_Lepanto#cite_ref-4

<http://miguelde.cervantes.com/biografia.php>

<http://miguelde.cervantes.com/pdf/quijote/1/capitulo39.pdf>

CUESTIONARIO (A MODO DE EJEMPLO PARA PONER DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS. NO SE PERMITIRÁ REPETIR ESTAS PREGUNTAS. TENÉIS QUE HACER LAS VUESTRAS)

¿CUÁL ES EL PRINCIPAL HECHO HISTÓRICO BÉLICO QUE MARCÓ LA VIDA DE MIGUEL DE CERVANTES?* BATALLA DE LEPANTO

¿CUÁL ES EL SOBRENOMBRE, RELACIONADO CON UNA GUERRA, POR EL QUE SE CONOCE A CERVANTES?* EL MANCO DE LEPANTO

EN EL CAPÍTULO XXXIX [39], 1RA PARTE, CERVANTES PONE SU EXPERIENCIA MILITAR EN BOCA DE UN/A...?* CAUTIVO

4- CERVANTES Y EL AMOR

4.1- PASAJES CURIOSOS DE SU VIDA SENTIMENTAL: LAS MUJERES

4.2- LA HIJA BASTARDA

RECURSOS BÁSICOS SOBRE EL APARTADO (SE VALORARÁ LA ADICIÓN DE RECURSOS)

<http://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/2183/Miguel%20de%20Cervantes%20Saavedra>

CUESTIONARIO (A MODO DE EJEMPLO PARA PONER DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS. NO SE PERMITIRÁ REPETIR ESTAS PREGUNTAS. TENÉIS QUE HACER LAS VUESTRAS):

¿QUÉ EDAD TENÍA CERVANTES CUANDO CONOCIÓ EN 1584 A LAS DOS MUJERES DE SU VIDA, QUE TENÍAN 19 AÑOS?* 37

¿A QUÉ CLASE SOCIAL PERTENECÍA CATALINA DE SALAZAR CUANDO CONOCIÓ A CERVANTES?* HIDALGA

5- CERVANTES Y LA LITERATURA

5.1- PRINCIPALES GÉNEROS CULTIVADOS POR EL AUTOR.

5.2- CRITERIOS DE CERVANTES SOBRE LA LITERATURA DE SU ÉPOCA.

5.3- AUTOVALORACIÓN DE SU OBRA.

RECURSOS BÁSICOS SOBRE EL APARTADO (SE VALORARÁ LA ADICIÓN DE RECURSOS)

<http://miguelde.cervantes.com/obra.php>

http://miguelde.cervantes.com/busca_renacimiento.php

CUESTIONARIO (A MODO DE EJEMPLO PARA PONER DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS. NO SE PERMITIRÁ REPETIR ESTAS PREGUNTAS. TENÉIS QUE HACER LAS VUESTRAS)

¿CONSIDERABA CERVANTES DON QUIJOTE SU OBRA MÁS IMPORTANTE?* NO

¿POR QUÉ GÉNERO NOVELÍSTICO CERVANTES SENTÍA UNA ESPECIAL AVERSIÓN?* NOVELAS DE CABALLERÍA

¿POR QUÉ GÉNERO NOVELÍSTICO CERVANTES SENTÍA UNA ESPECIAL PREDILECCIÓN?* NOVELA PASTORIL

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS ADICIONALES DEL TEMA

La obra completa en internet:

<http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor-din/el-ingenioso-hidalgo-don-quijote-de-la-mancha-6/html/>

Datos de vida y obra de Cervantes:

<http://miguelde.cervantes.com/>

<http://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/2183/Miguel%20de%20Cervantes%20Saavedra>

<http://www.cervantes.es/default.htm>

<http://www.mcnbiografias.com/app-bio/do/show?key=cervantes-saavedra-miguel-de>

Recurso interactivo con juegos y concursos interesantes del Quijote (prefabricados, es decir, no modificables), con datos sobre vida y obra de Cervantes:

<http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/tematicas/webquijote/index.html>

COMPENDIO DE RECURSOS DE JUEGOS Y CONCURSOS ONLINE

(LA MAYORÍA DE LOS DISEÑOS LOS PODRÉIS UTILIZAR EN VUESTROS PROPIOS VIDEOJUEGOS Y CONCURSOS)

<http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/tematicas/webquijote/juego-test.html>

<http://www.classtools.net/crossword/201603-6k3f9e>

<http://www.classtools.net/FB/1976-mYJsA>

http://www.classtools.net/mob/quiz_31/El_Quijote_GIS71.htm

<https://create.kahoot.it/#user/2d4a440b-d20c-4c7b-b9a4-49769f6f4422/kahoots/created>

Anexo 6: Rúbrica evaluativa del proyecto (55 % del total)

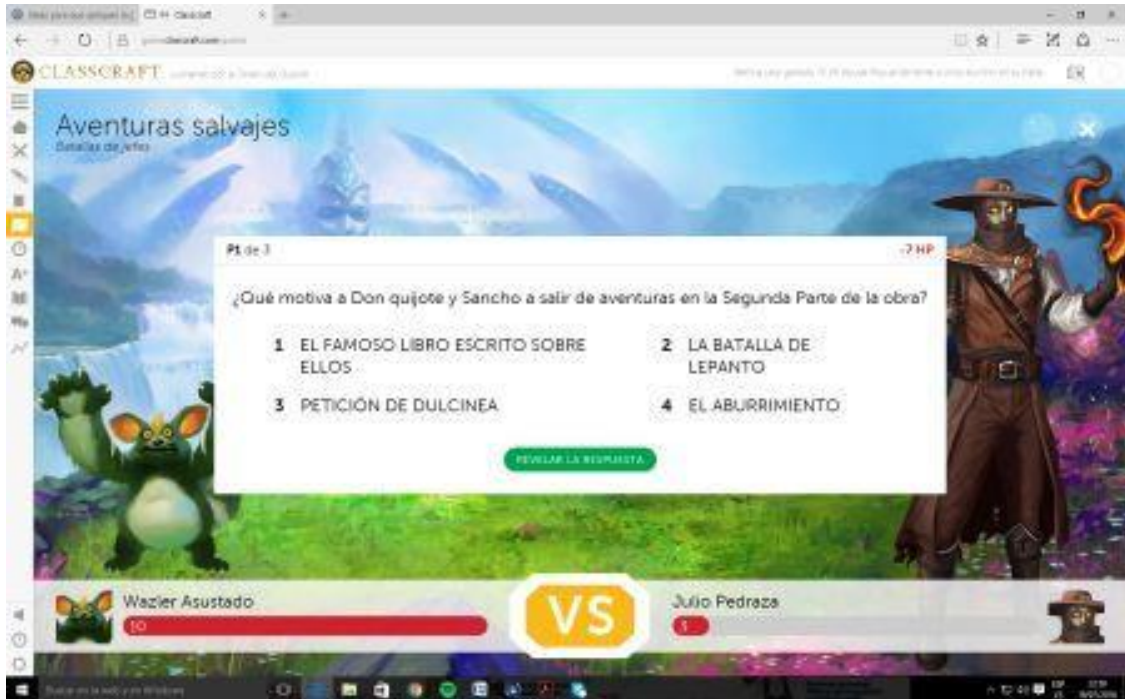
Inspirada parcialmente en A.D., 2015

Rúbrica evaluativa de proceso de actividades del proyecto				
Ítems Evaluativos	Muy Notable	Notable	Bien	Insuficiente
	2 puntos	1,5 puntos	0,5 puntos	0 puntos
Búsqueda, selección y gestión de recursos de información	Recurre a información fiable, relevante y actualizada. Selecciona los recursos más adecuado de cara a los objetivos planteados	Utiliza información fiable y relevante. Selecciona recursos adecuados a los fines propuestos	Se logra encontrar y seleccionar buenas fuentes de información, pero éstas no son siempre las más adecuadas	El material escogido es irrelevante, poco fiable y desactualizado. Se utiliza incorrectamente la información
	2 puntos	1,5 puntos	0,5 puntos	0 puntos
Elaboración y organización de los contenidos en lenguaje escrito, gráfico y audiovisual (síntesis, redacción, estructuración y presentación de la información)	Contenido muy bien sintetizado, redactado y estructurado en sus aspectos escritos, gráficos y audiovisuales. Está presentado de manera muy lógica, atractiva y original en el ensayo visual	Correcta síntesis, redacción y estructuración de los diferentes aspectos escritos, gráficos y audiovisuales. Se presenta de manera lógica y atractiva en el ensayo visual.	Contenido mínimamente elaborado. A pesar del esfuerzo, las ideas, estructuras y formas de presentación de los recursos son pobres y no responde del todo bien a los objetivos del ensayo visual	El contenido es pobre en cuanto a síntesis, redacción, estructuración y presentación de la información. El resultado se aleja mucho de los objetivos propuestos por el ensayo visual
	2 puntos	1,5 puntos	0,5 puntos	0 puntos
Elaboración y organización de los contenidos en lenguaje oral (síntesis, estructuración y presentación de la información)	Demuestra un alto dominio del tema y un total ajuste a los objetivos de la tarea. Habla con mucha claridad, un vocabulario y gestualidad muy apropiados para una exposición oral.	Tiene conocimientos suficientes del tema y, en general, se ajusta a los objetivos de la tarea. Habla con bastante claridad y usando un vocabulario y gestos correctos	Se observan lagunas en el conocimiento del tema y la adecuación a los objetivos de la tarea. Se le entiende de modo general, pero a veces cuesta un poco. Vocabulario y gestos están bien, aunque son muy mejorables.	No parece entender muy bien el tema. Habla demasiado rápido o lento. Más de una vez, el auditorio no sabe lo que ha dicho. El vocabulario y gestos son inapropiados para una exposición oral.

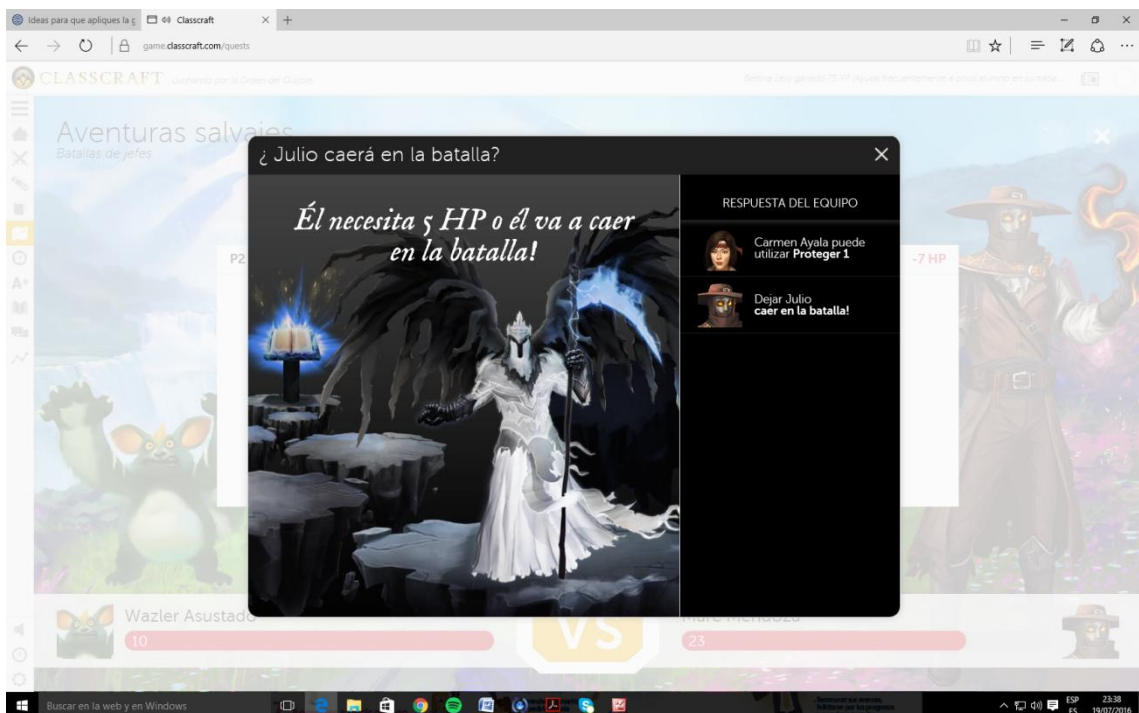
		1,5 puntos	0,5 puntos	0 puntos
Diseño, elaboración, interés, creatividad y nivel de conocimiento aportado por el videojuego o concurso	Alto dominio del funcionamiento del juego propio y de los contenidos de los juegos ajenos. Muy buen equilibrio entre la complejidad de los contenidos curriculares en el juego y su carácter lúdico. Muy buen arbitraje del juego propio en el torneo.	Buen dominio del funcionamiento del juego propio y de los contenidos de los juegos ajenos. Correcto equilibrio entre la complejidad de los contenidos curriculares en el juego y su carácter lúdico. Buen arbitraje del juego propio en el torneo.	Dominio mínimo del funcionamiento del juego propio y de los contenidos de los juegos ajenos. Cierto desequilibrio entre la complejidad de los contenidos curriculares en el juego y su carácter lúdico. Arbitraje impreciso del juego propio en el torneo.	No domina el funcionamiento del juego propio y de los contenidos de los juegos ajenos. Notable desequilibrio entre la complejidad de los contenidos curriculares en el juego y su carácter lúdico. Arbitraje inadecuado del juego propio en el torneo.
	2 puntos	1,5 puntos	0,5 puntos	0 puntos
Cohesión del proyecto (el resultado de las actividades desarrolladas muestra un trabajo planificado discutido y perfeccionado colectivamente)	Las tareas contribuyeron a un notable avance conjunto y progresivo del conocimiento de los alumnos . Hay discusión y buena planificación conjunta. No hay incoherencias entre los diferentes resultados de las tareas	Las tareas aportaron un avance en cierta medida conjunto y progresivo en el conocimiento. Hay discusión y planificación conjunta. No hay demasiadas incoherencias entre los diferentes resultados de las tareas	Las tareas han sido realizadas enteramente, pero presentan un grado notable de disparidad. Falta discusión de los miembros, lo cual se traduce en resultados con un bajo nivel de elaboración y un alto de contradicciones.	No hay esfuerzo por realizar un trabajo conjunto. Existe una mala planificación y frecuentes discusiones insolubles entre los miembros.
	2 puntos	1,5 puntos	1,5 puntos	0 puntos
Trabajo en equipo (contribución a la tarea colectiva y la colaboración entre los miembros)	Se ha hecho un excelente trabajo en equipo. Se observa muy buena colaboración y discusión conjunta de los miembros.	Se ha hecho un buen trabajo en equipo. Se observa buena colaboración entre los miembros.	El trabajo en equipo es mejorable, así como la colaboración entre los compañeros.	El trabajo en equipo ha sido insuficiente . Se observa muy poca colaboración y entendimiento entre los compañeros.

Anexo 7: Imágenes de mecánicas de juego en Classcraft

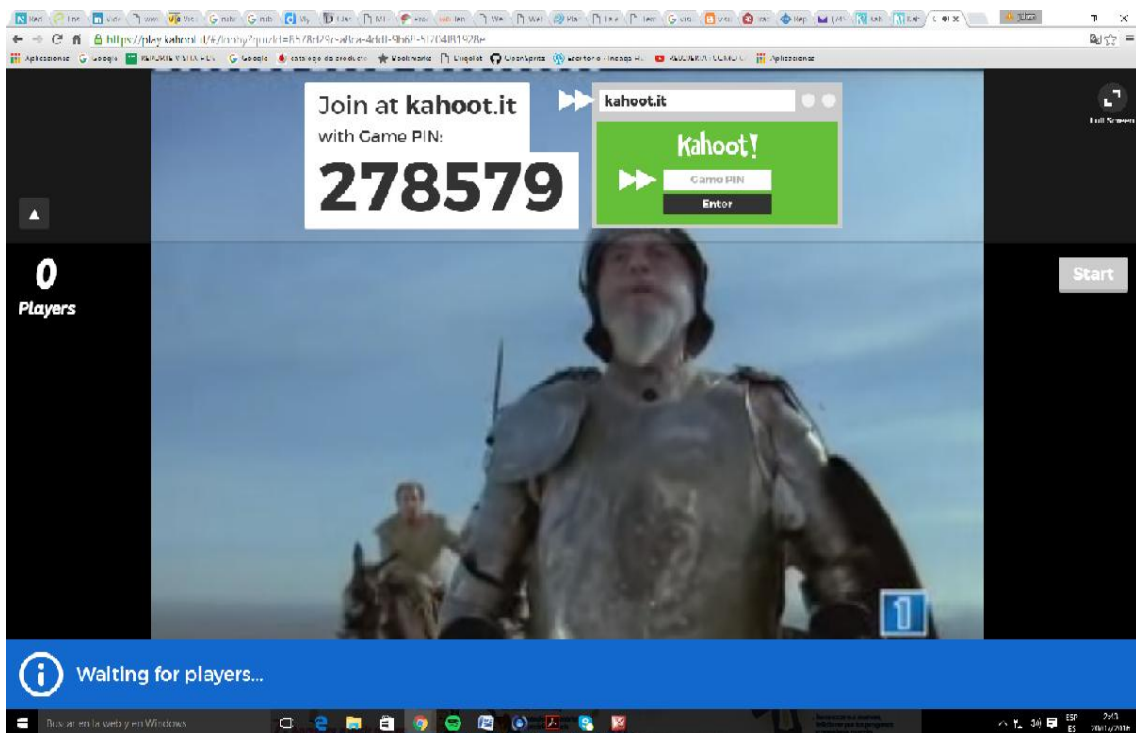
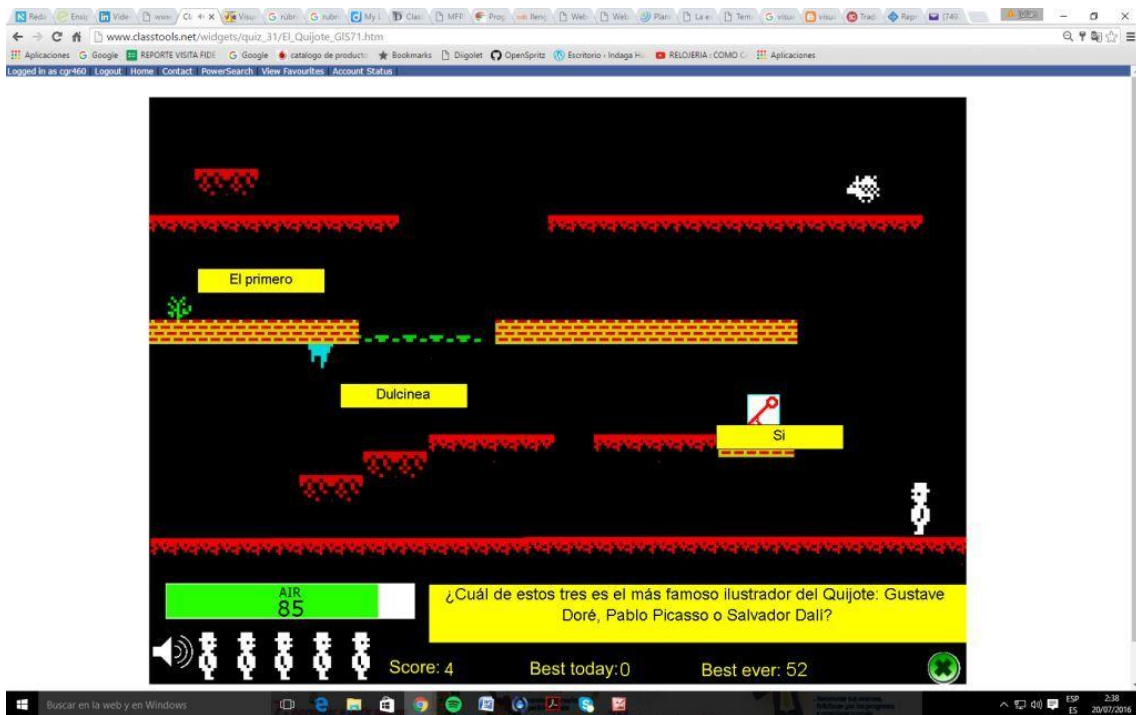
Batalla de Jefes dentro del aula de Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote



Caída en batalla de un jugador-estudiante dentro del aula de Classcraft: Luchando por la Orden del Quijote (veáse la apelación por ayuda a colegas)



Anexo 8: Imágenes de videojuego Miner Man en Classtools.net y concurso Kahoot.it aplicado al tema “Cervantes y El Quijote”



Anexo 9: Ejemplo de resultado de un ensayo visual sobre recepción del cine

