



"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?

<b>VINCULACIÓN CURRICULAR</b>	<b>2</b>
Nivel	2
Áreas y materias	2
Otras áreas y materias	2
Competencias clave	2
Agrupación alumnado	3
Duración	3
Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos	3
<b>MOMENTO 0. El reto</b>	<b>10</b>
¿Cómo puedes adaptar y cambiar el juego?	11
¿Cómo jugar?	11
<b>MOMENTO 1. Género narrativo y personajes que formarán parte de la historia</b>	<b>12</b>
EL GÉNERO NARRATIVO	13
SELECCIÓN DE RECURSOS EN BNEscolar, BDH Y HD	14
LOS PERSONAJES DE NUESTRA HISTORIA	18
Paso 1: Descubrimos personajes literarios de todos los tiempos	18
Paso 2: Selección de personajes y del protagonista principal	22
Paso 3: Elaboración del retrato del protagonista	24
Paso 4: Selección y descripción de los personajes secundarios	26
Paso 5: Evaluación de los retratos realizados	26
<b>MOMENTO 2. Escenarios, pistas y detalles para incluir en la historia</b>	<b>28</b>
Paso 1: Selección de los escenarios de la historia	28
Paso 2: Pistas, detalles y otros elementos para la historia	29
Paso 3: ¿Tenemos todo lo necesario?	31
<b>MOMENTO 3. Desarrollo de la trama y recreación del juego</b>	<b>32</b>
Paso 1: Esquema de las escenas	33
Paso 2: Desarrollo de la trama de la historia	35
<b>MOMENTO 4. Construcción de los juegos</b>	<b>36</b>
Paso 1: Construcción de los juegos	37
Opción 1: Juego de pistas geolocalizado en Eduloc360 o en My Maps	37
Opción 2: Elige tu aventura en Genially o Presentaciones de Google	40
Paso 2: Creación de un booktrailer	41
<b>MOMENTO 5. ¡A jugar! Reflexión final</b>	<b>42</b>
Paso 1: ¡Nos convertimos en protagonistas!	43
Paso 2: Coevaluación y autoevaluación grupal	43
Paso 3: Reflexión final individual	44
<b>AMPLIACIÓN Y NUEVAS POSIBILIDADES</b>	<b>45</b>
<b>RECURSOS DE LA BNE Y BNECOLAR</b>	<b>45</b>

## VINCULACIÓN CURRICULAR

Esta **situación de aprendizaje** está orientada al desarrollo de **aprendizajes competenciales** relacionados con el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología y la alfabetización mediática e informacional, para contribuir a desarrollar una actitud crítica hacia las fuentes de información y su fiabilidad y la creatividad, potenciando la vinculación de los aprendizajes con el entorno y consiguiendo una experiencia inmersiva y significativa para el alumnado.

Se puede trabajar en toda la **etapa de Secundaria**, o en el **Tercer Ciclo de Ed. Primaria**. La materia vehicular que se propone es la **Lengua Castellana y Literatura**, ya que el eje central de esta situación de aprendizaje es la creación literaria.

Puede ser complementada con otras materias como **Geografía e Historia, Ciencias de la Naturaleza, Biología y Geología**...dependiendo de las temáticas que se deseen trabajar en las narrativas. También puede trabajarse en **Lenguas Cooficiales** o **Lenguas Extranjeras**.

Para realizar esta experiencia de aprendizaje los estudiantes necesitarán:

- Investigar en obras digitalizadas de la BNE, para descubrir a los protagonistas que han dado vida a obras de todos los tiempos, así como para conocer los ambientes y las temáticas de las tramas
- Seleccionar y describir a los personajes que aparecerán en su historia.
- Seleccionar los escenarios donde transcurrirá y las pistas que utilizarán
- Elaborar una trama en formato de juego de pistas o “elige tu aventura” ambientada en el entorno
- Participar en las historias creadas por otros compañeros.

### Nivel

3º Ciclo Ed. Primaria  
1º Ciclo ESO  
2º Ciclo ESO

### Áreas y materias

- Lengua Castellana y Literatura
- Lengua Cooficial y Literatura
- Lengua Extranjera

### Otras áreas y materias

- Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural
- Biología y Geología
- Geografía e Historia

### Competencias clave

- Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
- Competencia digital. (CD)

→ Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

## **Agrupación alumnado**

Grupos de 3-4 alumnos

## **Duración**

10-14 sesiones

## **Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos**

### **Lengua Castellana y Literatura- 3º Ciclo de Ed. Primaria (5º y 6º Primaria)**

#### **Competencias específicas**

5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.

#### **Criterios de evaluación**

5.1 Producir textos escritos y multimodales de relativa complejidad, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas al servicio de la cohesión textual y movilizand o estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y edición.

#### **Saberes básicos**

B. Comunicación.

1. Contexto.

– Interacciones entre los componentes del hecho comunicativo (situación, participantes, propósito comunicativo, canal, registro).

2. Géneros discursivos.

– Tipologías textuales: la narración, la descripción, el diálogo, la exposición y la argumentación.  
– Propiedades textuales: estrategias básicas para la coherencia, cohesión y adecuación.

3. Procesos

– Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada.

– Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría.

Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.

## Lengua Castellana y Literatura- 1º Ciclo de ESO (1º y 2º ESO)

### Competencias específicas

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

### Criterios de evaluación

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

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

### Saberes básicos

#### B. Comunicación.

Estrategias de producción, comprensión y análisis crítico de textos orales, escritos y multimodales de diferentes ámbitos, con atención conjunta a los siguientes aspectos:

##### 1. Contexto.

- Componentes del hecho comunicativo: grado de formalidad de la situación y carácter público o privado; distancia social entre los interlocutores; propósitos comunicativos e interpretación de intenciones; canal de comunicación y elementos no verbales de la comunicación.

##### 2. Géneros discursivos.

- Secuencias textuales básicas, con especial atención a las narrativas, descriptivas, dialogadas y expositivas.  
- Propiedades textuales: coherencia, cohesión y adecuación.

##### 3. Procesos.

- Producción escrita: planificación, textualización, revisión y edición en diferentes soportes. Usos de la escritura para la organización del pensamiento: toma de notas, esquemas, mapas conceptuales, definiciones, resúmenes, etc.  
- Alfabetización mediática e informacional: búsqueda y selección de la información con criterios de fiabilidad, calidad y pertinencia; análisis, valoración, reorganización y síntesis de la información en

esquemas propios y transformación en conocimiento; comunicación y difusión creativa y respetuosa con la propiedad intelectual. Utilización de plataformas virtuales para la realización de proyectos escolares.

4. Reconocimiento y uso discursivo de los elementos lingüísticos.
  - Recursos lingüísticos para adecuar el registro a la situación de comunicación.
  - Uso coherente de las formas verbales en los textos. Los tiempos del pretérito en la narración. Correlación temporal en el discurso relatado.

## Lengua Castellana y Literatura- 2º Ciclo de ESO (3º y 4º ESO)

### Competencias específicas

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

### Criterios de evaluación

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

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

### Saberes básicos

B. Comunicación.

Estrategias de producción, comprensión y análisis crítico de textos orales, escritos y multimodales de diferentes ámbitos, con atención conjunta a los siguientes aspectos:

1. Contexto: componentes del hecho comunicativo.
  - Componentes del hecho comunicativo: grado de formalidad de la situación y carácter público o privado; distancia social entre los interlocutores; propósitos comunicativos e interpretación de intenciones; canal de comunicación y elementos no verbales de la comunicación.
2. Los géneros discursivos.
  - Secuencias textuales básicas, con especial atención a las expositivas y argumentativas.
  - Propiedades textuales: coherencia, cohesión y adecuación.
3. Procesos.

- Producción escrita: planificación, textualización, revisión y edición en diferentes soportes. Usos de la escritura para la organización del pensamiento: toma de notas, esquemas, mapas conceptuales, definiciones, resúmenes, etc.
  - Alfabetización mediática e informacional: Búsqueda y selección de la información con criterios de fiabilidad, calidad y pertinencia; análisis, valoración, reorganización y síntesis de la información en esquemas propios y transformación en conocimiento; comunicación y difusión de manera creativa y respetuosa con la propiedad intelectual. Utilización de plataformas virtuales para la realización de proyectos escolares.
4. Reconocimiento y uso discursivo de los elementos lingüísticos.
- Recursos lingüísticos para adecuar el registro a la situación de comunicación.
  - Uso coherente de las formas verbales en los textos. Correlación temporal en la coordinación y subordinación de oraciones, y en el discurso relatado.

## Lengua Extranjera - 3º Ciclo de Ed. Primaria (5º y 6º Primaria)

### Competencias específicas

2. Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.

### Criterios de evaluación

2.2 Organizar y redactar textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando estructuras y léxico básico de uso común sobre asuntos cotidianos y frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia.

2.3 Seleccionar, organizar y aplicar, de forma guiada, conocimientos y estrategias para preparar y producir textos adecuados a las intenciones comunicativas, las características contextuales y la tipología textual, usando, con ayuda, recursos físicos o digitales en función de la tarea y las necesidades de cada momento.

### Saberes básicos

A. Comunicación.

Autoconfianza. El error como instrumento de mejora.

- Estrategias básicas para la comprensión, la planificación y la producción de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados.

- Modelos contextuales y géneros discursivos básicos en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, literarios y no literarios: características y reconocimiento del contexto, organización y estructuración según la estructura interna.
- Unidades lingüísticas básicas y significados asociados a dichas unidades, tales como expresión de la entidad y sus propiedades, cantidad y número, el espacio y las relaciones espaciales, el tiempo, la afirmación, la negación, la interrogación y la exclamación, relaciones lógicas elementales.
- Léxico básico y de interés para el alumnado relativo a identificación personal, relaciones interpersonales próximas, lugares y entornos cercanos, ocio y tiempo libre, vida cotidiana.
- Patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos, y funciones comunicativas generales asociadas a dichos patrones.
- Convenciones ortográficas básicas y significados asociados a los formatos y elementos gráficos.
- Recursos para el aprendizaje y estrategias para la búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales.
- Propiedad intelectual de las fuentes consultadas y contenidos utilizados.
- Herramientas analógicas y digitales básicas para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal, y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa (aulas virtuales, videoconferencias, herramientas digitales colaborativas...) para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera.

## Lengua Extranjera - 1º Ciclo de ESO (1º y 2º ESO)

### Competencias específicas

2. Producir textos originales, de extensión media, sencillos y con una organización clara, usando estrategias tales como la planificación, la compensación o la autorreparación, para expresar de forma creativa, adecuada y coherente mensajes relevantes y responder a propósitos comunicativos concretos.

### Criterios de evaluación

2.2 Organizar y redactar textos breves y comprensibles con aceptable claridad, coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa propuesta, siguiendo pautas establecidas, a través de herramientas analógicas y digitales, sobre asuntos cotidianos y frecuentes de relevancia para el alumnado y próximos a su experiencia.

2.3 Seleccionar, organizar y aplicar de forma guiada conocimientos y estrategias para planificar, producir y revisar textos comprensibles, coherentes y adecuados a las intenciones comunicativas, a

las características contextuales y a la tipología textual, usando con ayuda los recursos físicos o digitales más adecuados en función de la tarea y las necesidades de cada momento, teniendo en cuenta a las personas a quienes va dirigido el texto.

### **Saberes básicos**

#### **A. Comunicación.**

- Autoconfianza. El error como instrumento de mejora y propuesta de reparación.
- Estrategias básicas para la planificación, ejecución, control y reparación de la comprensión, la producción y la coproducción de textos orales, escritos y multimodales.
- Modelos contextuales y géneros discursivos básicos en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, literarios y no literarios: características y reconocimiento del contexto (participantes y situación), expectativas generadas por el contexto; organización y estructuración según el género y la función textual.
- Unidades lingüísticas básicas y significados asociados a dichas unidades tales como la expresión de la entidad y sus propiedades, cantidad y cualidad, el espacio y las relaciones espaciales, el tiempo y las relaciones temporales, la afirmación, la negación, la interrogación y la exclamación, relaciones lógicas básicas.
- Léxico de uso común y de interés para el alumnado relativo a identificación personal, relaciones interpersonales, lugares y entornos cercanos, ocio y tiempo libre, vida cotidiana, salud y actividad física, vivienda y hogar, clima y entorno natural, tecnologías de la información y la comunicación.
- Patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos, y significados e intenciones comunicativas generales asociadas a dichos patrones.
- Convenciones ortográficas básicas y significados e intenciones comunicativas asociados a los formatos, patrones y elementos gráficos.
- Identificación de la autoría de las fuentes consultadas y los contenidos utilizados.
- Herramientas analógicas y digitales básicas para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa (aulas virtuales, videoconferencias, herramientas digitales colaborativas, etc.) para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera.

### Competencias específicas

2. Producir textos originales, de extensión media, sencillos y con una organización clara, usando estrategias tales como la planificación, la compensación o la autorreparación, para expresar de forma creativa, adecuada y coherente mensajes relevantes y responder a propósitos comunicativos concretos.

### Criterios de evaluación

2.2 Redactar y difundir textos de extensión media con aceptable claridad, coherencia, cohesión, corrección y adecuación a la situación comunicativa propuesta, a la tipología textual y a las herramientas analógicas y digitales utilizadas sobre asuntos cotidianos, de relevancia personal o de interés público próximos a la experiencia del alumnado, respetando la propiedad intelectual y evitando el plagio.

2.3 Seleccionar, organizar y aplicar conocimientos y estrategias para planificar, producir, revisar y cooperar en la elaboración de textos coherentes, cohesionados y adecuados a las intenciones comunicativas, las características contextuales, los aspectos socioculturales y la tipología textual, usando los recursos físicos o digitales más adecuados en función de la tarea y de las necesidades del interlocutor o interlocutora potencial a quien se dirige el texto.

### Saberes básicos

#### A. Comunicación.

- Autoconfianza e iniciativa. El error como parte integrante del proceso de aprendizaje.
- Estrategias de uso común para la planificación, ejecución, control y reparación de la comprensión, la producción y la coproducción de textos orales, escritos y multimodales.
- Modelos contextuales y géneros discursivos de uso común en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, literarios y no literarios: características y reconocimiento del contexto (participantes y situación), expectativas generadas por el contexto; organización y estructuración según el género y la función textual.
- Unidades lingüísticas de uso común y significados asociados a dichas unidades tales como la expresión de la entidad y sus propiedades, cantidad y cualidad, el espacio y las relaciones espaciales, el tiempo y las relaciones temporales, la afirmación, la negación, la interrogación y la exclamación, relaciones lógicas habituales.
- Léxico de uso común y de interés para el alumnado relativo a identificación personal, relaciones interpersonales, lugares y entornos, ocio y tiempo libre, salud y actividad física, vida cotidiana, vivienda y hogar, clima y entorno natural, tecnologías de la información y la comunicación, sistema escolar y formación.

- Patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación de uso común, y significados e intenciones comunicativas generales asociadas a dichos patrones.
- Convenciones ortográficas de uso común y significados e intenciones comunicativas asociados a los formatos, patrones y elementos gráficos.
- Respeto de la propiedad intelectual y derechos de autor sobre las fuentes consultadas y contenidos utilizados.
- Herramientas analógicas y digitales de uso común para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa (aulas virtuales, videoconferencias, herramientas digitales colaborativas, etc.) para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera.

## MOMENTO 0. El reto

[Incluye trabajo de grupo ]

### Sesiones

1

#### RECURSOS Y HERRAMIENTAS

Proyector y ordenador

#### MATERIALES

[Juego en soporte digital "Personajes y novelas"](#)

Para presentar el reto a tus estudiantes, ¿qué te parece comenzar con un juego? Esta primera actividad puede dar pie para introducir algunas preguntas sobre el tema y generar un diálogo inicial en el aula sobre novelas más o menos conocidas, sus autores, protagonistas y escenarios donde transcurren sus historias. Puede ser un buen momento para descubrir el tipo de lecturas que más gustan al alumnado y el tipo de formato en el que las suelen consumir (libro de papel, ebook, pantalla de ordenador o dispositivo móvil...)



Hemos preparado [el siguiente juego](#), para que lo proyectes en la primera sesión. Puedes jugarlo directamente o lo puedes adaptar y modificar con otras preguntas y respuestas que creas más adecuadas para tu alumnado.

## ¿Cómo puedes adaptar y cambiar el juego?

Para hacerlo, sólo tienes que clicar sobre la opción **REUTILIZAR ESTE GENIALLY** en la parte baja de la pantalla.

De esta forma, se te añadirá en el apartado **Mi espacio** de tu cuenta de [Genial.ly](https://genially.com) (tras loguearte) y podrás editarlo y cambiar las preguntas y categorías que necesites. ¡Verás que es muy sencillo!

Si nunca has utilizado la herramienta Genial.ly, te recomendamos este webinar de primeros pasos.



<https://www.youtube.com/watch?v=oWBk1Lxt5oU>



## ¿Cómo jugar?

Cuando accedas al juego verás que aparecerá un tablero con **4 categorías diferentes** (personajes, títulos, escenarios y autores) y con 4 valores de puntos por categoría correspondientes, cada valor, a una pregunta.

Los equipos, por turnos, irán seleccionando la categoría y el valor de puntos por el que quieren jugar. Si aciertan, sumarán esos puntos, pero si fallan los tendrán que restar. (Esto es solo una propuesta. Puedes establecer otro tipo de dinámica que se adapte mejor a tu alumnado)

En la pantalla de cada pregunta, en la parte superior izquierda, encontrarás enlazada la **obra digitalizada disponible en BNEscolar o en la BDH**.

1. **Organiza al alumnado** en grupos de 3-4 personas. Cada grupo debe disponer de una hoja o dispositivo móvil en el que poder escribir la respuesta. Acuerda los tiempos de respuesta para las preguntas. Puedes crear un tablero para ir anotando puntos en la pizarra o en algún lugar visible.

2. **Proyecta el juego** y haz que el primer grupo elija una pregunta. Deja un tiempo para que cada grupo decida su respuesta. Pasado el tiempo estipulado, haz que todos muestren a la vez la respuesta (el portavoz del grupo). Puedes aprovechar para que expliquen lo que conocen sobre el personaje, la obra en la que aparece o lo que saben del autor.
3. Si el grupo que ha elegido la **pregunta acierta, suma la totalidad de puntos. Si falla, los resta**. Y el resto de grupos que acierten la pregunta suman un menor valor de puntos (por ejemplo, 50 puntos).
4. Repite el proceso hasta que se acaben todas las preguntas del tablero.

Al terminar, e hilando con lo que hayáis dialogado durante el juego, puedes plantear alguna de estas preguntas:

- ¿Os gustan las historias de espías o sois más de aventuras?
- ¿Y las de detectives y policías?
- ¿Qué títulos os vienen a la cabeza de cada tipo?
- ¿Conocéis algún personaje que haya sido protagonista de más de una historia?
- Si tuvierais que elegir, ¿cuál sería vuestro personaje de ficción preferido?
- ¿Qué características lo definen?
- ....

Por último, lanza **el reto** de esta experiencia de aprendizaje:

“ El reto que os planteo 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

[Incluye trabajo individual y de grupo ]

### Sesiones

2-3

#### RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- Proyector y ordenador
- Un dispositivo por grupo
- Muro virtual (tipo Miro o Padlet), Documento compartido (Google Documentos, Microsoft 365,...)

#### MATERIALES

- [Detalles del protagonista: \(https://view.genial.ly/659d28d39ae1690013cce741\)](https://view.genial.ly/659d28d39ae1690013cce741)
- Plantilla descripción (consultar Anexos)
- Rúbrica (consultar Anexos)

En este momento los estudiantes tendrán que:

- Decidir el género de las historias que desarrollarán a partir de la exploración de una selección de obras de la literatura disponibles en la BDH.
- Elegir al protagonista de la historia y elaborar un completo retrato del mismo.
- Elegir a los personajes secundarios.

## EL GÉNERO NARRATIVO

Narrar significa relatar o contar una historia y, en esta experiencia, es lo que queremos conseguir: que **el alumnado cuente una historia** donde inventen 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, aunque puedes adaptar la propuesta a lo que te interese trabajar.

Para comenzar a poner al alumnado en situación, es recomendable que los introduzcas en las diferencias entre las temáticas de novelas que podrían escribir, para que después podáis decidir la que os gustaría utilizar. Nosotros te proponemos tres tipos, pero si te interesa trabajar otra temática diferente, podrás adaptar de forma sencilla las actividades que proponemos.

- 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 pasar a definir los personajes, os proponemos que consultéis una selección de ejemplos de novelas de cada temática para que podáis elegir el tipo que os gustaría trabajar. ¡Seguro que muchas de ellas os resultarán conocidas!



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! Puedes indicar al alumnado que siga los siguientes pasos:

1. Acceder a <http://bdh.bne.es/bnearch/Inicio.do>
2. Escribir en el recuadro alguna palabra del título, el autor,... y revisar los resultados.
3. Afinar 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 y de compartirla con tu alumnado!

## 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)



#### Las aventuras de Robinsón Crusoe

<https://bnescolar.bne.es/node/464>

Defoe, Daniel (1661?-1731)

## SELECCIÓN DE NOVELAS DE AVENTURAS



### 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)

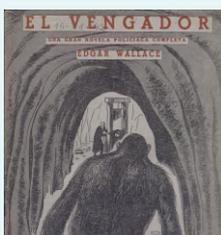


### Vida de Lazarillo de Tormes, y sus fortunas y adversidades

<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)

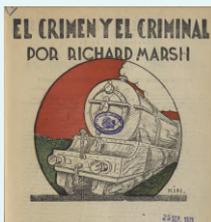


### El crimen del coronel

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

Doyle, Arthur Conan, Sir (1859-1930)  
Bartual, Miguel

## NOVELAS POLICÍACAS EN BNE



**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, Joaquín (1837-1911)**



**El sitio de Berlín**

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

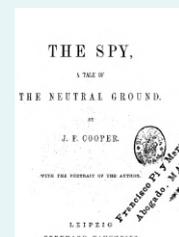
**Daudet, Alphonse (1840-1897)**



**El golpe en vago**

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

**García de Villalta, José**



**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/](https://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela_policiaca/Introduccion/)



Guía "La novela histórica"  
[https://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela\\_historica/Introduccion/](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 policiaca? ¡Vosotros decidís!

Puedes hacer que todos los grupos trabajen sobre una misma temática y personajes, como plantearemos a continuación, o que cada grupo decida libremente el tema para su historia.

Da unos minutos para que los grupos, con la temática elegida, puedan comenzar a pensar en su posible historia, a imaginar a los personajes, lo que les puede suceder, el misterio que habrá que desvelar, ¡todo lo que se les ocurra! Pídeles que anoten 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 policiaco. 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.

También tendremos que definir a **otros personajes** que intervendrán en la historia, en uno u otro momento, y nos ayudarán a crear una trama atractiva, intrigante y que enganchará al lector.



Puedes decidir si todos los grupos trabajarán con los **mismos personajes** o dejar libertad para que cada grupo construya su trama con sus propios personajes.

### *Paso 1: Descubrimos personajes literarios de todos los tiempos*

Te proponemos comenzar investigando sobre personajes de ficción en recursos de la BNE. A veces son detalles los que nos hacen conocer al personaje, frases indirectas... Puedes asignar a cada grupo **un personaje de ficción** y una obra para que realicen **una descripción** del personaje, lo más completa posible, o trabajar todos sobre el mismo personaje (te recomendamos entonces seleccionar, al menos, dos diferentes, para que sea más rica la actividad). También puedes complementar la actividad utilizando fuentes externas de información, además de los recursos que hemos seleccionado.

Para ayudar a tus estudiantes en esta tarea, puedes repartir la siguiente plantilla (la encontrarás en los Anexos para descargar), o adaptarla según lo que te interese trabajar.

  
**PLANTILLA DESCRIPCIÓN**

Nombre del personaje:

Aspecto físico	Carácter
Habilidades	Rutinas

Historia familiar
Sobre su entorno (dónde vive, por qué ambientes se mueve...)
Cómo se expresa, qué efecto provoca en los demás (miedo, admiración...)

Puedes elegir entre múltiples protagonistas. Como ejemplo, te proponemos los siguientes, pero siempre puedes cambiarlos por los que creas más adecuados:

- Eugene Dupin
- Milady de Winter
- Don Quijote de la Mancha
- Robinson Crusoe
- Capitán Nemo
- Lazarillo de Tormes

Hemos desarrollado los tres primeros como guía, incluyendo el recurso de donde se puede extraer información sobre el personaje. Puedes añadir más fichas de este estilo con los personajes que creas interesantes de analizar. Recuerda que dispones de muchísimos recursos digitalizados en la BDH que puedes utilizar para esta actividad.

### 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. Advertiré 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 suyas, 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 atraparé.

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!

[**Respuesta:** Athos, casado muy joven, descubre que su esposa era una mujer marcada por la justicia (una marca hecha por un hierro ardiente, con forma de una flor de lis), por haber cometido un grave delito. En un raptó impulsivo, cuelga a la mujer y la deja creyéndola muerta, pero ella reaparecerá con otra identidad (Milady de Winter) aliada al Cardenal Richelieu.]

## 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.

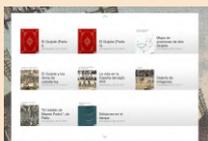
Podéis acceder a ella en el siguiente enlace, comenzando en el conocido inicio del primer capítulo:

“ 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.



### Dinámica de la actividad

1. Selecciona los **personajes** y da acceso al alumnado a los enlaces de las obras para que puedan extraer la información.
2. Reparte una **ficha para cada personaje** que tengan que trabajar, por alumno.
3. ¡Llegó el momento de leer! Deja que cada alumno busque un lugar tranquilo, donde se sienta cómodo, para que pueda **leer el fragmento de la obra y extraer las características del personaje**. Puede ser el patio, un espacio del aula... Esta actividad interesa que la hagan de forma individual. Acuerda los tiempos que dedicaréis a la actividad y el momento de reuniros para la puesta en común.
4. A la hora acordada, realiza una **puesta en común sobre los personajes** trabajados. La puedes hacer, inicialmente, en pequeños grupos y después con el grupo clase. Cada alumno, con su grupo, completa la ficha con todas las características que han encontrado entre todos, de forma que, al final, todos tengan la misma información.
5. Haz la **puesta en común entre todos**. Para ello, replica la plantilla en la pizarra y, por turnos, id añadiendo los datos aportados por los grupos. Puedes utilizar dos colores para escribir, con uno, las características en las que todos los grupos están de acuerdo y otro para aquellas en las que no haya consenso.
6. Resalta las **diferentes cualidades encontradas** y remarca aquellas que creáis que podrían servir para vuestras historias, según el tipo de novela que hayáis decidido escribir (aventuras, espías o policíacas).

#### *Paso 2: Selección de personajes y del protagonista principal*

Ha llegado el momento de crear a los protagonistas para la historia. Para comenzar, realiza 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. Para ello te proponemos seguir la siguiente dinámica:



### Dinámica de la actividad

1. Anota en un lugar visible **los personajes candidatos a ser los protagonistas y una frase descriptiva**. En el caso de que todos los grupos trabajen con el mismo protagonista, con tres

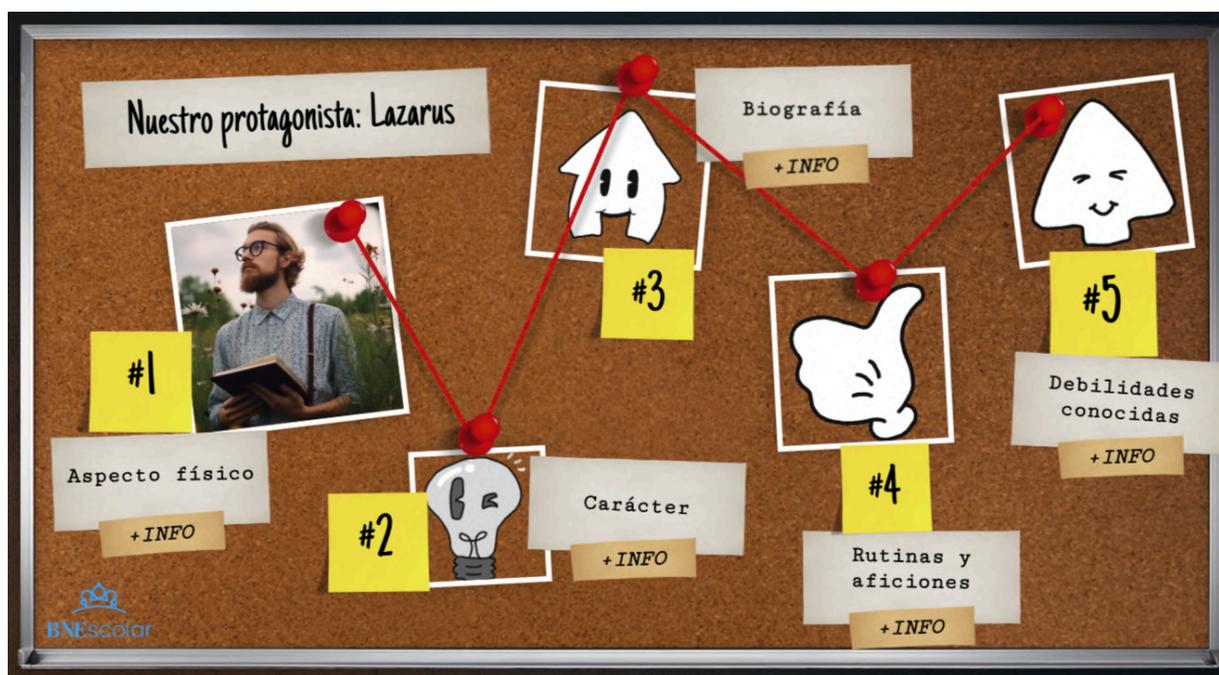
o cuatro será suficiente para después elegir. Por ejemplo:

- Amador, egiptólogo y entomólogo.
- Luisa, ingeniera aeroespacial española. Actualmente trabaja en Roscosmos.
- Lucas, joven camarero de piso en un hotel de lujo.

2. Comparte algunas preguntas que puedan ayudar a **construir el retrato de cada personaje** (todos los grupos pueden trabajar en los mismos, o cada grupo en los que les interese o les hayas asignado). Ejemplo de este tipo de preguntas (de indagación o fácticas) pueden ser:
  - a. ¿Cómo se llama?
  - b. ¿En qué trabaja y dónde?
  - c. ¿Ha sido siempre su trabajo?
  - d. ¿Qué edad tiene?
  - e. ¿De dónde es o dónde nació/vivió en su infancia?
  - f. ¿Tiene familia?
  - g. ¿Cómo es físicamente?
  - h. ¿Qué cualidades y habilidades posee?
  - i. ¿Cuáles son sus aficiones?
  - j. ¿Tiene alguna rutina diaria?
  - k. ¿Algún punto fuerte o débil?
  - l. ¿Otros aspectos a destacar?
3. Deja unos minutos para que cada grupo dialogue sobre **cómo se imaginan a cada personaje**, sin escribir nada, para que lleguen a una descripción.
4. Pide que escriban las **cualidades y hechos que definen al personaje**. Para ello te proponemos diferentes opciones. En este punto, lo más importante, elijas el sistema que elijas, es que estas características queden visibles para todos los grupos, porque los que no se utilicen como protagonistas, podrían ser personajes secundarios en la historia:
  - a. Cada grupo utiliza un documento compartido (Google Docs, Microsoft 365...) donde anotar todas las características, habilidades, la descripción de cada personaje...y después compartir estos documentos con los demás grupos.
  - b. Puedes utilizar herramientas digitales como MIRO o Padlet para describir a cada personaje y después compartir estos muros digitales con todo el alumnado.
  - c. Puedes repartir notas adhesivas para que cada grupo trabaje sobre sus personajes. Para ello, reparte por las paredes del aula los nombres de los personajes de forma que los grupos puedan ir añadiendo las notas adhesivas con las respuestas a las preguntas. (Esta opción es recomendable cuando dos o más grupos trabajen sobre un mismo personaje. En este caso puedes asignar colores diferentes de notas adhesivas a cada grupo, para que se distingan las aportaciones).
5. Realiza una **puesta en común** por grupos de los personajes. Anima al resto de grupos a que pregunten sobre cada personaje, si no tienen claro algún aspecto. (Preguntas de clarificación)

6. Podéis definir **cuál será el protagonista** de todas las historias, en el caso de que utilizéis el mismo todos los grupos, o cada grupo elegir el suyo.
7. Con el protagonista definido, podéis buscar una **imagen representativa** del mismo, respetando siempre la licencia con la que se ha compartido. En el apartado de **Otros recursos de interés para la experiencia** puedes encontrar más información sobre el uso de licencias de imagen.

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>

### 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.

Las dos modalidades principales son la prosopografía (descripción física) y la etopeya (descripción moral o psicológica).

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>)



### Dinámica de la actividad

1. Realiza una **introducción sobre cómo hacer un retrato** y los aspectos a tener en cuenta. Si lo consideras interesante, puedes retomar alguna de las descripciones trabajadas en el paso 1.
2. Tras aclarar estos aspectos plantea a los estudiantes:

*Con estas recomendaciones y las cualidades y características que habéis seleccionado ¿cómo describiríais a vuestro personaje principal?*

3. Indica un **número de palabras mínimo y máximo**, y marca un tiempo para que cada alumno/a realice un retrato del protagonista de forma individual.
4. Dedicar unos minutos a que los componentes del grupo compartan y comparen sus descripciones.

Para valorar esta actividad, te proponemos utilizar o adaptar la [siguiente rúbrica del Proyecto Crea de la Junta de Extremadura](#). Compártela con tu alumnado antes de comenzar a construir este retrato.

#### *Paso 4: Selección y descripción de los personajes secundarios*

Cuanto más personajes incluyamos, más complicada puede ser la trama a resolver. Cada grupo puede elegir, entre todos los personajes que no sean el protagonista, cuáles participarán de su historia, los hayan descrito ellos u otro grupo, o crear unos nuevos. Por eso era importante, en el paso anterior, hacer visibles todos los personajes con sus características para todos los grupos.



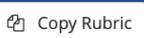
#### **Dinámica de la actividad**

1. Cada grupo elabora un **retrato corto de dos personajes secundarios** (de los que ya habían propuesto en el paso anterior o nuevos personajes). Puede ayudar que les pidas completar una ficha donde incluyan una descripción breve del personaje, cómo es físicamente, sus gustos y aficiones, su relación con el personaje principal ... (Aunque sean personajes de ficción, pueden basarse en personajes reales de su entorno)
2. Pide que añadan una **imagen para cada personaje**, teniendo en cuenta la licencia bajo la que está compartida. También pueden dibujarla o, si os animáis a probar, utilizar alguna IA de generación de imagen a partir de texto, como DALL·E. En este caso, es importante describir muy bien al personaje para obtener una imagen acorde a como nos lo hemos imaginado.
3. Realiza una puesta en común de forma que cada grupo presente a sus personajes, mostrando la imagen elegida.

#### *Paso 5: Evaluación de los retratos realizados*

Al acabar este momento, puedes utilizar la siguiente rúbrica para que valoren la calidad de los retratos elaborados de los diferentes personajes, entre todos (grupo clase) o cada grupo por separado, dependiendo de si los habéis elaborado de forma conjunta o si cada grupo ha sido el responsable de unos personajes determinados.

Evaluación de retratos			
Rúbrica de valoración perteneciente al Momento 1 de la secuencia "Escritura creativa: convierte tu historia en un juego" de BNEscolar.			
	Maestro 20 Points	Caballero 15 Points	Aprendiz 10 Points
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.

Quick Rubric URL: <http://www.quickrubric.com/r#/qr/bnescolar/evaluación-de-retratos> [View My Rubrics](#)

## ¿Cómo puedes adaptar y cambiar la rúbrica?

Para hacerlo, sólo tienes que clicar sobre la opción  en la parte baja de la pantalla.

También puedes imprimirla o distribuirla en formato digital, compartiendo el siguiente enlace con el alumnado: <https://www.quickrubric.com/r#/qr/bnescolar/evaluaci%C3%B3n-de-retratos>

De esta forma, podrás editar los niveles y criterios, añadir más, ordenarlos de otra manera, cambiar los nombres de los niveles...¡Verás que es muy sencillo!

Y para poder guardarla, tendrás que crearte una cuenta en la herramienta, bien a partir de tus datos o, si lo prefieres, utilizando un perfil social.

Esta valoración os puede servir para detectar carencias en las descripciones realizadas, más allá de la redacción o la ortografía, para que podáis completarlas antes de continuar con el siguiente momento.

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

[Grupo]

### Sesiones

2-3

#### RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- [Google Maps](#) /callejero impreso,
- Documento compartido para el registro de información
- Buscador BNE (BDH y HD)

#### MATERIALES

- Lista de comprobación (consultar Anexos)

En este momento los estudiantes tendrán que:

- Seleccionar los escenarios para utilizar en su historia. Pueden ser del entorno o no.
  - ◆ En el caso de querer utilizar lugares del entorno, los grupos saldrán a la búsqueda de estos escenarios ideales, para captar los detalles y la esencia de ese lugar, tomando fotos y anotando todo lo que observen.
  - ◆ Si son lugares lejanos pero reales, o a los que no se pueden desplazar, los grupos investigarán en recursos de la BNE y en recursos de la red.
  - ◆ Si son lugares inventados, tendrán que imaginar y describir cómo se imaginan estos escenarios, para darles un contexto.
- Seleccionar los elementos, detalles o pistas que utilizarán para hilar su trama.
- Comprobar que tienen todo lo necesario para comenzar a construir sus historias.

Cuando 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*

Los buenos escritores no solo imaginan historias, sino que también poseen el don de construir universos. Los ambientes que escogen ayudan a moldear la trama, pero el contexto histórico en el que se desarrolla la historia es igualmente importante.

Os proponemos salir a explorar vuestro entorno para **descubrir escenarios para vuestra historia**. Podéis también consultar imágenes y fotografías antiguas para descubrir cómo eran esos lugares en el pasado, por si los podéis utilizar en la historia. O si tenéis algún otro lugar en mente que os gustaría incluir pero que no tenéis posibilidades de visitar, siempre os podéis documentar en páginas oficiales y, por supuesto, investigar en la BNE para encontrar imágenes y registros de estos lugares. ¡Os sorprenderán las imágenes y fotografías que podéis encontrar!



### Dinámica de la actividad

1. Delimita el espacio a explorar de vuestro entorno. Puedes asignar una zona a cada grupo o bien que todos puedan moverse por todo vuestro entorno. Puedes proyectar [Google Maps](#) o imprimir un callejero con la zona a explorar indicada. De esta forma pueden ir marcando los lugares que van descubriendo.
2. **Plantea algunas preguntas** que les ayuden a elegir los posibles escenarios para su historia (preguntas de razonamiento). Por ejemplo:
  - i. ¿Qué podría pasar en este lugar?
  - ii. ¿Qué elementos de los que se encuentran aquí podrían ayudar en la trama?
  - iii. ¿En qué se fijarán las personas cuando se encuentren aquí? ¿Qué es lo que más te llama la atención?
  - iv. ¿Qué detalles no tan evidentes u ocultos podría utilizar?
  - v. ¿Puedo utilizar algún hecho histórico para animar la historia?
  - vi. ¿Cómo ha cambiado este lugar a lo largo del tiempo?
3. ¡Salimos a explorar! Una vez seleccionado un lugar como posible escenario pueden anotar **curiosidades** que observan, describir cómo es, sacar alguna foto o vídeo, anotar si hay tiendas cercanas, escaparates llamativos, algún detalle en una fachada...
4. Recomienda que tomen varias **fotos del lugar**, desde distintos ángulos, y que registren en su documento la localización exacta en el mapa o la dirección completa.
5. Al volver al aula, anima a los estudiantes para que indaguen **cómo eran estos lugares en el pasado**, si existen imágenes donde aparecen, si ha ocurrido algo insólito o algún hecho histórico... Pueden utilizar los filtros avanzados que encontrarán en la [Biblioteca Digital Hispánica](#) para afinar su búsqueda por tipo de material, autor, etc., además de consultar en la [Hemeroteca Digital](#) en periódicos y prensa de la época. Pueden integrarse en la trama mediante “flashbacks”, por ejemplo.

Profundizaremos en los elementos de estos escenarios en el siguiente paso.

### *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 atractiva**. 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!



### Dinámica de la actividad

1. Puedes comenzar mostrando las dos imágenes anteriores para que, de manera libre, comenten cómo podrían utilizar los **detalles** que se muestran en una trama de novela (o utilizar otras imágenes de vuestro entorno). La idea es que sean creativos y utilicen algún elemento de estas imágenes para crear una pista o para ayudar a desvelar un misterio.
2. Después, propón a los grupos que busquen **información sobre los lugares** que han elegido como escenario, y que analicen las imágenes o vídeos tomados en el lugar o que han podido

encontrar en internet, con el objetivo de que identifiquen elementos o detalles que puedan utilizar en sus tramas.

3. Al final de este momento tendrán que decidir los **escenarios finales** donde transcurrirá su historia (máximo 5) y los elementos y detalles de esos lugares que utilizarán en su trama.

*Paso 3: ¿Tenemos todo lo necesario?*

En el siguiente momento comenzaremos la creación de las novelas pero, antes de continuar, asegúrate de que todos los grupos tienen ya decididos sus personajes, escenarios y las pistas y detalles que incluirán.

Puedes repartir la siguiente lista de comprobación (la encontrarás en los Anexos) o una similar, para que les ayudes a revisar su trabajo hasta este momento.



#### 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

[Grupo]

Sesiones

2-3

### RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- [StoryboardThat](#)
- [Canva](#)

En este momento, los estudiantes tendrán que:

- Acordar el esquema de su trama.
- Definir los elementos que utilizarán dentro de cada escena.
- Desarrollar su historia.

Ahora se nos presenta un doble reto. Primeramente, el alumnado tendrá que desarrollar su historia para finalizar construyendo un juego en dos posibles formatos, de pistas geolocalizadas o en un entorno digital del estilo “elige tu aventura”, para después intercambiar las historias con los compañeros y poder disfrutarlas.

Según sea el tipo de historia que hayáis decidido escribir, puedes dar algunas indicaciones previas 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.

Tras estas primeras indicaciones, pasaremos a dar los pasos en la construcción de las historias.

### Paso 1: Esquema de las escenas

Comienza dando unas indicaciones que ayude a los grupos a **organizar su historia** y lo que quieren contar. Al inicio ya habían recogido en un documento sus ideas sobre la historia, los personajes... Es momento de retomar este documento para continuar con el proceso creativo. El haber descrito los personajes y escenarios, y el haber seleccionado los elementos y pistas posibles para su historia, seguro que les habrá ayudado a ir dando forma en su cabeza a la trama de su historia y tendrán muchas más ideas que al inicio.

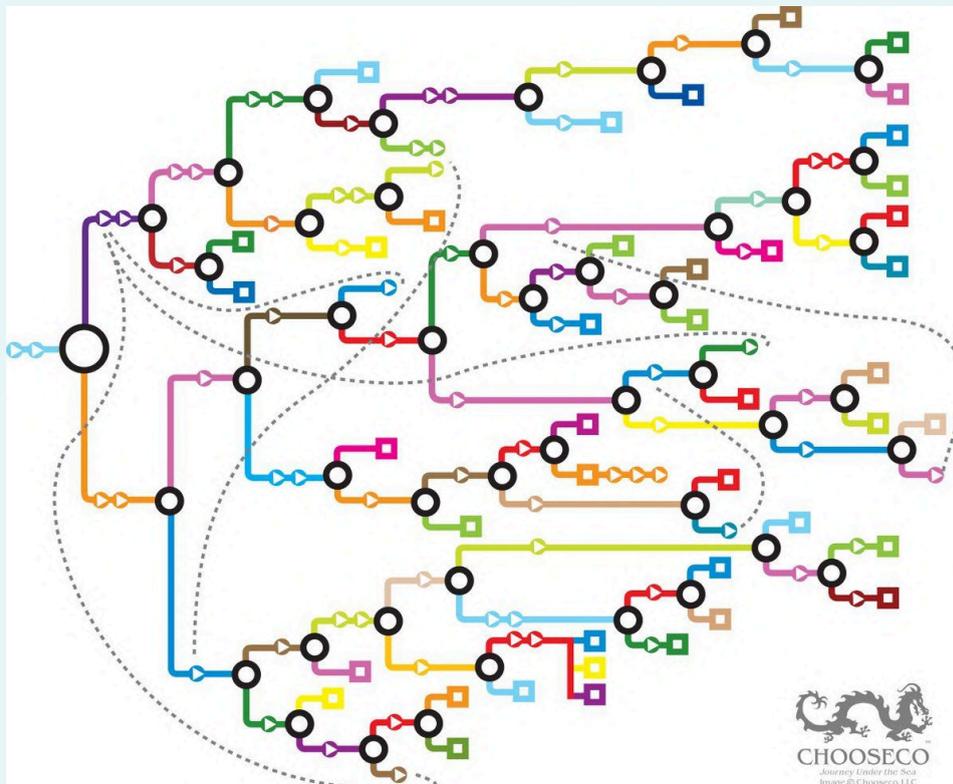


### Dinámica de la actividad

1. Pauta la longitud de la historia. Recomendamos que no sea muy extensa, por ejemplo entre 6 y 10 escenas, repartidas entre la introducción del caso, desarrollo, clímax y desenlace o conclusión de la trama.
  - 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.

2. Pide a los grupos que completen en su documento de trabajo, para cada escena, 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.
3. Con estos datos decididos, propón que elaboren un **primer esbozo de la trama**. Para ello, puedes proponer dos maneras de hacerlo, dependiendo del tipo de juego que quieran construir:
  - a. Recomendado **para el tipo "Elige tu aventura"**: un esbozo de la trama que incluya las **distintas líneas narrativas**. Pueden utilizar post-its para ir creando el posible hilo de cada historia y las decisiones que se pueden tomar en cada uno de ellos. Esto les ayudará a elaborar su árbol de decisiones, un mapa conceptual de las diferentes decisiones y caminos que los jugadores pueden tomar, necesario para la construcción de su juego. Esto les ayudará a organizar la estructura del juego y a crear las interacciones en las diferentes pantallas. Este gráfico te puede ayudar a explicar las ramificaciones de la historia:



Fuente: <https://www.atlasobscura.com/articles/cyoa-choose-your-own-adventure-maps>

- b. Recomendado **para el tipo "Juego de pistas"**: un **cronograma biográfico** de los distintos personajes que intervienen en la historia, con los lugares y los momentos

clave en los que se encuentran y en los que hay cambios y avances en la historia, sus relaciones interpersonales y todo lo que pueda ser relevante de tener en cuenta. Lo podéis hacer en forma de tabla, de forma que para cada personaje que interviene podáis ir completando los eventos, encuentros, lugares, momentos, acontecimientos clave...para cada fecha.

4. Para acabar, propón a cada grupo que **cree un storytelling** con las diferentes escenas, para lo que pueden 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 las primeras escenas 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. Cada grupo puede decidir cómo abordar esta tarea, pero **nuestra recomendación es que la construcción del detalle de la historia se haga 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 les lleve a realizar modificaciones en el número o

en el orden en que habían pensado las escenas. Anímalos a que dejen volar su creatividad y a que introduzcan los cambios que crean necesarios, que no se encorseten en la estructura inicial si no están conformes.

Para acabar, si aún no lo han hecho, no se pueden olvidar de pensar en un título sugerente para su historia o caso, aunque es probable que vayan surgiendo propuestas mientras escriben las escenas para la historia. Por ejemplo, **El extraño enigma de Lazarus y Nostradamus**. ¡A que dan ganas de comenzar a investigar!



### Dinámica de la actividad

1. Cada grupo decidirá cómo se organiza para la **creación de su historia**, a partir de la información seleccionada.
2. Indica que comiencen elaborando 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**. Pero ahora es momento de que escriban y de no coartar su creatividad. Si fuesen textos muy extensos, más adelante se puede decidir qué partes se pueden convertir en un audio o incluso en un pequeño vídeo.
3. Una vez elaborado todo el contenido y antes de pasar al paso de la construcción de los juegos, pide **que revisen varias veces la ortografía y puntuación**. ¡Es muy importante!

## MOMENTO 4. Construcción de los juegos

[Grupo]

### Sesiones

1-2

### RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- [Eduloc360](#) o [My Maps de Google Maps](#)
- [Genially](#) o [Presentaciones de Google](#) (o similar)

En este momento, los estudiantes tendrán que:

- Decidir el formato y la herramienta con la que construirán su historia.
- Convertir sus historias en un juego digital o sobre el territorio, adaptando los textos redactados a las posibilidades que les da la herramienta.
- Elaborar un *booktrailer* de presentación de las historias

Con nuestra historia desarrollada tendremos que tomar decisiones sobre cómo la queremos mostrar. Una vez decidido el formato (geolocalizada sobre el entorno o del tipo “elige tu aventura” en formato presentación digital) deberemos escoger la mejor manera de presentar la trama para conseguir atrapar al lector y, además, hacer que participe y forme parte del desenlace.

Y como punto final, elaboraremos un *booktrailer* que intrigue lo suficiente como para que el que lo vea no se pueda resistir a jugar.

### *Paso 1: Construcción de los juegos*

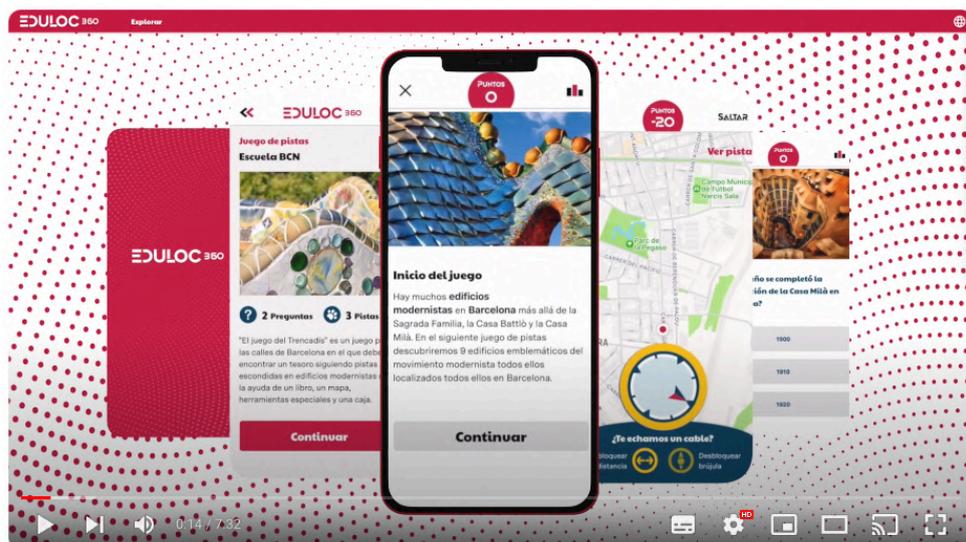
Veamos cada opción con más detalle.

#### ***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.

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

1. **Eduloc360** es una plataforma de geolocalización diseñada para el trabajo por proyectos y con un enfoque educativo. 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 +.

Una vez tenemos el hilo de la historia cada grupo creará su **juego de pistas** en Eduloc360.



Nuestra recomendación es que muestres primero el siguiente ejemplo, para que entiendan lo que esta herramienta les permite hacer o, incluso, pruebes a crear uno mientras proyectas el juego, para que vean el funcionamiento. Después, cada grupo podrá decidir la mejor manera de recrear su historia y los formatos que quieren utilizar para ir llevando a los participantes a través de la historia (vídeos, audios, textos, imágenes...)

Este ejemplo es un juego de pistas sencillo protagonizado por Lazarus:



<https://crea.eduloc360.com/project/65e82f9171847e12026d6e9e>

Para acabar, pide a cada grupo que cree una **breve introducción de su historia** a modo de sinopsis para añadirla en la descripción de su Juego de pistas y que utilicen el mismo título de su historia para nombrar el juego.

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 encontrarás todas 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.

## 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.

Te 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 videotutorial os puede dar ideas para crear las interacciones para construir el juego. <https://www.youtube.com/watch?v=5R6Ci8hpcqA>

### 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.

## 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 aseguraros 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 aseguraros 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.** Capturad 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

[Grupo e Individual]

### Sesiones

1-2

#### RECURSOS Y HERRAMIENTAS

- App móvil Eduloc360 o [My Maps de Google Maps](#)
- [Genially](#) o Presentaciones de Google (o similar)

#### MATERIALES

- Ficha de valoración de los juegos (consultar Anexos).
- Ficha de reflexión individual (consultar Anexos).

En este momento, los estudiantes tendrán que:

- Compartir sus juegos en un espacio común donde todos los grupos puedan acceder.
- Jugar con todas las propuestas de todos los grupos.
- Coevaluar las propuestas de los demás equipos y la del equipo propio a partir de una guía de calificación.
- Realizar una evaluación final individual.

Ha llegado el momento de demostrar nuestra habilidad resolviendo los casos o viviendo las aventuras planteadas por los diferentes grupos. Para ello nos convertiremos en los protagonistas, tomando decisiones y siguiendo las pistas de cada historia.

### *Paso 1: ¡Nos convertimos en protagonistas!*

Dependiendo del formato elegido (geolocalizado o elige tu aventura) podrás organizar este paso.

**Si son juegos geolocalizados en el entorno**, puedes reunir a todos los grupos en la zona donde se desarrollan las diferentes historias y establecer un orden para comenzar, de forma que todos comiencen en un juego diferente. Puedes establecer horas y puntos de control para poder seguir el avance de los grupos sin necesidad de tener que desplazarte con ellos.

Cada grupo podrá llevar un registro de la partida que juegue, y al final puedes descargar todos los registros de todos los juegos y grupos.



En la salida, recuerda a tu alumnado que lleven algún cuaderno en el que puedan anotar lo que vayan descubriendo y también aquellos aspectos que les han sorprendido, les han gustado más o creen que se podría mejorar, para que no lo olviden a la hora de hacer la valoración final de los juegos.

**En el caso de que sean juegos digitales**, no es necesario pautar un orden concreto, pero sí disponer de un espacio digital donde compartir los accesos a todos los juegos como el blog de aula, un documento compartido o un muro digital (con Padlet o Miro) desde el que todos los equipos puedan acceder a todos los juegos.

### *Paso 2: Coevaluación y autoevaluación grupal*

Tras poner a prueba todos los juegos y aventuras, dedica unos minutos para que los grupos se reúnan y acuerden la valoración entre todos, comentando aquellos aspectos que crean importantes de destacar y reflexionando sobre los aspectos que les han parecido novedosos y creativos por parte de sus compañeros. Esta valoración la pueden hacer entre juego y juego, o al final de todo, utilizando una plantilla como la que encontrarás a continuación para cada uno de ellos, que puedes adaptar a tus necesidades (la puedes descargar directamente desde el apartado de Anexos).

## 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

Al acabar, cada grupo se podrá reunir para rellenar la rúbrica pero, esta vez para autoevaluar su trabajo. Es momento de reflexionar en grupo sobre los aspectos que se podrían mejorar si repitieran el trabajo o nuevos puntos de vista que podrían incorporar a raíz de lo que han podido observar del trabajo del resto de grupos o de los comentarios recibidos por los asistentes.



Si dispones de tiempo, es interesante que los grupos puedan compartir las valoraciones realizadas de **cada juego** en voz alta, para que los grupos recojan todos aquellos aspectos que podrían mejorar, antes de realizar la **autoevaluación** de su trabajo.

### Paso 3: Reflexión final individual

Dedica los últimos 10' a hacer esta actividad introspectiva. Puedes poner una música que invite a pensar, para que cada estudiante valore y reflexione sobre su aportación en este trabajo y los

aprendizajes conseguidos. Puedes utilizar este modelo de ficha de reflexión o adaptarla a tus estudiantes. Puedes descargarla en los Anexos.



### 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...

## AMPLIACIÓN Y NUEVAS POSIBILIDADES

- Realizar esta misma experiencia de manera interdisciplinar con otras áreas o materias como Matemáticas, Historia, Biología, Arte...
- Realizar esta actividad para que alumnos de cursos inferiores resuelvan los casos, prestando atención al nivel al que va dirigido.
- Crear una guía con todas las tramas para invitar a las familias y al resto de comunidad educativa a jugar, indicando los pasos para hacerlo e incluyendo una breve introducción de cada una de las historias que se pueden jugar.

## RECURSOS DE LA BNE Y BNE SCOLAR

### Selección de novelas de aventuras

D'Artagnan y los tres mosqueteros <http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000295242>

Veinte mil leguas de viaje submarino <https://bnescolar.bne.es/node/718>

La vuelta al mundo en 80 días <https://bnescolar.bne.es/node/719>

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

El Ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha <http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000199541>

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

Vida de Lazarillo de Tormes, y sus fortunas y adversidades <https://bnescolar.bne.es/visor/?id=26>

### **Novelas policiacas en BNE**

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

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>

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

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

### **Novelas de espías**

Un asunto tenebroso: <http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000269609>

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

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

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

The spy: a tale of the neutral ground: <http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000090121>

### **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://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/card?sid=28317725>

### **Artículos para profundizar**

Guía "La novela policiaca": [https://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela\\_policiaca/Introduccion/](https://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela_policiaca/Introduccion/)

Guía "La novela histórica": [https://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela\\_historica/Introduccion/](https://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela_historica/Introduccion/)