



“Aventura del barco encantado” <http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000203957>

BNEscolar > Experiencias de aprendizaje

Escritura creativa: convierte tu historia en un juego

¿Os gustan las historias de espías o sois más de aventuras? ¿Qué os parecería escribir una historia cuya trama se desarrolle en vuestro barrio y donde los protagonistas sean personas de vuestro entorno?

El reto que os planteamos en esta experiencia de aprendizaje es que os convirtáis en héroes, detectives, aventureros o espías y, junto a vuestro grupo, recreéis un caso o aventura que se desarrolle en vuestro entorno. Si elegís una temática de intriga, los demás equipos intentarán resolver el caso, con las pistas que les podáis proporcionar, en los escenarios en los que se desarrolla la historia. Y si elegís recrear una novela de aventuras cuyos episodios tengan lugar a vuestro alrededor, los participantes podrán tomar decisiones sobre los pasos a seguir durante la trama.

¿Preparados para comenzar?

Estructura y temporalización

Este proyecto se desarrolla en los siguientes momentos:

Momento 0	Introducción del proyecto y presentación del reto. <ul style="list-style-type: none">→ ¿Preparados para jugar?→ ¡Acepta el reto!	1 sesión
Momento 1	Género narrativo y personajes de la historia <ul style="list-style-type: none">→ ¿Qué tipo de novela queremos recrear?→ Descubrimos personajes literarios de todos los tiempos→ Definimos nuestros personajes	2-3 sesiones
Momento 2	Escenarios de mi historia <ul style="list-style-type: none">→ Selección de localizaciones para la historia→ Pistas y detalles	2-3 sesiones
Momento 3	Desarrollamos nuestra trama <ul style="list-style-type: none">→ Construimos un Storytelling→ Desarrollo de la historia	2-3 sesiones
Momento 4	Construcción de los juegos <ul style="list-style-type: none">→ Elegimos opción: ¿Juego geolocalizado tipo Juego de pistas o juego web tipo Elige tu aventura?	1-2 sesiones
Momento 5	¡A jugar! Reflexión final <ul style="list-style-type: none">→ Nos convertimos en protagonistas→ Valoración de los juegos y reflexión final	1-2 sesiones

Momento 0. El reto

¿Preparados para jugar?

Atentos a las instrucciones que os dará vuestro profesor o profesora. Con vuestro equipo tendréis que acordar las respuestas y anotarlas. Dependiendo de vuestra destreza podréis sumar más o menos puntos. ¡Podréis demostrar vuestros conocimientos literarios!



¡Acepta el reto!

Tras la reflexión realizada, ¿estás preparado para aceptar el reto que te proponemos?

“ El reto que os planteamos es que os convirtáis en héroes, detectives, aventureros o espías y, junto a vuestro grupo, recreéis un caso o aventura que se desarrolle en vuestro entorno. Si elegís una temática de intriga, los demás equipos intentarán resolver el caso, con las pistas que les podáis proporcionar, en los escenarios en los que se desarrolla la historia. Y si elegís recrear una novela de aventuras cuyos episodios tengan lugar a vuestro alrededor, los participantes podrán tomar decisiones sobre los pasos a seguir durante la trama. ¿Preparados para comenzar?”

Momento 1. Género narrativo y personajes que formarán parte de la historia

GÉNERO NARRATIVO

Narrar significa relatar o contar una historia y, en esta experiencia, es lo que queremos conseguir: que **contéis una historia** donde os inventéis un hecho ficticio y en el que participen un número determinado de personajes. Estos personajes tendrán que contar con una descripción que nos ayude a conocerlos y tendrán un papel, protagonista o no, en el transcurso de la historia.

Existen muchos subgéneros narrativos entre los que escoger (cuento, fábula, novela,) y nosotros nos vamos a centrar en la novela.

Os proponemos **tres tipos de temáticas** para comenzar, aunque vuestro profesor o profesora las podrá ampliar. Lo importante, ahora, es que decidáis el tipo de novela que vais a recrear así que ¡atentos a las características de cada una de ellas!

- En una **novela de aventuras**, el personaje principal va viviendo diferentes situaciones en las que conocerá a otros personajes, a veces amigos pero otras veces no, y donde la acción siempre está presente. Los diferentes capítulos pueden contar diferentes aventuras y muchas veces los personajes se repiten, apareciendo y desapareciendo a lo largo de la novela, formando parte de la historia.
- En una **novela policíaca** el protagonista tendrá que resolver algún problema o misterio y descubrir el causante del delito, por lo que suele tratarse de un o una policía, abogado/a o detective. Además, a menudo encontramos series de novelas de este género donde los protagonistas son siempre los mismos y que incluso pueden compartir algunos personajes comunes. Lo importante es que estos personajes utilizan su capacidad de observación y análisis, sus conocimientos científicos y su ingenio para resolver el caso que tienen entre manos.
- En una **novela de espías** es importante el fondo histórico y geopolítico, y el o la protagonista forma parte de una agencia o servicio de inteligencia de algún país que participa de una operación encubierta o puede ser espía profesional. Por lo general, existen en estas obras dos

bandos enfrentados que rivalizan o se combaten política, social o moralmente, al menos en apariencia.

Antes de decidir ¿qué os parece si consultamos algunos ejemplos de cada tipo? ¡Seguro que así os será más sencillo hacer vuestra elección.



Si tenéis alguna novela en mente, podéis utilizar el buscador de la BDH para buscarla en los fondos digitalizados de la BNE. ¡Os sorprenderán los resultados! Sigue los siguientes pasos:

1. Accede a <http://bdh.bne.es/bnearch/Inicio.do>
2. Escribe en el recuadro alguna palabra del título, el autor,... y revisa los resultados.
3. Afina la búsqueda utilizando los filtros del buscador avanzado que se encuentran en el lateral izquierdo.

En la siguiente [Guía de ayuda al usuario de la BDH](#) encontrarás consejos para sacar el máximo partido al buscador de la BDH, además de un descargable con una guía completa. ¡No dejes de consultarla!

SELECCIÓN DE RECURSOS EN BNEscolar, BDH Y HD

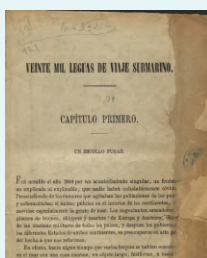
SELECCIÓN DE NOVELAS DE AVENTURAS



D'Artagnan y los tres mosqueteros

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000295242>

Dumas, Alexandre (1802-1870)
Bravo y Destonet, Diego (1821-1872)



Veinte mil leguas de viaje submarino

<https://bnescolar.bne.es/node/718>

Verne, Jules (1828-1905)



La vuelta al mundo en 80 días

<https://bnescolar.bne.es/node/719>

Verne, Jules (1828-1905)

SELECCIÓN DE NOVELAS DE AVENTURAS



Las aventuras de Robinsón Crusoe
<https://bnescolar.bne.es/node/464>

Defoe, Daniel (1661?-1731)



Aventuras de Don Quijote
<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000192462&page=1>

Cervantes Saavedra, Miguel de (1547-1616)



El hijo del Corsario Rojo
<https://bnescolar.bne.es/node/722>

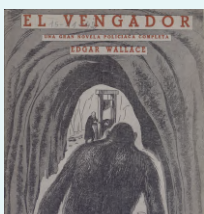
Blanco-Belmonte, Marcos Rafael (1871-1936) - traductor
Della Valle, Alberto (1851-1928) - ilustrador
Salgari, Emilio (1862-1911)



Vida de Lazarillo de Tormes, y sus fortunas y adversidades
<https://bnescolar.bne.es/node/40>

Dumas, Alexandre (1802-1870)
Bravo y Destonet, Diego (1821-1872)

NOVELAS POLICÍACAS EN BNE



El vengador
<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000261537&page=1>

Wallace, Edgar (1875-1932)



El doble asesinato de la calle de Morgue ; El escarabajo de oro ; El misterio de María Roget
<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000149795&page=1>

Poe, Edgar Allan (1809-1849)

NOVELAS POLICÍACAS EN BNE

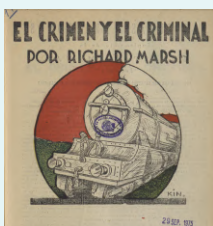


El crimen del coronel

<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000209544&page=1>

Doyle, Arthur Conan, Sir (1859-1930)

Bartual, Miguel

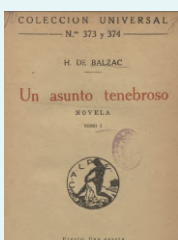


El crimen y el criminal

<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000259551&page=1>

Marsh, Richard

NOVELAS DE ESPÍAS EN LA BNE



Un asunto tenebroso

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000269609&page=5>

Balzac, Honoré de (1799-1850)

Guixé, Juan (1886-1942)



El proceso Lerouge

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000050350&page=7>

Gaboriau, Émile (1832-1873)

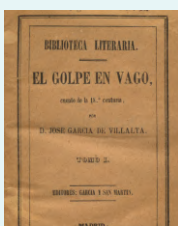
García Balmaseda de González, Joaquina (1837-1911)



El sitio de Berlín

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000250987&page=1>

Daudet, Alphonse (1840-1897)

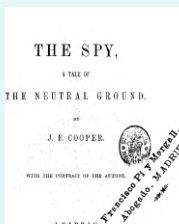


El golpe en vago

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000227298&page=5>

García de Villalta, José

NOVELAS DE ESPÍAS EN LA BNE

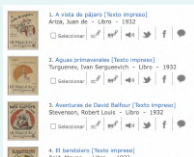


The spy: a tale of the neutral ground

<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000090121&page=11>

Cooper, James Fenimore (1789-1851)

COLECCIÓN DE NOVELAS CORTAS



Lecturas para todos

<https://bit.ly/3yZhdMP>



El Mundo de las aventuras

<https://bit.ly/3R8fWSb>



La Patria de Cervantes

<https://bit.ly/3vDG8ep>

PARA PROFUNDIZAR



Guía "La novela policiaca"

https://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela_policiaca/Introduccion/



Guía "La novela histórica"

https://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela_historica/Introduccion/



Antes de continuar, **acordad el tipo de novela** que queréis desarrollar. ¿Será de aventuras, de espías o policíaca? ¡Vosotros decidís!

Dedicad unos minutos para, con la temática elegida, comenzar a pensar en vuestra posible historia, a imaginar a los personajes, lo que les puede suceder, el misterio que habrá que desvelar, ¡todo lo que se os ocurra! Anotad todas estas ideas en un documento compartido, ya que esta información la recuperaremos en los pasos siguientes y continuaremos completando el documento.


LOS PERSONAJES DE NUESTRA HISTORIA

El **protagonista** es el personaje principal, el héroe, el personaje central de la historia... Alrededor de él va a girar todo y, por tanto, tenemos que describirlo con todo lujo de detalle ya que, sus aficiones, aspecto, o habilidades, nos podrán ayudar a construir el hilo de nuestra historia. Dependiendo de la temática de novela que hayáis decidido trabajar os serán más útiles unas características u otras. Podéis comenzar comentando las características de algunos protagonistas de ficción conocidas. Por ejemplo, podéis elegir a un detective aristocrático del estilo de Sherlock Holmes, o un abogado criminal como Perry Mason, en el caso de que decidáis trabajar el género policíaco. Y si os gusta el género de aventuras, podríais elegir a un comerciante como Marco Polo o un viajero incansable, como Don Quijote. Pero si os atrae el mundo de los secretos y los espías podríais tomar de ejemplo a Milady de Winter, la temible espía del Cardenal Richelieu.

Paso 1: Descubrimos personajes literarios de todos los tiempos

¿Qué os parece si extraemos las características principales de uno de los siguientes personajes? Vamos a dedicar unos minutos a leer las páginas donde aparece este personaje. Veréis que se dice mucho de él y de sus habilidades.

¿Buscáis un lugar tranquilo para leer y nos vemos en un rato? Apuntad todo lo que os llame la atención. Podéis utilizar el siguiente organizador, para que os sea más sencillo. ¡Incluso lo podéis dibujar según os lo imagináis! (Descargar en Anexos)


PLANTILLA DESCRIPCIÓN

Nombre del personaje:

Aspecto físico	Carácter

Habilidades	Rutinas

Historia familiar

Sobre su entorno (dónde viva, por qué ambientes se mueva...)

--

Cómo se expresa, qué efecto provoca en los demás (miedo, admiración...)

--

Os proponemos estos tres personajes para comenzar, pero seguid las indicaciones de vuestro profesor o profesora por si os propone alguno diferente. Pensad que la BNE está repleta de personajes que ¡os esperan para contaros sus secretos y para inspiraros!

C. Auguste Dupin (detective)

Conozcamos al **primer detective de la historia**, con el que se dice que nació el género policiaco. Se trata, nada más y nada menos, que de C. Auguste Dupin, personaje creado por **Edgar Allan Poe** y que protagoniza la obra **Los crímenes de la calle Morgue**. Ya apareció en el juego inicial y es probable que no sea muy conocido así que, ¿qué os parece si extraemos las características principales de este personaje? Vamos a dedicar unos minutos a leer las primeras páginas donde aparece en la novela. Veréis que se dice mucho de él y de sus habilidades.

En los siguientes enlaces podéis acceder a la lectura de esta obra. Advierte de que son traducciones de la obra, escrita originalmente en inglés, por lo que veréis que los textos no son exactamente iguales ya que dependen del criterio del traductor. Elegid el que os parezca más adecuado para la edad de vuestro alumnado.



[Opción 1: Traducción de 1940](#) (página 5)



[Opción 2: traducción de 1884](#) (página 85)

Aunque os recomendamos leer la obra desde el principio, para conocer al personaje, podéis comenzar la lectura donde el texto comienza así (traducción de 1884):

" La narración siguiente parecerá á los lectores un comentario luminoso de las proposiciones ya avanzadas.

Residiendo en París durante la primavera y parte del verano de 18 hice conocimiento con un señor C. Augusto Dupin. Este joven caballero era de una excelente familia- de una ilustre familia- para decir la verdad, ..."

Si te ha gustado este personaje y quieres conocer más historias, también aparece en **El misterio de María Roget** y **La carta robada**, disponibles en las mismas obras anteriores.

Milady de Winter (espía)

Sigamos con **Milady de Winter**, la espía del **cardenal de Richelieu** en la obra de **Alejandro Dumas** de **Los tres mosqueteros**. Es una obra extensa, cargada de aventuras e intrigas, y donde Milady de Winter se convierte en la principal enemiga de **D'Artagnan**. Si tenéis oportunidad, no dejéis de leerla, que os atrapará.

En el siguiente enlace podéis acceder a la página de la obra donde Artaguan (D'Artagnan) describe físicamente a Milady (que es como se la nombra habitualmente a lo largo de la obra) a su compañero Athos.



<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000054617&page=93>

Comenzad en esta frase:

“ - Athos, repuso Artaguan, preparaos á oír una cosa increíble...”

¿Sabéis por qué D'Artagnan le describe a Athos a Milady? ¡A ver si sois capaces de descubrirlo!

Don Quijote de la Mancha (aventurero)

Y no podemos dejarnos a nuestro aventurero favorito, el Caballero de la Triste Figura y paladín de los desamparados, **Don Quijote de la Mancha**, protagonista de la novela **Don Quijote de la Mancha**, escrita por **Miguel de Cervantes Saavedra**.

En el primer capítulo podemos encontrar una descripción de este caballero andante.

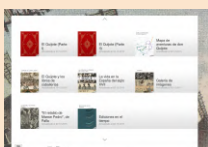
Podéis acceder a ella en el siguiente enlace, comenzando en el conocido inicio del primer capítulo:

“ En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme...”



<https://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000199541&page=23>

Si queréis conocer más sobre este personaje y su época, os recomendamos el **Quijote interactivo** que os permitirá, no sólo consultar la obra, sino también acceder a contenidos multimedia que ayudan a contextualizarla.



<http://quijote.bne.es/quiosco/>

Y no dejéis de consultar la enorme cantidad de recursos que existen sobre él en la BDH, desde cartas de juego, cómics hasta mapas de sus aventuras. Este microsite está dedicado íntegramente a recoger muchos de estos recursos:



<https://www.bne.es/es/quijote/>

También disponéis de muchos de ellos en BNEscolar. Solo tenéis que escribir Quijote en el buscador y los resultados os sorprenderán.



Puesta en común...

Replicad en la pizarra la misma plantilla para que la podéis ir completando entre todos. Podéis ir, por turnos, añadiendo los datos que habéis recabado. Es importante que todos estéis de acuerdo. Utilizad dos colores para escribir: uno para las características en las que estéis todos de acuerdo y otro para las que no tenéis tan claro.

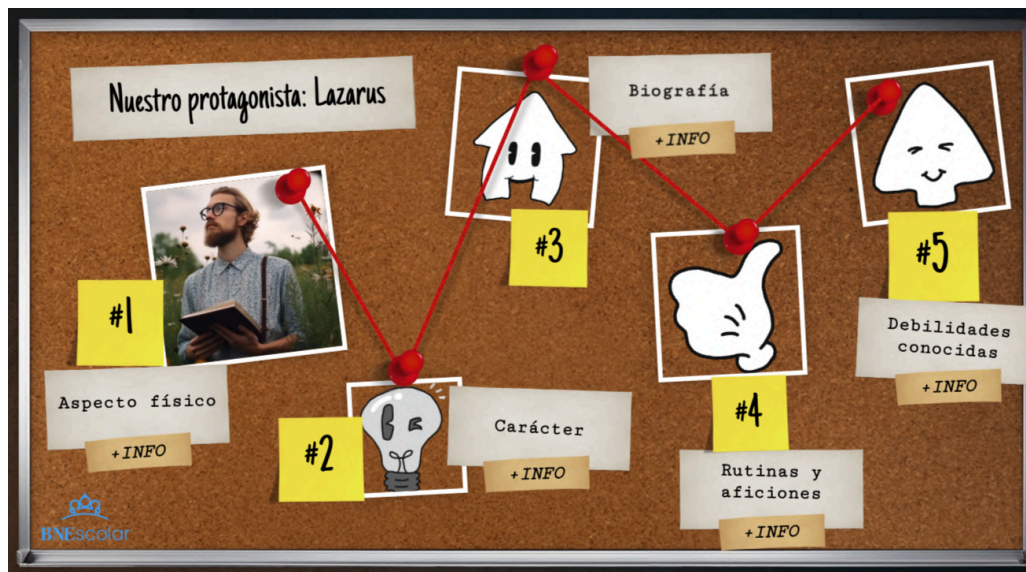
Una vez completada esta macro ficha, ¿qué otras preguntas se os ocurren sobre este personaje? Os animamos a que leáis toda la obra, a ver si encontráis algún dato interesante más.

Paso 2: Selección de personajes y del protagonista principal

Ha llegado el momento de crear a los protagonistas de la historia. Realizad una lluvia de ideas sobre posibles personajes, tanto para el protagonista (o los protagonistas) como para el resto de personas que podrían formar parte de ella. Tras acordar los personajes que utilizaréis en vuestra historia, dedicad unos minutos para dialogar en vuestro grupo sobre cómo os imagináis a cada personaje, sin escribir nada. Intentad describirlos, tanto físicamente como sus rasgos de personalidad, y una vez hayáis llegado a un consenso sobre cómo deberá ser este personaje, anotadlo en vuestro documento compartido.

Seguid las indicaciones de vuestro profesor o profesora y los tiempos marcados para cada parte de la actividad.

Para que os imaginéis cómo podríamos describir a un personaje, vamos a suponer que elegimos como protagonista a un marchante de arte, amante de los libros y las antigüedades. Pero no todo es lo que parece ... Oculta otras aficiones que pueden ser útiles en determinados momentos. Sus cualidades lo hacen un personaje muy peculiar y lo podéis comprobar en el siguiente muro, donde hemos recogido todo lo que hemos creído importante resaltar sobre este personaje. ¿Qué os parece si lo llamamos Lazarus?



Enlace: <https://view.genial.ly/659d28d39ae1690013cce741>

Ya habéis visto el ejemplo así que ¡ahora es vuestro turno!



Podéis utilizar un soporte visual para cada uno de los personajes e ir añadiendo las características que los definen, como hemos hecho nosotros. Y, ¡no os olvidéis de buscar una foto que lo identifique!

Una vez los tengáis preparados, realizad una puesta en común con el resto de grupos, resaltando las diferentes cualidades encontradas y remarcando aquellas que creáis que podrían servir para vuestras historias, según el tipo de novela que hayáis decidido escribir (aventuras, espías o policíacas).

Paso 3: Elaboración del retrato del protagonista

El retrato es la **descripción de una persona o personaje** efectuada por un observador por medio de la palabra. En el retrato, el observador elige **rasgos físicos y de personalidad** de la persona, a los que les asigna cualidades. Para realizar un retrato, el observador puede centrarse en una parte del cuerpo, en una posición determinada o bien puede hacer un retrato de cuerpo entero; puede detenerse o no en características de la vestimenta, y establecer relaciones entre el aspecto físico y la personalidad del retratado. Asimismo, puede relacionar en mayor o menor medida al personaje con el medio en que se encuentra.

Cuando nos presentan a una persona, solemos acordarnos de los detalles que la hacen diferente. Por ejemplo, no nos fijamos en si tiene el pelo castaño natural pero sí si tiene el pelo teñido de algún color llamativo, como verde o azul. Lo mismo ocurre si tuviera un parche en un ojo ya que, a menos que seamos piratas, será algo que no estaremos acostumbrados a ver. Y si es una persona sin ningún rasgo llamativo en particular, es probable que nos fijemos en cómo tiene la piel, cómo va peinado o si es calva, si tiene los ojos juntos o separados, algún detalle al vestir o incluso en la manera de andar (si cojea, si da pasos largos...).

Cuando elaboremos el retrato de nuestro protagonista es conveniente describir, en primer lugar, aquellos aspectos más característicos, que más chocan y que son lo primero que se ve a simple vista. Los aspectos y detalles más comunes e irrelevantes pueden omitirse o mencionarse de pasada como algo circunstancial.

"El recién venido era un viejo, pero su gran estatura y estirado aspecto no le hubiera hecho parecer tal desde lejos. La ajustada levita y el pantalón ceñido a sus botas, el alto cuello y gran corbata negra pertenecían a otra época, a pesar de que estaban recién hechos. Los largos puños de hilo alrededor de su muñeca estaban bordados; el chaleco, de dos filas, era de terciopelo gris, adornado con botones de oro. Parecía haber salido de un daguerrotipo. Llevaba un alto sombrero de copa en la enguantada mano -un sombrero de pelo reluciente-, y en la otra un bastón con contera de oro. La cara, de profundas líneas, tenía gesto benévolo y afable."

"El vengador", Edgar Wallace (1875-1932)
(<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000261537>)



Con las indicaciones que os ha dado vuestro profesor o profesora (tiempo, número de palabras...) y con las características que habéis seleccionado para vuestro personaje principal, de forma individual, realizad un retrato del protagonista.

Una vez acabado, poned en común vuestros retratos en el grupo, y terminad de tomar decisiones sobre el personaje.

Podéis utilizar la rúbrica que os facilitará vuestro profesor para comprobar que tenéis en cuenta todos los aspectos importantes, o también utilizar la [siguiente rúbrica del Proyecto Crea, de la Junta de Extremadura](#).

Paso 4: Selección y descripción de los personajes secundarios

Cuantos más personajes incluyamos, más complicada puede ser la trama a resolver. Con vuestro grupo tendréis ahora que elegir entre todos los personajes que no sean el protagonista, cuáles participarán de vuestra historia, o crear unos nuevos.



Con las indicaciones que os ha dado vuestro profesor o profesora (tiempo, número de palabras...) elaborad un **retrato corto de dos personajes secundarios**. Añadid una imagen y una vez acabados, realizad una puesta en común entre todos los grupos.

Paso 5: Evaluación de los retratos realizados

¡Hemos acabado este primer momento y es momento de valorar el trabajo que hemos realizado con nuestro grupo. Para ello, podéis utilizar la siguiente rúbrica que os puede servir para detectar carencias en las descripciones realizadas, más allá de la redacción o la ortografía, para que podáis completarlas y mejorarlas antes de continuar con el siguiente momento.

	Maestro	Caballero	Aprendiz
Retrato	He incluido de forma equilibrada tanto los rasgos físicos como de personalidad y carácter, además de otros aspectos clave.	He descrito más la parte física del personaje que sus rasgos de carácter (o viceversa).	Sólo me he centrado en describirlo físicamente (o sólo he descrito aspectos psicológicos o de carácter)
Selección de cualidades	He seleccionado con cuidado los aspectos y cualidades más representativas del personaje para su descripción.	No he seleccionado bien los aspectos o cualidades de mi personaje y he incluido detalles que no aportan.	No he seleccionado los elementos en los que basaría la descripción.
Adjetivos	Utilizo con criterio los adjetivos, tanto explicativos como especificativos.	Utilizo poco los adjetivos, y/o no uso los dos tipos de adjetivos.	Utilizo muy poco los adjetivos.
Figuras retóricas	Utilizo metáforas, comparaciones y otras figuras retóricas en mi descripción.	Utilizo alguna metáfora o comparación.	No utilizo ninguna figura retórica en mi descripción.
Orden, conectores...	La descripción tiene orden y he utilizado correctamente los conectores temporales.	No se aprecia un orden claro, pero he utilizado bien los conectores temporales.	No hay un orden claro en la descripción y no he usado bien los conectores temporales.

Momento 2. Escenarios, pistas y detalles para incluir en la historia

ESCENARIOS Y DETALLES

Quando nos pongamos a escribir nuestra historia tenemos que tener presente el **lugar y ambientes donde se va a desarrollar**. Pueden ser lugares conocidos, totalmente inventados o, incluso, de nuestro propio entorno, que es lo que mejor conocemos. Pero, ¿por qué elegimos un lugar en concreto y no otro? Situar una historia en un lugar concreto, solamente porque nos gusta, puede no ser lo adecuado. Si decidimos hacerlo, mejor que sea porque es el lugar ideal para contar esa historia, porque tiene el ambiente que necesitamos para que ocurran los hechos que queremos relatar, porque es el lugar perfecto para situar a nuestros personajes...

Tenemos entonces dos opciones: o nos documentamos muy bien sobre el lugar o lugares que queremos utilizar, o bien nos desplazamos allí directamente para empaparnos de su esencia y descubrir los detalles para utilizar en nuestra historia. ¡Y eso es lo que haremos en este momento!

Paso 1: Selección de los escenarios de la historia

Os proponemos salir a explorar vuestro entorno para **descubrir escenarios** para vuestra historia. Una vez seleccionado un lugar como posible escenario, anotad las curiosidades que observéis, describid cómo es, sacad alguna foto o vídeo, fijaos en si hay tiendas cercanas, escaparates llamativos, algún detalle en una fachada...



Podéis tomar varias **fotos del lugar**, desde distintos ángulos, y registrar en vuestro documento compartido la **localización exacta** en el mapa o la dirección completa. Al volver al aula, investigad **cómo eran estos lugares en el pasado**, si existen imágenes donde aparecen, si ha ocurrido algo insólito o algún hecho histórico...

Podéis utilizar los filtros avanzados de la [Biblioteca Digital Hispánica](#) para afinar vuestra búsqueda por tipo de material, autor, etc., además de consultar en la [Hemeroteca Digital](#) en periódicos y prensa de la época. Quizás se os ocurre cómo integrarlos en vuestra trama, como por ejemplo, mediante "flashbacks".

Paso 2: Pistas, detalles y otros elementos para la historia

Los detalles, especialmente en las novelas de detectives o de espías, son los que ayudan a hacer que **la trama sea más atrayente**. Un detalle de la fachada, un código escondido, una escultura, o cualquier otro aspecto que solo un buen observador sea capaz de descubrir cuando se encuentra en un escenario de la historia, pueden dar pistas para resolver un enigma o descubrir a un culpable.

Si se trata de lugares muy conocidos o emblemáticos, con historia, nos podemos documentar en la BNE para buscar en los fondos digitalizados cualquier información relevante. Os ponemos un ejemplo:

Imaginaos que decidimos que una parte de la historia tenga lugar en el **Patio de los Leones**, en la Alhambra. Tras documentarnos en la BNE y buscar entre sus recursos, hemos seleccionado estos dos recursos que creemos nos podrían ayudar en la trama:



Una curiosa fotografía de un capitel situado en este patio.
(<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000020072>)



Y el detalle de la entrada al patio
(<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000028476>)



¿Y si decidimos que una parte de la historia tenga lugar en la **Biblioteca Nacional de España**, en el Pº de Recoletos de Madrid? ¿Os habéis fijado alguna vez en todos los detalles de su fachada? Aquí os dejamos una galería de fotos de las diferentes sedes, para que os inspiréis.

<https://www.bne.es/es/galeria-imagenes/sedes>

¿Quién es este personaje que guarda celosamente las puertas de la BNE?

¿Se os ocurre alguna idea para utilizarlos en una novela? Podéis comentarlo entre todos los grupos.
¡Dejad volar la imaginación!



Buscad **información sobre los lugares** que habéis elegido como escenario, y analizad las imágenes o vídeos tomados en el lugar o que habéis encontrado en internet, para identificar elementos o detalles que podáis utilizar en vuestras tramas. Al final de este momento tendréis que decidir los **escenarios finales** donde transcurrirá vuestra historia (máximo 5) y los elementos y detalles de esos lugares que utilizaréis en vuestra trama.
¡Vamos allá!

Paso 3: ¿Tenemos todo lo necesario?

Antes de continuar, dedicad unos minutos a comprobar que tenéis todo lo necesario para seguir avanzando en la construcción de vuestra historia. Para ello, podéis utilizar la siguiente lista de comprobación (descargable desde Anexos):

LISTA DE COMPROBACIÓN SOBRE EL TRABAJO DE DOCUMENTACIÓN

- Hemos decidido el tipo de novela que vamos a desarrollar (de aventuras, de espías o policíaca).
- Hemos elegido quién será el protagonista y hemos construido su retrato.
- Hemos seleccionado al menos dos personajes secundarios (o los que hemos acordado) y los hemos descrito, indicando su relación con el personaje principal.
- Hemos seleccionado al menos 5 posibles escenarios para las escenas del caso (o los que hemos acordado).
- Hemos localizado en el mapa los escenarios elegidos o sabemos su dirección exacta.
- Para cada escenario hemos identificado algún elemento o detalle para utilizar en la trama.
- Hemos sacado varias fotos desde puntos diferentes, y en algunos casos, también de las pistas o elementos que podemos utilizar.
- Nos hemos documentado en la BDH y otras entidades o en internet para ampliar la información sobre los escenarios y conocer un poco más de su historia, hechos que pudieron ocurrir allí...

OTROS ASPECTOS A TENER EN CUENTA

-
-
-

Momento 3. Desarrollo de la trama y recreación del juego

LA HISTORIA

Ahora se nos presenta un doble reto. Primero, desarrollar nuestra historia para después convertirla en un juego que intercambiaremos con el resto de grupos. Podremos elegir entre dos posibles formatos, juego de pistas geolocalizado en el entorno o juego digital del estilo “Elige tu aventura” para jugar en web.

Según sea el tipo de historia que hayáis decidido escribir, tened en cuenta estas indicaciones antes de pasar al desarrollo de la historia.

Novela de aventuras

- **Viajes y descubrimientos:** la aventura se centra en la exploración de nuevos lugares, enfrentándose a desafíos y descubriendo algo nuevo en cada paso del camino.
- **Riesgo y emoción:** los personajes se enfrentan a peligros, desafíos físicos o mentales que les obligan a superar obstáculos, generando emoción y tensión.
- **Arco de desarrollo del personaje:** los protagonistas suelen experimentar un crecimiento personal a lo largo de la aventura, aprendiendo lecciones valiosas o superando sus propios límites.

Novela policiaca

- **Investigación y deducción:** la esencia radica en resolver un misterio a través de la investigación meticulosa y la deducción lógica. Los detectives y policías analizan pistas, interrogan personas y conectan puntos clave para resolver el caso.
- **Personajes carismáticos:** el protagonista suele ser un detective o un policía con habilidades únicas o carismáticas, pero también se destacan otros personajes que pueden ser tanto aliados como sospechosos.
- **Estructura de pistas:** la trama está construida alrededor de pistas que el lector o espectador puede seguir para intentar resolver el misterio por sí mismo.

Novela de espionaje

- **Secretos y enigmas:** la trama se basa en la ocultación de información, creando un aura de misterio y secretismo. Los espías suelen enfrentarse a enigmas, códigos y situaciones donde descubrir la verdad es fundamental.
- **Engaños y doble juego:** los personajes, como buenos espías, pueden no ser quienes dicen ser. Los giros inesperados, las identidades falsas y los juegos de engaño son comunes en este tipo de trama.
- **Ambiente internacional:** las historias de espionaje suelen llevar a los personajes a diferentes lugares del mundo, implicando escenarios internacionales y culturas diversas.

¿Listos para comenzar?

Paso 1: Esquema de las escenas

Recuperad vuestro documento compartido con las ideas sobre la historia, los personajes, los escenarios, las pistas...

Siguiendo las indicaciones que os ha dado vuestro profesor o profesora, tendréis que comenzar a preparar lo que ocurrirá en vuestra historia. Para que sea más sencillo, seguiremos esta estructura, que seguro que conocéis:

- a. **Introducción o planteamiento:** Aquí se establece el escenario, se presentan los personajes principales y se plantea el conflicto inicial que impulsará la historia.

- Podemos dedicar 1 o 2 escenas.
- b. **Desarrollo:** En esta etapa, la trama se desarrolla mediante la introducción de complicaciones, giros y la progresión de los personajes hacia la resolución del conflicto central. Se exploran los desafíos, se profundiza en los personajes y se desarrolla la tensión narrativa. Es la parte central y más extensa, por lo que podemos dedicar 3 o 4 escenas.
 - c. **Clímax:** Es el punto culminante de la historia, donde el conflicto alcanza su punto máximo de intensidad. Aquí se resuelven los conflictos principales o se produce el giro más impactante de la trama. Al menos necesitaremos 1 o 2 escenas.
 - d. **Desenlace o conclusión:** Esta parte marca el cierre de la historia. Se resuelven los conflictos pendientes, se proporcionan respuestas a las incógnitas planteadas y se muestra cómo los personajes han cambiado o evolucionado a lo largo de la historia. Podemos dedicar 1 o 2 escenas.



Para cada escena, completad la siguiente información:

- a. Escenario en el que transcurre
- b. Elementos, pistas y detalles que pueden utilizar en el lugar
- c. Personajes que aparecen (protagonista y/o secundarios)
- d. Selección de la **habilidad/habilidades** que pondrá en juego el personaje en la historia y que le servirán para solucionar el caso
- e. **Ideas clave** de lo que queremos que ocurra en cada escena, unas pinceladas que nos guíen para la construcción de la historia.

Con estos datos preparados y en función del tipo de juego que queráis crear, podéis preparar un esbozo de la trama y los diferentes caminos y decisiones que se podrán tomar durante su desarrollo, o bien, un cronograma biográfico de los personajes que intervienen en la historia.

Para acabar, cread un *storytelling* con las diferentes escenas. Para que os sea más sencillo, podéis utilizar alguna herramienta digital como:

- StoryboardThat: <https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>
- Canva: Plantillas de storyboard <https://www.canva.com>

Veamos un esquema de ejemplo para la primera escena de la introducción:

INTRODUCCIÓN

ESCENA 1: en esta escena situaremos al lector en el escenario donde comienza la historia, y es donde aparecerán los primeros personajes, en especial, el protagonista.

Escenario para la escena 1: la casa de Lazarus en Barcelona

Elementos, pistas o detalles:

- Una flor exótica en el paquete podría tener una etiqueta de una floristería local en Barcelona. El jugador podría visitar la floristería y descubrir más pistas ocultas en el lugar.
- El paquete podría tener una marca específica de la compañía de mensajería que indica la ubicación del remitente.
- Junto con el paquete, podría haber una nota cifrada con un código que, al descifrarlo, revela una referencia a un punto específico de Barcelona, como una plaza o calle.

Habilidades de Lazarus: experiencia en antigüedades, inteligencia y claridad mental, perseverancia.

Personajes secundarios: Ninguno

¿Qué puede ocurrir en estas escenas?

Un paquete misterioso ha llegado a la puerta de la casa de Lazarus, y el jugador se encuentra frente a la tarea de desentrañar el primer enigma.

Paso 2: Desarrollo de la trama de la historia

Con toda la información necesaria recopilada, pasaremos a construir nuestra historia. En grupo deberéis decidir cómo os vais a organizar, pero **nuestra recomendación es que la construcción del detalle de la historia la hagáis de forma conjunta**, aportando y consensuando, entre todos los componentes del grupo, los textos a redactar. Es muy importante seguir la estructura establecida en el paso anterior, aunque es posible que la propia trama de la historia os lleve a realizar modificaciones en el número o en el orden en que habían pensado las escenas. ¡Dejad volar vuestra imaginación e introducid los cambios que necesitéis!

Para acabar, si aún no lo habéis hecho, acordad un título sugerente para vuestra historia o caso. Por ejemplo, **El extraño enigma de Lazarus y Nostradamus** ¡A que dan ganas de comenzar a investigar!



Elaborad los textos de cada escena. Como se mostrarán en una pantalla (bien en un punto geolocalizado o en una diapositiva) **no deberían ser textos demasiado largos**. De todas formas, si cuando montéis los juegos veis que los textos son muy extensos, más adelante podéis decidir qué partes se pueden convertir en un audio o incluso en un pequeño vídeo, o si necesitaréis más de una diapositiva o pantalla para mostrarlo.

¡**IMPORTANTE!** Una vez hayáis terminado de escribir todo el contenido y antes de pasar al paso de la construcción de los juegos, **¡revisad varias veces la ortografía y puntuación!**

Momento 4. Construcción de los juegos

Con nuestra historia desarrollada tendremos que tomar decisiones sobre cómo la queremos mostrar. Lo primero será decidir el formato (geolocalizada sobre el entorno o del tipo elige tu historia en formato presentación digital) para después escoger la mejor manera de presentar la trama para conseguir atrapar al lector y, además, hacer que participe y forme parte del desenlace. ¿Preparados?

Paso 1: Construcción de los juegos

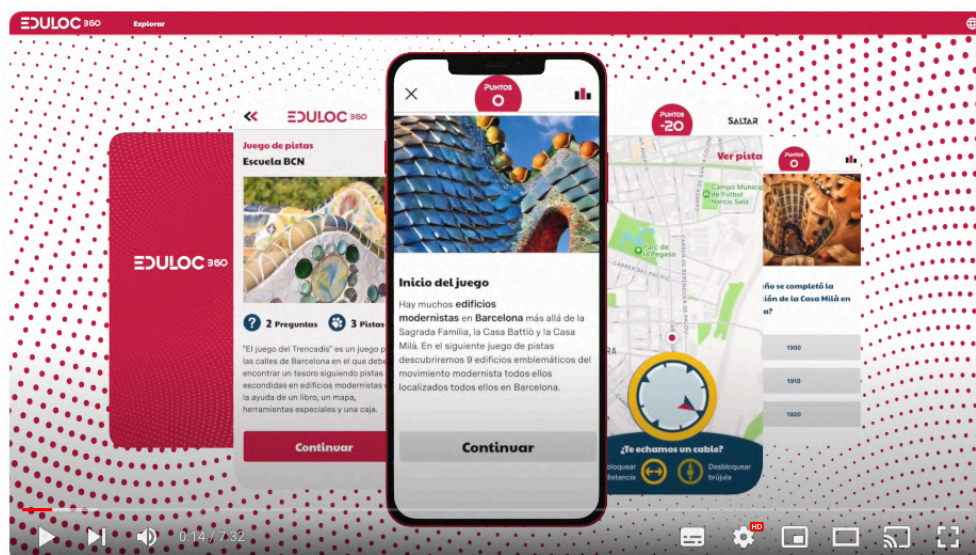
Veamos cada opción con más detalle.

Opción 1: Juego de pistas geolocalizado en Eduloc360 o en My Maps

Esta opción se puede utilizar para los tres tipos de novelas pero, en especial, lo recomendamos para las novelas policíacas o de intriga y espías. Lo único que tendremos que tener en cuenta es que, para que tenga sentido para el que participa, deberíamos utilizar detalles del escenario, visibles cuando nos encontremos justo en ese lugar.

Os proponemos dos herramientas diferentes, para que elijáis la que se puede adaptar mejor a vuestras historias.

1. [Eduloc360](#) es una plataforma de geolocalización para el trabajo por proyectos. Entre las diferentes opciones de creación, dispone de un proyecto llamado **Juego de pistas**, que es perfecto para la creación de nuestro juego. [Este videotutorial](#) muestra los pasos para crear un juego de pistas y su contenido.



<https://www.youtube.com/watch?v=a3Ei82RNy9w>

Consideraciones a la hora de montar el juego de pistas en Eduloc360

- Las escenas en el juego se montan a partir de tarjetas, y según el tipo que decidamos (ficha, pista o pregunta) nos dará diferentes opciones.
- La primera tarjeta aparece creada por defecto y se llama 'Inicio del juego'. La podemos completar con las instrucciones del juego, una imagen, vídeo...
- En cada tarjeta tipo **FICHA** tenemos la opción de añadir Título, algún texto, audio, vídeo, imagen, enlace y contenido externo.
- Si elegimos **PISTA**, tendremos que indicar también la posición del lugar que queremos descubrir.
- Si elegimos **PREGUNTA**, podemos elegir entre Respuesta simple (una sola respuesta correcta), Respuesta múltiple (más de una respuesta correcta y hay que seleccionarlas todas para poder seguir), Ahorcado (tenemos que ir adivinando las letras correctas para completar la respuesta, con un máximo de errores posibles) y texto libre. Además, se puede acompañar de imágenes, vídeos, documentos, url....
- Después de guardar cada tarjeta, podemos volver a crear una nueva de cualquiera de los tres tipos que hay.
- **IMPORTANTE:** una vez creadas, las tarjetas no se pueden mover pero sí que se pueden crear tarjetas nuevas entre otras ya creadas, clicando en el signo +.

2. **My Maps** es una función de Google Maps que permite a los usuarios **crear mapas personalizados** con información específica según sus necesidades. Se pueden agregar marcadores, líneas y formas, así como capas de información personalizada sobre un mapa base de **Google Maps** por lo que es, también, una buena opción para crear nuestro juego. En la página de soporte de Google para My Maps podéis encontrar las explicaciones detalladas para comenzar a utilizar esta herramienta.

<https://support.google.com/mymaps/?hl=es-419#topic=3188329>

Pasos a la hora de montar el juego en My Maps

1. Crea un **nuevo mapa**:
 - Abre Google My Maps en tu navegador.
 - Haz clic en "Crear un nuevo mapa".
2. Agrega **ubicaciones y pistas**:
 - Marca el lugar donde comenzará el juego con un marcador y proporciona alguna pista o instrucción.
 - Agrega más ubicaciones con pistas y marcas en el mapa, indicando el siguiente lugar donde los participantes deben dirigirse.

3. Personaliza **marcadores**:
 - Puedes personalizar los marcadores con iconos y colores para que se ajusten al tema de tu juego.
4. Utiliza **líneas y formas**:
 - Dibuja líneas o formas en el mapa para guiar a los participantes de un lugar a otro, creando rutas interesantes.
5. Añade **descripciones detalladas**:
 - Agrega los textos preparados para la historia en cada marcador para proporcionar pistas adicionales o información relevante para la resolución del juego.
6. Organiza en **capas**:
 - Utiliza capas para organizar las pistas por niveles o secciones del juego. Puedes ocultar o mostrar capas según el progreso del juego.
7. Añade **contenido multimedia**:
 - Si deseas agregar un toque más interactivo, puedes vincular imágenes, audios o vídeos a los marcadores para proporcionar pistas visuales o instrucciones adicionales.
8. **Prueba el juego**:
 - Antes de compartirlo, realiza una prueba para asegurarte de que todas las pistas sean comprensibles y de que el juego fluya de manera adecuada.



Si habéis elegido esta opción de juego geolocalizado y la herramienta con la que lo desarrollaréis, podéis comenzar a montar vuestro juego. Para acabar, no os olvidéis de crear una breve introducción de vuestra historia a modo de sinopsis para añadirla en la descripción de vuestro Juego de pistas y utilizad el mismo título de vuestra historia para nombrar el juego.

Opción 2: Elige tu aventura en Genially o Presentaciones de Google

Este formato digital es perfecto para una historia de aventuras, donde las decisiones que tome el lector influyen en el desenlace de la novela, aunque también puede utilizarse en los otros tipos de historias.

Os proponemos dos herramientas diferentes, para que elijáis la que se puede adaptar mejor a vuestras historias.

1. **Genially** es una plataforma para la creación de contenidos interactivos. Dispone de numerosas plantillas con las que comenzar, y además permite modificar y añadir todo tipo de elementos e interacciones, por lo que es perfecta para nuestro propósito. En [este videotutorial \(https://www.youtube.com/watch?v=GkKpcNdCi7A\)](https://www.youtube.com/watch?v=GkKpcNdCi7A) podéis ver lo sencillo que es crear interactividades con esta herramienta.

2. **Presentaciones de Google** es una herramienta de presentación en línea que, aunque no tenga tantas funciones interactivas como Genially, nos puede permitir crear una experiencia de juego más sencilla pero atractiva. Este vídeo tutorial os puede dar ideas para crear las interacciones para construir el juego. <https://www.youtube.com/watch?v=5R6Ci8hcgqA>

Consideraciones a la hora de montar el juego de aventura

- Las escenas del juego se montan a partir de pantallas.
- En cada pantalla podemos añadir imagen, texto, audio, vídeo, enlace, pistas ocultas... todo lo que podamos imaginar.
- Tener claras **las diferentes decisiones y caminos que los jugadores pueden tomar** para organizar la estructura del juego y crear las interacciones en las diferentes pantallas.
- Nos tenemos que asegurar de que las decisiones que toma el lector tengan consecuencias significativas en la trama. Cada elección debe llevar a diferentes resultados y ramificaciones en la historia.
- En este tipo de historias, incluso, **podemos tener varios finales diferentes**, dependiendo de las elecciones que se tomen. Si se elige este formato, habrá que terminar de escribir las diferentes escenas, e incluso se puede valorar añadir alguna más, para dotar de mayor interactividad al juego.
- Una vez acabado, debemos **probar todas las pantallas** para asegurarnos de que se comporta como lo que hemos diseñado y que los enlaces entre pantallas y opciones son correctos.



Si habéis elegido esta opción de juego y la herramienta con la que lo desarrollaréis, podéis comenzar a montar vuestro juego. Para acabar, no os olvidéis de crear una breve introducción de vuestra historia a modo de sinopsis para añadirla en la descripción de vuestro Juego Elige tu aventura y utilizad el mismo título de vuestra historia para nombrar el juego.

Paso 2: Creación de un booktrailer

Crear un *booktrailer* del juego puede ser una forma emocionante de promocionar la experiencia única que ofrece. En él se pueden mostrar brevemente los aspectos más destacados de la trama, los personajes y el estilo del juego.

Los booktrailers suelen incluir imágenes, música, efectos visuales y, a veces, incluso narración para crear un ambiente que refleje el tono y la temática del libro que quieren presentar. Vamos a aprovechar esta idea para hacerlos sobre nuestros juegos.

Antes de empezar a grabar, necesitáis tener una idea clara de qué queréis transmitir con el booktrailer. ¿Qué aspectos del juego queréis destacar? ¿Qué emociones queréis evocar en el espectador? Definid un concepto que capture la esencia y la emoción del juego.

Veamos los pasos necesarios para crear un buen *booktrailer* de cada tipo de juego.



Creación de un *booktrailer* de un juego de pistas

1. **Identificar los aspectos clave del juego.** Antes de crear el *booktrailer*, debéis asegurarnos de comprender los aspectos más emocionantes y únicos del juego de pistas geolocalizado, como la exploración de ubicaciones reales, la resolución de acertijos en el mundo real y la interacción con el entorno.
2. **Desarrollar un guion.** Cread un guion que capture la esencia del juego, presentando brevemente la premisa, los desafíos y la emoción de participar en un juego de pistas geolocalizado. incluid elementos de misterio y aventura para mantener el interés del espectador.
3. **Filmar las escenas.** Utilizad cámaras para filmar escenas que reflejen la experiencia de jugar el juego en el mundo real. Esto podría incluir tomas de jugadores resolviendo acertijos en ubicaciones reales, explorando áreas interesantes y disfrutando de la emoción del descubrimiento.
4. **Edición y montaje.** Editad el metraje para crear un vídeo dinámico y atractivo. Añade efectos visuales si es necesario para resaltar la emoción y la intriga del juego. Seleccionad música que complemente la atmósfera del juego y mantenga el ritmo del video.
5. **Incluir información relevante.** Debéis asegurarnos de incluir información importante, como el nombre del juego, la plataforma en la que está disponible, las áreas geográficas en las que se puede jugar y cualquier otro detalle relevante que pueda interesar a los espectadores.
6. **Promoción y distribución.** Una vez que el *booktrailer* esté completo, compartidlo en plataformas de redes sociales y sitios web de vuestro centro para llegar a toda vuestra comunidad educativa.



Creación de un *booktrailer* de un juego elige tu aventura

1. **Comprender las decisiones clave.** Antes de crear el *booktrailer*, debéis asegurarnos de tener una comprensión clara de las decisiones clave que los jugadores pueden tomar en el juego. Esto incluye entender las ramificaciones de esas decisiones y cómo afectan a la historia.
2. **Diseñar un guion interactivo.** Cread un guion que muestre algunas de las decisiones cruciales que los jugadores enfrentarán en el juego. El guion debe destacar la diversidad de caminos y resultados que pueden surgir de estas decisiones.

3. **Filmar múltiples escenarios.** Filmad diferentes secuencias que representen las diversas opciones y resultados que pueden surgir de las decisiones del jugador. Esto puede requerir filmar varias versiones de la misma escena para mostrar las diferentes ramificaciones de la historia.
4. **Edición interactiva.** Editad el metraje de manera que el espectador pueda experimentar la sensación de tomar decisiones mientras ve el vídeo. Esto podría implicar la superposición de texto o gráficos que representen las opciones disponibles en cada momento.
5. **Incluid llamadas a la acción.** Animad a los espectadores a participar en la experiencia del juego mostrando cómo pueden acceder al juego y tomar decisiones propias. Proporciona información sobre cómo jugar el juego, así como el enlace.
6. **Promoción y distribución.** Una vez que el *booktrailer* esté listo, promocionadlo en plataformas en línea como plataformas de redes sociales y sitios web de vuestro centro para llegar a toda vuestra comunidad educativa

Momento 5. ¡A jugar! Reflexión final

Ha llegado el momento que todos estabais esperando, y donde podréis demostrar vuestra habilidad resolviendo los casos o viviendo las aventuras planteadas por los diferentes grupos. Para ello os convertiréis en los protagonistas, tomando decisiones y siguiendo las pistas de cada historia. ¿Preparados para jugar?

Paso 1: ¡Nos convertimos en protagonistas!

Independientemente de si son juegos geolocalizados o digitales para jugar en web, debéis asegurarnos de que habéis compartido correctamente vuestro juego para que el resto de grupos pueda acceder. Y si lo consideráis necesario, podéis aportar algunas instrucciones iniciales o recomendaciones que se deberían seguir.



Os recomendamos que vayáis anotando lo que vais descubriendo en cada juego y, también, aquellos aspectos que os han sorprendido, os han gustado más o creéis que se podrían mejorar, para que no os los olvidéis a la hora de hacer la valoración final de los juegos.

Paso 2: Coevaluación y autoevaluación grupal

Tras poner a prueba todos los juegos y aventuras, es el momento de valorar los diferentes juegos. Comentad en grupo aquellos aspectos que creáis importantes de destacar y reflexionad sobre los aspectos que os han parecido novedosos y creativos por parte de vuestros compañeros. Para ello,

seguid las indicaciones de vuestro profesor o profesora, utilizando la siguiente plantilla o la que os proporcione para esta valoración final.



Valoración de los juegos

Juego a valorar:

Grupo que hace la valoración:



	Sí	Más o menos	No
¿El título os parece atractivo?			
¿Han sabido construir una trama entretenida?			
¿Se entendía la mecánica del juego?			

¿Qué aspectos os resultaron más atractivos, os gustaron más?

¿Qué aspectos os han sorprendido por ser originales y creativos?

¿Qué aspectos creéis que se podrían mejorar?



¿Qué otros comentarios o valoraciones queréis aportar al grupo para que puedan mejorar su juego?

Tras vuestra experiencia, valorad de 1 a 10 este juego



Utilizad la misma plantilla para reflexionar sobre el trabajo que habéis realizado en vuestro grupo y evaluad también vuestro juego. Es momento de reflexionar sobre los aspectos que podríais mejorar o nuevos puntos de vista que podríais incorporar a raíz de lo que habéis descubierto en los juegos de los compañeros y los comentarios recibidos.

Paso 3: Reflexión final individual

¡Hemos llegado al final! Ahora toca dedicar unos minutos a reflexionar sobre el trabajo realizado, tu participación en el grupo, los aprendizajes conseguidos... Sigue las instrucciones de tu profesor o profesora y completa la ficha de reflexión final.



Reflexión individual

¿Cuál era el objetivo de la actividad?

¿Qué es lo que más me ha costado

¿Cuál ha sido mi contribución al trabajo?

De volver a comenzar, cambiaría...

¿Salió como yo quería?

Este trabajo muestra de mí...