

TESIS DOCTORAL



LOS VIDEOJUEGOS COMO MEDIO DE APRENDIZAJE, ANÁLISIS DE ENTORNOS GAMIFICADOS,

Natalia Díaz Delgado

Licenciado en Filología Hispánica y Lingüística

(Lingüística Computacional)

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA

ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES

FACULTAD DE EDUCACIÓN

UNED

AÑO 2018

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA
ORGANIZACIÓN ESCOLAR Y DIDÁCTICAS ESPECIALES
FACULTAD DE EDUCACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS

LOS VIDEOJUEGOS COMO MEDIO DE APRENDIZAJE, ANÁLISIS DE ENTORNOS GAMIFICADOS,

AUTOR

NATALIA DÍAZ DELGADO
LICENCIADO EN FILOLOGÍA HISPANICA
(SECCIÓN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN)

DIRECTOR

Dr. D. ROBERTO MATIAS APARICI MARINO

Agradecimientos

Durante la gestación de este trabajo ha pasado de todo, momentos muy buenos, momentos bajos, momentos lentos y reflexivos... En todos estos momentos, ha estado a mi lado mi compañero, Roberto, él ha sabido comprender, siempre, sin él no hubiera podido hacerlo. Muy cerca, también, Roberto Aparici, siempre atento a mis subidas y bajadas, que han sido muchas, aportando la crítica, el elogio y el buen humor, dándome fuerza y aconsejándome, en todo momento. Tampoco hubiera podido ser sin todas esas personas que comparten sus investigaciones, averiguaciones, preguntas y reflexiones en la red. Entre ellos, mis colegas, unas personas estupendas que me han aportado muchísimo en esta travesía, no tendré nunca bastantes palabras bonitas para calificar las relaciones con ellos. No podría olvidarme de mi familia y de mis amigos, todos ellos, han sido pacientes y comprensivos cuando no les he atendido debidamente, han escuchado mis preguntas y se han esforzado por hacerlas suyas y ayudarme.



Los entornos gamificados beben, actualmente, en muchos ocasiones de los videojuegos, son sus estrategias, mecanismos y procedimientos los que usamos para implantarlos en entornos no lúdicos, en concreto, en nuestras aulas aprovechando su potencial para enseñar.

LOS VIDEOJUEGOS COMO MEDIO DE APRENDIZAJE, ANÁLISIS DE ENTORNOS GAMIFICADOS,

Estrategias, mecanismos y procedimientos de los videojuegos aplicados en las aulas para producir experiencias gamificadas que generen aprendizajes profundos.

Natalia Díaz Delgado

INDICE GENERAL

INDICE GENERAL.....	4
INDICE DE ESQUEMAS.....	7
INDICE DE ILUSTRACIONES.....	7
INDICE DE GRÁFICOS.....	8
INDICE DE IMÁGENES.....	10
INDICE DE TABLAS.....	11
I. INTRODUCCIÓN.....	13
1. Por qué una investigación sobre gamificación y videojuegos.....	13
2. Objetivos.....	16
3. Método.....	17
4. Estructura de la tesis.....	19
II. JUEGO.....	21
1. El juego y su importancia en el aprendizaje.....	21
1.1. Crecer jugando.....	21
1.2. Seguir jugando.....	23
2. El gusto por los videojuegos.....	24
2.1. Entrevistas.....	24
2.2. Taller de videojuegos.....	28
3. Competencias y estrategias de los jugadores.....	33
3.1. Competencias relacionadas con el juego.....	33
3.2. Estrategias relacionadas con el juego.....	34
4. Principios de aprendizaje al jugar.....	36
4.1. Generalización y conexión.....	38
4.2. Adaptación y Proyección.....	42
4.3. Interacción y creación.....	45
III. GAMIFICACIÓN.....	49
1. Lo lúdico en entornos no lúdicos.....	49
1.1. El juego y sus características.....	49
1.2. Gamificar las aulas.....	51
1.2.1. Mecánicas.....	52
1.2.2. Dinámicas.....	54
1.2.3. Emociones.....	55

1.2.4. Bucles	56
2. Los videojuegos y la gamificación	57
2.1. Evolución de lo lúdico.....	57
2.2. Propuestas pedagógicas con videojuegos.....	59
2.2.1. Reciclando	60
2.2.2. Recorriendo Nueva York	63
2.2.3. Estrategias aéreas en escenarios bélicos	66
2.2.4. Creando escenarios para jugar.....	70
3. Experiencias gamificadas	74
3.1. Gamificación en las aulas	75
3.2. Otras experiencias.....	78
4. Reflexiones sobre la gamificación	80
4.1. Reflexión sobre los beneficios de jugar.....	80
4.2. Reflexión sobre mis experiencias.....	81
IV. PARTICIPACIÓN	84
1. La cultura popular y los videojuegos.....	84
1.1. Lenguajes videolúdicos	85
1.2. Aprendizaje en red	87
1.3. Aprendizaje colaborativo	89
2. Videojuegos y participación	90
2.1. Interacción creativa.....	91
2.2. Los elementos videolúdicos	92
2.2.1. Contenidos	93
2.2.2. Formas de juego.....	95
2.2.3. Formas de expresión	98
3. Experiencias participativas.....	99
3.1. KingsAge	99
3.2. Little Big Planet.....	103
4. Reflexiones finales.....	107
V. NARRACIÓN.....	108
1. El acto de narrar videojuegos.....	108
1.1. Significación como medio lúdico.....	109
1.2. Significación como medio narrativo.....	110
1.3. Significación como medio enunciativo.....	112

2. Creando la narración	113
2.1. Géneros videolúdicos	113
2.2. Estructura narrativa	114
2.3. Lectura y relectura	115
3. El jugador.....	116
3.1. El jugador modelo	117
3.2. El jugador creador	117
3.3. Las acciones del jugador.....	119
4. Videojuegos narrativos.....	120
4.1. Los juegos de rol.....	121
4.2. El rol en entornos digitales.....	122
5. Reflexiones finales.....	123
VI. EXPERIMENTOS.....	124
1. El juego aplicado en las aulas. Prácticas.....	124
1.1. Justificación de la práctica.....	126
2. Práctica I. <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	128
2. 1. Alicia, cómo se hizo, diseño y propuesta. Diseño.....	128
2.2. Alicia, cómo trabajaron y fue la actividad de los participantes. Proceso.....	137
2.3. Alicia, análisis datos, punto de partida del juego. Análisis.....	164
2.4. Alicia, declaraciones, cuestionarios, análisis respuestas. Opinión.....	196
2.5. Alicia, repercusiones en el aula y aprendizaje. Reflexión.....	204
3. Práctica II. <i>Las aventuras de Ulises</i>	206
3.1. Ulises. Cómo se hizo, diseño y propuesta. Diseño.....	206
3.2. Ulises, cómo trabajaron y cómo fue la actividad de los participantes. Proceso.....	217
3.3. Ulises, análisis de datos y evaluación del juego. Análisis.....	245
3.4. Ulises, declaraciones, cuestionarios, análisis respuestas. Opinión.....	269
3.5. Ulises, repercusiones en el aula y aprendizaje. Reflexión.....	276
4. Práctica I y Práctica II. Comparativa y reflexión	278
4.1. Reflexión sobre los diseños	280
4.2. Reflexión sobre los procesos.....	282
4.3. Reflexión sobre los análisis	284
4.4. Reflexión sobre las opiniones.....	289
VII. REFLEXIONES FINALES.....	294
VIII. BIBLIOGRAFÍA.....	301

IX. ANEXOS	306
1. Fichas de Personaje.....	306
2. Diálogos completos del trabajo sobre <i>Las aventuras de Ulises</i>	366
3. Evaluaciones.....	532
3.1. Tablas de evaluaciones. <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	532
3.1.1. Evaluación del trabajo de lectura.....	532
3.1.2. Evaluación del trabajo colaborativo.....	535
3.2. Tablas de evaluaciones. <i>Las aventuras de Ulises</i>	538
3.2.1. Evaluación lectura. Primer trimestre	538
3.2.2. Evaluación lectura. Segundo trimestre	541
3.2.3. Evaluación trabajo colaborativo. Primer trimestre.....	544
3.2.4. Evaluación trabajo colaborativo. Segundo trimestre.....	548
4. Opiniones de los participantes. Respuestas.....	551
4.1. Respuestas de los participantes en el juego de Alicia.....	551
4.2. Respuestas de los participantes en el juego de Ulises.....	586

INDICE DE ESQUEMAS

Esquema 1: Metodología de la intervención-acción aplicada al estudio del juego y sus características.....	17
Esquema 2. Comparación asignaturas-escuela y videojuegos-ocio.....	28
Esquema 3. Situar y construir significados.....	39
Esquema 4. Reiteración de acciones.....	41
Esquema 5. Identidades.....	42
Esquema 6. Antihéroes.....	44
Esquema 7. Mecánicas de juego.....	53
Esquema 8. Mecánicas y dinámicas.....	55
Esquema 9. Bucles.....	56
Esquema 10. Historia de los videojuegos.....	58
Esquema 11. Gamificación.....	59
Esquema 12. Interfaz de usuario como modelo de creación de la narración.....	118
Esquema 13. Sujeto extradiegético y diegético.....	120

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Portada del experimento dedicado a <i>Las aventuras de Alicia</i> . Ilustración de Daniel Tenniel.....	20
Ilustración 2. Portada del experimento dedicado a <i>Las aventuras de Ulises</i> . Ilustración de Griechische Heldensagen für die Jugend bearbeitet (Historias épicas griegas adaptadas para los	

jóvenes), de J. C. Andrä, 1902: Ataque de los lestrigones. Fuente Wikipedia. https://goo.gl/VgFK7s	20
Ilustración 3. Proceso de reciclado. Etapas. Wall-e	62
Ilustración 4. Proceso de reciclado. Contenedor. Wall-e	62
Ilustración 5. Cadena alimenticia. Wall-e	62
Ilustración 6. Espacio y Volumen. Little Big Planet. Juego.	72
Ilustración 7. Valoración de Little Big Planet.	103
Ilustración 8. Pantalla de juego. Little Big Planet.	103
Ilustración 9. Cápsula. Little Big Planet.	105
Ilustración 10. Mapa del recorrido del juego sobre las aventuras de Ulises en su regreso a Ítaca.	213

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016.	25
Gráfico 2. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Por sexos).	25
Gráfico 3. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Por edades).	25
Gráfico 4. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Tiempo dedicado a jugar).	26
Gráfico 6. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Tiempo dedicado a jugar, por edades).	26
Gráfico 5. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Tiempo dedicado a jugar, por sexos).	26
Gráfico 7. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Tipología preferida).	27
Gráfico 8. Evaluación del criterio Identifica en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	168
Gráfico 9. Evaluación del criterio Interpreta en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	170
Gráfico 10. Evaluación del criterio Resume en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	173
Gráfico 11. Evaluación del criterio Analiza en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	175
Gráfico 12. Evaluación del criterio Infiere en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	178
Gráfico 13. Evaluación del criterio Crea en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	180
Gráfico 14. Resumen de los diferentes criterios de evaluación en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	181
Gráfico 15. Evaluación del criterio Trabajo con los compañeros en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	181
Gráfico 16. Evaluación del criterio Actitud en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	185
Gráfico 17. Evaluación del criterio Resolución de problemas en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	187
Gráfico 18. Evaluación del criterio Clima de trabajo en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	189
Gráfico 19. Evaluación del criterio Elaboración de contenidos en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	191

Gráfico 20. Evaluación del criterio Uso de Internet en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	193
Gráfico 21. Resumen de los diferentes criterios de evaluación en <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	194
Gráfico 22. Utilidad del juego. Alicia.	197
Gráfico 23. Adecuación del juego. Alicia.	197
Gráfico 24. Facilidad de manejo del juego. Alicia.	198
Gráfico 25. Metodología de juego aceptable. Alicia.	198
Gráfico 26. Organización apropiada del juego. Alicia.	198
Gráfico 28. Ayudas eficaces del máster. Alicia.	199
Gráfico 29. Suficientes ayudas del máster. Alicia.	199
Gráfico 27. Evaluación adecuada de la práctica. Alicia.	199
Gráfico 30. Desarrollo óptimo de la práctica. Alicia.	200
Gráfico 31. Instalaciones útiles para jugar. Alicia.	200
Gráfico 32. Duración de la práctica adecuada. Alicia.	200
Gráfico 33. Satisfacción con el máster. Alicia.	201
Gráfico 34. Dominio del máster. Alicia.	201
Gráfico 35. Accesibilidad del máster. Alicia.	201
Gráfico 37. Actividad recomendable. Alicia.	202
Gráfico 36. Expresión adecuada del máster durante la práctica. Alicia.	202
Gráfico 38. Lo mejor de la actividad. Alicia.	203
Gráfico 39. Lo peor de la actividad. Alicia.	203
Gráfico 40. Evaluación del criterio Identifica en <i>Las aventuras de Ulises</i>	246
Gráfico 41. Evaluación del criterio Interpreta en <i>Las aventuras de Ulises</i>	249
Gráfico 42. Evaluación del criterio Resume en <i>Las aventuras de Ulises</i>	250
Gráfico 43. Evaluación del criterio Analiza en <i>Las aventuras de Ulises</i>	252
Gráfico 44. Evaluación del criterio Infiere en <i>Las aventuras de Ulises</i>	254
Gráfico 45. Evaluación del criterio Crea en <i>Las aventuras de Ulises</i>	255
Gráfico 46. Resumen de los diferentes criterios de evaluación en <i>Las aventuras de Ulises</i>	258
Gráfico 47. Evaluación del criterio Trabajo con los compañeros en <i>Las aventuras de Ulises</i> . .	259
Gráfico 48. Evaluación del criterio Actitud en <i>Las aventuras de Ulises</i>	261
Gráfico 49. Evaluación del criterio Resolución de problemas en <i>Las aventuras de Ulises</i>	262
Gráfico 50. Evaluación del criterio Clima de trabajo en <i>Las aventuras de Ulises</i>	263
Gráfico 51. Evaluación del criterio Elaboración de contenidos en <i>Las aventuras de Ulises</i>	264
Gráfico 52. Evaluación del criterio Uso de Internet en <i>Las aventuras de Ulises</i>	266
Gráfico 53. Resumen de los diferentes criterios de evaluación en <i>Las aventuras de Ulises</i>	267
Gráfico 54. Utilidad del juego. Ulises.	269
Gráfico 55. Adecuación del juego. Ulises.	269
Gráfico 56. Facilidad de manejo del juego. Ulises.	270
Gráfico 57. Metodología del juego aceptable. Ulises.	270
Gráfico 58. Organización apropiada. Ulises.	270
Gráfico 59. Evaluación adecuada de la práctica. Ulises.	271
Gráfico 60. Ayudas eficaces del máster. Ulises.	271
Gráfico 61. Suficientes ayudas del máster.	271
Gráfico 62. Desarrollo óptimo de la práctica. Ulises.	272

Gráfico 63. Instalaciones útiles para jugar. Ulises.....	272
Gráfico 64. Duración adecuada de la práctica. Ulises.	272
Gráfico 65. Satisfacción con el máster. Ulises.....	273
Gráfico 66. Dominio del máster. Ulises.	273
Gráfico 67. Accesibilidad del máster. Ulises.	273
Gráfico 68. Expresión adecuada del máster. Ulises.	274
Gráfico 69. Actividad recomendable. Ulises.	274
Gráfico 70. Lo mejor de la actividad. Ulises.	275
Gráfico 71. Lo peor de la actividad. Ulises.	275
Gráfico 72. Comparativa gráficos Actitud.	285
Gráfico 73. Comparativa gráficos de trabajo colaborativo.	286
Gráfico 74. Comparativa gráficos de trabajo de lectura.	287
Gráfico 75. Comparativa criterios de trabajo de lectura.....	288
Gráfico 76. Comparativa criterios trabajo colaborativo.....	288
Gráfico 77. Comparativa gráficos en relación a la evaluación.	290
Gráfico 78. Comparativa gráficos en relación al tiempo de la experiencia.	292
Gráfico 79. Comparativa 'lo mejor' y 'lo peor' de la actividad.	293

INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1.Cártel1 creado por alumnos sobre sus videojuegos preferidos, por temáticas.	31
Imagen 2.Cártel2 creado por alumnos sobre sus videojuegos preferidos, por temáticas.	31
Imagen 3.Cártel3 creado por alumnos sobre sus videojuegos preferidos, por temáticas.	31
Imagen 4. Wall-e, batallón de limpieza. Juego.....	60
Imagen 5. Grand Theft Auto IV. Juego.	63
Imagen 6. Grand Theft Auto IV. Momentos del juego.	64
Imagen 7. Tom Clancy's HAWX. Características del juego.	67
Imagen 8. Tom Clancy's HAWX. Juego.	67
Imagen 9. Tom Clancy's HAWX. Colaboración.	68
Imagen 10. Tom Clancy's HAWX. Duelo por equipos.....	68
Imagen 11. Tom Clancy's HAWX. Momentos del juego.....	69
Imagen 12. Little Big Planet. Momentos del juego.	73
Imagen 13. SpaceWar 1962 y Spasim 1974.	86
Imagen 14. KingsAge. Juego.	100
Imagen 15. Little Big Planet. Momentos de juego.	105
Imagen 16. Creación en Little Big Planet.	106
Imagen 17. cabecera y página inicial del foro Las aventuras de Alicia alojado en Foroactivo.	128
Imagen 18. interpretaciones a lo largo de la historia de la novela.	129
Imagen 19. Introducción al trabajo, presentación e inicio de la aventura.	131
Imagen 20. Mapa del recorrido del juego sobre las aventuras de Alicia en el país de las maravillas.	132
Imagen 21. Uno de los diálogos introductorios de uno de los capítulos del foro.	140
Imagen 22. Cabecera y página inicial del foro Odisea2025 alojado en Foroactivo.	206
Imagen 23. Representación de cada uno de los dioses, avatares de los profesores intervinientes en el foro.....	207

Imagen 24. Insignias para los jugadores más valorados.	209
Imagen 25. Recompensas en forma de monedas	209
Imagen 26. Chicos del curso probando la plataforma.	210
Imagen 27. Introducción al trabajo, presentación e inicio del viaje.	212
Imagen 28. Curso en la plataforma moodle donde se construyó el foro Las aventuras de Ulises y se vinculó el foro Odisea2025.	217
Imagen 29. Introducción al foro dedicado a las aventuras de Ulises.....	219
Imagen 30. Primer capítulo del foro dedicado a las aventuras de Ulises.	220
Imagen 31. Diálogo del Cíclope con los griegos refiriéndose a Zeus.	222
Imagen 32. Diálogos del grupo VIII pertenecientes al capítulo del Cíclope.....	223
Imagen 33. Diálogo del grupo III en relación al capítulo de Circe.....	226
Imagen 34. Diálogo del grupo II en relación al capítulo de Circe.....	227
Imagen 35. Diálogos del grupo IV en relación al capítulo de Circe.....	230
Imagen 36. Diálogos del grupo XV en relación al capítulo de Scila y Caribdis	234
Imagen 37. Diálogos del grupo II en relación al capítulo de Scila y Caribdis, en ellos la creación llega a un punto que se pierde el sentido, además el final es muy precipitado.....	234
Imagen 38. Último comentario de uno de los usuarios del grupo VII.....	235
Imagen 39. Diálogos del grupo XVI en relación al capítulo de Ítaca.	243
Imagen 40. Hilo dedicado a dudas y en el que se dan las primeras indicaciones.....	243
Imagen 41. Ejemplo de diálogos en relación al criterio Identifica. Ulises.....	248
Imagen 42. Ejemplos de diálogos en relación al criterio Interpreta. Ulises.....	250
Imagen 43. Ejemplo de diálogos en relación al criterio Resume.	251
Imagen 44. Ejemplos de diálogos en relación al criterio Analiza.	253
Imagen 45. Ejemplo de diálogos en relación al criterio Infiere.....	254
Imagen 46. Ejemplo de diálogos en relación al criterio Crea.....	257
Imagen 47. Ejemplo diálogo en relación al criterio Trabajo con los compañeros.	259
Imagen 48. Ejemplo diálogo en relación a la Actitud en <i>Las aventuras de Ulises</i>	261
Imagen 50. Ejemplo en relación al criterio de Clima de Trabajo en <i>Las aventuras de Ulises</i> . ..	264
Imagen 51. Ejemplo en relación al criterio Elaboración de Contenidos en <i>Las aventuras de Ulises</i>	265
Imagen 52. Ejemplo en relación al criterio Elaboración de Contenidos en <i>Las aventuras de Ulises</i>	266

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ejemplo de actividad para Wall-e.....	61
Tabla 2. Ejemplo de actividad para Wall-e.....	63
Tabla 3. Tarjeta de valoración para sesiones de juego.	101
Tabla 4. Ficha de personaje. <i>Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas</i>	138
Tabla 5. Rúbrica en relación a la comprensión y expresión lectora.....	166
Tabla 6. Rúbrica en relación al trabajo colaborativo.....	167
Tabla 7. Datos de los diferentes criterios de evaluación en relación al trabajo de lectura.	181
Tabla 8. Datos de los diferentes criterios de evaluación en relación al trabajo colaborativo. .	194
Tabla 9. Datos de los diferentes criterios de evaluación en relación al trabajo de lectura.	258
Tabla 10. Datos de los diferentes criterios de evaluación en relación al trabajo colaborativo.	267

Resumen

Desde hace tiempo, nos venimos preguntando si los videojuegos pueden usarse como una herramienta con finalidades educativas, y si este uso, potencia estrategias para un nuevo paradigma de enseñanza-aprendizaje. Estas preguntas y otras, dan inicio a mis trabajos que han ido evolucionando a lo largo de estos años, en este pretendo llevarlo a la práctica y reflexionar sobre sus consecuencias, ya sean positivas o no, reflexionar, a través de la participación activa, llevando a las aulas estrategias, mecanismos y procedimientos propios de los juegos y sacar conclusiones en relación a estas cuestiones. Evaluar su potencial con respecto al proceso de aprendizaje. El estudio de las fuentes existentes y la observación directa y activa de cada una de las prácticas elegidas, permitirán una recopilación de información para reflexionar sobre la idoneidad del uso de componentes lúdicos en nuestras aulas y nos permitirá justificar la finalidad de la investigación, demostrar que los mecanismos, procedimientos y estrategias de los juegos son una herramienta útil en las aulas, y el camino hacia futuros proyectos, que definan o esbocen, a través de estas herramientas, un nuevo paradigma para aprender y, también, para enseñar.

Palabras clave: aprendizaje, elementos lúdicos, estrategias de juego, gamificación, motivación, videojuegos.

Abstract

For some time now, we have been asking ourselves if videogames can be used as a tool with educational purposes, and if this use, it is strengthening strategies for a new teaching-learning paradigm. These questions and others, start my work that has been evolving over these years, in this I intend to take it to practice and reflect on its consequences, whether positive or not, reflect, through active participation, taking to the classroom strategies, mechanisms and procedures of the games and draw conclusions in relation to these issues. Evaluate their potential with respect to the learning process. The study of the existing sources and the direct and active observation of each of the selected practices will allow a collection of information to reflect on the suitability of the use of playful components in our classrooms and will allow us to justify the purpose of the research, to demonstrate that the mechanisms, procedures and strategies of the games are a useful tool in the classrooms, and the way to future projects, that define or sketch, through these tools, a new paradigm to learn and, also, to teach.

keywords: game strategies, gamification, learning, motivation, playful elements, videogames.



I. INTRODUCCIÓN

Mi tesis une dos pasiones: la enseñanza y los videojuegos. Va dirigida a docentes principalmente, a todos aquellos que no se conforman y siguen buscando la manera más provechosa y estimulante para sus alumnos.

1. Por qué una investigación sobre gamificación y videojuegos

¿Es bueno usar el juego, los videojuegos o elementos lúdicos en las aulas? Nosotros creemos que sí, cualquier elemento que pueda aportar una mejoría en nuestra labor es bueno contemplarla. ¿Cómo implementar este uso? Teniendo claro que jugar es bueno para aprender y de la misma manera que queremos que nuestros alumnos jueguen nosotros también debemos hacerlo.

Todo empezó a finales del siglo XX, estudiaba Filología Hispánica en la UCM y estaba cansada de las clases magistrales para más de 100 alumnos, todo era copiar y escuchar, éramos receptores en toda regla sin ningún tipo de participación, las preguntas se deban en algunos casos y la charla sobre ellas era casi inexistente. Pasados los años decidí, sin acabar esta primera licenciatura, iniciar mis estudios en Lingüística, una licenciatura de segundo ciclo que te permitía encauzar tus estudios hacia otros ámbitos o terrenos.

En estos estudios las cosas cambiaron, las clases eran reducidas y el debate era algo prioritario, además el trabajo con tecnología era una de sus características. Aquí fui entendiendo lo que realmente estaba buscando, un aprendizaje significativo y práctico. Se daban charlas sobre semántica y pragmática, materias de las que quedé prendada por cómo estaban planteadas, eran clases divertidas y motivadoras en las que el cuaderno y el lápiz eran meros utensilios secundarios para tomar notas, el resto trabajos colaborativos y debates sobre cuestiones prácticas y reales. En el caso de las materias tecnológicas, se trataba de profundizar en los lenguajes de programación basados en nuestra lengua materna, esto fue algo sorprendente para mí, había muchos conceptos matemáticos y resultaba difícil para una alumna venida de unos estudios centrados en las humanidades aunque el esfuerzo y las ganas de aprender hicieron que los trabajos fueran cada vez mejores y la progresión en alza.

Tal fue la motivación en estos estudios que mi especialidad fue Computacional, al final me licencié en Lingüística Computacional, teniendo muy claro que todo esto serviría para algo, no sabía cómo pero sí sabía que no me desprendería de ello en un futuro y, así ha sido. Todas esas enseñanzas me acompañan diariamente en mi trabajo, la colaboración, la participación, el uso de materiales y referencias... Al mismo tiempo acabé Filología Hispánica porque ahora sí tenía fuerzas para acabar a pesar de los pesares. En esta época, los juegos también eran algo que estaba en mi vida, era la época de las salas recreativas del *Tetris* y *Street Fighter*, de *Mario Bros* y sus amigos y de muchos juegos clásicos que sentaron las bases de una industria en ascenso, cada día más potente. También los juegos de mesa representaban uno de los pasatiempos más populares entre la 'pandilla', *Los colonos de Catán*, *La fuga de Colditz* o el *Trivial* entre otros, todos ellos antecedente de lo que vendría después.

Mientras estudiaba en la Facultad de Filología trabajaba siempre dando clases a chicos de instituto, clases de Lengua y Literatura, a muchos de ellos la sintaxis y la expresión no se les daba bien y hacíamos trabajos para mejorar, teniendo en cuenta estas enseñanzas que he comentado anteriormente. Al acabar mis estudios decidí presentarme a las oposiciones a profesores de Enseñanza Secundaria en la Comunidad de Madrid, esto ocupó 10 años de mi vida, las primeras veces no obtuve ningún resultado positivo pero sabía que enseñar era algo que me emocionaba y seguí intentándolo.

Así pues, busqué otros trabajos, una de las entrevistas que se me presentaron decía 'Editor de contenidos didácticos en una empresa de Videojuegos', sin ninguna esperanza de conseguir este empleo fui a la entrevista y los 'jefes' me cogieron. Esta fue una etapa increíble desde el punto de vista del aprendizaje, colaborar con guionistas, diseñadores, modeladores, animadores y programadores, así como músicos y comerciales del mundo de los videojuegos, sirvió para entender este mundo desde dentro, casi inimaginable para alguien que no haya trabajado en esta industria.

El trabajo consistía en elaborar materiales didácticos, propios de la escuela e integrarlos en las aventuras lúdicas, pinchando en un objeto o personaje de la trama saltaban actividades para consolidar contenidos de determinados cursos de la educación formal. En esta empresa estuve unos años, allí progresé y seguí desarrollando materiales didácticos pero también construía guiones, ayudé a los compañeros de diseño y también a los del departamento de programación. En otros momentos visité estudios de doblaje y realidad virtual y probé algunas de sus novedades para nuestros juegos, además probaba los productos con niños de colegios y testeábamos para mejorar los juegos. En definitiva fue una de las etapas más gratificantes de mi vida profesional y sirvió para consolidar aquella primera idea de innovar en la enseñanza con clases motivadoras y divertidas, ahora tenía un elemento básico, los videojuegos.

Al mismo tiempo decidí iniciar unos nuevos estudios en la uned, un Máster, *Comunicación y Educación en la Red: de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento*. Un paso más hacia el objetivo de enseñar teniendo en cuenta factores que habían estado limitados a ciertos ámbitos y muy poco utilizados en nuestras aulas. En este máster me dieron la oportunidad de crear mi propio camino y decidí que este sería la relación entre la enseñanza y los videojuegos. En estos momentos aprobé las oposiciones a Secundaria y empecé a dar clase en la educación formal.

Estos primeros momentos fueron de tanteo, tanteo de cómo estaba nuestra educación y cómo eran las clases en las que se enseñaba y se aprendía. Desde el primer momento hablé a mis alumnos de los videojuegos, primero mediante cuestionarios en los que me enseñaban cuáles eran sus favoritos y qué les atraía de ellos principalmente, después alguna vez hicimos debates sobre ello y reflexionamos sobre la forma en la que construían sus mundos y elaboraban las estrategias más eficaces para cumplir los objetivos propuestos. Al mismo tiempo comprobé que los medios y herramientas tecnológicas en los centros eran escasas y la posibilidad de llevar un videojuego a las aulas era imposible, aún así seguía empeñada en hacerlo.

Mis primeros trabajos del Máster en la uned se empeñan en llevar los videojuegos a las aulas y relacionarlos con los contenidos de los diferentes cursos. En mi Trabajo Final de Máster intenté crear unidades didácticas con videojuegos, para ello jugué a muchos videojuegos y elegí cuatro de ellos a los que jugué y compartí juego con otros jugadores, saqué conclusiones y reflexioné sobre la manera de implementarlos en las aulas y elaboré cuatro unidades didácticas teniendo en cuenta estos juegos. Cuando acabé mi trabajo ya tenía claro que estas unidades en mi ámbito serían imposibles de llevar a la práctica, así que había que dar una 'vuelta de tuerca' a mis estudios y buscar soluciones a estos inconvenientes.

En este punto empecé a leer sobre gamificación, quizá los videojuegos no podían jugarse en clase pero seguro que algunos de sus elementos si podían implementarse en determinadas actividades y contenidos dando resultados positivos. A partir de esta idea no muy lejana a este momento me dediqué a buscar información e ideas sobre gamificación, como siempre la teoría era más o menos abundante pero las prácticas hasta hace poco tiempo eran escasas. En esta andadura caí en un centro tecnológico en el que las clases contaban con ordenadores para cada uno de los alumnos y las conexiones y programas eran bastante aceptables.

Teniendo claras algunas ideas sobre gamificación, junto a mis compañeros, fantásticos todos ellos creamos materiales con elementos lúdicos para nuestros chicos, algunos funcionaron y otros no pero ya estábamos en el camino hacia el objetivo de implementar lo lúdico en las aulas. En uno de los trabajos, coincidiendo con el 150 aniversario de la publicación de *Alicia en el país de las maravillas*, construimos una página en la que los juegos relacionados con el libro se presentaban en las clases y los chicos participaban en ellos. En uno de los apartados decidí crear una especie de juego de rol que puse en práctica en el curso 2015-2016 y que desarrollo en este trabajo. Otro de los trabajos que tiene como referencia la *Odisea* de Homero, potencia la dimensión lúdica y favorece el aprendizaje a través del juego, esta página sirve como modelo para crear otro experimento que se ha llevado a cabo este curso 2017-2018 y que también comentaremos en estas páginas.

Ambas experiencias se han definido teniendo en cuenta los contenidos de mi materia, Lengua castellana y Literatura y principalmente la competencia lingüística, se promueve la comprensión y expresión escrita animando a realizar nuevas lecturas y crear narrativas propias que surjan de manera colaborativa, un proceso que crea relatos actualizados constantemente. De manera contextual se tienen en cuenta la competencia digital, social, el aprender a aprender y la competencia cultural. En la competencia digital destacamos cuáles son las principales herramientas digitales para el acceso a la información, la utilización de los recursos tecnológicos de la mejor manera para favorecer el trabajo colaborativo y tener una actitud positiva, curiosa y crítica ante los diferentes recursos al alcance del usuario. En relación a la competencia social, se trata de usar códigos de conducta adecuados, de saber comunicar de manera aceptable y de ser solidario y respetuoso con el resto de usuarios. La competencia de aprender a aprender hace hincapié en la disciplina y las estrategias adecuadas para conseguir nuestras metas, da especial relevancia a la planificación, la supervisión, evaluación pero también a la motivación, curiosidad, confianza y autonomía. La competencia cultural profundiza en el conocimiento de las manifestaciones artísticas que serán la base de la creatividad e imaginación de los usuarios, teniendo como consecuencia el respeto y valor por el arte.

Para acabar decir que, por fin, la gamificación me ha dado la oportunidad de relacionar los videojuegos y los aprendizajes en la educación formal. De todo ello, estoy satisfecha, satisfecha con las experiencias llevadas a cabo, los resultados y, sobre todo, las opiniones, en general positivas de los chicos, además creo que esto es solo el principio de futuros experimentos y estudios sobre cómo implementar el juego en las aulas.

2. Objetivos

En relación a los objetivos, debemos iniciar este epígrafe diciendo que el objetivo principal de este trabajo es llevar a la práctica el juego en el ámbito de la educación formal. Para ello, el estudio del juego, sus características y su potencial para lo educativo, será fundamental, además presentamos dos aplicaciones. En la construcción de estas prácticas los elementos fundamentales han sido la gamificación, la narración y la participación, estudiadas en profundidad en este trabajo.

A continuación, señalamos los objetivos de este trabajo:

1. Aplicar elementos gamificados en las aulas.
2. Estudiar y reflexionar sobre los conceptos y características del juego, así como sobre sus posibles aplicaciones en la educación.
3. Estudiar y reflexionar sobre los conceptos y características de la gamificación, así como sobre sus posibles aplicaciones en la educación.
4. Estudiar las fuentes en relación a la participación en los videojuegos.
5. Reflexionar sobre los posibles usos de la participación en la práctica con videojuegos.
6. Estudiar las fuentes en relación a la narración en los videojuegos.
7. Reflexionar sobre los posibles usos de la narración en la práctica con videojuegos.
8. Señalar las características básicas del diseño de las prácticas gamificadas llevadas a la práctica.
9. Señalar el proceso en la creación de estas prácticas gamificadas.
10. Desarrollar el proceso de juego de estas prácticas.
11. Analizar los resultados de las experiencias gamificadas.
12. Dar relevancia a las opiniones de los usuarios.
13. Reflexionar sobre los éxitos y fracasos de las experiencias llevadas a la práctica.
14. Elaborar conclusiones sobre las prácticas gamificadas de este trabajo.
15. Abrir un debate sobre futuras experiencias en el terreno de la gamificación.

3. Método

En este trabajo hemos decidido usar la metodología de intervención-acción. Y, *¿por qué la intervención-acción?* En la intervención-acción, el propio investigador, actor activo, se revela como el motor de cambio. 'Este tipo de investigación pretende, a través de los sujetos observados y el propio observador, llegar a la comprensión del fenómeno estudiado y promover la transformación si fuera preciso.' (Callejo y Viedma, 2005: 167)



Esquema 1: Metodología de la intervención-acción aplicada al estudio del juego y sus características.

La participación de los observados en el proceso de gestación del proyecto es fundamental en la intervención acción participativa, los sujetos deben reconocerse en el problema planteado y producir la transformación y el cambio a través de sus reflexiones. La negociación en la elaboración del proyecto es la clave de la IAP, el diálogo y la negociación con la comunidad, en la que nos encontramos integrados entre los miembros de la comunidad, debería llevarnos a no controlar el proyecto, la observación-acción nos guiará, nos hará avanzar y retroalimentarnos, retroceder y volver a avanzar.

El planteamiento del proyecto es abierto y la pregunta de partida ha sido, *¿cómo integramos elementos de los videojuegos en las aulas?*, el interrogativo abierto nos hace suponer que habrá diferentes maneras y no pocas de llegar a confirmar afirmativamente la cuestión, pero una de ellas, sin duda, es jugar, y eso fue lo que hicimos durante los cursos 2015-2016 y 2017-2018, jugar sin parar a todo tipo de juegos y colaborar en los foros y demás herramientas comunicativas y colaborativas con otros jugadores.

Partimos de la base de que los videojuegos están en la sociedad y la población los usa. Estas herramientas acaparan más terrenos, más ámbitos y exigen a los jugadores diferentes tipos de

competencias y aprendizajes que la escuela, hoy, en muchos casos, no proporciona. Por eso, en este punto, surgieron las preguntas claves para nuestra investigación: *¿qué pueden aportar los videojuegos cuando queremos aprender algo?, ¿qué proporciona manejar 'con soltura' estas herramientas en cualquier proceso de aprendizaje?* En el contexto específico de los videojuegos en red, la participación es fundamental para una inmersión total, además una característica clave de lograr un conocimiento profundo es el hecho de que formes parte del propio conocimiento, y, este aprendizaje sólo se puede dar dentro de una comunidad en la que sus miembros participan, activa y colaborativamente. Por tanto, esta metodología posibilita la inmersión, con todas las ventajas que eso conlleva, posibilita la reflexión a partir de nuestra propia inmersión, del todo subjetiva pero también, del todo activa. Sin duda, la acción en las comunidades de videojugadores revelará que estas prácticas son aprovechables en el ámbito educativo, investigando activamente mi comportamiento como jugador, a través de la comprensión, de la identificación, de la interacción, colaboración y creación con otros.

De la idea a la pantalla es un compendio de investigaciones sobre juegos serios, en él se señala que debemos entender la enseñanza como un proceso de búsqueda continúa. Una búsqueda que se produce dentro de la realidad del objeto de estudio, donde los actores, objetivos y metas a priori cambian durante el proceso. (p.83). En este trabajo se promueven una serie de objetivos que los actores cambian creando los suyos propios y, así transformando el proyecto en otro. Los sujetos crean sus propias narrativas y aprenden de otros sujetos, todos ellos se organizan y colaboran para sacar adelante los nuevos relatos. Se trata, por tanto de reorientar el diseño y desarrollo en función de los objetivos dinámicos que van surgiendo. (p.120).

En relación a las prácticas gamificadas creemos que estas favorecen la motivación, autonomía y relaciones, tanto profesor-alumnos, como entre alumnos. Se favorece el compromiso, la flexibilidad con ritmos diferentes, la competición positiva que hace aprender de los errores y la colaboración. (Area y González,2015; Gee,2003; Mérida, Angulo, Jurado&Díaz, 2011).

Decidimos, por ello, llevar a cabo una investigación de corte cualitativo, que lejos de pretender generalizar o universalizar ciertas conductas o fenómenos hallados durante el transcurso de la misma, sirviera para entender mejor el ámbito de los videojuegos, el componente social, sus características específicas y sus principios de aprendizaje, y, poder ofrecer reflexiones encaminadas a su utilización en la escuela. El propósito último de esta investigación es acercarnos a una mejor comprensión del proceso de juego y activar algunas de sus posibilidades en el proceso de aprendizaje. Los elementos que hemos relacionado en este estudio pasan por observar y jugar, para después, actuar y reflexionar.

En las diferentes sesiones de juego se han puesto en práctica las variables obtenidas en la lectura de las fuentes y, a continuación, nos hemos detenido a repensar nuestro proceso. La selección del género de videojuegos objeto de análisis, son los videojuegos de rol, estos nos interesan desde el punto de vista de los contenidos, la narración, la jugabilidad y la comunicación y participación.

Se hace un análisis de cada una de las experiencias teniendo en cuenta su idea inicial y diseño, el proceso de creación y de juego, el análisis en relación a las competencias y estrategias adquiridas y la opinión de los jugadores. En las diferentes sesiones de juego, en las que observamos y preguntamos, a quien juega, a quien observa y a mí mismo como jugador,

reflexionamos. En algunas sesiones, jugamos directamente y reflexionamos en el transcurso del proceso. En otras, nos distanciamos y reflexionamos, posteriormente. Todas, cuentan con reflexiones en las que volvemos a hacernos las mismas preguntas y respondemos a partir de la observación y participación.

Se trata pues de una estructura secuencial en la que la primera fase ofrece la propuesta y su diseño, una segunda fase que comprende el proceso y actividad de los participantes, la tercera fase aborda el análisis de datos teniendo como referencia rúbricas específicas y por último, una cuarta fase donde la opinión de los interesados y el análisis de sus respuestas es el objetivo. Se trata de favorecer una actividad donde la colaboración, la construcción y la creatividad atravesada por un contexto de comunidad sean los pilares fundamentales. En resumen, hacer que los usuarios sean autónomos favoreciendo un aprendizaje recíproco y colaborativo, un aprendizaje por descubrimiento y emergente.

Analizaremos cuestión a cuestión, la utilidad, la adecuación, la facilidad, la metodología, la organización, la evaluación, las ayudas, el desarrollo, las instalaciones, la duración, la satisfacción, el dominio y accesibilidad del máster, así como su expresión, adecuada o no. Además, si la actividad es recomendable y que ha sido lo mejor y lo peor.

4. Estructura de la tesis

Este trabajo se divide en dos grandes partes, una de ellas teórica en la que planteamos las características básicas de lo que serán nuestros experimentos. También aparecen ejemplos de propuestas que han dado buenos resultados en los diferentes análisis señalados. En esta parte teórica hemos tenido en cuenta nuestros experimentos, están basados en las características de los juegos de rol, por tanto nos ha parecido interesante detenernos en la narración y participación de este género en concreto, aquí también hemos añadido experiencias y ejemplos. En relación a la segunda parte, aquí abordaremos dos experiencias gamificadas detalladamente y algunos experimentos de índole más general, todos ellos contruidos con elementos lúdicos y llevados a la práctica en un contexto académico.

En la parte teórica tratamos con especial atención el juego y sus características, a continuación cómo estas se deben implementar mediante un sistema gamificado, añadimos experiencias y ejemplos de otros autores. Además tratamos dos de las características más sobresalientes a las que prestamos máxima atención en nuestros experimentos son la creación de relatos, la narrativa y la participación, teniendo en cuenta la colaboración entre jugadores, la expresión de las diferentes identidades de los jugadores y la creación de sus relatos de manera autónoma y única. La narración como construcción de relatos únicos y la participación como característica distintiva de los videojuegos.

En relación a la parte práctica explicamos aquí dos grandes experimentos llevados a cabo en contextos diferentes, espacios y tiempos diferentes, también con usuarios diferentes y con un diseño que se aleja el uno del otro. En el primer caso desarrollamos un especie de juego de rol basado en el relato de Carroll *Las aventuras de Alicia*, en concreto *Alicia en el país de las maravillas*. El otro sistema tiene como referencia *La Odisea* de Homero aunque se utilizó una edición adaptada a los usuarios *Las aventuras de Ulises*. Ambos tienen en común la creación

de relatos, la participación y la colaboración. Como he dicho los diseños y contextos se alejan y eso supone unas conclusiones y resultados diferentes.

Para concluir señalaremos las reflexiones más destacadas de este trabajo teniendo en cuenta las características señaladas en la parte teórica y los resultados y conclusiones de la parte práctica. Añadiremos las posibles repercusiones del trabajo, las futuras líneas de trabajo que se abren con estos experimentos y sus posibles errores y mejoras.



Ilustración 1. Portada del experimento dedicado a *Las aventuras de Alicia*. Ilustración de Daniel Tenniel.

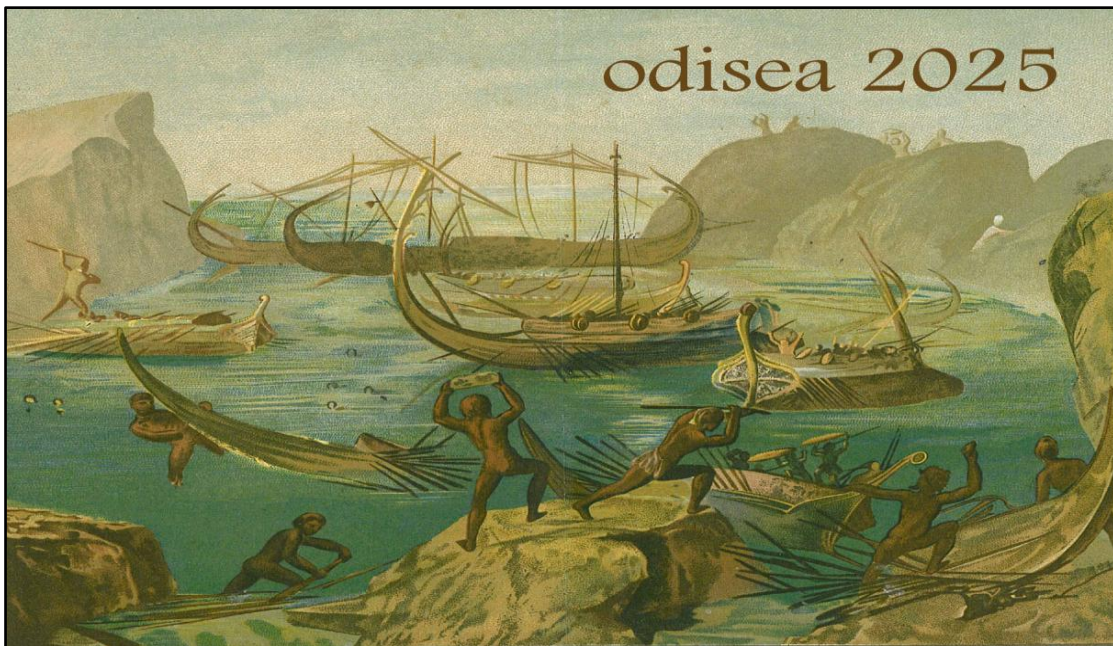


Ilustración 2. Portada del experimento dedicado a *Las aventuras de Ulises*. Ilustración de Griechische Heldensagen für die Jugend bearbeitet (Historias épicas griegas adaptadas para los jóvenes), de J. C. Andrä, 1902: Ataque de los lestrigones. Fuente Wikipedia. <https://goo.gl/VgFK7s>



II. JUEGO

En este apartado nos preguntamos ¿por qué no aprovechar en las aulas, las posibilidades de 'jugar'? Además es importante saber ¿cómo es la práctica de los jugadores? ¿Qué habilidades, destrezas..., se potencian en lo lúdico?, ¿cuáles benefician en el proceso de enseñanza-aprendizaje? Todas ellas serían un buen comienzo. ¿Por qué, aunque 'jugar' sea difícil, la motivación puede más y el jugador disfruta de esta dificultad?, nos adelanta que jugar favorece el reto y disfrute y eso lleva a buenos resultados. Y, para terminar, ¿incluye una buena teoría del aprendizaje 'jugar'?

En este punto, haremos una descripción del panorama actual con respecto al juego y a los videojuegos. No solo expertos, también jugadores y observadores.

1. El juego y su importancia en el aprendizaje.

Actualmente, lo lúdico es un hecho en muchas de nuestras aulas, los profesores han perdido el miedo a implementar estrategias propias de los juegos, saben que sus usos, en muchos casos, son beneficiosos para ellos y sus alumnos y, por ello, se sienten cómodos. *Educar jugando: un reto para el siglo XXI* (2017) escrito por varios autores nos muestra una gran cantidad de experiencias con juegos y elementos lúdicos en contextos de aprendizaje. Parten de la reflexión de que jugar es un aprendizaje desde que nacemos y que a medida que vamos creciendo se vuelve un mero placer encaminado a divertirnos tan solo y, en algunos casos, también a socializar con otros. Este libro se pregunta por qué no utilizar el juego para aprender a lo largo de toda nuestra vida y nos presenta experiencias llevadas a cabo por profesionales de la educación que usan el juego para educar. Todas ellas explicadas y contextualizadas en un marco real con reflexiones sobre lo lúdico en un proceso de enseñanza aprendizaje. En este trabajo haremos referencia a algunas de ellas, las que se acercan más a nuestros objetivos de juego.

El juego en las etapas infantiles es habitual, no ya tanto en la etapa de primaria aunque continúa y se va dejando de lado a medida que los alumnos cumplen años, ya en secundaria es poco frecuente y en la universidad muy poco frecuente, aunque podemos decir que poco a poco se imponen nuevas corrientes que recuperan sus usos como estrategias beneficiosas. Nuestros experimentos se desarrollan en la etapa de secundaria, y ambos están basados en los juegos de rol.

1.1. Crecer jugando

La importancia del juego en la etapa infantil es conocida por todos, gran parte del tiempo que el niño pasa despierto en esas primeras etapas lo dedica a jugar, lo hace por voluntad propia y de forma natural sin necesidad de instrucción y de forma instintiva. Esto, demuestra, por tanto, que el juego más que una diversión es la primera forma de aprender, es un proceso de aprendizaje de su entorno con el que interactúa y desarrolla muchas de sus habilidades. Desarrolla habilidades motoras como el equilibrio, la coordinación mano-ojo..., estimula el desarrollo intelectual y cognitivo, la percepción, el pensamiento, la creatividad, la imaginación y, a la vez, inicia la resolución de sus primeros problemas, modela su personalidad asimilando actitudes que ve y recrea como modelos, favorece la comunicación e interacción social. En

definitiva, es su primera forma de hacer amigos y relacionarse desarrollando habilidades comunicativas y de lenguaje. Además potencia su autonomía, ya que empieza a explorar entornos y decidir que le gusta y que no favoreciendo el desarrollo de su personalidad y autonomía.

Según Jean Piaget, el niño atraviesa en su infancia tres estadios: sensoriomotor (aproximadamente 0-2 años), preoperacional (entre 2 y 4 años) y de operaciones concretas (de 6 a 12 años), en cada una de ellos se establecen una serie de mecanismos relacionados con el juego.

En la primera etapa se dan los juegos funcionales o de ejercicio, en ellos se producen los juegos con el propio cuerpo para dominar el espacio, los juegos con objetos que le permiten una exploración sensorial y los juegos con personas que representan las primeras interacciones. En el segundo estadio se da el juego simbólico, en el que se simulan situaciones y objetos que les permiten asimilar su entorno, también simulan a personajes que hacen que practiquen sus primeros roles y desarrollen y perfeccionen el lenguaje. En esta segunda etapa se favorece la creatividad e imaginación. A medida que crecen los símbolos se hacen más complicados, empiezan emulando situaciones cotidianas individualmente, van adquiriendo destrezas y los símbolos se convierten en situaciones no tan cotidianas que requieren de reglas, primero simples y cada vez más complicadas, además necesitan de los otros, esto añade una nueva dificultad, el establecimiento de reglas compartidas con los demás. En un primer momento se da el juego individual, se pasa al juego en paralelo y finalmente se desarrolla el juego compartido. En el tercer estadio se da el juego de reglas, aunque las reglas empiezan a utilizarse antes de los 6 años, en esta etapa los niños actúan en sus juegos entendiéndolas como valores absolutos, los niños más pequeños entienden las reglas como una forma entre muchas de jugar a ese juego. Estos juegos proporcionan beneficios grandes para el niño, la socialización con el resto, aceptación de las normas, de los turnos, de los errores, la consideración de las opiniones de los demás... De manera transversal, se da el juego de construcción que va evolucionando a lo largo de los años acompañando al juego predominante en cada etapa. A partir del año, empiezan a crear torres, más adelante intentan hacer puzles de encaje, a partir de los 2 años alinean objetos y sus torres son más altas. A los 3 años intenta representar la realidad con cualquier objeto y, a partir de los 6 años sus construcciones son más complejas. Este tipo de juego tiene beneficios tales como potenciar la creatividad, el juego compartido, la coordinación óculo-manual, aumenta el control corporal, mejora la motricidad fina, la capacidad de atención y concentración, estimulan la memoria visual, el razonamiento espacial y las capacidades de análisis y síntesis.

Además de aportar diversión y distracción al niño, el juego le proporciona herramientas que de otra forma sería muy difícil que se dieran, principalmente hace que el niño mida las posibilidades con respecto a su realidad. Es fundamental para favorecer las herramientas y capacidades básicas en la evolución del niño. Con el juego se desarrollan habilidades cognitivas como comprender el entorno y desarrollar el pensamiento, también se desarrollan habilidades sociales en cuanto que interacciona con los demás jugando, habilidades emocionales ya que representa sus emociones en los objetos que utiliza al jugar y habilidades motoras desarrollando la motricidad y coordinación. Es importante, también, entender que los primeros juegos no desaparecen con los juegos de las siguientes etapas sino que se va añadiéndoles complejidad y complementándose.

Desde los 4 meses se establece una relación de interacción entre niño y adulto en el que se promueve un lazo afectivo entre ambos, el niño disfruta de la atención que le presta el adulto y el adulto se siente satisfecho de que el niño se divierta, sonría y se sienta reconfortado, no debemos olvidar que, ante todo, el juego es una experiencia emocional y social que facilita y estimula el desarrollo del niño.

En el caso del educador, él como profesional es un mediador entre el juego y el niño y debe ser capaz de usar estrategias que lo favorezcan y promuevan. Debe ser capaz de configurar el escenario de sus juegos sin sustituir sus decisiones, además debe favorecer la comunicación y expresión en el desarrollo del juego alentando y resolviendo dudas y conflictos. Se debe crear un ambiente relajado en el que prime la diversión y entretenimiento, ajustar los tipos de juegos a sus posibilidades de desarrollo ya que las tareas fuera de su alcance no favorecerán la motivación y pueden arruinar toda la experiencia. El educador debe organizar el juego, estar siempre presente y atento a las necesidades e inquietudes del niño. Por último, el educador debe observar y registrar las actividades llevadas a cabo durante el proceso lúdico, esto favorecerá la evaluación y posibilidades de mejora en experiencias posteriores.

Llegados a este punto, me detengo y reflexiono, el juego es una materia básica en el papel del educador infantil, se da en todos los manuales y las razones son obvias, todos los beneficios dichos anteriormente. El educador infantil debe ser un apasionado del juego, eso es lo que les gusta a los niños. Y no solo el educador, la familia también debe implicarse en el juego de los niños y facilitar su práctica, eso conllevará experiencias provechosas tanto para adultos como para niños. Entonces nos preguntamos, no sería deseable que también se hiciera básico en las siguientes etapas educativas, parece que sí, un adolescente juega, incluso muchos adultos son apasionados de los juegos; como hemos visto los juegos facilitan, potencian y desarrollan muchas cualidades y aportan innumerables beneficios. Y los juegos infantiles no desaparecen sino que más bien se van añadiendo dificultades y elementos nuevos.

1.2. Seguir jugando

Atribuir el juego tan solo a las edades tempranas es cerrar puertas a experimentar, evolucionar o divertirnos, el juego está presente de una manera u otra en todas las etapas de nuestra vida, por eso negarlo en el sistema educativo es negarnos una forma más y muy valiosa de aprender y desarrollarnos como personas, de diferentes maneras el juego debe estar presente en todas las etapas de nuestra vida teniendo en cuenta las características evolutivas de cada momento, desde que nacemos hasta nuestra muerte.

En el compendio *De la idea a la pantalla* se señala que los adolescentes y adultos hoy tienen, en muchos casos, pasión por el juego, el juego está en cualquier soporte y se juega en cualquier lugar. La industria cultural como cine o prensa decae progresivamente en los últimos años, sin embargo la industria de los videojuegos está en un constante crecimiento (p.145). Los videojuegos son un 'bien' que atrae a los consumidores, cada vez más población juega a videojuegos. En ellos, cada vez más, se da la diversificación de los jugadores, encontramos que juegan niños cada vez más pequeños, adultos que han jugado desde siempre y adultos que empiezan a jugar. Además se produce una accesibilidad cada vez mayor creando juegos para videoconsola, PC, TV inteligente, consolas portátiles y smartphones, accediendo así casi en cualquier lugar al juego. Otra de las características de los videojuegos hoy, es que favorecen la irresolubilidad, los juegos se van actualizando a medida que el jugador avanza provocando en ellos una fidelización. (p.94).

El juego también es importante para organizaciones y empresas, por ser una herramienta de gran utilidad en los procesos de selección de personal, en los proyectos de asesoramiento, formación y desarrollo de los empleados. Artola, T. Mosteiro, P. Poveda, B. Barraca, J. Ancillo, I. Sánchez, N. (2012). También en el ámbito universitario se dan los procesos lúdicos para desarrollar capacidades de innovación y creatividad en los estudiantes que en pocos años serán los profesionales en esas mismas empresas, de la misma manera los estudiantes de grados en educación aprenden jugando y actualizan sus contenidos mediante sistemas lúdicos. Todo ello les dará capacidades para en un futuro aportar esos conocimientos en sus clases. *Educación jugando: un reto para el siglo XXI* (2017) nos ofrece algunas experiencias de juego para adultos en la universidad. En la facultad de educación de Barcelona, Alex Caramé propone una serie de juegos a sus alumnas que están dando muy buenos resultados, algunos ejemplos son 'Marx y la plastilina', 'Los cuadros blancos', 'Pandemic'... Para la evaluación de estos se utiliza Kahoot. (p. 66). Por su parte, Claudio Yoldi nos cuenta en este mismo libro cómo se instauró en la universidad de Girona el juego como un elemento dinamizador de clases y actividades en torno a las facultades, el juego supuso un progreso en el uso de metodologías activas en los estudios superiores aunque el seguimiento se fue al traste y de este proyecto quedan solo algunos grupos que fomentan el juego. (p. 270).

2. El gusto por los videojuegos.

En este epígrafe abordaremos los videojuegos y por qué no aprovechar algunas de sus estrategias para nuestros objetivos educativos. Para ello, hemos dividido este punto en dos subapartados en los que teniendo como base la opinión de los jugadores reflexionamos sobre este medio. Sabemos que los videojuegos son habituales en la vida de nuestros alumnos y, en consecuencia, un factor relevante para su aprendizaje. Está demostrado que los videojuegos, hoy, son instrumentos de formación, nos enseñan nuestro mundo y eso está claro para un jugador que interpreta la realidad para avanzar. Además, en un videojuego en red, la formación a través del grupo es necesaria, el trabajo en grupo es una característica de nuestra sociedad y, por tanto, nosotros, educandos y educadores, no podemos obviar esto. Son los videojuegos, por tanto, instrumentos de formación y, pueden convertirse en recursos de interés para su inclusión en los procesos educativos.

2.1. Entrevistas

A lo largo de mis años como docente y basándome en un estudio realizado en 2011 en mi trabajo *Videojuegos, un medio para la educación* (pp. 26-46) y debido a mi interés por conjugar el mundo de los videojuegos en las aulas, he hecho entrevistas a mis alumnos sobre si les gustan los videojuegos, por qué, cuánto tiempo dedican a ellos y cuáles son sus preferidos. Todo ello ha evidenciado que, en general, les gustan los videojuegos.

A continuación, mostramos los esquemas de estas entrevistas, hechas de manera analógica. Una muestra de 377 alumnos de secundaria con edades comprendidas entre los 11 y 18 años realizadas en diferentes institutos de secundaria entre los años 2011 y 2013.



Gráfico 1. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016.

La mayoría responde 'sí' a esta primera cuestión. Si diferenciamos por sexos son ellos los más contundentes, a ellas quizá les gusten menos, en cuanto a las edades, los más pequeños gustan más de este medio y existen pocas respuestas negativas, a medida que se van haciendo mayores optan por otras diversiones y dejan un poco de lado los videojuegos.



Gráfico 2. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Por sexos).

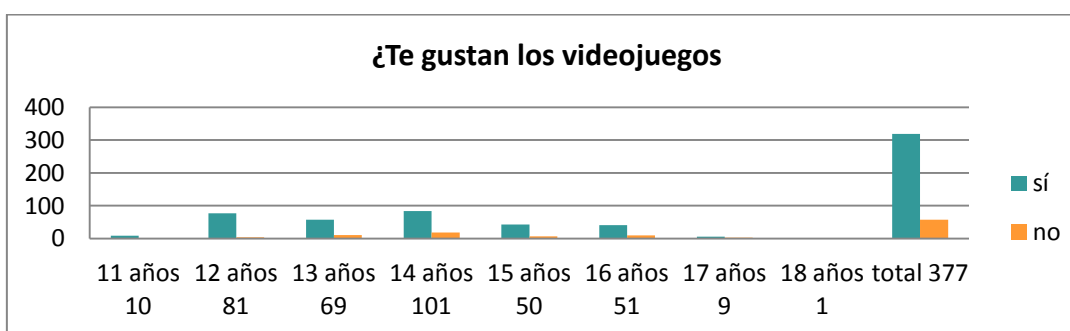


Gráfico 3. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Por edades).

A la pregunta 'por qué les gustan los videojuegos' responden mayoritariamente que les 'entretienen' o 'divierten'. Aunque se añaden comentarios interesantes en relación a la colaboración, se resalta el juego con amigos y con personas de diferentes partes del mundo, el aprendizaje de diferentes estrategias y la estimulación de los reflejos, la calidad de sus gráficos y su realismo, junto con las historias, también hablan de que puedes hacer ejercicio y otros, mencionan que son educativos y te permiten hacer cosas que en la vida real serían impensables, otros aluden a la evasión, los videojuegos les hacen olvidarse de todo, también hablan de que en este medio ellos son los que tienen el control de la situación. También hablan, sobre todo a los que no les gustan, de sus perjuicios como es el cansancio de la vista o

el nerviosismo que les produce, también el 'vicio', es decir, que les enganchan y eso es negativo, esto lleva a la respuesta de 'quitan mucho tiempo y no me lo puedo permitir'.

En relación al tiempo, la mayoría se sitúan en el tramo de una hora y dos horas, aunque menos de una hora y más de dos horas son también porcentajes importantes, debemos entender que son respuestas aproximadas ya que cuando jugamos el tiempo se nos pasa volando, lo realmente significativo es que los que juegan de vez en cuando son muy pocos. En consecuencia, todos o casi todos juegan una 'rato' diariamente, por tanto, es una actividad que se puede equiparar a otras rutinas diarias de nuestros alumnos, como leer, hacer resúmenes, actividades, estudio...

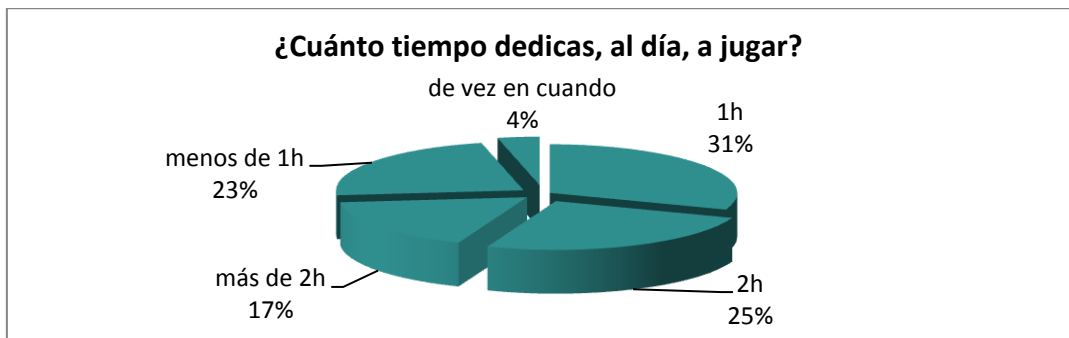


Gráfico 4. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Tiempo dedicado a jugar).

En relación al tiempo y el sexo o el tiempo y las diferentes edades, se constata que ellas juegan menos tiempo y por edades el tramo de 12 a 16 años dedica más tiempo a jugar diariamente.

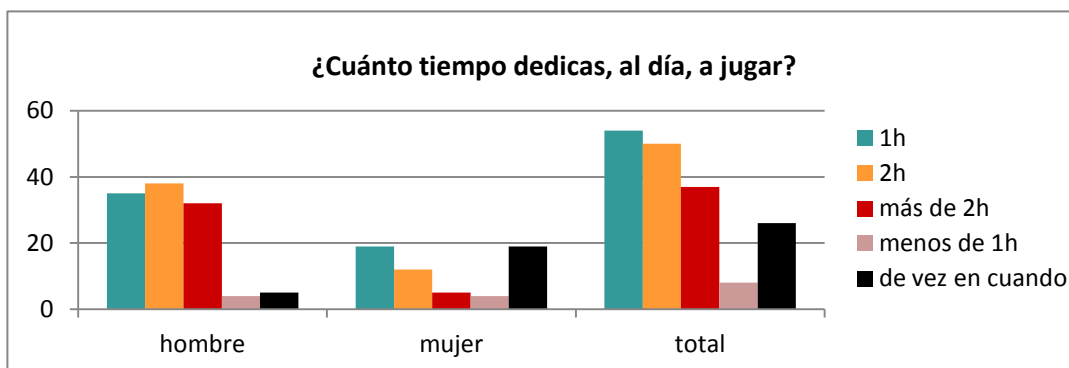


Gráfico 5. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Tiempo dedicado a jugar, por sexos).

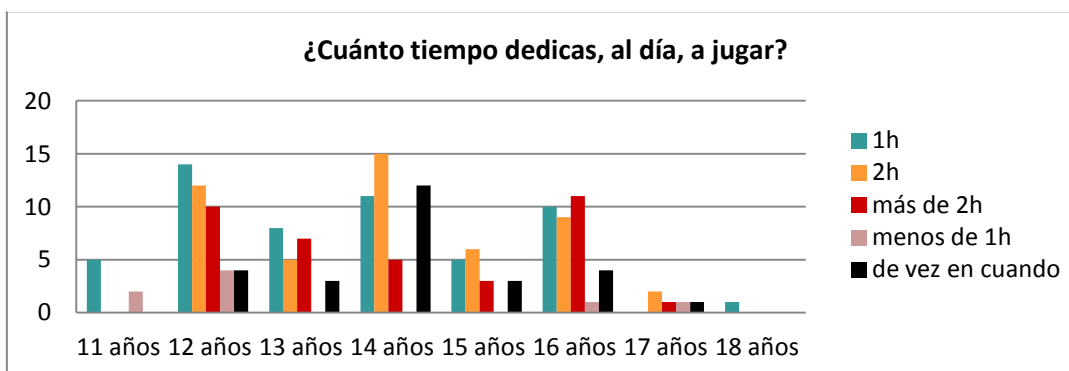


Gráfico 6. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Tiempo dedicado a jugar, por edades).

Con respecto a los juegos que usan se han dado algunos nombres propios, los FIFA, Call of duty, la saga de GTA, WOW, los Assassin's creed, la saga de Mario Bros, entre otros. En general, en las respuestas se mezclan categorías con juegos y, por eso, hemos decidido hacer tablas en relación a categorías y, a partir de ellas, ver los más usados. Hemos optado por incluir estos nombres en categorías de juegos. Se dan las categorías 'todo tipo', 'acción', 'colaborativos', 'deportes', 'simulación', 'plataformas' y 'estrategia'.

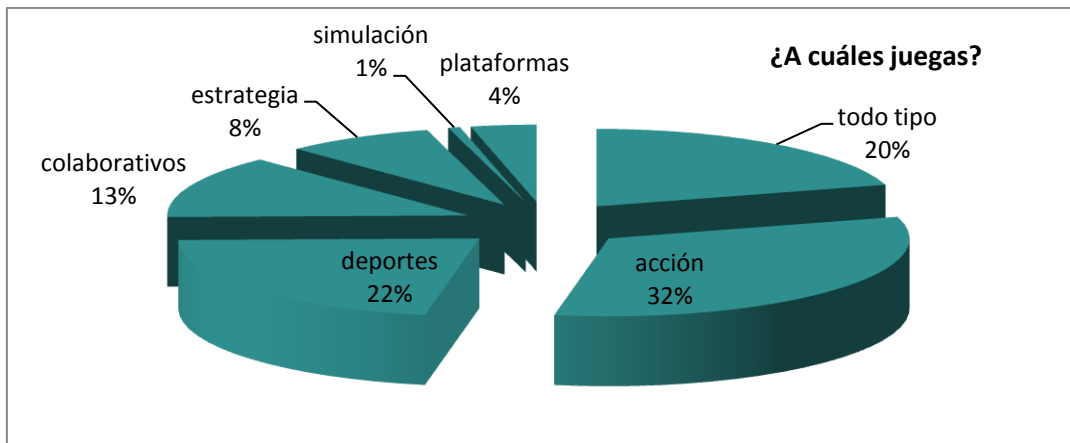


Gráfico 7. Encuesta sobre videojuegos 2014-2016. (Tipología preferida).

Los más usados son de acción y deportes, aunque todo tipo de juegos es una respuesta también mayoritaria. Resaltamos que muchos de los juegos de acción y deportes pueden jugarse de manera colaborativa y quizá, deberíamos haberlo especificado; por tanto, el porcentaje de los colaborativos nos resulta muy poco significativo para las respuestas y comentarios dados anteriormente, además en los últimos años, la colaboración entre jugadores es uno de los puntos fuertes de los nuevos títulos. En relación al sexo, ellas prefieren los colaborativos, mientras que ellos se decantan por los juegos de acción y deportes; por edades siguen triunfando, en todas ellas, los de acción y deportes y se imponen estos mismos en los jugadores que dedican 1h, 2h o más de 2h diarias a jugar.

En definitiva, el uso de videojuegos, está presente en la vida de la mayoría de adolescentes, todos ellos, hombres y mujeres, juegan, y de todas las edades. Ellos prefieren la acción y ellas la colaboración, aunque, está última se impone, por momentos y, se destaca el gusto por el juego compartido con amigos u otras personas, conocidas en Internet. La industria lo sabe y, reelabora títulos conocidos, ampliándolos al modo multijugador. Esta cualidad, altamente beneficiosa para aprender, se pone a nuestra disposición en las aulas, el reto es manejarla para lograr un aprendizaje profundo en nuestros alumnos, en su mayoría, jugadores.

Por otro lado, las respuestas analizadas individualmente, revelan que las razones de por qué gustan los videojuegos, en muchos casos, se asientan en cualidades negativas, muchas veces comentadas por estudiosos de los videojuegos, está claro que los videojuegos han sufrido muchas críticas entre educadores, a lo largo de su historia, y queda patente en las afirmaciones de los adolescentes cuando hacen referencia a la evasión y adicción. Pero, es alentador que, poco a poco, cobre fuerza la idea de colaboración y aprendizaje, así como otras, expresadas en menor medida, que hacen referencia a beneficios en la salud, la cualidad para crear mundos imaginados, el poder del jugador o cuando resaltan el componente visual de estos medios.

Parece que la escuela está ofreciendo modelos de enseñanza-aprendizaje obsoletos, además sus resultados, en muchos casos, conducen al fracaso. Sin embargo, el mundo de los videojuegos se enclava en el ámbito de la diversión y el ocio, aún cuando se ofrece como herramienta de entrenamiento o simulación. La capacidad de motivación, altamente productiva en el juego, es escasa en las aulas, esto repercute en la poca iniciativa y aceptación de los estudiantes con respecto a las materias cursadas, y en contra de esto, la alta motivación para aprender videojuegos aunque estos resulten difíciles.

Hoy sigue vigente, en muchos casos, el esquema que elaboré en *Videojuegos, un medio para la educación*, en el año 2012.



Esquema 2. Comparación asignaturas-escuela y videojuegos-ocio.

Comparación asignaturas-escuela y videojuegos-ocio. En nuestra sociedad existen materias o asignaturas y videojuegos, cada uno de ellos está relacionado con un ámbito muy distinto, las primeras con la escuela y los segundos con el ocio, las materias en muchos casos acaban en fracaso ya que la motivación en general no existe y, sin embargo los videojuegos se acompañan, en la mayoría de los casos de la motivación y, por tanto del éxito.

2.2. Taller de videojuegos

En este apartado mostraré una de las actividades de la investigación llevada a cabo en la Universitat Pompeu Fabra, para el proyecto *Transalfabetismos. Competencias transmedia y estrategias informales de aprendizaje de los adolescentes*. (Ref. CSO2014-56250-R). Proyecto financiado por el Programa Estatal de Investigación, Desarrollo e Innovación Orientada a los Retos de la Sociedad, en el marco del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016. Un taller de videojuegos en el que el objetivo final es crear un trivial

con preguntas relacionadas con videojuegos, este taller comparte espacio con otro llamado de cultura participativa.

A continuación señalaremos lo que fue la planificación y cómo se organizó el trabajo. El centro en el que se llevó a cabo el taller es el ies Galileo Galilei (Alcorcón - Madrid), es un centro tecnológico, en el que contamos con aulas preparadas con un puesto (ordenador y conexión a Internet) para cada alumno. En un aula tecnológica (en su horario de tutoría, lunes 13:30-14:20) se desarrollaron las actividades. Un grupo de 28 alumnos que se dividiría en dos grupos, uno de ellos participaría en el taller 'Cultura Participativa' con 14 integrantes, y otro grupo en el taller de 'Videojuegos' con 14 integrantes también. Ambos comparten el mismo espacio y contamos con un tiempo de unos 50 minutos cada día. Se recopila el material necesario para cada uno de los talleres (cartulinas, post-its, rotuladores...) y los elementos técnicos (cámara de vídeo y de fotos, usb...) Además contamos con un aula virtual en la que se han subido los materiales necesarios para la investigación, vídeos informativos, instrucciones, foros de discusión...

Los talleres comienzan el 4 de abril de 2016, previamente se han hecho los grupos de trabajo, eligen el grupo que más les apetece después de una charla sobre las temáticas, objetivos y actividades más relevantes de cada uno de los talleres. Aunque todos comparten el mismo espacio, el aula se divide en dos grupos, les separa un pasillo, en algunas ocasiones los integrantes de un grupo pasan esta 'línea' y observan lo que hacen miembros de otro grupo y taller. Es de destacar la colaboración de uno de mis alumnos, él no quiso participar en la investigación y se prestó a ayudarme con las grabaciones en todas las sesiones, grabó a sus compañeros y disfrutó de ello. En una sesión participó un compañero docente, se encargó de uno de los grupos, grabó y llevó la interlocución con los participantes. De las reflexiones y grabaciones del resto de sesiones me he encargado yo, investigador principal.

PRIMERA SESIÓN. 4.4.2016 (13:30)

En los primeros cinco minutos se presentan los objetivos de la actividad:

Hablaremos de videojuegos, de vuestros videojuegos favoritos, nos dividiremos en grupos de trabajo y crearemos un juego sobre videojuegos. Me interesa qué os interesa de ellos, qué sabéis de ellos...

A continuación, 5', se les pide que vean un vídeo alojado en el aula virtual, cada uno se pone sus cascos y lo ve y oye. En esta misma aula virtual se he creado un foro con las preguntas referidas al vídeo *Tribute to videogames*¹, donde se señalan algunas de los videojuegos más significativos en estos últimos años y sus características más destacadas. Se les pide que después de ver el vídeo entren y respondan a una serie de preguntas, también pueden responder a sus compañeros y señalar cualquier reflexión que se les ocurra. *¿Estáis de acuerdo con los motivos del autor del vídeo?* En la mayoría de los casos la respuesta es sí, señalan que deben recordarse y que la variedad de videojuegos es muy grande y eso les gusta. Además comentan que esperan que hagan muchos más. A la pregunta *¿Qué videojuegos habéis reconocido?* La mayoría señalan *Assassin's Creed*, un videojuego muy demandado y muy estudiado, en los últimos tiempos. También se señalan *The last of us* y *Beyond two souls*, *Resident evil*, uno de los alumnos conoce todos, se trata de un friki de los videojuegos que a lo largo de la experiencia se mostró muy participativo y ayudó mucho a sus compañeros. Otras de las preguntas decía *¿Sabéis mucho sobre videojuegos?, ¿sobre qué, concretamente?* no todos saben mucho sobre este medio y señalan que principalmente saben de los de deportes, shooters y acción, señalan *Assassin's Creed*, *GTA*, *FIFA*, y, en algunos casos hablan de los

soportes, 'tengo la PS3 y no puedo jugar a los de la PS4', también hablan de los juegos en PC y en el móvil. En cuanto a por qué les gustan los videojuegos, las respuestas giran en torno, principalmente, a la diversión y entretenimiento, matar el tiempo, el alumno friki, expone que son obras de arte y que los valores de algunos videojuegos son aprovechables, las buenas historias también son mencionadas y la participación, el juego con amigos, con jugadores expertos o de otros países parece que les entusiasma, jugar en red es otro de los alicientes

En los siguientes 20', los participantes responden a los hilos creados en el foro. Se señalan los motivos del tributo a los videojuegos que hace el vídeo, el reconocimiento de los videojuegos que aparecen, el conocimiento sobre videojuegos, la pasión y otras razones por las que les gustan. Todos ellos, están de acuerdo con los motivos del autor y al menos conocen alguno de los videojuegos que se ven en el vídeo, incluso, como hemos mencionado anteriormente, uno de ellos conoce todos. Y, en general, manifiestan que saben sobre videojuegos y que les gusta jugar, muchos de ellos señalan que juegan para no aburrirse y, sobre todo, para jugar con amigos.

Después de este pequeño debate entre ellos se les propone que cojan, cada grupo su cartulina y creen un mural sobre sus videojuegos preferidos, organizándolo en categorías. Se emplea para ello 15'. Se percibe un orden minucioso en clasificar cada producto en sus categoría correspondiente, las discusiones giran en torno a esta clasificación, se observan ya los líderes en cada uno de los grupos e incluso los consejos de estos a otros grupos. Los últimos 5' se dedican a la reflexión de cada uno de los murales por los propios integrantes de cada grupo y el resto de compañeros, de otros grupos e incluso del otro taller. Os dejo las imágenes de los murales, que crearon los grupos en relación a las categorías de videojuegos.

SEGUNDA SESIÓN. 11.4.2016 (13:30)

En esta segunda sesión, los primeros 30 min. se dedican a debatir sobre sus murales, por qué han dividido y agrupado en estas categorías, cuáles son los aspectos que han destacado para agrupar de esta determinada manera, qué diferencias hay entre unos grupos y otros, etc. Se muestran participativos y colaboradores, hablan de sus gustos, se escuchan e interrumpen, apoyan los argumentos de los compañeros o les contradicen, en definitiva, se crea un debate rico y curioso.

A continuación, se propone la visualización de un power point en el que se señalan las reglas del TRIVIAL, se jugó en el tablero del juego original y con los 'quesitos' propios del TRIVIAL, lo diferente es que ellos crearían las preguntas para jugar. Cada uno de ellos contaba con un pc en el que estaría colgado el power point, lo vieron y comentamos juntos en qué consistiría la siguiente actividad. Después de verlo se mostraron entusiasmados, e iniciamos la decisión de los temas según sus murales, cuando decidieron, se repartieron los colores y, era el momento de ponerse a trabajar sobre las preguntas y respuestas para configurar el juego. Deciden que el amarillo sea 'fantasía', el naranja 'deportes', el marrón 'shooters', el rosa 'aventuras', el verde 'fútbol y baloncesto' y el azul 'violencia. Los Supremos se quedan con los colores naranja y verde, deportes en general (naranja) y otras preguntas más concretas sobre fútbol y baloncesto (verde). Fuckers escogen videojuegos violentos (azul) y de fantasía (amarillo). Por su parte, Calidad Águilas optan por shooters (marrón) y videojuegos de aventuras (rosa). Termina la sesión con la propuesta de que vayan pensando preguntas y respuestas para en la próxima sesión empezar a construir nuestro juego.



Imagen 1. Cártel1 creado por alumnos sobre sus videojuegos preferidos, por temáticas.



Imagen 2. Cártel2 creado por alumnos sobre sus videojuegos preferidos, por temáticas.

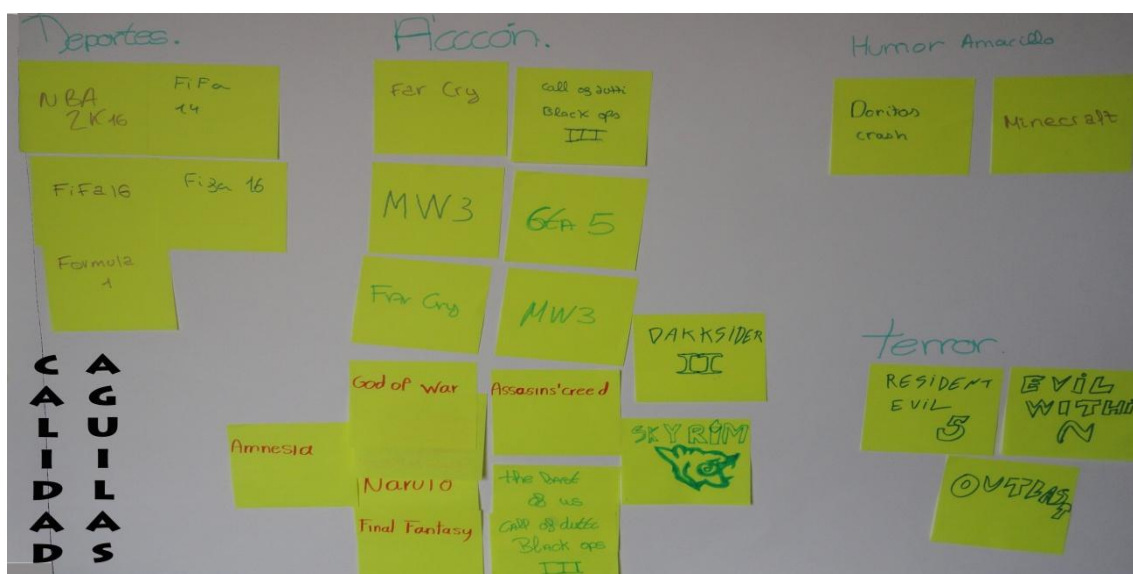


Imagen 3. Cártel3 creado por alumnos sobre sus videojuegos preferidos, por temáticas.

En esta última imagen el grupo ha distinguido los juegos de deportes y de acción como los más destacados aunque han añadido el terror y humor amarillo. En otro grupo la acción se separa de la violencia y en el tercero los juegos de disparos y de carreras.

TERCERA SESIÓN. 18.4.2016 (13:30)

En esta sesión, los componentes de cada grupo se han sentado juntos y se han organizado, en el caso de Los Supremos, uno de ellos ha abierto su pc y busca información sobre las preguntas o si tienen alguna duda, el resto está confeccionando las preguntas, uno de ellos hace preguntas sobre fútbol (verde), otro sobre otros deportes (naranja) y el 'líder' del grupo supervisa cada una de ellas. En el caso de Fuckers, se dividieron en dos grupos, 2 componentes se dedicaron a los juegos de violencia y 3 hicieron las preguntas sobre fantasía, en ambos tenían un pc donde consultaban dudas o buscaban información, uno de ellos, ayudaba al resto debido a su 'saber' muy amplio del tema. En el caso de Calidad Águilas, los 4 componentes trabajaron juntos, todos hicieron todo, uno de ellos escribía las preguntas, otros buscaban información y entre todos redactaban.

Esta sesión terminó con la confección de todas las preguntas por parte de los miembros de cada grupo, quedaron emplazados para la partida de Trivial en la que se jugaría con esas preguntas.

CUARTA SESIÓN. 25.4.2016 (13:30)

En esta última sesión se disponen a jugar al Trivial creado por ellos, están entusiasmados y deseosos de empezar. Empezamos la partida y todo se desarrolla según lo previsto, cada grupo lee sus preguntas y cuando caen en sus casillas yo leo las mías. Aunque se han dictado algunas reglas para el inicio del juego, por ejemplo que el tiempo es determinado y que ganará el que más quesitos tenga en ese tiempo, también que hay que explicar las preguntas o cómo se llevará a cabo el desempate..., muy pronto ellos siguen sus propias reglas, no explican cómo han hecho la pregunta porque para todos parece estar claro, esto me llama la atención porque pregunto y pregunto pero no me hacen demasiado caso, ellos quieren jugar y explicar sus preguntas parece que no entra dentro de sus expectativas. Al final, desisto.

El grupo vencedor está contento y los demás deseosos de jugar otra vez para demostrar que ellos también pueden ganar. Me proponen una revancha y acepto, como los talleres ya han acabado, los miembros del taller de Cultura Participativa se distribuyen entre los grupos de videojuegos y jugamos de nuevo, la partida es emocionante aunque se hace un poco más caótica ya que hay más participantes, al final gana el mismo grupo, el resto asume su 'derrota', porque lo hemos pasado genial.

Así acaba esta última sesión, este taller ha sido, principalmente, para mí, muy enriquecedor, he descubierto a 'chicos' con nueve asignaturas suspensas con un grado de conocimiento en videojuegos muy grande, verdaderos frikis de estos medios que se han sentido muy valorados y eso ha supuesto, creo, subir su autoestima que estaba bastante baja. En otros casos ha sido muy positivo para aprender unos de otros y colaborar, se han convertido en compañeros de juegos y les ha unido mucho. Ha supuesto para mí una gran satisfacción.

3. Competencias y estrategias de los jugadores

En este mismo trabajo se hicieron entrevistas a los participantes en los talleres, en este epígrafe extraemos conclusiones a partir de cinco entrevistas sobre videojuegos. Señalaremos algunas competencias y estrategias aplicables al ámbito educativo propias de los jugadores. Las competencias adquiridas así como las estrategias utilizadas por los jugadores de videojuegos, en muchos casos son semejantes a las deseadas por la escuela, por ello deberíamos tener en cuenta estas competencias y estrategias a la hora de implementar actividades gamificadas en las aulas. Qué competencias y estrategias son similares a las que quisiéramos fomentar en la escuela y cuáles son nuevas para los docentes pero también provechosas.

Cuando analizamos las prácticas lúdicas de los jugadores encontramos que compartir, revisar, colaborar y reflexionar son algunas de las competencias más destacadas, los jugadores comparten y revisan contenidos, suben contenidos a la red y descargan contenidos de la red, todo ello encaminado a profundizar en sus diferentes prácticas. Con ello comparten con otros que buscan contenidos y, a su vez cuelgan sus producciones, e intercambian puntos de vista interesantes para ambos. En muchos casos, esto lleva a la colaboración en la creación de producciones, en la división del trabajo y en el liderazgo de algunos para una organización potente y más eficaz. Cuando jugamos en la red lo hacemos con amigos o desconocidos y el objetivo es avanzar más y más rápido.

A continuación señalaré algunos resultados de la investigación llevada a cabo en la UPF, para el proyecto *Transalfabetismos. Competencias transmedia y estrategias informales de aprendizaje de los adolescentes* cuyo investigador principal es Carlos A. Scolari. Un trabajo de investigación en el que los docentes entrevistamos a nuestros alumnos en relación a sus prácticas lúdicas, llevamos a las aulas juegos, como hemos visto en el epígrafe anterior y analizamos las consecuencias que produjeron estas experiencias. Después de la descripción y análisis de los datos, llegó la parte de reflexión, en ella se analizaron las estrategias y competencias producidas tanto en los talleres como en las entrevistas realizadas a los jóvenes.

En definitiva, las competencias y estrategias relacionadas con el juego son, a primera vista, por lo menos, aprovechables en el ámbito escolar. La preparación previa y las pruebas antes de enfrentarse a un contenido definitivo son claves para aprender. De la misma manera, la búsqueda de fallos o detalles escondidos en una primera lectura se hace necesario en una sociedad en la que los detalles marcan la diferencia entre los profesionales. Por su parte, compartir contenidos y colaborar en su adquisición, desarrollo o profundización también es fundamental para la comunidad educativa. Y, por último, saltarse las normas y crear nuevos contenidos parece algo deseable para cualquier persona, ser críticos y creativos debe ser uno de los pilares de la escuela de hoy.

3.1. Competencias relacionadas con el juego

Las competencias se definen como la aptitudes para hacer o intervenir de manera adecuada en cualquier asunto, en nuestro caso competencias que los jugadores tienen, en general, y que desarrollan en el devenir del juego. Un ejemplo de ello es la entrevista a Adrián, en ella comenta los preparativos para una sesión de juego:

'[¿Juegas con otros? ¿Tienes grupos?] Sí, jugamos con amigos. Hablamos por Skype. Pues vamos a ir a tal casa, la vamos a destruir, tráete los C4. Tráete los explosivos para tomar tal

casa. Entonces vamos, lo pasamos bien, nos echamos una risa, mira lo que tiene este tío... [¿Vamos a quitárselo o no?] Claro, se lo quitamos todo. Después había como un registro de [ininteligible], le arreglamos la casa y lo dejamos ahí. O entramos y le robamos la casa.' Cuando en la escuela sugerimos a nuestros algunos trabajos colaborativos, deberían salir de ellos estas mismas competencias naturalizadas entre jugadores. En muchos casos, los docentes debemos guiar el trabajo no solo en cuanto a las producciones y los objetivos sino las pautas (cómo trabajar, cómo organizarse...), a seguir para que el trabajo llegue a buen fin. En el caso de los jugadores, ellos son autónomos y preparan sus sesiones con el fin de conseguir los mejores resultados.

Otra de las competencias interesantes que se da en la mayoría de los jugadores es la reflexión, reflexionar sobre las características de los jugadores y de las jugadas, así como del mercado de videojuegos, todo ello se da de manera habitual en las prácticas con videojuegos. Los jugadores juegan pero cuando las dificultades aparecen la reflexión es fundamental, hacerse preguntas del tipo: ¿por qué este escenario no me deja avanzar, por qué este personaje se interpone en mi camino, cómo podría llegar a mi objetivo con el máximo de puntuación...?, son algunas de las preguntas frecuentes cuando jugamos.

En este ejemplo Sergio1 reflexiona sobre uno de los jugadores, no le gustan algunas de sus características de comportamiento:

'¿y cómo es el protagonista, tiene alguna característica que te guste? Bueno, enfadica o contento, o cómo es, o no hay características] Es muy orgulloso. [¿Por qué, qué dice?] Porque siempre está diciendo cosas de él y nunca dice cosas de los demás. Entonces le gusta mucho... [¿Cómo que nunca dice cosas de los demás? ¿Buenas?] A ver, solo habla de él, entonces pues no me parece bien. [¿Por qué? ¿Qué dice?] Porque a mí no me gusta que se cuenten cosas que han hecho otras personas. [Pero él ¿qué dice?] En vez de matarlos todo el ejército, solo los mató él. Entonces no creo que haya matado él solo a 100 personas. [Ya. Sí, como que se echa flores ¿no? Todo el rato] Sí.'

En el caso de la reflexión, los docentes deseáramos que nuestros alumnos reflexionaran sobre los distintos contenidos, sobre los personajes de la historia, sobre las informaciones de actualidad, sobre nuestro idioma y sus pautas, entre otros, sería muy provechoso y el aprendizaje llegaría a una profundidad que hoy, en la mayoría de los casos, no se da. Los jugadores reflexionan porque deben hacerlo si no quieren bloquearse y quedarse en una 'pantalla' hasta que se aburran. Saben que pararse y pensar es esencial para lograr los objetivos del juego. Pararse y pensar cómo hacerlo mejor es quizá la competencia imprescindible para avanzar en cualquier ámbito de la vida. Es una competencia fundamental para docentes y alumnos si queremos que el aprendizaje sea profundo. Estas competencias se desarrollan unidas a una serie de estrategias, tanto unas como otras se complementan siempre con el fin de lograr el premio o, en muchos casos, la satisfacción tan solo de jugar.

3.2. Estrategias relacionadas con el juego

En el caso de las estrategias para jugar, los jugadores dirigen sus acciones, siempre encaminadas a sacar el máximo rendimiento a jugar. Una estrategia interesante es la adquisición de videojuegos, tanto compra como alquiler, es vital. En la mayoría de los casos hoy, los jugadores desarrollan la historia offline para preparar la salida al juego online, en el que se verán con otros jugadores, tendrán que compartir experiencias, colaborar y rivalizar en

muchos casos. Parece interesante y sería deseable que igual que nosotros, los docentes, preparamos nuestras clases, nuestros alumnos también lo hicieran. Si esto fuera así, el avance sería infinitamente mayor y más provechoso. Habitualmente el docente tira de sus alumnos para que cuando lleguen las pruebas estén preparados pero la autonomía y motivación por su parte es muy escasa. Esto dificulta el aprendizaje profundo y crítico.

Otra de las estrategias es jugar a videojuegos pero buscando los fallos, errores o detalles que se escaparían al jugar normalmente, muchos jugadores intentan adelantarse a otros rejugando y buscando los detalles que les lleven a ser ganadores, más fuertes frente a sus adversarios o también colaborar de manera más eficaz. Esto está relacionado estrechamente con la prueba para elegir concienzudamente el juego favorito, la elección se hace con garantías. Un ejemplo de ello:

'Pues te puedo poner una saga que también me ha gustado mucho. [¿Pero también es de este tipo, Adrián?] No, es de otro tipo. Porque yo no me he considerado como una persona solo de rol. Yo le doy una oportunidad a todos los juegos y luego voy viendo si me gustan o no.' En la escuela, hoy, pedir a nuestros alumnos que elijan contenidos puede ser peligroso, quizá su criterio no sea el mejor y esto puede resultar nefasto y poco aprovechable. Aunque sería deseable, sería síntoma de que nuestros alumnos están motivados y son maduros, además los profesores seguiríamos una guía exitosa, encauzaríamos nuestros contenidos hacia los suyos hasta llegar a un punto común.

En otros muchos casos los jugadores graban jugadas y las comparten en la red por el mero hecho de compartirlas, a veces con amigos y otras de manera pública, pero en otros casos se trata de tutorizar a otros y mostrar esos detalles o fallos que contiene el juego, de la misma manera que favorecer la consecución de los objetivos. Muchos de estos jugadores son guías muy populares seguidos por otros muchos. Esos alumnos tutores son una excelente idea para nuestra escuela. Hay espacios educativos que los utilizan, alumnos mayores que dan la bienvenida a los más pequeños y les guían en sus primeros meses, alumnos aventajados que favorecen el buen ritmo de la clase ayudando a sus compañeros..., actividades muy enriquecedoras.

Otra de las estrategias características de los videojugadores es jugar con trampas, esto parece que no sería muy adecuado hacerlo en la escuela, pero debemos matizar, se trata de saltarse las normas y programar técnicas de juego nuevas que mejoren los juegos y favorezcan la consecución de los objetivos más rápido, en la mayoría de los casos, estas trampas se comparten en la red. Los jugadores son partícipes de ellas e incluso los creadores aprenden de sus propios usuarios para nuevas versiones o actualizaciones. Podemos hablar de hacer trampas aunque en muchos casos estaría mejor decir crear nuevos trucos o técnicas para mejorar el juego. Un ejemplo en el que el jugador enseña la página dedicada a los trucos del GTA: *'(...) [Ah. Y eso ¿qué es, la aplicación de trucos?] Sí, pones "trucos GTA 5" y te descargas la aplicación. [Y ahí buscas ya...] Y te descargas ya... y ahí ya puedes ver los trucos.'* En el mundo de los videojuegos, los jugadores se saltan las reglas para mejorar, tanto ellos como el propio juego, además desarrollan sus propias reglas y las consensuan con el resto de jugadores para conseguir todos los objetivos más rápido y eficazmente. Esto también sería deseable en la escuela, el profesor ya no es la máxima autoridad en cuanto a saber, ahora somos guías que preparan a los alumnos para una sociedad que cambia constantemente, los contenidos se actualizan constantemente y no solo los docentes pueden colaborar en esta actualización, los alumnos de manera autónoma también pueden hacerlo y además compartirlo.

Después de hablar del juego como algo innato en nuestras vidas, cómo desde que nacemos es una de las principales herramientas para aprender, de ver el medio de los videojuegos, el gusto por ellos de nuestros alumnos y las competencias y estrategias que usan al jugarlos, vamos a señalar los principios de aprendizaje intrínsecos a este medio para redondear este epígrafe.

4. Principios de aprendizaje al jugar

Los principios de aprendizaje son las bases o razones fundamentales que influyen en el aprender de cualquiera. Nuestro cerebro activa una serie de ámbitos que nos permiten realizar acciones, encaminadas a adquirir y relacionar conocimiento. Estos ámbitos se entrenan con la práctica de estas acciones y, debido a esto, mejoran la calidad del aprendizaje. Algunas personas entrenan el cerebro más activamente que otras y, por tanto, sus ámbitos están mejor preparados para aprender. Nosotros, creemos que los juegos fomentan y potencian ciertos ámbitos del cerebro que realizan acciones encaminadas a aprender bien. Estos ámbitos y acciones se traducen en una serie de principios de aprendizaje que pueden servir de guía al docente en su labor de despertar el interés y hacer que otros aprendan. El profesor ejecuta el ejercicio de aprender de manera inversa a nuestro cerebro, selecciona una serie de principios de aprendizaje que activarán ciertos ámbitos del cerebro y, en consecuencia, conseguirán el aprendizaje de algo.

‘Dicen las malas lenguas que la rueda se inventó para jugar un rato, y que luego alguien agitó la fiesta encontrándole un sinfín de usos prácticos. Efectivamente, el juego se acaba cuando empieza el trabajo, es decir cuando algo sirve para algo en lugar de servir para nada o dicho en otras palabras, cuando algo deja de ser un fin en sí mismo para pasar a ser un medio para lograr otro fin. El juego se caracteriza justamente por ser un fin en sí mismo, lo cual no significa que sea una pérdida de tiempo, pues los psicólogos y pedagogos, así como antropólogos e historiadores, hace tiempo que nos cuentan para qué sirve jugar. Lo cierto es que jugar sirve para muchas cosas, pero lo más importante es que esto no lo sepan los jugadores, pues saberlo significa echar a perder la ilusión de que no se está haciendo nada, es decir de que no se está trabajando.’(Gil y Vida, 2007, p.9). A raíz de esta reflexión nos surgen estas preguntas: *¿Los juegos llevados a la escuela perderían su carácter lúdico y algunas de sus propiedades, tales como la motivación, la inmersión o la concentración? ¿Sería, al fin y al cabo, trabajo y los alumnos lo considerarían igual de aburrido que cualquier otra actividad?*

Los juegos antes que nada son eso, juegos, pero también, pueden ser una herramienta de comunicación y una herramienta de educación. En la conferencia de [ARSGAMES 2006](#), Tere Vida apunta las siguientes características del juego y la aportación de las TIC a los mismos.

Funciones del juego, (el juego es un placer):

1. Jugar es un espacio de libertad, de evasión, de comunicación, de expresión... Una herramienta fundamental para el crecimiento de las personas.
2. Jugar es un recurso privilegiado para aprender y mejorarnos constantemente.
3. Jugar estimula las funciones motrices, cognitivas, afectivas y sociales.

Además, las TIC aportan, características específicas a los juegos: Interactividad, Feedback y Multimedia, (en un único soporte).

En el artículo, *El juego como estrategia didáctica*, (Domènere Bañeres, et al., 2008) se hace todo un alegato al juego y a sus funciones, en el desarrollo de cualquier persona. Los autores se hacen la siguiente pregunta: *¿Por qué, si todo el mundo reconoce esto, se juega tan poco en las aulas?* Julio Torres (2000), responde que quizá se piensa que el juego es algo vano, sin importancia, una pérdida de tiempo. Pero, el juego desarrolla el cuerpo y los sentidos, se descubren sensaciones nuevas, se da la coordinación de movimientos, el desarrollo de la capacidad perceptiva, se estructura el esquema mental de su cuerpo, se exploran posibilidades sonoras y remotas, se descubre el origen de las modificaciones, se conquista su cuerpo y el mundo exterior. Además, el juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad, se aprende porque se adquieren nuevas experiencias, se cometen aciertos y errores, y se aplican para resolver problemas, se crean y desarrollan estructuras de pensamiento y se estimula la creatividad. En el mismo sentido, el juego favorece la comunicación y la socialización, jugando se da un contacto con iguales y el desarrollo de la capacidad de cooperación y comunicación, se adquiere el aprendizaje de normas de comportamiento, entre otras. Y, además, el juego es un instrumento de expresión y control emocional (pp.14-18), que fomenta el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental.

Pero, a pesar de la valoración altamente positiva, en las investigaciones con niños de primaria y secundaria, en relación a la motivación y el compromiso cuando se trata de juegos, los docentes tienen dificultades para su implementación en las aulas, dos de las razones fundamentales son la falta de tiempo y la necesidad de cumplir los programas, lo cual hace difícil su puesta en marcha. (Gros, 2008) Es verdad que los juegos entran en contradicción con algunas de las normas de la escuela, por ejemplo, ajustar horarios o ajustar contenidos que respondan a asignaturas concretas, porque, más bien los juegos, se alargan en el tiempo y tratan ámbitos interdisciplinarios. El profesorado se siente inseguro con respecto a sus alumnos, debido a que estos son más diestros en el manejo instrumental del juego, sin embargo, tenemos una tarea prioritaria y fundamental, los docentes debemos guiar en el nivel de la reflexión, en relación a los conceptos y a las conexiones con el conocimiento. El profesor, por tanto, debe cambiar y pasar de ser un distribuidor de información y conocimiento a ser un creador y orquestador de ambientes de aprendizaje, comprometiendo a sus alumnos para construir su propia comprensión del material didáctico y acompañarles en el proceso. En este cambio, las jerarquías se diluyen, el modelo jerárquico pasa a ser un modelo cooperativo y en las aulas participan todos, se evalúan los procesos y la construcción de los conocimientos, haciendo posible un currículo flexible e interdisciplinar. Las claves del éxito entre la población infantil y juvenil y, cada vez más, adultos, es la acción constante, la superación de retos, la competición, la obtención de resultados rápidos, el feedback, la calidad estética, los guiones transgresores, el inicio del juego inmediato y la cultura que se genera alrededor. Las nuevas generaciones crecen en un entorno que favorece estas funciones, la interactividad más elevada, la multitarea, la transmisión de nuevos lemas que generan prestigio, tales como la originalidad, la cooperación y la comunicación constante.

A continuación presentamos tres principios de aprendizaje, extraídos del libro de Gee, *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, (2004), que, incluyen cada uno de ellos, dos acciones conectadas. Generalización y conexión, que implican dar significado a los objetos que nos rodean y relacionarlos en un contexto, reflexionar y retroalimentarnos para progresar en nuestro aprendizaje, uno de los principios de jugar a videojuegos. Adaptación y proyección, que contribuyen a que el aprendizaje sea adaptado a uno mismo, así como la asunción de roles ajenos, que perfilan un aprendizaje profundo y la asunción de perspectivas diferentes a las nuestras enriqueciéndonos, otro claro principio de los videojugadores. Y, la interacción y creación, sabemos que a través de la estructura fundamental

de los videojuegos se fomenta la interacción creativa de los jugadores y la emergencia, muy favorable en el desarrollo de nuestra propia práctica docente.

4.1. Generalización y conexión.

Siguiendo a James Paul Gee, parece claro que los videojuegos enseñan, de manera activa, a situar significados en un ámbito concreto, algo fundamental a la hora de aprender cualquier cosa en cualquier ámbito. Dice, el autor, '(...) en cualquier ámbito semiótico, el aprendizaje implica fundamentalmente aprender a situar, (construir) significados para ese ámbito concreto en la clase de situaciones que implica.' '(...) los videojuegos son lugares particularmente buenos en los que la gente puede aprender a situar significados a través de la experiencia incorporada en un ámbito semiótico complejo y, en consecuencia, a meditar sobre el proceso (...)' (Gee,2004, p.32).

Cuando jugamos a videojuegos damos significado a los objetos de la pantalla, al escenario y, a la relación que se establece entre ambos. Estas situaciones, a su vez, las situamos en el contexto del juego. De la misma manera, podemos trasladarlo a situaciones reales y relacionar el juego con la realidad. Dar significado y relacionar situaciones reales y lúdicas, aportando significado en todos los niveles, produciéndose la reflexión a partir de la adquisición de conocimiento. Un ejemplo de ello son los videojuegos en red, que utilizan una teoría del aprendizaje basada en usuarios emirecs, una teoría constructivista y colaborativa del aprendizaje, que funciona a través de grupos de personas que juegan, son los grupos de afinidad que comparten significados equivalentes a contenidos y, también, significados de identidad.

Así pues, en la gramática de diseño de los videojuegos no sólo los diseñadores y los productores configuran el diseño de los juegos, quizá sólo la gramática interna, y no en todos, pero la gramática externa la diseñan los jugadores, los que revisan y los que analizan. Son los ámbitos internos, (contenidos), y los ámbitos externos, (visión o punto de vista). Diseñadores y jugadores colaboran y construyen los ámbitos externos de los juegos, que contribuyen, cada día más, a transformar los ámbitos internos, propios de los diseñadores y productores. Ambos están relacionados, ya que el contenido es hecho por personas reales y, el punto de vista, por las interacciones. A través de las interacciones y el manejo de las identidades, por parte de los jugadores, el grupo de afinidad reacciona ante el contenido, el diseño interno, creado por los diseñadores. Estas reacciones de los jugadores repercuten en la gramática interna del juego, es un aprendizaje activo que experimenta el mundo que se le propone, que les ofrece la oportunidad de ser activos y críticos, facetas fundamentales para el aprendizaje. Ser activo y crítico es aprender a experimentar, tener potencial para unirse a un nuevo grupo de afinidad, desarrollar recursos para un aprendizaje futuro, resolver problemas nuevos y aprender los nuevos ámbitos de diseño para crear. Por tanto, los videojuegos fomentan el aprendizaje activo y crítico, acorde a nuestros tiempos, más evolucionado, afirma Gee, en este sentido, 'los niños, cada vez más, hablan en términos de especializado y menos en términos de lo cotidiano.' (Gee, 2004: 56). 'Además, los grupos de afinidad asociados a los videojuegos también fomentan este aprendizaje activo y crítico.' (Gee, 2004, p.60).



Esquema 3. Situar y construir significados.

En los videojuegos los significados deben situarse en lugares concretos, para ello los jugadores utilizan sus experiencias.

En este mismo sentido pensaba Dewey, cuando desarrolló su método para una escuela activa, a principios del siglo XX, pensaba que aprendemos mediante nuestro enfrentamiento con situaciones problemáticas que surgen en el curso de las actividades que han merecido nuestro interés. Los niños no llegan a la escuela vacíos y los maestros no son expendedores de conocimiento para rellenar. Cuando el niño llega al aula 'ya es intensamente activo y el cometido de la educación consiste en tomar a su cargo esta actividad y orientarla' (Dewey, 1899, p.25). Las actividades en el hogar y su entorno vital también son parte del niño, el docente debe sacar partido a esta materia prima orientándola hacia el aprendizaje específico. (Mayhew y Edwards, 1966, p.41). El docente tiene una labor ardua, incorporar los temas de estudio a la experiencia de sus alumnos, los métodos de Dewey estribaban en incorporar a lo cotidiano del niño, situaciones problemáticas que requieran de conocimientos teóricos y prácticos, en relación a la ciencia, la historia o el arte, y conseguir estimular y desarrollar las facultades activas de sus alumnos. Por tanto, y siguiendo a Dewey, la escuela debe organizarse de forma cooperativa, debe ser un lugar de vida para el alumno en el que se sienta miembro y tenga conciencia de pertenencia, además de contribuir a su crecimiento. Las ocupaciones de la escuela, libres de "preocupaciones utilitarias", están organizadas de tal forma que "el método, el objetivo y la comprensión del trabajo estén presentes en la conciencia del que realiza el trabajo, y que su actividad tenga un significado para él" (Dewey, 1899, p.16).

En consecuencia, para aprender de una manera profunda, es necesario comprometerse plenamente con el aprendizaje en términos de tiempo, esfuerzo y participación activa. El compromiso es imprescindible, es un peligro que este no se dé. Habrá que seducir para

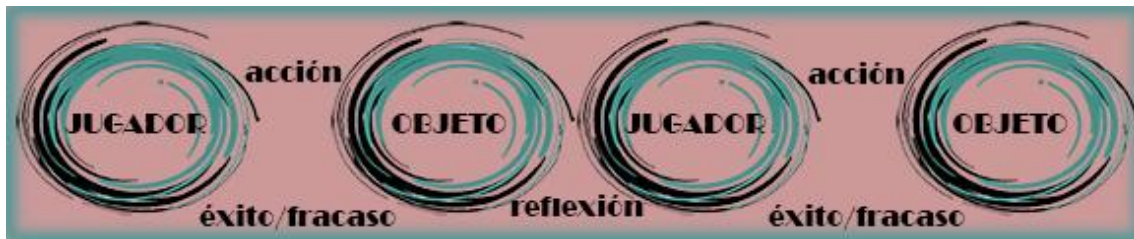
intentarlo, seducir para esforzarse y este esfuerzo debe traducirse en éxitos, una amplificación alta de lo invertido, del esfuerzo y del tiempo, esto es, altamente, motivador. Está claro, que el aprendizaje humano es un efecto de la práctica, si no hay práctica es difícil aprender profundamente. El aprendizaje de hábitos y rutinas sólo es un paso en el aprendizaje activo y crítico. Automatizar y dominar para, a continuación, repensar sobre condiciones nuevas y, otra vez, dominar. (Gee, 2004, p.87).

En definitiva, el ser humano almacena experiencias, además hace conexiones entre unas y otras. Hacemos suposiciones y planteamos hipótesis para resolver problemas, actuar y pensar. Gee establece dos metáforas de este aprendizaje fundamental de los humanos, la metáfora del ordenador digital que hace generalizaciones y la metáfora del ordenador en red que hace conexiones. Los videojuegos utilizan como estrategias fundamentales de aprendizaje y pensamiento experiencias y relaciones entre ellas, ya incorporadas.

En el proceso de jugar un videojuego intervienen, principalmente, las decisiones de los autores, el despliegue de esas decisiones y los jugadores, el jugador como personaje principal y el jugador y su proyección imaginativa, así como sus diálogos e interacciones. (Gee, 2004: 100). El jugador, en los inicios del juego, no está excesivamente preocupado por el guión o la historia, sino más bien por la propia acción, estamos tan preocupados por saber dónde estamos, que el guión es secundario, miramos el guión, si acaso, desde el terreno, desde la práctica, no desde la omnisciencia o divinidad del lector o el espectador, que se plantan delante como espectadores, el jugador participa del guión. La acción dirige todo el proceso, el dinamismo y la actividad constante son dos de las características esenciales de jugar. Por eso, podemos decir que los videojuegos son buenos ya que establecen un aprendizaje activo y efectivo y no pasivo e inerte. El significado en los videojuegos es situado porque está enclavado en un contexto, de código pasa a mensaje concreto e individual, por eso el aprendizaje es activo y reconocido. Una forma personificada, vinculada a una acción, un significado material y situado. Un aprendizaje profundo que requiere practicar, reflexionar sobre la práctica, replantear esta práctica y retroalimentarse para repensar la práctica de nuevo. 'Cuatro pasos (deben darse) en un buen juego: probar el mundo virtual, reflexionar para saber que puede significar algo, comprobar de nuevo el mundo mediante hipótesis y retroalimentarse para repensar la hipótesis anterior.' (Gee, 2004, p.110). En la escuela, se trata de proporcionar experiencias personificadas para establecer redes de asociaciones que continuamente deben recomprobarse frente al mundo. El jugador empieza a jugar sin manuales o guías, sólo cuando experimenta el juego, si 'se atasca', recurre a los textos, sabiendo ya lo que busca. (Gee, 2004: 124). También se pueden completar lagunas en el juego en el intercambio con otros y en la lectura y relectura de sus experiencias. La acción sobre el objeto produce una experiencia en nosotros, que inducirá a la reflexión, se volverá a replantear la acción sobre el objeto, reajustándola y obteniendo una nueva experiencia, que permitirá ir progresando de manera continua.

Por tanto, dar significado a los objetos y relacionarlos con el contexto y la situación, si es posible, contribuirá a la reflexión y retroalimentación que permitirá el avance en una nueva experiencia, a la que habrá que dotar de significado y conexión, que permitirá, de nuevo, la reflexión y retroalimentación y, otra vez, el avance. La experiencia de jugar a videojuegos es única en el sentido de situar y relacionar significados de manera rápida y eficaz, la resolución de problemas, además, debe ser eficaz para progresar, en esto influyen decisivamente, la reflexión y el feedback. Quizá, esto tenga que ver con las funciones del propio juego, el juego, al fin y al cabo, es placer.

Sintetizando: ACCIÓN – REFLEXIÓN – ACCIÓN – REFLEXIÓN (de manera autodidacta)



Esquema 4. Reiteración de acciones.

La acción en el juego tiene un proceso repetitivo, se da la acción y, a continuación la reflexión acompañada del feedback, esto repercute en el éxito o el fracaso y es condición imprescindible para avanzar.

De las experiencias concretas con videojuegos, filtradas por la observación y la reflexión, se formarán conceptos abstractos que serán puestos en activo de nuevo, fomentando la retroacción y experimentación activa. La metáfora constructivista se sitúa fuera de la metáfora del contenedor, el profesor ya no es un recipiente estanco al que recurren los alumnos, deben entender que existe un mundo real que todos experimentamos y, al que cada uno, da el significado oportuno. Desde esta perspectiva, la enseñanza no se centra en transmitir sino más bien en desarrollar habilidades para construir y reconstruir conocimiento en respuesta a la demanda de un determinado contexto o situación, por consiguiente, aprender y hacer, son acciones inseparables.

Algunas actitudes propias de jugar y, en concreto, de jugar a videojuegos son, bajo nuestro punto de vista, de implantación urgente en la educación formal. Este es el caso del reto, los jugadores critican los retos fáciles y premian los difíciles, este sería un muy buen aliciente en las aulas, muchos profesores estarán de acuerdo con nosotros en pensar que sería muy deseable, aunque el reto debe ser progresivo e ir acompañado de la adaptación a las necesidades de cada usuario. En relación a la inmersión, los videojuegos necesitan muchas horas de juego, y sabemos que en la escuela no las hay, por tanto, deberíamos acotar las actividades más significativas y adaptarnos a los tiempos. Por otra parte, en los videojuegos es ley aprender jugando, la práctica se hace imprescindible, incluso surgen grupos de apoyo espontáneos, una estrategia muy beneficiosa tanto fuera como dentro de la escuela. Aunque nos parece muy aceptable que en la escuela las tareas deban estar relacionadas con el mundo real, en muchos casos los videojuegos no se refieren a ellas y potencian la fantasía, esto también nos parece aprovechable, el ámbito fantástico beneficia el desarrollo de habilidades fundamentales. En resumen, hacer consciente de las acciones y sus consecuencias tanto a los alumnos como a los jugadores en relación a las reglas, es clave para aprender, por eso interactuar o practicar es primordial. De la misma manera, la retroalimentación, así como la evaluación, fomentan ser capaz de inferir los progresos y ser consciente de ellos, habitual en los juegos, y todo un reto en la escuela. Además, el juego tiene la capacidad para promover la motivación, la implicación y el compromiso, así como, la alfabetización digital. La implementación del juego en las aulas supone, por tanto, un cambio en la metodología y un cambio en el foco de aprendizaje. Aprender competencias digitales y contenidos concretos y, al mismo tiempo, competencias relacionadas con la negociación, con la toma de decisiones, con la comunicación y con la reflexión.

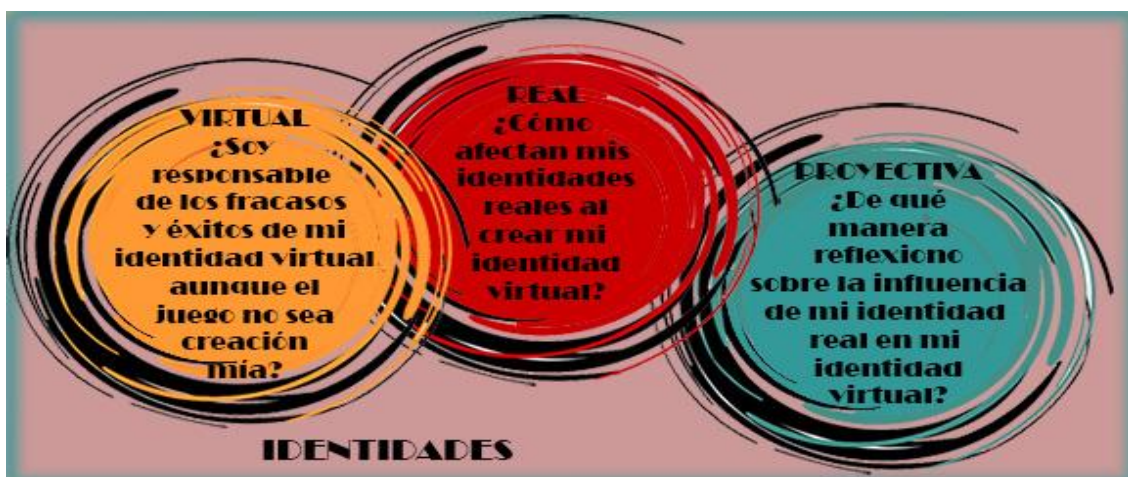
Los usuarios de juegos necesitan entender la acción que ocurre en el juego aunque no hace falta ni siquiera tener acceso al lenguaje de los que participan. El significado que le damos a algo, en general, produce consecuencias, si le damos a un juego el significado de

‘emocionante’, quizá le dediquemos ‘emocionados’ bastantes horas. Por tanto, el situar significados y, a continuación, generalizar se relaciona muy estrechamente con conectar, en el proceso entre situar significados y generalizar, el conexionismo se da en numerosos momentos, es una de las bases de la generalización.

Parece indudable, por tanto, que el fenómeno del videojuego aporta beneficios educativos a sus jugadores, entre ellos, una dimensión educativa, que se refiere a todo un ámbito de desarrollo de habilidades y destrezas, como son el control psicomotriz, la coordinación ojo-mano, el desarrollo de la especialidad y de la capacidad deductiva, la resolución de problemas, la imaginación, el pensamiento (comprensión, reflexión, memorización, facultad de análisis y síntesis), etc. Los videojuegos permiten dinamizar la experiencia del aprendizaje y acercarla al mundo adecuado y operativo en el que se mueve el niño. (Peri, 2008). La mayoría de los videojuegos son útiles para educar en unos u otros aspectos: la reflexión, la resolución de problemas, el análisis de situaciones, la estrategia, la coordinación, la planificación, y pueden completar la formación en materias, como la historia, la física, las matemáticas, la tecnología... Las metodologías de trabajo debieran estar basadas en el reto, el descubrimiento y la reconstrucción del conocimiento, sin creer que el alumno, adquirirá todo el conocimiento que necesitará por sí solo, sin nuestra ayuda, los docentes tienen un papel esencial en la educación. (Vilella, 2005)

4.2. Adaptación y Proyección

‘Los videojuegos inducen a asumir identidades y estimulan de forma clara y poderosa el trabajo sobre la identidad y la reflexión sobre las identidades.’ (Gee, 2004, p.63). Cuando creas la identidad inicial de tu personaje estás creando una identidad única y, a medida que avanza el juego, esa identidad única irá asumiendo retos que configurarán el juego, también de una manera única. Las identidades proyectan nuestra visión en otras identidades usadas en el juego, es la identidad virtual que se alimenta de la real y que, a través de ella, proyecta nuestras facetas en el juego. Por tanto tres identidades se relacionan y, por tanto, tres perspectivas que se complementan, lo real, lo virtual y lo proyectivo.



Esquema 5. Identidades.

Basándome en mi identidad real creo otras para jugar, identidades virtuales. estas dos identidades proyectan una serie de cualidades beneficiosas para el éxito en el juego.

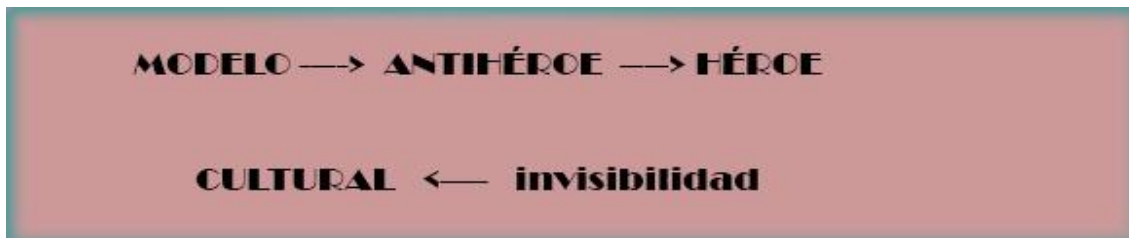
El proceso de enseñanza-aprendizaje, también es único en cada uno de los sujetos. Y, además, un buen profesor no deja que sus alumnos aprendan solos, los propone actividades y los relaciona con un contexto determinado, les añade información, les retroalimenta en el proceso para ir avanzando en las actividades propuestas. De la misma manera, los videojuegos se ajustan a cada jugador, y recompensan a todos adaptándose al ritmo de cada uno. (p.146) En relación a esta cuestión, señala Gee, 'Y el mundo real, es decir, el mundo sin diseñadores de juegos o sin buenos profesores, diseñadores igualmente de mundos virtuales en las aulas, no está bien diseñado, en y por sí mismo, para el aprendizaje. Dejar a los niños a merced del mundo real, dándoles rienda suelta para pensar y explorar, no es educación.' (p.165). El principio de atención a la diversidad, prioritario en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se da, de manera habitual, en el proceso de juego con videojuegos. Esta adaptación única, además, se relaciona con un aprendizaje gradual que conecta con contenidos previos.

El aprendizaje en los juegos, por tanto, es gradual, de la misma manera que en las aulas, los jugadores y los alumnos tienen ritmos distintos, por eso, los primeros momentos de toma de contacto y aprendizaje inicial son comunes en ambos casos. De la misma manera, el aprendizaje inicial debe estar fundamentado en principios básicos que se puedan relacionar con los contenidos previos y, así, avanzar hacia situaciones más complejas, manejar la base correcta para realizar deducciones exitosas en situaciones futuras más complicadas. En muchos videojuegos, existe un capítulo dedicado a entrenar al jugador, los escenarios, acciones y algunos personajes están presentes y son los mismos que aparecerán en el juego, más tarde. Es importante que se dé esta familiarización y aprender de los objetos, acciones y ambientes que se van a encontrar después. En el aprendizaje activo, el aprendiz, cuando se da cuenta de que lo que hace no funciona, cambia, retoca y remodela los aprendizajes previos para adaptarlos a las nuevas situaciones, y en muchas ocasiones, el azar completa el proceso y la nueva acción es exitosa.

Así pues, compatibilizar la información abierta y la inmersión en la práctica es el objetivo, tener una base correcta que te permita ampliar la información y recomponerla en situaciones en las que se ha fracasado, y llegar a la acción exitosa. Así, de una manera gradual, el aprendiz, a través de la práctica y con una base correcta y su afán de documentarse, avanza hacia la resolución de problemas más complejos que le proporcionan el potencial para resolver otros. Adaptar el espacio del juego a nuestros propios intereses y gustos es algo cotidiano en el mundo de los videojuegos, podemos compararlo a decorar tu sala de estudio para sentirte cómodo.

Y retomando el título que da nombre a este apartado, debemos decir que 'si en algo destacan los videojuegos, es en la habilidad para crear mundos completos y para formar posibles identidades que pueden tomar los jugadores en ese mundo.' (p. 170). Apoyados en esto, podemos pensar que el ponerse en el papel del jugador, de lo que, en esencia, es un personaje diseñado, hacemos que el propio jugador asuma ciertos roles que en el mundo real le son ajenos. Por ejemplo, en GTAIV, el perfil del jugador debe asemejarse al perfil virtual diseñado, si fuera de otra manera, los grupos en la red 'enrarecerían' ante un personaje 'buen ciudadano' ya que el personaje es un delincuente. A medida que el modelo cultural va integrando a estos 'antihéroes' de la sociedad se vuelven visibles. En los videojuegos, los antihéroes, invisibles en el mundo real, son visibles desde siempre. Los jugadores pueden adoptar la postura 'buena' o 'mala' y reflexionar sobre estos dos modelos o simplemente actuar sin necesidad de reflexionar y sin sentirse mal por tomar la postura 'mala' que, quizá, con el tiempo se convierta en la 'buena', en el mundo real.

Los videojuegos, por tanto, tienen la posibilidad de crear mundos virtuales complejos, con personajes complejos, los jugadores deben asumir puntos de vista diferentes a las perspectivas de su mundo real. Esto posibilita la acción sobre mundos y la proyección de identidades basándose en modelos culturales, en algunos casos, ajenos para el jugador, es tener una visión distinta a la real y, por tanto, enriquecedora. 'Los videojuegos poseen un enorme potencial no realizado para crear complejidad, permitiendo que la gente experimente el mundo desde diferentes perspectivas.' (p.185).



Esquema 6. Antihéroes.

Los antihéroes invisibles en nuestra sociedad son visibles en los videojuegos desde siempre.

'Mientras los jugadores participan, se convierten en autores no sólo de texto sino de ellos mismos, construyendo nuevos 'yos' a través de la interacción social' (Turkle, 1997, p.18). Se da a la gente la posibilidad de proyectar en un avatar su otro yo, expresar y explorar aspectos múltiples de su yo, probar identidades nuevas con nuevas facetas inexploradas... 'En los mundos mediados por ordenador, el yo es múltiple, fluido y construido en interacción con conexiones en una máquina.'(p.23). 'El ordenador es un objeto evocador que provoca la renegociación de nuestras fronteras' (p.31). Nos permite tomar distancia y vernos, así como a otros, de la misma manera podemos, desde un punto de vista de 3ª persona, observar lo que pasa en cualquier espacio. La autora habla de la cultura de la simulación, a través del interfaz, situado en la pantalla, hacemos cosas aunque sin traspasarlo. En estos momentos, el lenguaje de programación es más accesible a cualquier sujeto, por tanto, la alfabetización total parece el siguiente paso, *¿estaríamos transformando la cultura de la simulación en una cultura más transparente?* 'Las pantallas de ordenador son el nuevo lugar para nuestras fantasías (...) proyectamos nuestros propios gustos, dramas, intereses...'(p.36). En los juegos, uno entra como atravesó Alicia el espejo, el jugador se encuentra dentro con él mismo.

Muchos videojuegos, hoy, son considerados un medio de expresión muy potente ya que permiten representar tanto mundos imaginarios como existir en emplazamientos reales. A día de hoy los desarrolladores ponen mucha atención en el modelado de los personajes para que, de una manera u otra, resulten cercanos al espectador, ya sea mediante un esfuerzo por acercarse a la realidad física de una persona o por tener un carácter que ayude a simpatizar con el usuario. La tecnología nos permite manejar personajes realistas y creíbles gracias a los movimientos, cada vez, más finos, además hoy debemos tener en cuenta la realidad virtual en la que el jugador se convierte en personaje. Al igual que el doblaje, cada vez más profesional. Por tanto, el perfil de los personajes, así como la historia que les rodea, deben ser atractivos, una historia basada en mundos lejanos o inexistentes, pero verosímiles. Sin duda alguna, los videojuegos se han convertido en un medio de expresión artística imprescindible, ya sea en el modelado de los personajes, como en la elaboración del guión, la interpretación de actores, el doblaje o la fotografía de éste, produciéndose sensaciones mucho más profundas que otros

muchos medios de expresión, gracias a la ventaja de la jugabilidad, que nos permite entrar en la historia en primera persona o alejarnos y adquirir la tercera, del todo omnisciente.

4.3. Interacción y creación

Al igual que el concepto de comunicación-diálogo es un sistema que interactúa entre sí y con el/los interlocutores de acuerdo a unas reglas determinadas, los videojuegos son un sistema que interactúa entre sí y con el/los jugadores teniendo en cuenta, también, unas determinadas reglas.

El canadiense Jean Cloutier es quien propone que, tanto el receptor como el emisor, se transformen en un emirec, entendiéndose éste como el hombre de la sociedad informatizada del siglo XXI, el cual emite y recibe mensajes y para comunicarse dispone de varios lenguajes y diversas herramientas. Así, la interpretación postmoderna del proceso comunicativo podría esquematizarse agrupando a emisores y a receptores de la siguiente manera: emirec/mensaje/canal/mensaje/emirec. En este modelo comunicativo los participantes asumen su rol de emirecs críticos y emirecs creativos lo que posibilita la existencia del conflicto, el cual se convierte en materia prima para asumir posiciones de reflexión, negociación, transformación y construcción individual y social. En este nuevo modelo comunicativo se produce un diálogo entre las personas, que emiten y reciben mensajes. A través de las tecnologías digitales, canales de información y comunicación, los emirecs leen y producen documentos multimedia. Estos documentos serán la base para la construcción de un conocimiento individual al que se llegará a través de un proceso de colaboración usando distintas herramientas. Las herramientas que facilitan este proceso de colaboración, que facilitan el diálogo, utilizan diferentes lenguajes o combinaciones de ellos para presentar y representar su información.

La comunicación en los videojuegos, sobre todo los videojuegos multijugador online, requieren de una serie de herramientas comunicativas que nos recuerdan al modelo emirec, en el que los jugadores deben interactuar y construir su propio conocimiento el cual les permita ganar y, lo más importante, jugar. Los jugadores deben respetar una serie de normas de uso en el diálogo e interacción con otros jugadores, deben tener en cuenta la situación, los diferentes participantes, las finalidades del juego, los actos o acciones determinadas para avanzar y progresar en el juego, el tono, dependiendo de factores como el conocimiento de determinados participantes o no y la personalidad de cada jugador. El desarrollo de las habilidades comunicativas son claves en el desarrollo de los juegos colectivos. Para que los jugadores sean competentes, desde el punto de vista comunicativo, es necesario que interpreten adecuadamente el significado social de las diferentes interacciones.

La forma de interactuar y el diálogo que se genera entre jugadores, aunque sea una comunicación virtual, parece de lo más real, se conoce a gente que es real, gente que nos invita a ser su amigo o a pertenecer a su grupo, porque, para progresar, necesitas el diálogo con el resto de jugadores, compartir el juego y cooperar desde una postura positiva y favorable. A través de las interacciones, se expresan pensamientos, emociones, vivencias y opiniones. Mediante el diálogo, se forma una opinión crítica y se generan ideas, estas ideas toman una estructura determinada que te ofrece pistas sobre cada uno de los jugadores y del juego, los discursos dan coherencia a las acciones que cada uno lleva a cabo, adoptando decisiones concretas, teniendo en cuenta la opinión de los demás y escuchando. Todo esto colabora, lo más importante, para reforzar la autoestima y la confianza en los jugadores.

Por eso, la función del autor de videojuegos va más allá del sólo hecho de narrar, aunque sea una de sus funciones, pero, la función fundamental es el desarrollo del sistema (lúdico y narrativo), con sus objetos, propiedades asociadas, relaciones entre sí y con los usuarios y las reglas que determinan el conjunto. A partir de aquí se puede dar significado a los objetos pero lo principal y primario es siempre el sistema de juego y las reglas que lo hacen funcionar, la mecánica base del juego. Por eso la función del desarrollador de videojuegos es, principalmente, el desarrollo del sistema y, sus reglas, la mecánica base del juego. Este desarrollo tiene en cuenta una característica específica de este medio y casi negada al resto, la creatividad, a través de su estructura fundamental que fomenta la interacción creativa de los jugadores. Los jugadores crean su recorrido, su proceso y, por tanto, a partir de la base creada por el autor desarrollan sus propias experiencias de comunicación con el juego, las historias individuales construidas en base al planteamiento del juego. Esto convierte al desarrollador y al jugador en figuras que comparten el proceso de autoría del juego.

Por otra parte, el poder de expresión del videojuego tiene posibilidades que le son negadas a casi todos los medios. Por eso mismo es necesario empaparnos de su sistema, de sus reglas y potenciar y fomentar las propiedades expresivas que son, principalmente, la creatividad, en algunos juegos limitada, pero no en todos y, cada vez se atiende más a la creatividad por parte de la industria. Algunos juegos pueden expresar a través de su estructura fundamental, de su sistema, de sus elementos y de sus reglas la determinación de sus formas de interacción y, no hay que pasar a otro medio para interactuar, en él mismo, se produce la interacción.

En el *Tetris*, las piezas tienen un movimiento constante hacia abajo, lo cual es arbitrario ya que el juego podría de todas maneras haber funcionado con un desplazamiento lateral, o invertido (con piezas que flotan y se levantan). El jugador, crea sus propias pantallas eligiendo la posición y colocación de las piezas, aunque parece una creatividad mínima, podemos suponer que ninguna pantalla será igual a otra, ni siquiera del mismo jugador.

En el otro extremo, *The Sims*, un juego en el que las reglas transportan un mensaje que podría entenderse como puramente consumista, o capitalista. Dentro de *The Sims*, las reglas de juego premian a aquel que construye la casa más grande, más lujosa, y más cargada de productos de los que pueden comprarse con dinero. De hecho la felicidad de los habitantes de este juego depende en gran medida de su economía y de los productos que estos adquieran durante el juego. Es importante entender que éste no es un mensaje que se envíe a los jugadores de una manera explícita, por el contrario, es descubierto por estos durante su búsqueda de una estrategia óptima de juego, ya que, inevitablemente, llegan a la conclusión de que el consumo es importante para el correcto desempeño dentro de la simulación.

De modo que los juegos nos brindan una posibilidad de expresión que permite la opinión sobre el funcionamiento de estructuras y mecanismos, de una manera directa, a través de la manipulación de simulaciones de estas mismas estructuras y mecanismos. El juego *The Sims* puede opinar sobre la estructura de la sociedad porque es una simulación de la misma, y por tanto le está permitido a sus autores ajustar los parámetros de funcionamiento de la simulación para que se convierta en una caricatura del objeto que representa (que como toda caricatura, comunica lo que desea expresar teniendo en cuenta la desfiguración en el objeto presentado).

En el artículo, 'Los videojuegos: cuando mirar es hacer', el autor, Diego Levis, apunta que los videojuegos son el primer medio de alcance global nacido en la era informática, su influencia trasciende al ámbito estricto de las industrias del entretenimiento, de la informática y de la electrónica de consumo a los cuales, de una u otra manera, están estrechamente vinculados. Podemos decir que el entretenimiento informático implica aspectos relacionados con los hábitos culturales en sentido amplio. El videojuego, en sus inicios, supone el cambio de un receptor pasivo a un receptor activo que tiene una relación lúdica con el terminal alfanumérico. En este mismo artículo, y sobre el concepto de interactividad, es necesario citar a Norbert Wiener, creador de la cibernética, éste utiliza el ejemplo de los autómatas y dice que aportan muy poca información porque no se pueden apartar del recorrido para el cual fueron creados o programados.

Podemos concluir, diciendo que cuanto más abierto sea un sistema mayor será su potencial de interactividad. Los videojuegos, a diferencia, del cine o de la TV, no muestran un relato sino que involucran en su desarrollo a quien juega mediante un doble proceso de simulación sin el cual nada de lo que ocurre en pantalla tendría lugar. En esta misma idea coinciden Lafrance y Turkle cuando afirman: 'los videojuegos son micromundos cerrados en los cuales el jugador ingresa y, desaparece la distinción entre actor y espectador'. Una vez superado el atractivo inicial de jugar contra la máquina, los usuarios de videojuegos se inclinan a competir entre ellos, individualmente, (modo arena), en el que dos jugadores miden su habilidad, en grupo, (modo colaborativo), un grupo contra un rival común.

En el trabajo de Levis, 'Videojuegos: cambios y permanencias', se señalan estas dos modalidades. Una de las características de especificidad de este medio, por tanto, son sus procesos interactivos. Como se apunta en el trabajo de los autores, Graciela Esnaola y Diego Levis, 'La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional', en los videojuegos se propician procesos narrativos que ponen en contacto al autor con los jugadores, en los que estos últimos, participan creando. En estos procesos se emplean dos estrategias complementarias: la sucesión y la participación, el videojuego funde la narración con la vida porque los hechos que suceden son consecuencia de las acciones y decisiones del jugador.

Otra de las características específicas de los videojuegos es la emergencia, patrones inesperados, comportamientos sorprendentes, sucesos no planeados. Un medio que se pliega a lo imprevisible, al caos, a elementos aleatorios o caóticos que se adaptan a la realidad y se convierten en estables, y que se integran conformando una nueva realidad en constante movimiento y cambio. En, *Los videojuegos: cuando mirar es hacer*, se recoge la cita de Baudrillard: 'el contenido de los videojuegos no corresponde a un territorio o a una referencia sino que es la generación, a través de modelos, de algo real sin origen ni realidad'. Podemos pensar que los diseñadores construyen una plantilla de videojuego que será elaborada y reelaborada por cada uno de los jugadores que jueguen el juego.

Es posible ver, por tanto, en los sistemas de los videojuegos desarrollados, formas de complejidad que emergen de los mismos, y sorprenden a sus propios desarrolladores. Generalmente, patrones inesperados, comportamientos sorprendentes, sucesos no planeados, etc. Así sucede en el *Pacman* por ejemplo, que de una forma de inteligencia muy precaria, (sumamente precaria, en realidad), emergen estrategias complejas que son de difícil resolución para quien disfruta de este juego. En el *Tetris*, un conjunto de reglas muy sencillas construye un

juego de fácil manejo pero difícil superación; de la misma manera en el *Go* y en el *Ajedrez* un grupo de reglas muy sencillas construyen dos de los juegos más complejos en la historia de la humanidad. Y sorprendentemente, el *Go* que es en términos de reglas mucho más sencillo que el *Ajedrez*, resulta sin embargo de una complejidad muy superior cuando se trata de evaluar las estrategias que permiten ganar el mismo.

Quien ha desarrollado juegos sabe que el objetivo primitivo se convierte en otro a medida que se va programando, a medida que entran en juego otros ámbitos y otros profesionales y que el grupo se enriquece. Esto les convierte en un medio de comunicación que se debe manipular de una manera singular y les dota de un potencial creativo único y muy enriquecedor para nuestra sociedad que, hoy, se ancla en sistemas de reproducción, aunque, nos alegra pensar que estamos avanzando.

Will Wright, el legendario desarrollador de *The Sims*, está trabajando, actualmente, en un juego de nombre *Spore*, que presenta un mundo artificial en el que es posible manipular a los individuos, sus grupos, sus sociedades, sus colonias planetarias, y sus agrupaciones galácticas. Un juego que a la vez abarca tanto espacio, y tiene una granularidad tan fina, que no puede ser desarrollado minuciosamente por humanos, ya que ningún conjunto de personas podría elaborar las miles o millones de especies diferentes, sus comportamientos individuales, sus estrategias grupales, sus relaciones y el espeso entramado de influencias entre los elementos de tan complejo sistema. Pero Will Wright no cesa en su empeño de crear tamaño monstruo, y entonces decide apelar a la madre naturaleza, a la emergencia, para que dé forma a sus personajes y a sus relaciones, creando un sistema de una complejidad brutal en base a reglas relativamente simples. De esta manera Wright está dejando de forma intencional (algo relativamente nuevo) parte de su autoría a la naturaleza matemática de los sistemas. De esta manera, nos queda que en el extremo de lo que es potencial en los juegos, la autoría de los mismos puede interpretarse como compartida entre desarrolladores, jugadores, e incluso esta forma de naturaleza matemática que es la emergencia (que se encuentra ligada de manera muy directa con la complejidad y el caos). La teoría del caos, propone un nuevo modo de estudiar la realidad. Principalmente, tiene en cuenta que la tendencia general, si miramos a nuestro alrededor es el desorden, pero este desorden no implica confusión sino, más bien adaptación, los elementos aleatorios o caóticos se adaptan a la realidad y se convierten en estables, se integran conformando una nueva realidad en constante cambio, en constante movimiento y devenir.

En resumen hemos contestado a las preguntas iniciales de este apartado, hemos señalado la importancia del juego a la hora de aprender y por qué es conveniente aprovechar estas características que se dan de manera natural. Nos hemos detenido en presentar entrevistas y talleres donde los usuarios muestran su gusto por jugar, la motivación a pesar de la dificultad del juego y la autonomía y creatividad para avanzar. Hemos señalado las prácticas de los jugadores, cuáles son algunas de las competencias y estrategias de jugar y cómo estas pueden favorecer el aprendizaje en la escuela. Y, por último, presentamos tres principios de aprendizaje de los videojuegos que además de servirnos de referencia en nuestra labor docente, son principios instaurados cada vez más sólidamente en nuestra sociedad.



III. GAMIFICACIÓN

En este apartado damos un paso más, sabemos que los videojuegos en las aulas son inasumibles pero sí podemos aprovechar sus elementos y favorecer competencias y estrategias para llegar a ciertos aprendizajes. Estructuraremos el capítulo para dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿Qué es la gamificación? ¿Cuáles son sus potencialidades en un proceso de aprendizaje? ¿Cómo se implementa en contextos educativos?, para ello expondremos ejemplos de estas prácticas. ¿Qué aportan los videojuegos a los sistemas gamificados? ¿En qué otros ámbitos se integran estrategias de gamificación?

1. Lo lúdico en entornos no lúdicos

Cuando hablamos de gamificación nos referimos a la incorporación de elementos y/o estrategias lúdicas en contextos no lúdicos para motivar e implicar a los usuarios predisponiéndolos favorablemente a conseguir determinados logros. Por ello, debemos analizar el juego y todas las potencialidades que presenta.

El juego es una de las principales estrategias de aprendizaje que existen, incluso antes de que surgieran las primeras escuelas. Jugamos para adquirir capacidades básicas e integrarnos socialmente. Jugar implica dar significado a los objetos que nos rodean, contextualizar; de la misma manera, jugando debemos adaptarnos a diferentes contextos y proyectarnos de cara a los demás y al entorno, fomentando nuestras mejores cualidades; además, es clave interactuar con otros y crear nuestros propios significados relevantes para afrontar la tarea de la mejor manera posible. Todo ello ayuda a que el aprendizaje de cualquier 'cosa' sea profundo y perdure, podamos reflexionar sobre él y ser críticos. Estas tres características deseables en cualquier actividad deben ser prioritarias en nuestras aulas y para ello, gamificaremos nuestros contenidos buscando la motivación de nuestros alumnos.

1.1. El juego y sus características

En este apartado vamos a señalar las características básicas del juego, lo que no debemos perder de vista en el diseño de cualquier experiencia lúdica. *El valor de educar* de Fernando Savater² señala: '[...]la mayoría de las cosas que la escuela debe enseñar no pueden aprenderse jugando. Según el hermoso dicho de Novalis³, "jugar es experimentar con el azar"; la educación, en cambio, se orienta hacia un fin previsto y deliberado, por abierto que sea.' Esta afirmación deja claro que educar no es jugar, está claro que no necesitamos a un profesor para jugar, aunque cuando jugamos sí perseguimos un objetivo, para ello consultamos guías, foros, preguntamos a compañeros, probamos diferentes estrategias para avanzar, abandonamos y reflexionamos, reconducimos nuestras estrategias de juego..., todo ello nos facilita cumplir los objetivos y conseguir el premio o recompensa del juego. De la misma manera cuando educamos dirigimos a nuestros alumnos hacia un objetivo de aprendizaje y para aprender hoy consultamos, preguntamos, probamos, reflexionamos y reconducimos nuestras estrategias para lograr diferentes objetivos de aprendizaje. Quizá jugar atendiendo a la definición de Novalis no es apropiado en un contexto educativo pero educar aplicando elementos lúdicos que propicien estrategias de juego y motiven hacia un aprendizaje profundo sí sería provechoso y útil. En este sentido, la gamificación que se define como el uso de elementos lúdicos en contextos no propios del juego puede aportar a la educación recursos beneficiosos para aprender.

Si consultamos el DRAE, la definición de juego en su segunda acepción nos dice que *es un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota*. Desgranando esta definición podemos señalar dos características básicas de los juegos, el objetivo, que se materializará en éxito o fracaso y las normas o reglas que suponen limitaciones en el devenir del juego. En la definición se señalan dos sinónimos de juego: ejercicio recreativo y ejercicio de competición. Cuando se habla de ejercicio recreativo se está señalando una participación voluntaria que hace de la práctica del juego algo deseado, además algo seguro y motivador donde adquirimos experiencias y capacidades; En cuanto al ejercicio de competición debemos hablar del feedback o retroalimentación que reportan las clasificaciones o rankings de la mayoría de las experiencias lúdicas. Estas cuatro características, según McGonigal, son básicas en los juegos y señala que podrá haber otras pero solo serán refuerzos de estas. (Teixes, 2014, p.20)

Aplicar todas estas características a cualquier experiencia, ya sea educativa o no, parece que no puede traer consecuencias peligrosas en ningún caso. Aplicar objetivos limitados por una serie de reglas y retroalimentar con los progresos de los participantes está presente en la mayoría de los escenarios de aprendizaje, sin embargo fomentar el deseo hacia la práctica, en muchos entornos, sobre todo, de aprendizaje formal está muy por debajo de lo deseado. Aquí es donde la gamificación podría ayudar. La gamificación es la incorporación de elementos y/o estrategias lúdicas en contextos no lúdicos para motivar e implicar a los usuarios predisponiéndolos favorablemente a conseguir determinados logros. Motivar a nuestros alumnos para fomentar el deseo hacia las prácticas en la escuela es lo deseable y si la aplicación de estrategias lúdicas nos lo pone más fácil sería poco afortunado pasarlo por alto. En contextos educativos, la gamificación puede servir para modificar comportamientos apáticos y hacer que el aprendizaje sea profundo.

Esta característica fundamental para provocar un cambio en nuestras aulas en el juego es inherente. En el juego, la libertad para fracasar, experimentar, elegir identidades, controlar el ritmo y esfuerzo, así como interpretar nuestra propia motivación nos dará el consiguiente grado de éxito. El historiador holandés Johan Huizinga en su libro *Homo ludens* habla del círculo mágico, un entorno motivador y seguro donde adquirimos experiencia y capacidades. La motivación, es la característica básica que queremos conquistar, si nuestros usuarios están motivados el sistema está funcionando, por tanto, buscamos la motivación.

Desde el punto de vista de la psicología, la motivación favorece un aprendizaje profundo, además si esta es intrínseca el sujeto tendrá un sentimiento de deseo que favorecerá el desempeño de cualquier actividad. Los sistemas gamificados priorizan la motivación de los usuarios como motor de cambio. En la teoría de la autodeterminación, Ryan y Deci señalan que las personas, en general, buscamos el reto, el desafío, el deseo de aprender..., y para ello tenemos que estar motivadas, esta motivación nos llevará al éxito o fracaso pero de alguna manera habremos avanzado. Hoy, el sujeto que hace las cosas por el mero placer de hacerlas pertenece al tipo I, según Daniel Pink, este sujeto tiene motivación propia, se instala en la motivación 3.0, la de la creatividad. (Teixes, 2014, p.24)

Según el modelo *RAMP*, *relatedness, autonomy, mastery & purpose*, el deseo de pertenecer a una comunidad y tener un status en ella, así como tener la capacidad de decidir sobre los actos que llevamos a cabo, el control, la competencia para realizar estas actividades, concepto de *flow*, y encontrar el significado a nuestras acciones potencia el trabajo individual pero también

el beneficio social. Mihály Csikszentmihalyi establece la teoría del flujo, vinculada al gozo y satisfacción, cuando estos estados se dan el desempeño de las actividades es mejor. El estado de flujo se da cuando los objetivos son claros, el *feedback* es inmediato y la relación entre capacidades y retos es clara. Todo ello fomenta el aprendizaje sin esfuerzos añadidos sino de manera natural y fluida, es involucrarse sin esfuerzo. 'Jugar es una actividad que fomenta la motivación intrínseca y que requiere estados de flujo, existe equilibrio entre habilidades y retos, la concentración es alta y se fomenta una experiencia positiva.' (Teixes, 2014, p.28). La motivación, factor imprescindible para realizar una actividad con deseo y para conseguir los objetivos perdurablemente, se divide en intrínseca y extrínseca. La primera presenta la realización de la propuesta por el propio sujeto que encuentra la motivación en la propia actividad, sin embargo cuando la motivación es extrínseca el usuario se plantea que debe hacer algo y encuentra la motivación fuera de la actividad, ya sea una recompensa o premio.

Loke y Lathan establecen una serie de objetivos en relación a la motivación, los objetivos claros pero difíciles, más atractivos para los usuarios, así como los retos asumibles, la implicación y participación, factores que también favorece la motivación, al igual que la retroalimentación constante. Pero el principal motor al jugar es la diversión, concepto de *fun*, propuesto por Lazzaro, existen cuatro factores que provocan la diversión, la emoción por conseguir el objetivo propuesto, la curiosidad por la actividad, la sensación de sentirse bien al jugar y el hecho de competir o compartir con otros. Otro de los autores señalados en el estudio de la motivación es Nick Yee, este habla de los tipos de jugadores, debemos tener en cuenta que según el jugador al que vaya destinada la experiencia tendremos que hacer hincapié en unos aspectos u otros, así existen los asesinos, los conseguidores, los exploradores y los socializadores. Marczewski señala a los socializadores, los espíritus libres, filántropos, destructivos..., teniendo en cuenta la motivación intrínseca. Si tenemos en cuenta la motivación extrínseca, los jugadores son relacionadores, explotadores, consumidores y autobuscadores. (Teixes, 2014, p.32).

1.2. Gamificar las aulas

Después de hablar del elemento clave del juego, la motivación, y de algunas de sus competencias y estrategias lúdicas más significativas, debemos preguntarnos cómo aplicar el juego en entornos con usuarios en general no motivados, me refiero a entornos de educación formal en la que los usuarios pueden revelar un cierto grado de motivación extrínseca con algunas actividades pero en los que la motivación intrínseca es muy remota y en pocos casos. Por eso los elementos de un sistema de juego son fundamentales para conseguir este aspecto imprescindible y saber, además, cómo adaptarla a este contexto, en muchos casos hostil, para conseguir los objetivos propuestos.

Diseñar un sistema gamificado para una clase de educación formal en secundaria debe tener en cuenta antes que el diseño del juego o sistema gamificado cómo son nuestros alumnos. Podemos decir que después de algunas experiencias con chicos de entre 14 y 17 años en entornos de educación formal, un mismo diseño puede funcionar en algunos entornos y en otros puede fracasar estrepitosamente; y a pesar de estudiar el contexto en el que se mueven y a ellos mismos, el diseño puede fracasar, es decir nunca es totalmente seguro que la actividad lúdica funcione. Por eso tomar las 'precauciones' antes de iniciar la experiencia puede evitarnos algunos contratiempos.

Cuando hablamos de entender cómo son nuestros alumnos nos referimos a hablarles de sus prácticas en el aula, tampoco creemos que podamos hacer análisis exhaustivos sobre ellos pero sí hacer una especie de debate o charla sobre qué les parecería jugar para conseguir los objetivos del curso, las respuestas probablemente vayan desde los más optimistas y entusiastas hasta los más reaccionarios e incrédulos. Influirán decisivamente las metodologías usadas hasta la fecha, habrá chicos que estén más familiarizados y dependiendo de sus experiencias trasladarán al grupo sus impresiones y estas afectarán seguro de manera relevante. No se trata de 'vender la moto', sino contar de la manera más sincera posible cómo será la actividad, observar y esperar a sus reacciones. Este primer contacto nos ayudará a iniciar la actividad, nosotros hemos reflexionado y ellos también, ya no vamos de cero.

Dependiendo de la actividad que queramos llevar a la práctica, tendremos que analizar también el nivel en ese contenido y estrategias, en este punto si podemos hacer una prueba inicial en la que los alumnos nos muestren sus destrezas hasta la fecha y así encauzar de una manera determinada el juego, diseñar teniendo en cuenta el nivel de nuestros alumnos hará que nuestros objetivos estén equilibrados.

También es interesante analizar el contexto en el que se desarrollará la experiencia, en los centros públicos las tecnologías son escasas, las aulas pequeñas y llenas (30-40 alumnos), las clases de 50 minutos aproximadamente, los temarios a impartir excesivos, las pruebas externas prefijadas... Todo ello debe contemplarse, quizá por eso la gamificación se muestra como una alternativa más asequible que implementar juegos o videojuegos. Otra de las características que influirían en nuestro trabajo sería la forma de trabajo en el centro, existen centros con programas de ocio instaurados y aceptados por todos donde la innovación es un valor en alza y existen otros que siguen metodologías más tradicionales y la inercia de profesores y alumnos es más inmovilista, aunque debemos decir que los profesores ya tienen claro que las clases magistrales y el alumno como receptor de contenidos es una idea de otro siglo, hoy el cambio aunque sea lento está claro entre la comunidad docente. En los últimos años las universidades tienen claro que en la formación docente es decisivo aportar técnicas y estrategias de innovación para que los futuros profesores tengan claro que estas intervenciones son beneficiosas.

Cuando todos estos elementos se han tocado y se han tenido en cuenta en la medida de lo posible podemos empezar a diseñar nuestra experiencia y adaptar los sistemas gamificados a nuestras aulas. Para empezar, diseñar un sistema gamificado no es fácil, debemos conocer los elementos más destacados del juego y haber jugado para hacernos una idea de lo que será nuestro juego o sistema gamificado. Para ello debemos tener en cuenta las mecánicas, las dinámicas y posibles respuestas emocionales al jugar.

1.2.1. Mecánicas

Iniciamos este epígrafe señalando algunas de las definiciones encontradas en algunos blogs de expertos en el juego. Las mecánicas de un videojuego describen aquellos componentes jugables o no que forman a un videojuego. Una regla de juego con una entrada y una salida que produce cambios en el sistema.

Debemos entender los juegos como sistemas complejos definidos por mecánicas y reglas, mediante las que los jugadores interactúan con el sistema. Elliott Avedon en su libro *The Study*

of the Games señala que las mecánicas están estrechamente relacionadas con la interacción, que está obligada a su vez por las reglas, por tanto las mecánicas describen lo que el jugador hace, cómo lo hace y las reglas que sigue para ello. Por su parte Miguel Sicart en su artículo 'Defining Game Mechanics' habla de las mecánicas como interpretaciones de los jugadores al interactuar con el sistema de juego, y como rasgo propio de los videojuegos, haciendo a veces interpretaciones imprevistas. Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek en su artículo 'MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research' define las mecánicas como acciones, comportamientos y mecanismos proporcionados a los jugadores por el sistema de juego. Debemos decir que al igual que estos autores pensamos que tanto las mecánicas, como las dinámicas y las emociones están relacionadas muy estrechamente ya que las primeras condicionan a las segundas y estas a las últimas de manera determinante.



Esquema 7. Mecánicas de juego.

Este esquema está sacado de <https://goo.gl/ZKy7ro> en él se deja claro que las acciones llevan a unas determinadas mecánicas que, a su vez, producen unas determinadas consecuencias.

Por tanto en relación a las mecánicas es importante considerar como elementos para su desarrollo los puntos de experiencia, de habilidad, de reputación..., los premios ya sean medallas, recompensas o clasificaciones, interesar a través de retos o misiones que conduzcan a conseguir objetivos, siempre asumibles, hacer sentir que la actividad es suya mediante la personalización de sus avatares, señalar la progresión de los jugadores a través de niveles y conseguir con ello 'engancharlos'. (Teixes, 2014).

Y reflexionando sobre lo señalado anteriormente, parece que la interacción es el componente que define a los videojuegos, y esta debe entenderse teniendo en cuenta las mecánicas de juego. Estas hacen que el videojuego triunfe o fracase, por tanto debemos entenderlo como un elemento crucial en el diseño de estos medios. Es importante saber que para desarrollar una buena mecánica es imprescindible tener en cuenta la plataforma en la que se va a diseñar y sacarla el máximo partido.

En el caso de Mario Bros, la acción saltar sobre el enemigo y que esto produzca su eliminación es una de las mecánicas más usadas desde su creación. Al igual que la acción de los movimientos rápidos en los juegos de lucha que hacen que la victoria sea para el jugador más hábil en este sentido. La acción de escalar llevada a su culmen en el videojuego *Assassin's Creed*, demuestra una de las mecánicas más acertadas en el juego, el avance, acompañada de la mecánica relacionada con la acción de esconderse y no ser visto y el descubrimiento de partes del mapa del recorrido del juego, además también puede ir emparejada con la acción de cubrirse para de la misma manera no ser visto.

Controlar el tiempo es otra de las acciones que favorece el avance o retroceso en algunos juegos y, por tanto el éxito o fracaso para pasar de pantalla o nivel. Es interesante hablar también de los videojuegos, sobre todo los que se juegan en soporte móvil, en los que una de sus mecánicas principales es poder realizar una acción esperando el tiempo indicado o pagando con créditos virtuales. Otra de las mecánicas interesantes es aquella en la que tenemos que enfrentarnos con la programación de un Inteligencia Artificial, algunas que repiten nuestros movimientos o incluso se adelantan a ellos, en estos casos el jugador debe estar preparado para innovar y crear para poder avanzar. Las mecánicas que están relacionadas con la curación de salud se dan principalmente en shooters y de aventuras, en estas el personaje debe buscar y conseguir objetos de salud que le devuelvan la vida o parte de ella.

Este primer punto señala las bases de lo que serán los dos siguientes epígrafes, es la base de las dinámicas que abordaremos a continuación y de las emociones, tanto unas como otras hacen sentir al jugador experiencias divertidas jugando.

1.2.2. Dinámicas

Conocer las dinámicas será fundamental también para diseñar nuestro sistema de juego, estas son las recompensas por los objetivos conseguidos, el status de los usuarios estrechamente relacionado con sus logros, la expresión para socializar en una comunidad de jugadores, la competición, el altruismo, el feedback y la diversión, esta última, característica principal de jugar. (Teixes, 2014).

Al igual que en el punto anterior, hemos recurrido a los blogs de los jugones para establecer la definición del concepto de dinámica. Las dinámicas son aquellas situaciones que genera el jugador con las mecánicas dadas, acciones que se generan a partir de la mecánicas operativas que puede realizar el jugador, determinan cómo el ritmo y las metas del juego cambian con el tiempo. En definitiva, las dinámicas, estrechamente relacionadas con las mecánicas, son modos de jugar que se toman teniendo en cuenta la interacción del jugador con los elementos del juego. Dinámicas como socialización, debate, reflexión, atención, status, participación, integración...



Esquema 8. Mecánicas y dinámicas.

En este esquema queremos poner de relieve que tanto las mecánicas como las dinámicas están estrechamente relacionadas y que una sin la otra son del todo inexistentes, es decir el juego y videojuego necesitan ambas para existir.

Ahora señalaremos algunos ejemplos de dinámicas en videojuegos. Una de ellas, el miedo a la pérdida que influye en la participación continuada, la colaboración en grupo para desarrollar la mejor estrategia y progreso, la consecución de regalos o premios gratis para acumular objetos necesarios en el logro de los objetivos del juego, los descubrimientos como estrategia para el progreso exitoso, los logros épicos como satisfacción de los jugadores, la determinación de ganadores recurriendo al azar, las misiones o desafíos constantes, la superación de niveles o la consecución de puntos, entre otras muchas.

1.2.3. Emociones

Y, en relación a las respuestas emocionales de los jugadores al participar de la experiencia de juego, debemos entenderlo como placer empírico, como recreación fantástica o narrativa, como reto, también desde el punto de vista social como camaradería, como algo por descubrir o como un mero descubrimiento, todas estas experiencias nos llevan directamente al concepto de *fun* (diversión) que debe ser inherente en todos los juegos. (Teixes, 2014, p.40). A continuación algunas definiciones sobre las emociones o también llamada por algunos expertos estéticas. Las estéticas o emociones de un juego son las respuestas del jugador desde un punto de vista emocional al interactuar con el sistema de juego, marcan cómo el jugador se sentirá en un nivel emocional.

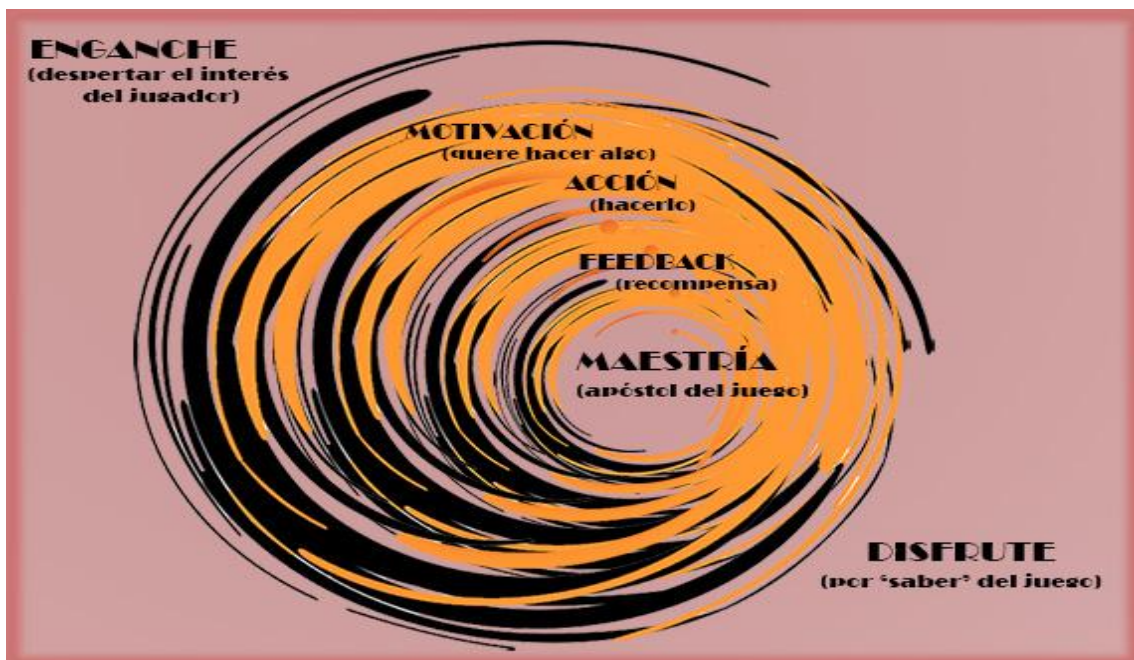
En relación a las emociones existen algunos tipos característicos, la sensación o placer que se siente por los sentidos, es decir, juegos en los que prima lo visual, esto hace que la inmersión sea destacable, los escenarios verosímiles y gratos para un jugador que se siente en el papel de los personajes. En este sentido, la fantasía también puede ser una de las emociones que sobresalen en el juego y el jugador puede sentirse inmerso en un mundo fantástico, en el caso de la narrativa, el juego destaca por su lenguaje que hace de la inmersión un producto narrativo, la competición es otra de las emociones que pueden trasladar al jugador al espacio del juego y disfrutar con ello. Los juegos sociales hacen sentir en el jugador la emoción de deber contar con los otros para progresar, otra de las emociones que puede destacar es el

descubrimiento, otra de las emociones que plantean algunos juegos, así como la expresión, el jugador debe saber cómo expresarse para progresar y reflexionar sobre sus aciertos y fallos en este sentido. Otra emoción puede ser el mero pasatiempo que se da en algunos juegos. Para concluir debemos destacar que es muy común que en muchos de estos videojuegos se compartan diferentes estrategias para emocionar a los jugadores aunque destaque una de ellas.

Como conclusión, los elementos del juego permiten al jugador interactuar con el sistema teniendo en cuenta una serie de reglas, estas acciones llevan a mecánicas que serán responsables del éxito o fracaso en el juego. Cuando estas mecánicas se hacen regulares y el jugador ve que responden a patrones favorables a su avance y progreso se sentirá satisfecho aplicando estas dinámicas, todo ello le hará sentirse bien, disfrutará y se divertirá jugando.

1.2.4. Bucles

Además, jugar implica desarrollar una actividad que en ningún caso es lineal, cuando jugamos se producen saltos, paradas, retrocesos... Esto también debe estar presente en nuestro diseño de sistema gamificado. En *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* de Ferran Teixes se habla de bucles de implicación y bucles de progresión, los primeros señalan el recorrido de un juego a corto plazo, la primera fase señala la motivación para hacer algo que nos lleva a una segunda fase, la acción y concluiríamos con el feedback o recompensa. Este recorrido puede ser infinito pero debe estar acompañado de un recorrido a largo plazo, los bucles de progresión. Los bucles de progresión son los recorridos a lo largo del juego, de todo el juego, despertar el interés del jugador y provocar el 'enganche', provocar el disfrute por 'saber' del juego y llegar a la maestría, esto hace convertirse al jugador en un verdadero apóstol del juego. Todos ellos acompañados de los descansos y cambios de nivel.



Esquema 9. Bucles.

El juego se asienta en acciones que se repiten, partimos de la motivación para actuar y necesitamos retroalimentarnos. Todo estará atravesado por momentos iniciales que van desarrollándose para avanzar hasta la consolidación de los aprendizajes.

Llegados a este punto, queda claro que para diseñar un sistema gamificado debemos tener en cuenta la definición de los objetivos, el por qué, la definición de las conductas, el qué y la definición de los jugadores, para quiénes. Por otra parte idear los bucles de la actividad, añadir diversión a todo ello y utilizar la herramienta adecuada, es decir, preguntarse el cómo. Cuando hacemos una actividad formativa pueden darse las siguientes situaciones: dificultad de concentración, nivel de conocimientos previos demasiado altos, entorno de estudio incómodo, influencia de factores emocionales y falta de motivación por aprender, entre otras. Estas situaciones pueden solucionarse aplicando estrategias lúdicas tales como niveles, diversión, motivación, inmersión... (Teixes, 2014, p.50).

2. Los videojuegos y la gamificación

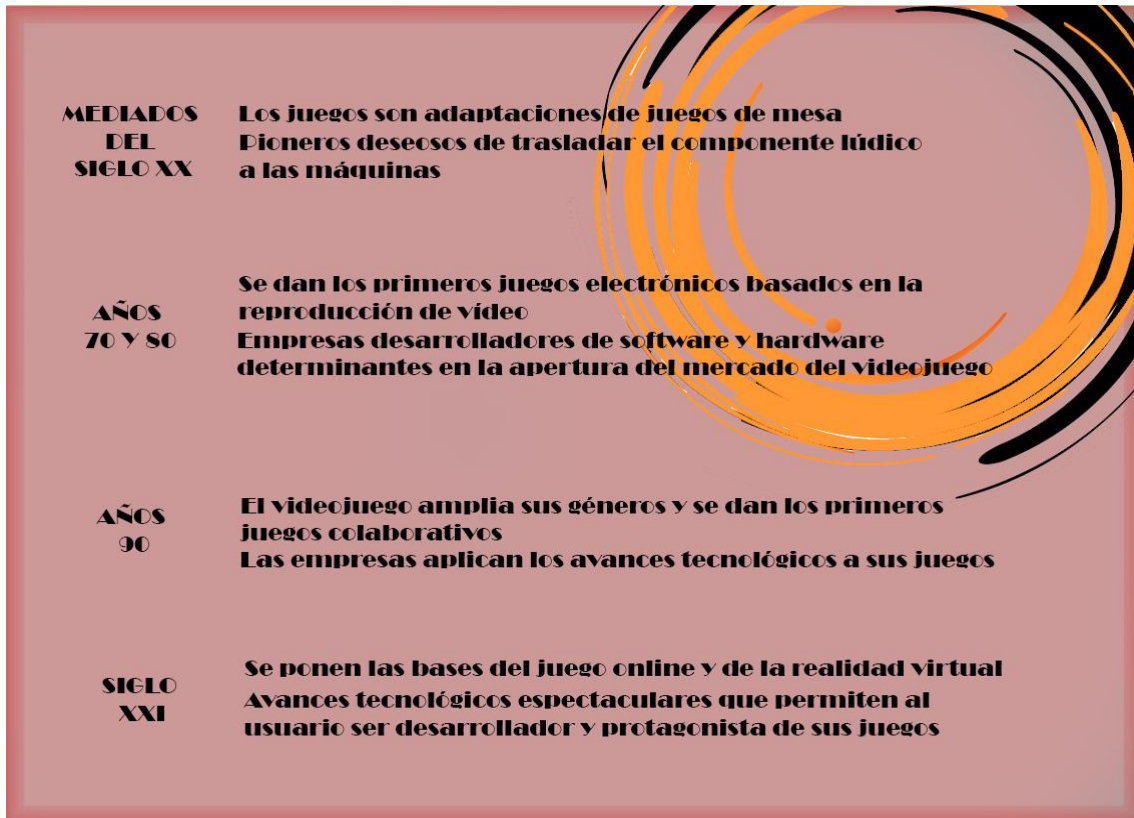
Como buena parte del trabajo, los videojuegos son el referente de juego que nos inspira en nuestros diseños, por eso dedicamos un apartado a este medio. Desde el punto de vista de la Neurociencia el aprendizaje es más efectivo desde el juego, cuando jugamos estamos motivados, se produce un impacto positivo en la transmisión y almacenamiento de la información, se favorece el estímulo de la memoria y se producen acciones encaminadas a conseguir una meta, se da la atención focalizada y el estado de alerta propio de aprender, además los errores no condicionan el desarrollo de las actividades aportando beneficios indiscutibles para el aprendizaje como se señala en *De la idea a la pantalla* (2016, p.206). Los videojuegos son un vehículo para lograr aprendizajes significativos y contextualizados que hacen hincapié en la práctica, se potencia la colaboración, la adquisición de competencias digitales, el autoaprendizaje y autoevaluación (Gee, 2003). Además el aprendizaje se centra en el alumno (Gros, 2010).

Por todo ello, la escuela debe contar con los videojuegos y no alejarse de ellos o sentirlos como algo extraño ya que el crecimiento de su industria aporta herramientas habituales que se alejan cada vez más de las prácticas tradicionales educativas que sienten como ajenas. (Dusell, 2010). Sabemos que hay diferentes obstáculos en la puesta en práctica de las TICs en el aula (acceso, cobertura...), aunque los docentes sabemos que es necesario contar con ellas para entender el contexto en el que se mueven nuestros alumnos. Debemos tener en cuenta que no se trata de cambiar el papel por la pantalla y seguir siendo lineales, es necesario tener en cuenta otros factores de aprendizaje más profundos. Incluir elementos hipertextuales, sistemas de trabajo colaborativo, tener en cuenta la inmersión de los videojuegos como una estrategia que favorece el buen clima de trabajo, entre otros. (Esnaola, 2006). En relación a los usuarios, estos mantienen un rol activo, utilizan herramientas tecnológicas y la colaboración es un instrumento esencial de aprendizaje, exploran nuevas situaciones, resuelven problemas y aprenden de sus errores. (2016, p.80).

2.1. Evolución de lo lúdico

Los primeros videojuegos se basaron en juegos tradicionales de mesa en los que se aplicaron estrategias y procedimientos propios de ellos, como el tres en raya, ajedrez, barquitos o tenis. Estos juegos y sus aplicaciones se adaptaron a los dispositivos tecnológicos, aprovechando la incipiente electrónica en la década de los 40. A medida que las tecnologías digitales fueron desarrollándose los videojuegos fueron ganando en interactividad, aspecto gráfico y complejidad para llegar hasta el momento actual en que podemos acceder a juegos próximos a la realidad virtual, en los que los jugadores son los propios personajes de sus juegos.

La evolución de los videojuegos en relación a los procesos de aprendizaje avanza al mismo tiempo que avanza nuestra sociedad y su forma de aprender. Así pues, podemos decir que el videojuego va de la potenciación de las habilidades básicas a la participación, pasando por la interacción de los usuarios. (Gros, 2008). La tecnología ha abierto las puertas a nuevos juegos y escenarios lúdicos que suponen un aprendizaje que exploraremos en este trabajo.



Esquema 10. Historia de los videojuegos.

Los períodos se relacionan estrechamente con el desarrollo y aplicación de las tecnologías, los videojuegos se nutren de los avances tecnológicos y son un mercado pionero desde siempre.

En los primeros juegos, la práctica y su consiguiente retroalimentación constituían los principales principios de aprendizaje. En esta primera generación de videojuegos se extienden los juegos arcade con un modelo conductista del aprendizaje, focalizado en la conducta del usuario. En la segunda generación de videojuegos, la percepción, el andamiaje y la reflexión del usuario dan paso a los modelos cognitivos y constructivistas, se imponen los elementos facilitadores en el juego, ayudas, pistas, vídeos, etc. En la tercera generación de juegos electrónicos, el juego hace hincapié en un aprendizaje contextualizado y participativo, fomentando los contextos abiertos, la creación de escenarios de juego y mundos virtuales, y la colaboración.

La mayor parte de las estrategias lúdicas que incorpora la gamificación se derivan de los mecanismos básicos que configuran los videojuegos (se consiguen premios o *badges*, se asignan puntos, se superan niveles...). Este tipo de juego, con un alto componente tecnológico, potencia la actividad, la concentración y la participación. Cuando la gamificación se da en un contexto educativo, se identifica con el diseño de propuestas que motiven e impliquen a los alumnos con el fin de adquirir las competencias y estrategias específicas del entorno de

aprendizaje. Cuando se habla de gamificación, además de trasladar las estrategias y procedimientos videolúdicos fuera de los videojuegos, también hacemos un recorrido a la inversa, ahora bebemos de la industria del videojuego para crear una nueva forma de aprender. Nos alimentamos de sus mecanismos y procedimientos para crear nuevos entornos no lúdicos basados en lo lúdico.



Esquema 11. Gamificación.

Para la gamificación es necesario haber jugado, tener referencias claras de lo que llevaremos a la práctica, saber cuáles son los elementos fundamentales de los juegos de hoy y aplicarlos en otros contextos.

Las prácticas gamificadas cuyo referente son los videojuegos favorecen la motivación, autonomía y relaciones, tanto profesor-alumnos, como entre alumnos. Se favorece el compromiso, la flexibilidad con ritmos diferentes, la competición positiva que hace aprender de los errores y la colaboración. (Area y González, 2015; Gee, 2003; Mérida, Angulo, Jurado & Díaz, 2011). Además, el juego es un elemento potencialmente motivador, a través de lo lúdico el aprendizaje se revela como algo sin esfuerzo y, por tanto agradable de ejecutar. A través del juego o usando algunas de sus estrategias los currículos dejarían de ser tan tediosos para nuestros alumnos. Cuando algo es divertido, el aprendizaje se da sin esfuerzo, por placer y esto nos ayuda a avanzar.

2.2. Propuestas pedagógicas con videojuegos

En el trabajo *Los videojuegos, un medio para la educación* (2013), analizamos en profundidad cuatro videojuegos. Durante las fases de análisis se jugó, se observó a otros jugadores, se reflexionó posteriormente individualmente y en grupo y se dieron una serie de orientaciones para posibles aplicaciones didácticas. Este último punto lo volcaremos en este epígrafe, unidades didácticas que utilizan estos videojuegos teniendo en cuenta a los usuarios, alumnos y profesores, los contenidos del juego y las habilidades y estrategias propuestas para avanzar.

En cada uno de los juegos analizados destacan unos principios de aprendizaje sobre otros, por esto dividimos la muestra en cuatro categorías: jugabilidad, perspectivas, simulaciones y comunidades. Cada una de ellas, agrupa un juego teniendo en cuenta sus posibilidades pedagógicas más destacadas. WALL-E un juego en el que la jugabilidad es lo más valorado, la relación estrecha entre mecánicas de juego y experiencia del jugador, GTAIV que hace asumir a los jugadores identidades y perspectivas diferentes a sus cotidianas, HAWX un juego de simulación y LBP que favorece la creación y colaboración entre usuarios.

WALL-E nos sirvió para profundizar en contenidos relacionados con el medio natural ya que su trama se desarrolla en un planeta tierra destrozado por la basura. GTAIV nos sirvió para profundizar en estereotipos instaurados en nuestras sociedades de difícil justificación. HAWX es un juego de simulación aérea, con él se trata de volar sin peligro. Por su parte LBP fomenta la creación de escenarios para el juego y la colaboración con otros jugadores, dos características deseables en cualquier proceso de aprendizaje.

2.2.1. Reciclando

WALL-E BATALLÓN DE LIMPIEZA

WALL-E, es un juego para niños de más de 3 años, por tanto, acudiremos al currículo de enseñanzas infantiles y primarias.

Después de hacer un diagnóstico de los posibles participantes en el proceso, alumnos y profesores, ambos con un contacto previo del juego WALL-E. Así como, haber hecho un diagnóstico de los recursos con los que cuenta el centro, tener un PC o consola para cada alumno que cumpla con los requisitos para jugarlo. Entramos en la fase de negociación.



Imagen 4. Wall-e, batallón de limpieza. Juego.

Teniendo en cuenta el currículo para educación infantil y primaria, en el que se contempla el estudio del medio natural y, en consecuencia su cuidado, decidimos abordar con los alumnos un primer esquema sobre los significados de este centro de interés, *Reciclaje y medio ambiente*, acompañando esta exploración de la primera toma de contacto con el juego WALL-E, BATALLÓN DE LIMPIEZA.

Después de esta primera toma de contacto, el diseñador, en este caso el profesor, debe reflexionar para determinar una selección de objetivos. Entre estos objetivos se contemplarán conocimientos de hechos, ideas o conceptos, (el mundo que aparece en WALL-E, la Tierra, es un mundo destruido por el consumo humano) a partir de este primer acercamiento, primeras fases de juego, los alumnos deben reflexionar sobre el consumo exacerbado de la sociedad y los peligros que esto conlleva al medio ambiente. De la misma manera, se presenta una solución, el reciclaje, (en el juego, WALL-E tiene como función la limpieza de este mundo destruido, el reciclaje de basura). Se establecerán puntos de partida para un conocimiento más profundo del reciclaje y sus posibilidades. (Por su parte, EVA está destinada a la búsqueda de vida en este mundo, para una posible vuelta de los humanos a la Tierra), A partir de la aparición de EVA, en el juego, se contemplarán reflexiones sobre la importancia del cuidado de todo tipo de vida, y la importancia de la relación de todas ellas para establecer un equilibrio natural.

Se fomentará el diálogo y debate, la comunicación sobre lo aprendido en las diferentes fases de juego, activándolo mediante la expresión oral y escrita. Otro de los objetivos debería contemplar la contextualización de lo aprendido, situar en un contexto cercano, a los participantes, las ideas, conceptos y hechos, y reflexionar sobre ello. En el desarrollo de los diferentes diálogos y comunicaciones se fomentará el razonamiento lógico y las posibles consecuencias de prácticas consumistas y de no reciclaje, así como el planteamiento de valores y actitudes, en beneficio de una sociedad no consumista y, en favor de los procesos de reciclaje y revitalización de las zonas naturales.

Así pues, estableceremos cinco objetivos, que se relacionarán con contenidos y criterios de evaluación:

1. Conocer los peligros que encierra una sociedad consumista para el medio ambiente.
2. Conocer los diferentes procesos de reciclaje y su repercusión para el medio ambiente.
3. Conocer los diferentes modos de vida y la importancia de la relación de todas ellas para establecer un equilibrio natural.
4. Expresar oralmente y por escrito lo aprendido en las diferentes fases del juego, dando prioridad al razonamiento y reflexión, así como al planteamiento de valores y actitudes que beneficien el cuidado del medio ambiente.
5. Situar en un contexto cercano, a cada uno de los participantes, todo lo relacionado con el medio ambiente, sus peligros y posibles soluciones, exploradas, a partir del juego.

En relación a la selección de contenidos, tendremos en cuenta, principalmente, la utilidad e interés de los participantes, así como lo significativo y coherente con la realidad social de los participantes. Para ello, seleccionaremos contenidos relacionados con las áreas específicas del currículo de Ciencias Naturales, en Primaria y con el centro de interés o tópico, en este caso, *El medio ambiente y los procesos de reciclaje*. Así pues, establecemos el siguiente esquema de contenidos:

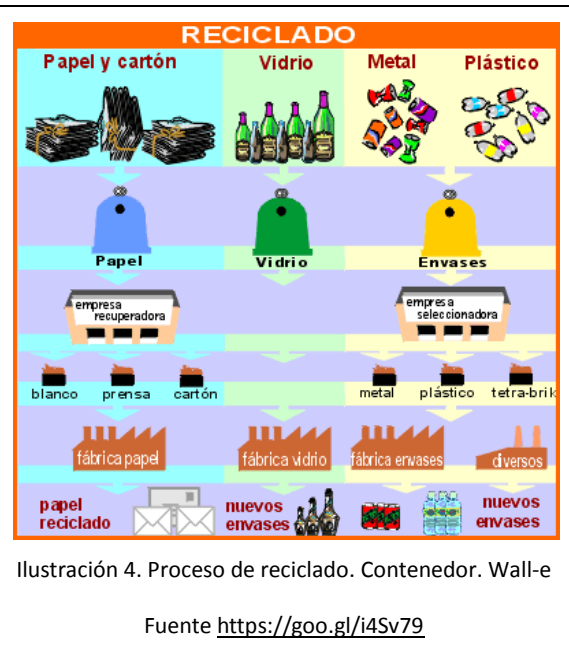
1. Peligros de una sociedad consumista.
2. Procesos de reciclaje y medio ambiente.
3. ¿Cómo mejorar el equilibrio natural?
4. Soluciones cercanas para todos.

Cada uno de los contenidos estará relacionado con las diferentes fases de juego, es decir, cada uno de los diferentes contenidos estará apoyado en una sesión de juego, aunque no será necesario que todos hagan el mismo recorrido ni tengan las mismas impresiones. Por eso, después de una primera sesión de juego, propondremos a los participantes que elaboren un cuadro con los peligros de un consumo exacerbado en nuestras ciudades y pueblos y sus posibles soluciones.

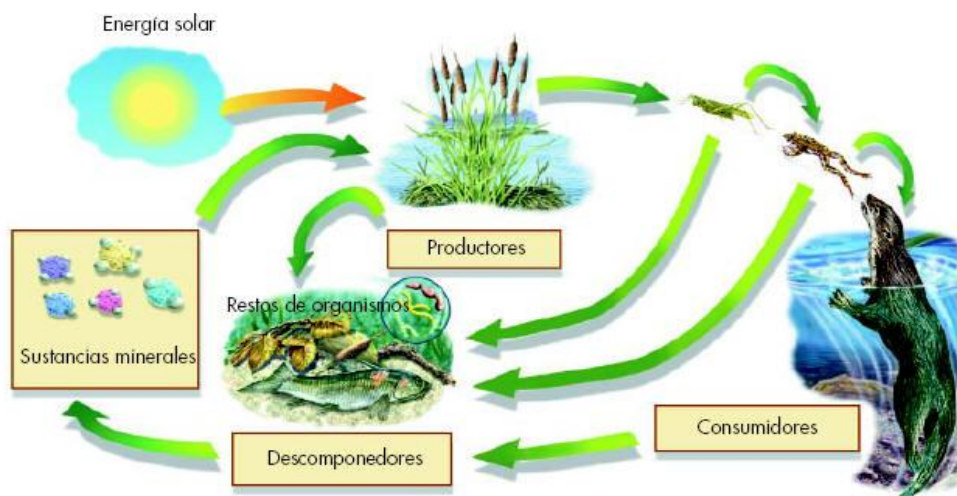
Peligros de un consumo exacerbado en nuestra sociedad.	Posibles soluciones para mejorar nuestros pueblos y ciudades.

Tabla 1. Ejemplo de actividad para Wall-e.

A continuación, y después de una segunda fase de juego, plantaremos el estudio de los diferentes procesos de reciclaje y su relación con el medio ambiente. Cada participante elaborará un pequeño resumen, acompañado de imágenes, sobre algún proceso de reciclado, que le resulte interesante. Aquí, mostramos dos ejemplos.



Una tercera actividad, relacionará la última fase de juego, en la que EVA busca vida en la Tierra para una posible vuelta de los humanos. Relacionaremos esta situación con la defensa del medio natural basándonos en su equilibrio. ¿Qué aportan los diferentes seres vivos al equilibrio del planeta?, ¿cómo debe ser nuestra relación con ellos para fomentar el equilibrio natural? Se trata de conocer lo que aportan cada uno de los seres vivos a mantener el planeta 'sano', para ello, los participantes realizarán pirámides de población natural y explorarán las funciones de cada uno de sus miembros y, afianzarán la idea de que todos son necesarios.



Después de los debates establecidos a partir de las diferentes fases de juego, iniciaremos la tarea final. En ella, contextualizaremos lo aprendido, cada uno de los participantes sacará sus propias conclusiones acerca de los temas tratados. Les pediremos que trabajen, sobre un mural, lo aprendido, en el marco de su localidad, señalarán muestras de un consumo innecesario, y cómo podrían evitarse, algunos consejos y posibilidades, haciendo hincapié en los procesos de reciclaje. Para finalizar, les pediremos que se imaginen su localidad, resaltando los beneficios de un consumo responsable para el equilibrio del medio ambiente.

NUESTRA LOCALIDAD		
PELIGROS DE UN CONSUMO IRRESPONSABLE	POSIBLES SOLUCIONES, PROCESOS DE RECICLAJE	LA LOCALIDAD QUE QUEREMOS

Tabla 2. Ejemplo de actividad para Wall-e.

En relación al diseño de la evaluación, aunque las tareas se darán al mismo tiempo que el juego, evaluaremos los aprendizajes posteriores, principalmente, las reflexiones de los participantes tras la participación en el juego. La tarea final se presentará como un elemento evaluador de todo el proceso de aprendizaje. Tendremos en cuenta, por tanto, a lo hora de evaluar, estos criterios:

1. Sacar conclusiones sobre los peligros que encierra una sociedad consumista y despreocupada por el medio ambiente.
2. Comprender y sintetizar los procesos más importantes para mejorar nuestro espacio, haciendo hincapié en los procesos de reciclaje.
3. Conocer los diferentes modos de vida y la relación que se establece entre ellas y comprender la necesidad de mantener un equilibrio natural.
4. Producir textos orales y escritos atendiendo a la reflexión sobre lo aprendido. Participar en la puesta en común de las ideas, valorando las reflexiones de tod@s los participantes y colaborar en el trabajo e grupo, así como, manejar las TIC, cuidando la expresión.
5. Crear hábitos de prevención en el cuidado del medio ambiente, atendiendo a las posibilidades de sus entornos más cercanos.

2.2.2. Recorriendo Nueva York

Grand Theft Auto IV

GTA es un juego de acción-aventura para adultos. En este juego aparecen personajes con identidades interesantes para analizar. Es potencialmente posible, que a través de la fantasía, de los mundos virtuales construidos, ajenos y diferentes a los nuestros, podamos enseñar algunos de los principios básicos con los que se rigen determinados grupos, en nuestra sociedad. En un aula con estudiantes de Sociología, Psicología o, Antropología, iniciamos



Imagen 5. Grand Theft Auto IV. Juego.

GTA IV, les propondremos la infiltración virtual en una organización de criminales, con el objetivo de vivir por un tiempo sus vidas, de conocer la historia vital del protagonista, un inmigrante serbio, arrastrado al mundo del crimen. Sobre esta 'simulación', que algunos han denominado 'simulación criminal', las preguntas y reflexiones no se harán esperar, debemos adaptarnos al entorno, hostil y oscuro, a los personajes, en muchos casos, de un cinismo y complejidad exagerados, y a las oportunidades que se le brindan al protagonista, siempre inclinadas hacia el mundo del crimen. Todo ello, contribuirá a que el jugador se sumerja en el mundo virtual de GTA IV, entendiendo que su adaptación es vital para sobrevivir, así como su proyección para jugar de la mejor manera posible. GTA IV exige una concentración total y una asunción profunda del rol de Niko, un rol de anti héroe en busca del sueño americano.

Además, podemos decir que, llama poderosamente la atención que todos los personajes de GTA IV, son delincuentes pero, al mismo tiempo, son inmigrantes, muy pocos personajes son americanos, por tanto, podemos concluir que el mundo del hampa, según este juego, acumula personajes de otros países que vienen a delinquir a EEUU. Esta idea no sólo se refleja en videojuegos, es una idea muy difundida en el cine y en numerosas noticias, que dejan entrever la manipulación de los medios, en torno a estas cuestiones, del todo estereotipadas. Bajo nuestro punto de vista, sería una buena propuesta de debate, tras el juego, los alumnos tomarían ese papel y vivirían la experiencia de estar predestinados a un determinado rol en la sociedad, tan solo por su nacionalidad.



Imagen 6. Grand Theft Auto IV. Momentos del juego.

Esta introducción nos servirá como punto de partida para la negociación con nuestros alumnos, introduciremos algunas de las ideas planteadas más arriba, ¿qué es el mundo del hampa?, ¿cuáles son sus características?, ¿qué motivaciones existen para entrar en él? Y, ¿qué grupos sociales lo conforman?

Todo ello, sólo será el trabajo de campo que nos servirá para llegar al objetivo principal de nuestro ejercicio, la descripción y el conocimiento de un perfil social, específico y determinado, con unas características muy concretas.

Por otro lado, todo lo que ofrece el juego, interacción, exploración, retos, una historia realista, jugar haciendo, y explorar múltiples posibilidades de acción, desarrollar el pensamiento, la concentración, las conexiones, la reflexión sobre conceptos asentados, la reconstrucción del conocimiento, el desarrollo de las habilidades comunicativas, la construcción social, la creatividad, el diseño de estrategias..., que es, en sí mismo, un medio importante para el aprendizaje y, ofrece, además, un disfrute por sí solo. Se trata de los aprendizajes transversales, propios de la mayoría de videojuegos actuales.

Con todo lo anterior, hemos establecido cuatro objetivos principales:

1. Describir el mundo que nos presenta GTA IV y reflexionar sobre lo que se ha denominado 'sueño americano'.
2. Describir al protagonista de GTA IV, características físicas, motivaciones, miedos, prejuicios...
3. Conocer el perfil social del protagonista de GTA IV y reflexionar sobre los estereotipos creados en torno a determinadas comunidades de inmigrantes.
4. Reflexionar sobre los aprendizajes que hemos tenido que activar para progresar en el juego. (Interacción-inmersión, responsabilidad en mis acciones y con los demás, desarrollo de estrategias y creación de una identidad social propia).

Advertimos, en estos primeros momentos, a nuestros estudiantes, que la metodología pretende la acción, pero que, principalmente, pretende la reflexión, a la que accederemos a través de la observación y las notas, estas serán el caldo de cultivo de las futuras reflexiones. Por ello, les requerimos un cuaderno, tipo 'diario', en el que anoten sus preguntas, reflexiones y todo lo que se les ocurra, teniendo en cuenta los objetivos propuestos para la unidad.

El juego será planteado como una actividad, se trata de entenderlo como el visionado de un vídeo, una película o un documental, en el que los jugadores toman notas y reflexionan sobre ello. Con la diferencia de que en esta actividad el principal protagonista es el discente, el jugador que participa de una vida virtual, el estudiante que reflexiona sin peligro sobre un perfil fuera de la ley. Después del juego, los debates y aportaciones en grupo, serán el material para elaborar pequeños trabajos sobre el protagonista del juego, desde una perspectiva, psicológica o sociológica. En definitiva, contemplar esta realidad virtual y adaptarla, si viene al caso, a situaciones de trabajo personales.

Este juego nos ofrece la posibilidad de vivir una vida virtual, ajena a nuestra vida cotidiana. La interactividad constante con sus elementos nos permite adentrarnos en las calles de Liberty

City y ser responsables de nuestros actos. En relación a la reflexión sobre las identidades, pensamos que GTA IV es un buen ejemplo de asunción de perspectivas ajenas y provechosas para un estudio de determinados comportamientos en relación al crimen organizado. Que un psicólogo o sociólogo se meta en el papel de Niko Bellic, se identifique y desarrolle su pensamiento, puede reportarle un conocimiento profundo de algunas de las características más relevantes de un determinado grupo social, específico, en un contexto histórico social determinado, que se mueve de una determinada manera y desea unas determinadas cosas.

Se presentarán una serie de contenidos que, podrán ser modificados por los alumnos, si ellos lo estiman necesario, para la presentación de su escrito final sobre la identidad de Niko Bellic. Así pues, plantearemos los siguientes posibles apartados:

1. El 'sueño americano'.
2. El hampa.
3. Relación entre la inmigración y el crimen organizado.
4. Aprendizaje en GTA IV.

Así pues, los contenidos serán propuestos por los alumnos, tras el juego, ellos elaborarán sus propios contenidos para sus escritos, ensayos que versarán sobre el protagonista de GTA IV. En cada uno de los ensayos, se tendrá en cuenta la experiencia personal de cada estudiante con GTA IV, a la vez, todos se nutrirán de los debates en grupo, posteriores al juego, y, también, de la colaboración entre jugadores del grupo o, incluso, externos. Así pues, las actividades tan sólo serán jugar y reflexionar, tras el juego, anotar, durante y tras el juego. Estas actividades proveerán del material suficiente para escribir sobre el perfil social que aparece retratado en GTA IV.

Desde el punto de vista de la evaluación, será importante jugar, de la manera más inmersiva posible, y reflexionar, teniendo en cuenta las opiniones de todos, contrastar la información, vertida en el juego y ser crítico con ella. De la misma manera, será premiado el trabajo colaborativo, así como la comunicación profunda con los elementos del juego y con otros jugadores, tanto como, la formulación de preguntas y reflexiones encaminadas a desmitificar ciertos prejuicios, extendidos en nuestras sociedades.

2.2.3. Estrategias aéreas en escenarios bélicos

Tom Clancy's HAWX

Al elegir este juego y, en los primeros momentos de observación, pensamos que podríamos utilizarlo en una simulación real de vuelo, pero la lectura y consulta de páginas expertas, así como de foros de jugadores, nos hizo replantearnos esta iniciativa. Decidimos, casi al final del análisis, que las actividades con HAWX estarían destinadas a pilotos militares, se les propondría el juego como simulaciones de estrategias de vuelo y combate, actividades que podrían hacer reflexionar a los jugadores y encaminarles a tener un conocimiento más profundo de posibles situaciones reales.

Por tanto, estamos entrenando a un grupo de militares, en misiones específicas, en determinados puntos del planeta, HAWX puede ayudarnos a poner a los sujetos en situación. Las ciudades y otros espacios están basados en mapas reales, por tanto, el espacio justifica utilizar el juego como entrenamiento para la vida real. De la misma manera, los personajes responden a roles basados en la realidad, los superiores usan el rango militar real y ejecutan sus funciones como tal. Así pues, iniciaríamos a los alumnos en la descripción de las características del juego para, seguidamente, iniciar la primera partida que servirá tan sólo para familiarizar a los jugadores con el avión y sus mandos, así como sus posibilidades de vuelo. Esta primera actividad se hará de manera individual.

1. Explorar las características de juego, el avión y sus mandos.



Imagen 7. Tom Clancy's HAWX. Características del juego.

Cada jugador, estará listo en un tiempo determinado, por eso, estableceremos los grados de dificultad de cada uno de los alumnos y, en consecuencia, formaremos grupos compensados y equilibrados. Seguidamente, los jugadores iniciarán libremente una partida, esto conlleva elegir un modelo de avión y un modelo de escenario, jugarán y reflexionarán sobre ello.

2. Jugar a HAWX.

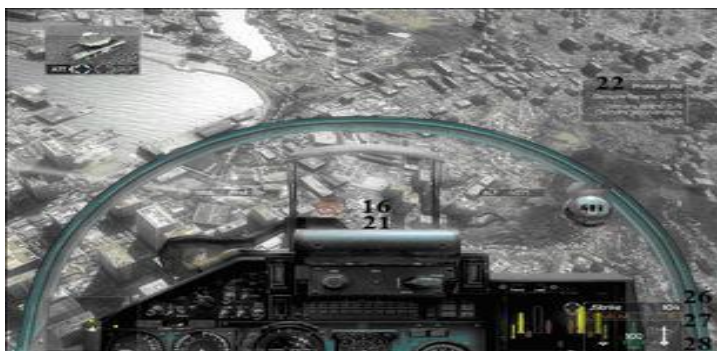


Imagen 8. Tom Clancy's HAWX. Juego.

A continuación, formaremos grupos, aunque el profesor haya establecido unas preferencias, los jugadores también aportarán sus reflexiones y motivaciones a la hora de compartir grupo. Debemos decir que es muy probable que en la partida inicial los jugadores se hayan encontrado y hayan hecho 'buenas migas', y esto les llevará a compartir grupo. Una vez decididos los grupos, se iniciará una nueva partida en la que todos jugarán contra todos, duelo por equipos. Pondremos el acento en los mejores resultados pero también en las estrategias empleadas y las habilidades puestas en juego.



Imagen 9. Tom Clancy's HAWX. Colaboración.

3. Elegir grupos.
4. Jugar en la modalidad de duelo por equipos



Imagen 10. Tom Clancy's HAWX. Duelo por equipos.

En las siguientes sesiones, dedicaremos un tiempo prolongado a la reflexión, sobre las dificultades y propuestas de estrategia, también a la valoración de las acciones, ya sean exitosas o erróneas y, a la relación con posibles escenarios reales. Después de esta puesta en común, volveremos al juego e intentaremos poner en práctica todo lo debatido.

5. Reflexionar sobre el juego
6. Poner en práctica lo acordado.
7. Jugar de nuevo.

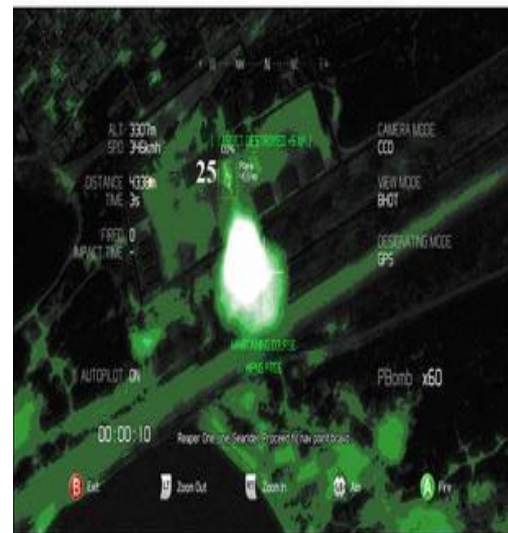


Imagen 11. Tom Clancy's HAWX. Momentos del juego.

Para concluir, se pedirá a los participantes que elaboren una memoria sobre los aviones utilizados, los escenarios visitados, las estrategias puestas en práctica, las habilidades más destacadas y la valoración de todas ellas. De la misma manera, se apuntarán los resultados obtenidos y el proceso para obtenerlos, una descripción y su valoración.

2.2.4. Creando escenarios para jugar

Little Big Planet

Little Big Planet tiene, bajo nuestro punto de vista, muchas posibilidades educativas, desde potenciar estrategias de creación, de todo tipo, hasta fomentar las habilidades comunicativas, en su más alto grado. Para este trabajo, hemos pensado en potenciar estrategias de creación, en concreto, la percepción del espacio. Todas las actividades estarán acompañadas del diálogo y la colaboración con otros.

LBP, según PEGI, es un juego para mayores de 7 años. En nuestra práctica, hemos comprobado que este juego se adapta, perfectamente, a cualquier edad ya que ofrece múltiples posibilidades de creación y diferentes grados de dificultad, dependiendo de los deseos de los jugadores. Por tanto, hemos decidido que acudiremos al currículo de Secundaria, en concreto, 1º ESO, y a la materia de Educación Plástica y Visual, para tratar el tema del espacio.

Después de hacer un diagnóstico de los posibles participantes en el proceso, alumnos y profesores, ambos con un contacto previo del juego LBP. Así como, haber hecho un diagnóstico de los recursos con los que cuenta el centro, tener un PC o consola para cada alumno que cumpla con los requisitos para jugarlo. Entramos en la fase de negociación. Teniendo en cuenta el currículo para Secundaria en Educación Plástica y Visual, en el que se contempla el estudio del espacio y el volumen, decidimos abordar con los alumnos un primer esquema sobre los significados de este centro de interés, *Espacio y Volumen*, acompañando esta exploración de la primera toma de contacto con el juego *Little Big Planet*.

Después de esta primera toma de contacto, el diseñador, en este caso el profesor, debe reflexionar para determinar una selección de objetivos. Entre estos objetivos se contemplarán conocimientos de hechos, ideas o conceptos, así como estrategias y actitudes. La educación plástica y visual tiene por objeto desarrollar en los alumnos las capacidades perceptivas y expresivas a partir del conocimiento de los lenguajes visuales, al tiempo que debe potenciar el desarrollo de la imaginación y la creatividad y favorecer el juicio crítico ante la realidad plástica y visual.

El estudio del espacio, es prioritario a la hora de jugar videojuegos, el avatar se sitúa siempre en un espacio, en un escenario en el que se mueve. Además, debemos decir que los juegos de plataformas potencian, si cabe, aún más, las habilidades y estrategias de situación en el espacio. Por eso, LBP se presta, de manera excepcional, para tratar este contenido. Por otro lado, el componente de creación, principal, en LBP, nos favorece a la hora de proponer actividades en las que los alumnos pongan en práctica todo lo aprendido. Se trata, por tanto, de practicar los contenidos de espacio y volumen, creando escenarios en LBP, creando plataformas para que otros jueguen, experimentando con las perspectivas y la profundidad, creando escenarios que jueguen con el volumen y el espacio, experimentando con las diferentes posibilidades, individualmente o, en colaboración con otros, y disfrutando de las distintas creaciones. Así pues, se fomentará el diálogo y debate, y la comunicación sobre lo aprendido en las diferentes fases de juego, activándolo mediante la expresión oral y escrita.

Así pues, estableceremos cinco objetivos, que se relacionarán con contenidos y criterios de evaluación:

1. Conocer los conceptos de espacio y volumen y su evolución a lo largo de la historia.
2. Conocer los diferentes indicadores de profundidad: tamaño, posición, superposición, perspectivas, texturas y, luces y sombras.
3. Desarrollar la creatividad para expresar sentimientos e ideas mediante el uso de códigos, terminología y métodos del lenguaje espacial.
4. Experimentar los contenidos sobre espacio y volumen en LBP, de manera individual pero, también, en grupo y colaborativamente.
5. Valorar las posibilidades de comunicación y función social de las diferentes creaciones.

En relación a la selección de contenidos, tendremos en cuenta, principalmente, la utilidad e interés de los participantes, así como lo significativo y coherente con su realidad social. Para ello, seleccionaremos contenidos relacionados con las áreas específicas del currículo de Educación Plástica y Visual en Secundaria y con el centro de interés o tópico, en este caso, *Creando escenarios para jugar*.

ESPACIO Y VOLUMEN

1. Qué es el espacio.

Tres dimensiones.

2. Evolución de la perspectiva.

3. Indicadores de profundidad.

Tamaño.

Posición.

Superposición.

Perspectivas.

Texturas.

Luces y sombras.

Cada uno de los contenidos estará relacionado con las diferentes fases de juego, es decir, cada uno de los diferentes contenidos estará apoyado en una sesión de juego, aunque no será necesario que todos hagan el mismo recorrido ni tengan las mismas impresiones.

Por eso, después de una primera sesión de juego, se esbozarán los contenidos propios de la unidad, de manera poco profunda, aportando lo básico sobre espacio, volumen y perspectivas. Las diapositivas están extraídas de la siguiente presentación en la web.⁴

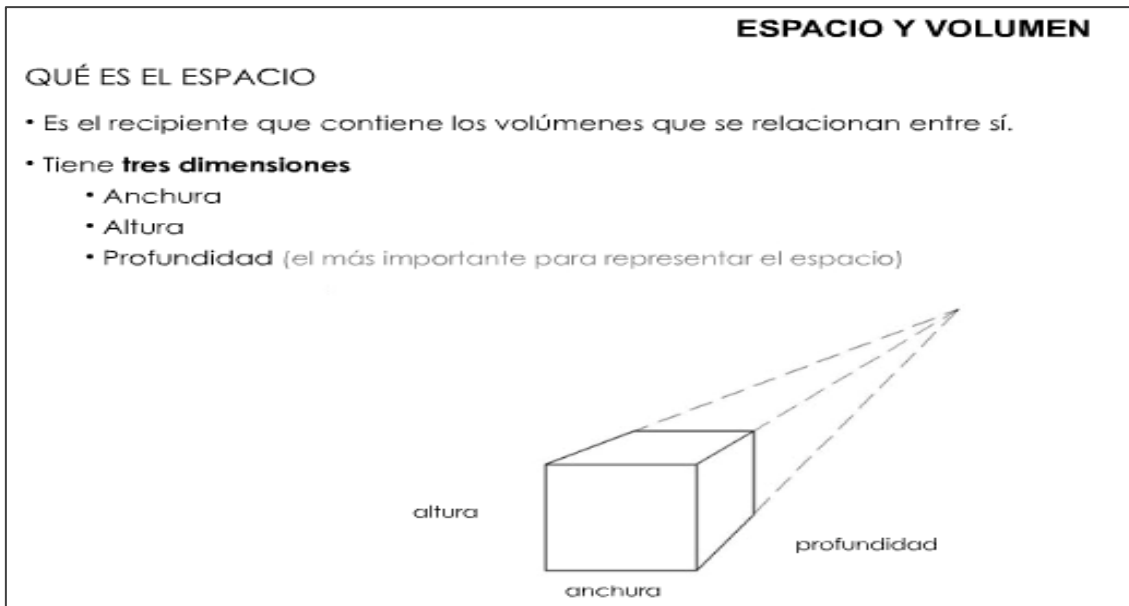
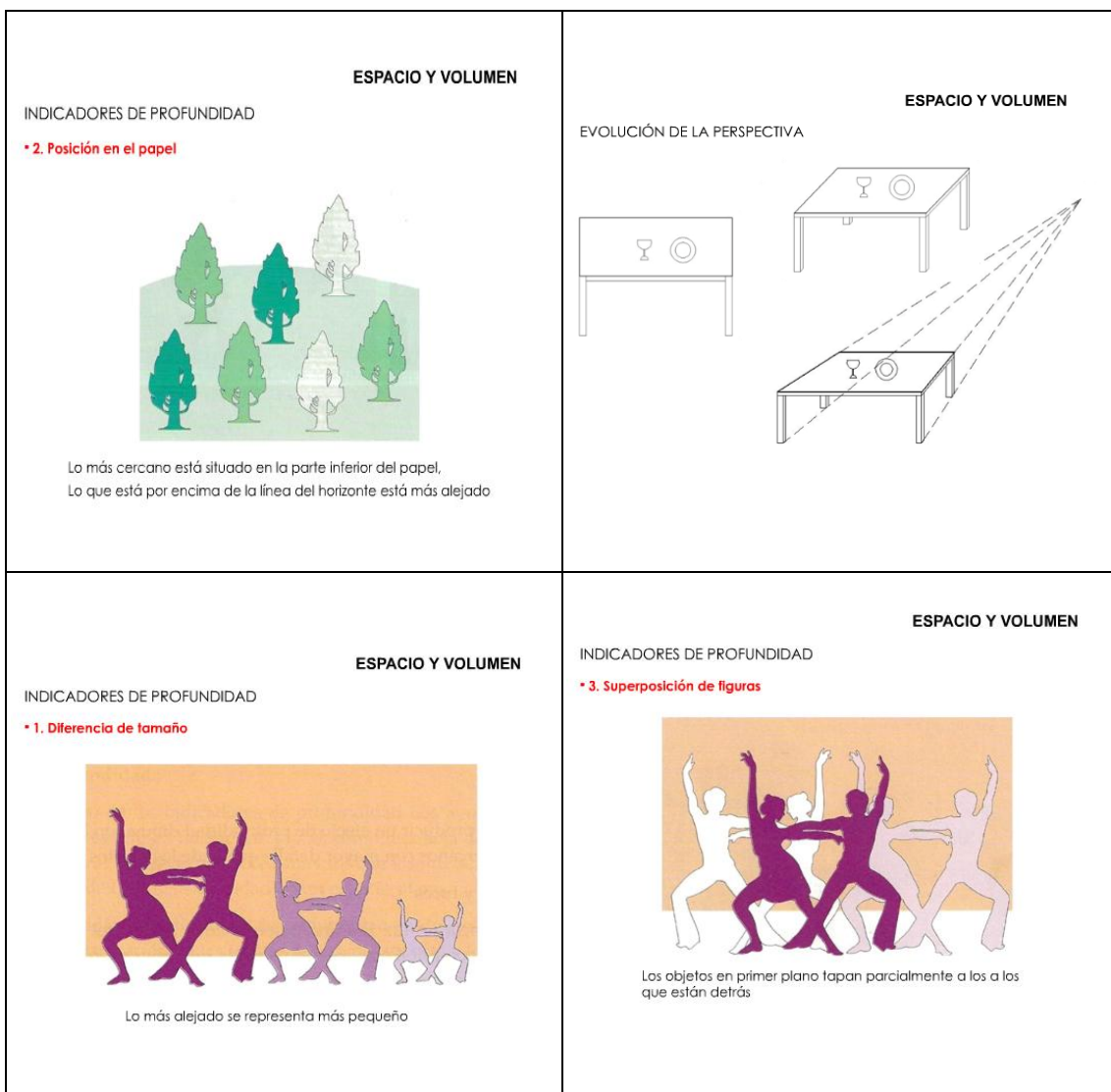
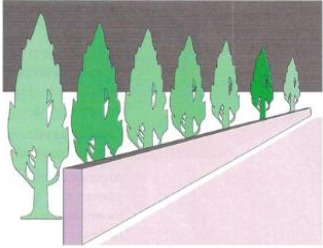





Ilustración 6. Espacio y Volumen. Little Big Planet. Juego.

Fuente: <https://goo.gl/f2PwjR>



<p style="text-align: center;">ESPACIO Y VOLUMEN</p> <p>INDICADORES DE PROFUNDIDAD</p> <p>• 4. Perspectiva cónica o lineal</p>  <p>Todas las líneas paralelas convergen en un punto (punto de fuga) y crea sensación de profundidad</p>	<p style="text-align: center;">ESPACIO Y VOLUMEN</p> <p>INDICADORES DE PROFUNDIDAD</p> <p>• 5. Perspectiva aérea</p>  <p>Los elementos que están más cerca tienen colores más vivos y forma más definida. El color se difumina y se vuelve azulado y grisáceo en los elementos que están más lejos y su forma es menos nítida.</p>
<p style="text-align: center;">ESPACIO Y VOLUMEN</p> <p>INDICADORES DE PROFUNDIDAD</p> <p>• 6. Textura</p>  <p>La textura de los elementos más cercanos es más detallada que en los alejados</p>	<p style="text-align: center;">ESPACIO Y VOLUMEN</p> <p>INDICADORES DE PROFUNDIDAD</p> <p>• 7. Luces y sombras</p>  <p>La representación de las luces y las sombras de los objetos ayudan a representar la tridimensionalidad</p>

A continuación, propondremos a los participantes que ingresen directamente en la comunidad de LBP y exploren las diferentes creaciones de los jugadores.



Imagen 12. Little Big Planet. Momentos del juego.

Además, los más osados, pueden iniciar la colaboración con otros jugadores, ya sean del grupo o externos, para crear escenarios y, asimilar las reglas básicas del juego, en lo que respecta a la creación.

En las siguientes fases de juego, los alumnos iniciarán sus propias creaciones en LBP, diseñaran sus escenarios, primero, en papel, en relación a los contenidos sobre espacio y volumen, presentados en clase. A continuación y, posterior a una primera evaluación, los alumnos plantearán sus propuestas en el juego. Las posibilidades de creación irán desde escenarios individuales, en grupo o en colaboración con otros. La última fase de la actividad se centrará, única y exclusivamente, en el juego de sus propias pantallas y de las pantallas de otros jugadores del grupo. Como colofón y punto final, debatiremos las experiencias producidas durante la creación y, también, durante el juego, así como, la relación entre ambas.

En relación al diseño de la evaluación, las tareas se darán al mismo tiempo que el juego, ya que se ejecutarán en el propio juego, evaluaremos, también, los aprendizajes posteriores, principalmente, las reflexiones de los participantes tras la participación en el juego. La tarea final se presentará como un elemento evaluador de todo el proceso de aprendizaje. Tendremos en cuenta, por tanto, a lo hora de evaluar, estos criterios:

1. Comprender el concepto de espacio y su estrecha relación con el volumen.
2. Experimentar sensaciones de profundidad a través de representaciones en las que se utilicen los indicadores de cambio de tamaño, superposición, separación del margen inferior y contraste.
3. Interesarse por conocer los procedimientos y técnicas que permiten representar la profundidad.
4. Representar con formas planas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño y superposición.
5. Representar con formas geométricas la sensación de volumen y profundidad usando como recurso las relaciones espaciales.
6. Respetar las creaciones e ideas de los compañeros y compañeras de grupo.

En esta investigación el fin último era demostrar que los videojuegos pueden ser un material útil para utilizar en las aulas, ya que su contenido y forma fomentan un aprendizaje motivador y profundo. Sus cualidades facilitan el acercamiento a los alumnos ya que estos medios pertenecen a su cultura, una cultura popular que innova y desafía a lo establecido, que promueve nuevos valores y contravalores y que destaca por su dinamismo y movilidad.

3. Experiencias gamificadas

En este punto señalaremos los datos prácticos, los hechos, los diseños gamificados y juegos puestos en práctica en las aulas, algunas reflexiones sobre mis experiencias y otras experiencias de profesores que han llevado a cabo propuestas lúdicas en sus aulas. Todo ello revela, por un lado, la satisfacción de los docentes en estas empresas y por otro, el progreso claro hacia un aprendizaje mejor.

En relación a nuestra experiencia usando juegos en clase o usando elementos propios de los juegos, siempre hemos tenido buenos resultados, la motivación de los alumnos como punto inicial ha sido siempre favorable y el desarrollo de la actividad, con sus idas y venidas, ha resultado provechosa para todos, principalmente se debe destacar la autonomía de los alumnos. En un primer momento, quizá debido a la extrañeza de estas actividades en su devenir curricular, han necesitado de nuestra ayuda pero, a medida que avanzaba el juego o la actividad en cuestión se iban deshaciendo de la tutela docente y trabajaban solos, reforzaban los contenidos con búsquedas autónomas, dialogaban entre ellos para afianzar los contenidos, eran críticos y constructivos con los errores... Todo ello ha favorecido el aprendizaje de todos, tanto de profesores como de alumnos, en definitiva el objetivo principal.

A continuación hemos sintetizado algunas experiencias lúdicas en contextos de aprendizaje, todas ellas sacadas del libro *Educación jugando: un reto para el siglo XXI*, (2017), en este libro se explican algunas experiencias lúdicas en las aulas que dan frutos provechosos. Expondremos algunas de las que nos han parecido más destacadas teniendo en cuenta la competencia lingüística que en este trabajo es la más destacada y se muestra como referencia fundamental de nuestros experimentos. Nos interesan especialmente las experiencias cuyo objetivo es la creación de narrativas, de relatos, por eso hemos valorado también las experiencias basadas en juegos de rol, muy convenientes en la materia de Lengua castellana y Literatura, y por último, se acercan más a los propósitos de experiencias de creación de juegos utilizando algunos de sus elementos, es decir el diseño de sistemas gamificados más asequibles en entornos con escasos recursos.

3.1. Gamificación en las aulas

Los profesores son un motor de cambio principal en la aplicación del juego en las aulas, ellos son los impulsores, diseñadores, creadores..., en un primer momento. Uno de los autores de este libro, (Recio, 2017, p.181), nos habla de los cursos impartidos a profesores sobre metodologías lúdicas y cómo en un primer momento estos no se sienten cómodos con la aplicación de los juegos, aunque cuando se les dice que los juegos no deben aplicarse completos sino que una parte de ellos puede ser útil para la actividad se muestran más motivados para llevarlos a la práctica. El autor señala que jugar es aprender porque cuando jugamos explicamos reglas (competencia lingüística), llevamos la puntuación, sabemos si alguien hace las cosas correctamente, se mejora con la práctica (aprender a aprender), perder o equivocarse no tiene repercusión, además en muchos casos la investigación cuando jugamos es inherente a ese juego en concreto. (p.185).

En relación a los juegos de rol sabemos que estos representan una de las estrategias más provechosas para el aprendizaje, normalmente son fáciles de implementar, no requieren de instrumentos costosos ni diseños muy elaborados y los resultados son gratificantes e inesperados, en este sentido las experiencias narrativas superan las expectativas iniciales y además fomentan la creatividad y el trabajo colaborativo, dos de las estrategias más eficaces para adquirir competencias propias en un contexto real y actual. Xavier Socias Pérez en este mismo texto señala que llevar a la práctica los juegos de rol despierta la motivación de los alumnos y sus ganas de seguir jugando, lo puso en práctica teniendo como referencia la mitología de Tolkien y los alumnos quedaron encantados. (p.79).

Óscar Recio Coll, nos presenta un ejemplo práctico de cómo usar un juego de rol en el aula, nos dice que el juego debe ser un punto de partida, una motivación para lo que queramos potenciar, no es necesario llevar el 100% del juego al aula, cuenta el autor que a partir de un juego surgen actividades favorables para el aula, a partir de la ambientación surgen actividades relacionadas con la literatura, descripción de personajes, hacer cómic o pequeñas narraciones, escribir diarios aventureros, analizar la moda de diferentes épocas, ambientaciones de los juegos, actividades relacionadas con la historia... En definitiva, el juego de rol es el corazón y el resto es el desarrollo de un plan didáctico basado en el juego. (p.89). En otro apartado del libro nos presenta el 'proyecto Fábula' que tiene como objetivo principal LEER con mayúsculas, no solo leer como habilidad sino ser un lector y pasárselo bien. Además de leer se invita a los usuarios a que sean escritores y editores. 'Fábula' es un juego narrativo, mediante un mazo de cartas, un reloj de arena, unas ilustraciones, personajes y marcadores. A partir de estos elementos se narra una historia entre los jugadores, uno hace de narrador que escoge el escenario del posible cuento, y el resto elige su rol para narrar y a medida que avanza el juego cogiendo cartas solucionarán los problemas planteados por el narrador. (p.232).

Otro profesor, José Luis Redondo nos explica la creación de juegos de rol en el aula de sociales, el juego como metodología activa, es decir, el aprendizaje basado en juegos. De lo que se trata es de que a partir de una secuencia didáctica el producto final sea un juego. El autor señala algunos juegos aplicados en las aulas con productos finales favorecedores de aprendizajes, uno de ellos es *world peace game*⁵. En relación a su experiencia personal el autor habla de los juegos que crearon sus alumnos, en Historia los alumnos crearon 'Escapar del Gulag' inspirado en contenidos relacionados con la revolución rusa, 'First world war' teniendo en cuenta contenidos de la I Guerra Mundial. A partir del estudio del contexto y características de estos dos episodios históricos los alumnos crearon juegos divertidos e interesantes. (p. 102).

Natxo Maté nos habla del rol y la ludificación en la asignatura de Historia, mediante las cartas de personajes y sus habilidades, los alumnos tendrán que interpretar a personajes de diferentes momentos históricos. Señala muchos ejemplos de rol potencialmente beneficiosos para esta y otras asignaturas, el rol despierta el interés por diferentes relatos ya sean reales o ficticios y además potencia las capacidades de expresión tanto oral como escrita así como las estrategias de razonamiento para salir airoso de los retos propuestos teniendo en cuenta habilidades y obstáculos. *Ludus Mundi* nació ante la necesidad de cambiar los paradigmas de la enseñanza, enseñar para ser no para tener es el objetivo final. (p. 141).

Roberto Alhambra nos habla del rol en el aula, (p. 241), nos explica cómo creó sus partidas de rol utilizando algunos de los contenidos impartidos en sus clases, nos cuenta que todo se inició en la clase de plástica construyendo algunos poliedros que se acabaron convirtiendo en dados, los dados de 12 y 20 caras se acabaron convirtiendo en los dados necesarios para llevar a cabo las diferentes partidas. Añade que sus alumnos le piden jugar y que se sienten motivados en cada partida. En estas partidas los problemas/retos proponen contenidos del currículum que ellos mismos buscan y analizan y que luego trasladan al papel para optar a diferentes premios, además los puntos que van adquiriendo en cada una de las partidas son acumulables para otras y les valen para comprar objetos que serán fundamentales para alcanzar ciertos objetivos. Toda una experiencia divertida que ayuda a impartir contenidos probablemente tediosos en muchos casos. (p.245).

En relación a los juegos en las aulas, los profesores señalan algunos de estos productos y sus usos en las aulas, en muchos casos, estos juegos no se aplican tal como aparecen en sus manuales, se adaptan sus reglas y sus elementos para una mejor aplicación a las diferentes materias y grupos. Los juegos elegidos en estos ejemplos priorizan la narrativa, los juegos que tienen como objetivo crear relatos o transformarlos. Diego Tomé, psicólogo, explica el juego 'La leyenda de los cinco anillos', que lleva a sus clases, en este juego cada jugador crea su propio personaje basándose en la cultura japonesa, el docente señala algunas características de los clanes y los alumnos se identifican y diseñan su personaje. (p. 45). Este mismo autor habla de 'Faraway', un juego de cartas en el que el grupo debe crear sus propias historias usando las cartas, estas simbolizan mundos fantásticos de los cuentos y situaciones de la vida cotidiana, ambas tipologías se mezclan dando como resultado relatos inéditos.

María Jesús Campos, psicóloga, nos presenta en este libro su experiencia con los juegos, en un primer momento describe *Imagine*, un juego de cartas, de imágenes, de enigmas y fichas de puntos, un juego de representación en el que a través de las cartas se debe adivinar la representación, aplicar este juego supuso una novedad para los alumnos, la observación por parte del docente del grupo jugando le hizo ver que la atención y concentración era necesaria, que se requería agilidad mental para 'ganar', la creatividad era un valor importante al igual que el razonamiento. A partir de esta observación el docente utiliza el juego para ampliar sus posibilidades de uso. Para hacer presentaciones de grupo, para trabajar contenidos históricos o geográficos, el fomento de la expresión oral y escrita, trabajo en equipo... (p.95). En otro capítulo del libro esta misma autora nos habla de los *Story cubes*, pequeños dados con imágenes que potencian la expresión oral y escrita, la reflexión sobre conductas o emociones, entre otras, unos pequeños dados con un potencial infinito. (p. 136).

Manuel Sánchez Montero nos propone la creación de un canal de vídeo lúdico, en él los alumnos de su centro hablan sobre los juegos de mesa que juegan en la ludoteca. El hecho de crear los vídeos añade la profundización en la comunicación oral, los alumnos deben preparar sus discursos de una manera concienzuda, teniendo en cuenta el discurso pero también los factores relacionados con el habla. También propone juegos para aprender matemáticas señalando que el cálculo con un boli y una libreta es muy aburrido y que muchos juegos pueden transformar este escenario en algo dinámico y divertido. (p. 201). En otro capítulo Manuel Sánchez nos habla de 'Faraway', antes mencionado. Otro de los juegos seleccionados por este autor es 'Ikonikus', otro juego de cartas que puede servirnos para la creación de historias. (p.215).

Pau Regincós es el encargado de llevar este proyecto adelante, se trata de usar los juegos como herramienta educativa, ludotecas con juegos de mesa para favorecer competencias y habilidades relacionadas con la cooperación, la toma de decisiones, hablar, ponerse de acuerdo, etc. En este artículo el autor propone algunos juegos y las competencias que favorecen principalmente, sabemos que los juegos pueden adaptarse. 'Woofly' favorece la velocidad de procesamiento, 'Fantasma Blitz' estimula la capacidad de razonamiento, 'Ikonikus' incide en el pensamiento lógico-matemático, 'Código secreto 13+1' mejora la capacidad de concentración, etc. (p. 145).

En otro momento del libro Jan Gonzalo nos habla de las experiencias de juego y sus consecuencias y aplicaciones e informa de 'Timeline', un juego en el que los usuarios construyen una línea del tiempo teniendo en cuenta una determinada temática. Nos relata

una de las actividades que llevó a cabo teniendo como referencia 'Timeline', el resultado final, una encuesta a los usuarios dio como resultado que la competitividad y la creatividad fueron dos de los factores más sobresalientes. El juego demostró su potencial de cara a la adquisición de competencias y estrategias de aprendizaje. (p. 165).

Jaime Ángel Pardos, maestro de educación primaria explica las posibilidades de jugar en el área de lengua, habla de juegos para construir historias como los *Story cubes*, habla de *Plickers* para sesiones de grupo en los que se valora la rapidez a la hora de discriminar información, nos señala la plataforma *Class Dojo* como un pilar en la que los alumnos acumulan puntos por tener una buena actitud en el aula y un buen comportamiento, estos puntos les traerán regalos en su día a día en el aula. También habla del juego *Letra a Letra* que profundiza en contenidos de vocabulario... Además nos habla de otros juegos con posibles usos en el área de lengua con aplicaciones orientadas a los contenidos previstos en la asignatura. (p. 260).

Todas ellas, bajo mi punto de vista, propuestas interesantes y favorecedoras para llevar a las aulas y con ellas conseguir la motivación necesaria para un aprendizaje profundo.

3.2. Otras experiencias

El 11.02.2015 asistí a una charla presencial sobre gamificación en la que Guillermo Castilla Cebrián, guillermo.castilla@uem.com y su compañero, profesor de la UEM⁶, Luis Ignacio Díaz del Dedo, luisignacio.diaz@uem.com, fundador de [gamisfaction](http://gamisfaction.com), nos ofrecieron técnicas e ideas de cómo implementar el juego en nuestras aulas.

Iniciamos la charla hablando de engagement. En muchas empresas se utiliza el engagement⁷, *“Es la capacidad que tienen las empresas de generar una relación con su audiencia, que cree un compromiso con la marca que termine llevando al usuario a la compra de un producto”*. Guillermo habló de que una de las estrategias para obtener la primera compra y después una fidelización del cliente la gamificación es muy provechosa y productiva⁸, las empresas empiezan a entender que el juego es motivador para sus clientes y esto optimiza sus datos. La mecánica fundamental del juego es tomar decisiones, esto es lo que consigue enganchar.

A continuación, charlamos sobre las diferentes técnicas de juego provechosas para el aprendizaje, antes de empezar a hablar de ellas, se puntualizó sobre la diferencia entre *serious game* y *gamification*, el primero videojuegos, el segundo uso de técnicas lúdicas en otros contextos. Los *serious games* tienen el propósito de desempeñar algún conocimiento, normalmente los videojuegos enseñan maestrías, destrezas. Maximiza la eficiencia al optimizar los recursos. La gamificación aunque si tiene un propósito, el aprendizaje, se trata de jugar principalmente para llegar a ese aprendizaje. En el caso de los *serious game*, estos tratan de llegar a ese objetivo jugando, la relación es inversa entre unos y otros. Mientras unos juegan para conseguir, en este caso, las competencias o aprendizajes específicos, los otros se marcan unos objetivos que consiguen jugando. Los videojuegos y su uso en las aulas es de especial dificultad, sabemos que en el aula poner en práctica un videojuego es difícil, una de las cosas fundamentales es que necesitamos un grupo de expertos. Sin embargo poner en práctica mecanismos de gamificación es más sencillo. Añadiendo en nuestras aulas PBL, *points*, *badges*, *leaderboards*, puntos, logros y rankings (clasificaciones) habrá competitividad y colaboración entre los alumnos y un *feedback* continuo, ejecutando un reconocimiento de 'solo' lo bueno.

Un ejemplo de técnicas de gamificación es una cartulina donde un profesor ponía los logros de sus alumnos cuando conseguían algo, esto le funcionaba muy bien como estrategia. Los logros, hacen que los *gamers* puedan destacar en determinadas áreas y no en otras y aún así tienen los mismos puntos que otros. También están las insignias para otorgar a los alumnos sus logros. En la plataforma moodle hay una actividad que se llama insignia y es dar reconocimiento a los alumnos por sus logros, por hacer algo bien. Class craft es una plataforma donde se propone que tu clase se convierta en un juego de rol fomentando una colaboración estrecha entre los estudiantes, además alienta a fomentar un mejor comportamiento. Nuestro experimento ha utilizado este tipo de técnicas, algunos de los principios de los juegos de rol para llevar a cabo una actividad de lectura.

Encontramos también plataformas dedicadas a la competición, técnica para poner la clase en marcha más rápido, son las encuestas en kahoot, en google drive, socrative, etc. En estos sitios se da, a menudo, un problema, alguna vez te echan de la sesión. Para agilizar y no encontrar este problema deberíamos optar por hacer menos preguntas y encuestas más rápidas. Se da como un sistema de concurso que funciona muy bien en todas las edades.

Llegados a este punto, Guillermo nos proporcionó una serie de dinámicas presentadas como realistas, basadas en lo lúdico y posibles de hacer ya que, como hemos apuntado antes, a diferencia de los videojuegos que se convierten casi en algo imposible de poner en práctica en las aulas estas dinámicas son alcanzables y realistas.

Desarrollo de dinámicas, crear dinámicas lúdicas realistas.

1. Objetivo construir. Creación de grupos con un objetivo común, construir 'cosas' relacionadas con cada una de las materias, sea un poema, una fotografía, una maqueta, plantar una verdura, realizar un vídeo, etc. Habrá una exposición de los diferentes trabajos. Al finalizar la tarea, el resto de personas valorará cada uno de los trabajos, podemos invitar a otros alumnos o profesores también para su valoración. Podemos apoyarles con unos modelos de clasificación, el grupo ganador tendrá un premio, ya sea puntos para el curso u otra cosa.

2. Gymcana con códigos QR. Recorrido al azar en el que en cada punto del itinerario hay una serie de pruebas, con estas pruebas los 'jugadores' obtienen puntos, el usuario o grupo de usuarios con más puntos gana.

3. Viaje (tablero o mapa), búsqueda del tesoro. Viaje desde un punto a otro en el que los alumnos deben realizar pruebas que les conduzcan a la meta. Pistas verdaderas o falsas. Lógica, adivinanza, verdadero o falso, contenidos de la materia... Competición entre alumnos. En el centro o polideportivo. Consecución de puntos, búsqueda de tesoro, habilidades... Habilidades físicas, de todo tipo. Como la oca.

4. Juego de cartas, partida de cartas en las que se hagan pruebas a partir de los palos de la baraja, por equipos, listado de actividades, por ejemplo con mímica definir un elemento geométrico. Sacas una carta, escoba, entre otros.

5. Dos equipos, concurso de exámenes para preparar una asignatura. Los alumnos tienen que elaborar un examen para que el grupo enemigo lo haga, normalmente lo suelen hacer bastante difícil. Pueden usar *Kahoot*. Una composición a través de *códigos QR* del temario,

como si fuera un puzzle. Está claro que existen peligros al usar estas dos herramientas ya que son poco seguras, por tanto debemos ser más sencillos. También podemos utilizar wikis y redes sociales protegidas, también webquest en la que los alumnos participen comunicándose con los demás y valorando a sus compañeros. La creación a partir de cartas, por ejemplo, haciendo un relato que se va construyendo, entre otras posibilidades.

Llegados a este punto, podemos decir que lo lúdico es una buena estrategia de aprendizaje, los juegos o elementos lúdicos adaptados a contextos de enseñanza funcionan y sus aplicaciones generalmente dan buenos resultados. Por tanto, aplicar la gamificación en las aulas es una estrategia cada vez más usada en contextos de aprendizaje formal, los profesionales de la enseñanza señalan beneficios y técnicas aprovechables en su uso. En este sentido sería poco cabal obviar este tipo de metodologías en un momento en el que nuestro sistema educativo requiere de transformaciones y actualizaciones profundas para no solo estar más acorde a los tiempos en los que vivimos sino, principalmente para estar a la altura de nuestros alumnos y poderles ofrecer la educación que les permita avanzar en su aprendizaje vital.

4. Reflexiones sobre la gamificación

El objetivo principal de esta investigación es demostrar que la gamificación es una buena alternativa para mejorar la motivación y el aprendizaje profundo en las aulas de educación formal. De la misma manera la gamificación es provechosa para fomentar la colaboración y autoevaluación constante. Y, la gamificación también favorece la interacción de los sujetos individualmente a un ritmo flexible sin dejar de atender a las necesidades del grupo, como se apunta en *De la idea a la pantalla*. (2016, p. 50).

4.1. Reflexión sobre los beneficios de jugar

Entre los beneficios más destacados del juego debemos señalar la motivación, se habla de los contenidos tediosos de la escuela, del aburrimiento de los escolares, de la desmotivación en general por un sistema educativo que no se actualiza al ritmo que se actualiza la calle. La motivación, característica intrínseca del juego favorece un acercamiento de contenidos densos a los alumnos de una manera más atractiva, esto repercute en el sistema que se enriquece con estas prácticas. Otro de los beneficios de jugar es las competencias, habilidades y estrategias que fomenta un juego, potencia la revisión, el compartir contenidos y colaborar con otros y, la reflexión, una competencia fundamental a la hora de avanzar en cualquier ámbito de la vida.

En cuanto a las técnicas aprovechables de jugar, es importante tener en cuenta que cuando se crea un juego o un videojuego, en muchos casos hoy el creador comparte en tiempo real los momentos lúdicos con el jugador, se dan una serie de características iniciales que a medida que avanza la experiencia pueden cambiar y transformarse en otras. De la misma manera, cuando iniciamos una clase, las actividades previstas pueden convertirse en otras muy distintas, en ello influyen muchas cosas, los alumnos, los medios, las actitudes ante la actividad... Debemos tener claro que no solo los alumnos aprenden hoy, el docente también lo hace, las actividades se enriquecen con las aportaciones de todos. No solo el producto puede ser enriquecido con las creaciones e ideas de los alumnos, el desarrollo también puede cambiar e incluso el diseño puede estar a cargo de profesores y alumnos. Es seguro que estos cambios se acercan más al producto que favorecerá un aprendizaje más consensuado y acorde a las necesidades de todos.

En relación a la asequibilidad, aplicar los videojuegos en las aulas es complicado, cualquiera que se haya acercado mínimamente a un videojuego sabe que el tiempo se pasa sin poder evitarlo y que los medios tecnológicos, aunque cada vez menos inaccesibles, requieren de unas condiciones mínimas para jugar. Tanto el tiempo como los medios son escasos en nuestras aulas, estas son las razones principales de no poder llevar a la práctica videojuegos mientras impartimos nuestras clases. Quizá por eso la gamificación se muestra como algo más asequible para los docentes, las técnicas de jugar, como premios, mapas, tirada de dados, etc., se pueden dar sin necesidad de emplear un dispositivo demasiado complicado, incluso sin ordenadores podemos jugar o aplicar técnicas lúdicas.

Por tanto, la escuela puede enseñar jugando y puede usar el juego como estrategia de aprendizaje, las experiencias de este capítulo nos ofrecen datos prácticos de que jugar es asequible y beneficioso. Sorprender a nuestros alumnos con estrategias que les motiven y les diviertan es seguro que aportará un aprendizaje rico y fructífero. Favorecer competencias y estrategias básicas partiendo de la motivación seguro que nos repercutirá de manera positiva a la hora de evaluar nuestras experiencias. Pepe Pedraz en *Educación jugando: un reto para el siglo XXI* nos habla de la importancia de la sorpresa para atrapar a los usuarios ante el juego, *¿cómo conseguir la sorpresa?* lo primero según el autor es captar la atención mediante un diseño atractivo, usando el azar, integrando conceptos de manera innovadora, utilizando los secretos, el suspense y el misterio, tres elementos atractivos que pueden enganchar a los usuarios, potenciando una narrativa bien contextualizada que haga a los usuarios sentirse motivados y más tarde atrapados. (2017, p.150). El profe que juega, el profe 'jugón' cree con firmeza en el *homo ludens* e intenta crear su marco teórico teniendo en cuenta su pasión, el juego. En este mismo libro se añaden algunas frases de personajes célebres sobre el juego que afianzan la idea de que jugar es bueno para aprender. Henri Matisse⁹: 'La persona creativa es curiosa, flexible, persistente e independiente, con espíritu de aventura y pasión por el juego.' O. Fred Donaldson¹⁰: 'Los niños aprenden mientras juegan y lo que es más importante, mientras juegan aprenden a aprender.'

4.2. Reflexión sobre mis experiencias

Las experiencias más provechosas jugando han sido las creaciones de juegos de rol basados en libros de lectura, dos de ellas están detalladas en este trabajo, la novela de Carroll *Las aventuras de Alicia*, y *Las aventuras de Ulises*, una adaptación de la *Odisea*. En estos experimentos se contó con alumnos de edades entre 15 a 17 años, estudiantes de 3º de educación secundaria obligatoria en centros de la Comunidad de Madrid. Las condiciones fueron diferentes en uno y otro centro y, por tanto en cada experimento, los alumnos, los medios y el contexto fueron muy diferentes. Así como los procesos que también cambiaron debido a las condiciones anteriores.

Para llevar a cabo estos experimentos creamos un juego basado en los juegos de rol y juegos en red, se creó un mapa del mundo por el que los jugadores se debían mover como personajes con un rol determinado, en este mundo los roles se distribuyen aleatoriamente, roles representados de manera única, el avance por el mapa-mundo hace que los jugadores vayan subiendo de nivel a medida que se va progresando. Cada alumno siguió su propio ritmo dentro del grupo, los compañeros fueron primordiales para usuarios poco familiarizados con este tipo de juegos o más reticentes a la práctica. Es importante hablar del seguimiento por parte del webmaster, en este caso el docente, se ofrece feedback continuo y premios o recompensas relacionadas con su currículo.

Los alumnos contaron su propia historia teniendo en cuenta el libro en un soporte digital para la asignatura de Lengua castellana y Literatura. Se trataba de profundizar principalmente en la competencia lingüística, promoviendo la comprensión y expresión escrita, animando a realizar nuevas lecturas y a crear narrativas propias que surgían de manera colaborativa, un proceso que creó relatos actualizados constantemente. Se trataba de tener una expresión adecuada al contexto en el que nos movíamos, en este caso el mundo de las maravillas o el mundo de Ulises, se trataba de saber distinguir los diferentes registros según el rol de personaje en ese contexto, de comprender, escuchar y responder a los diferentes mensajes teniendo en cuenta los intereses del personaje y del grupo, así como utilizar el diálogo como herramienta principal para la interacción, construcción y crítica.

De manera contextual se tuvieron en cuenta la competencia digital, social, la competencia de aprender a aprender y la competencia cultural. En la competencia digital destacaron la utilización de los recursos tecnológicos de la mejor manera para favorecer el trabajo colaborativo y tener una actitud positiva, curiosa y crítica ante los diferentes recursos al alcance del usuario. En relación a la competencia social, se trataba de usar códigos de conducta adecuados, de saber comunicar de manera aceptable y de ser solidario y respetuoso con el resto de usuarios. La competencia de aprender a aprender hizo hincapié en la disciplina y las estrategias adecuadas para conseguir nuestras metas, dio especial relevancia a la planificación, la supervisión, evaluación pero también a la motivación, curiosidad, confianza y autonomía. La competencia cultural profundizó en el conocimiento de las manifestaciones artísticas que serán la base de la creatividad e imaginación de los usuarios, teniendo como consecuencia el respeto y valor por el arte.

A esta experiencia siguieron otras que pusieron en práctica mecánicas y dinámicas de los juegos, así como contenidos adaptados a jugar. No todas ellas favorecieron la motivación, en algunos casos la tarea se hizo complicada y el enfoque no fue entendido, también el contexto y el tiempo dificultaron en otras ocasiones el éxito de la experiencia. Aunque en todas ellas hemos sacado provecho de alguna manera, a veces como algo innovador aunque no lo esperado, otras para aprender lo que no debe hacerse en determinados contextos o con determinados usuarios, etc.

En resumen, podemos decir que jugar es provechoso para adquirir cualquier tipo de aprendizaje, llevar a las aulas juegos o elementos lúdicos adaptados a nuestros contenidos es altamente beneficioso, no solo para nuestros alumnos, sino también para nosotros profesores que entendemos el aprendizaje como algo que debe darse de manera natural, si lo lúdico nos ayuda a motivar e interesar a nuestros alumnos es claro que debemos tenerlo presente en nuestro trabajo.

Los siguientes capítulos abordan la participación y la narración. ¿Por qué en esta parte del trabajo los capítulos de participación y narración? La respuesta es sencilla, tratamos estos dos capítulos aparte porque son las bases de los experimentos estudiados en la parte práctica, en ellos se utilizan elementos lúdicos que se basan en los juegos de rol y, por tanto, se deja claro que la participación y la narración en la creación del relato es fundamental. Los jugadores deben participar activamente para construir un relato colaborativo.

Así pues, partimos del juego y tenemos en cuenta sus elementos y bases principales, a partir del juego progresamos hacia la gamificación, las actividades usando elementos lúdicos nos salvan de obstáculos, como es la posibilidad de llevar a las aulas videojuegos. Cuando estamos convencidos de que la gamificación es la estrategia conveniente sin olvidar los principios básicos del juego y del videojuego, construimos nuestra experiencia que se lleva a cabo teniendo en cuenta los elementos, mecánicas, dinámicas y emociones de los juegos de rol. Estos se sustentan en dos pilares principales: la participación en la cual mediante un trabajo colaborativo entre jugadores se construye y reelabora un relato y la narración que posibilita el juego en sí ya que para jugar es necesario elaborar un relato basado en la creación única y autónoma de los jugadores.

La narración y la participación se complementan. Una sin la otra no nos llevaría a ninguna parte ya que el juego de rol se crea teniendo en cuenta ambas, estas dos propiedades deben darse conjuntamente, no se entendería la narración sin una participación previa y no se entendería la participación sin una consecuencia u objetivo a cumplir, el relato.



Esquema 12. Materias clave del estudio.

A medida que avanzamos en el estudio del juego y el videojuego, vamos concretando nuestra idea de práctica, experimentar con elementos lúdicos emanados de un tipo de juego y videojuego concreto, los juegos de rol, estos tienen dos estrategias de juego básicas, la participación y la narración. Por tanto teniendo en cuenta la participación y narración creamos experiencias con elementos propios de los juegos de rol.



IV. PARTICIPACIÓN

Los videojuegos son desde hace tiempo un elemento de la cultura popular, como lo son las redes sociales, youtube, los móviles o, los transmedia. La cultura del espectador ha dejado paso desde principios de este siglo a la cultura de la participación. El público ha recuperado sus derechos y cuenta sus propias historias, muestra sus preferencias, rechazos e identidades, de manera, además, muy innovadora. Toma los medios sin permiso de los propietarios, experimentando, recontextualizando, reinventando... Estas estrategias consolidadas en el mundo de los videojuegos desde finales del siglo XX son una buena forma de acercarnos a nuestros alumnos, jóvenes familiarizados con estos medios desde siempre.

1. La cultura popular y los videojuegos.

En el mundo moderno, el lenguaje no es el único sistema de comunicación importante. Tener nociones de otros sistemas simbólicos es clave, hoy. Es el caso de la imagen, un sistema que converge con el lenguaje cada vez en mayor medida. Además, debemos tener en cuenta que cada contenido requiere un alfabetismo diferente, además de las prácticas sociales que cada uno de ellos conllevan. De poco nos valdrá leer, sino tenemos nociones de las prácticas sociales que se vinculan con esa lectura. Y, si participamos en la práctica social, más profundo será el significado, porque participar de una práctica es saber leer o comprender sus significados. La cultura, por tanto, se abre en sus posibilidades de diálogo continuo en todas direcciones, descentrando sus lugares de producción y procesamiento. (Gee, 2004).

Vivimos en una sociedad en la que la informática constituye la tecnología cultural dominante. La traducción de los mensajes al lenguaje numérico transforma cómo nos comunicamos. Salvo en la comunicación cara a cara, en la mayor parte de las acciones comunicativas entra en juego la codificación digital. *Videojuegos y alfabetización digital* de Diego Levis, lo deja claro, la máquina y el programa están integrados en un único soporte en el que difícilmente vislumbramos los procesos de codificación/decodificación numérica, que realizamos cada vez que lo utilizamos, produciéndose un equívoco, en el que confundimos herramienta (el aparato electrónico) y lenguaje (los códigos de programación).

Defender, de manera reiterativa, la alfabetización total, integrando los lenguajes de programación. Pasar de una mera instrumentalización a una verdadera creación que, por otra parte, resulta necesario para asegurar el derecho a la libertad de expresión y acceso al conocimiento. Asumir competencias técnicas y lingüísticas en este ámbito dará sentido a la incorporación de computadoras en las aulas. Además, se fomentará el acercamiento al código que, hoy, se percibe como inaccesible para la mayoría de los usuarios. Se trata de saber leer y escribir utilizando el lenguaje de la tecnología cultural dominante. Sus miembros deben tener autonomía para comprender y desarrollar conocimiento en el marco de un mundo atravesado por las tecnologías.

1.1. Lenguajes videolúdicos

En los videojuegos, confluyen diferentes ámbitos y, por tanto diferentes lenguajes, diferentes personas, expertos en diversas disciplinas que configuran el desarrollo de estos medios. Levis en *Los videojuegos: cuando mirar es hacer* (1998), recoge la cita de Sherry Turkle (1997), la cual compartimos: 'Los videojuegos son un entretenimiento que se adecua bien a la realidad del niño nacido en la era de la informática y que responde al modelo social en el que vive'.

Cuando creamos cualquier contenido utilizando un soporte informático se produce un doble proceso de codificación/decodificación. El primero, escribimos texto, creamos o editamos imágenes y sonidos. Y, el segundo, la fijación del lenguaje de programación del software usado. Como se apunta en, 'Videojuegos: lenguajes detrás del juego', (Levis, 2004), no debemos reducir la alfabetización digital al encuentro de diversos lenguajes, sino, además, prestar atención a la codificación de todos ellos en uno único alfanumérico. En este último punto, los videojuegos ofrecen una buena oportunidad para afrontar el inicio de una verdadera alfabetización digital, que trascienda el mero dominio instrumental de aplicaciones informáticas.

Quake¹¹ y Quake II, es un videojuego que no sólo dispone de herramientas para modificar el juego sino que también se puede acceder al código fuente del motor de programación en el que está escrito. Los videojuegos que permiten acceder a su código fuente ofrecen una entrada a una verdadera alfabetización digital. Se apunta, en este mismo artículo, que 'el código informático determina lo que es posible hacer y expresar (y consecuentemente lo que no se puede hacer ni expresar). Saber quiénes escriben los programas que regulan nuestra vida y, cómo están escritos, es fundamental para la defensa de los derechos ciudadanos y la libertad social e individual.' *El código y otras leyes del ciberespacio*, (Lessig, 2001).

En el mismo artículo, se refiere a la realidad del momento, en la actualidad, muchos jugadores de videojuegos acceden a sus motores de programación y varían escenarios, personajes, acciones, etc., Scratch es un ejemplo de ello. En el ámbito de los videojuegos, cualquier jugador siempre soñó con crear sus propios videojuegos, sus escenarios y sus objetos, 'Espacio de proyecto', es un proyecto que les ha dado esta oportunidad. 'Los videojuegos constituyen en este momento la entrada de los niños al mundo digital, las nuevas generaciones se alfabetizan digitalmente a través del juego y adquieren competencias diferentes a las de generaciones previas, competencias que les han de servir para manejarse en la sociedad digital.' (Gros 2008). No es raro encontrar a niños creando sus propios programas informáticos a raíz de un aprendizaje autodidacta. Por eso, la escuela debe prestar atención a este fenómeno, que pone de manifiesto el potencial de estos programas.

A lo largo de la historia, se ha pasado del observador implícito de la pintura al espectador ideal del cine, y de ahí al videojuego, que insta una nueva posición, la del jugador implícito real que actúa en un entorno de inmersión virtual diseñado a tal efecto. La diferencia con otros medios se encuentra en la combinación del juego en tiempo real con un espacio diegético navegable en pantalla. A diferencia de otros medios, en los videojuegos aparecen avatares sustitutos del actor, controlados por el jugador que influyen sobre lo que ocurre en pantalla, y, además, requieren de habilidades de coordinación entre las manos y la vista. Y, algunos ejemplos, como juegos de rol en línea, representan los primeros mundos continuos, en los que el jugador, principalmente, participa.

Hoy, las redes son un fenómeno que ha superado cualquier expectativa. El fenómeno de la colaboración en red es un hito en la historia de la comunicación, aunque consolidado en el mundo de los videojuegos, favorecido por diseñadores y jugadores. Sabemos que el trabajo en colaboración es más efectivo y productivo y, además, favorece un aprendizaje más profundo y rico. La colaboración es un principio de identidad del siglo XXI y, en mayor medida, de las comunidades de videojugadores.

El boom de las redes sociales tiene una tradición consagrada y consolidada en el mundo de los videojuegos. Ya en los años 60, el SpaceWar, permitía partidas a dobles, aunque, el origen de las partidas multijugador masivas, pertenece a la década de los 70.

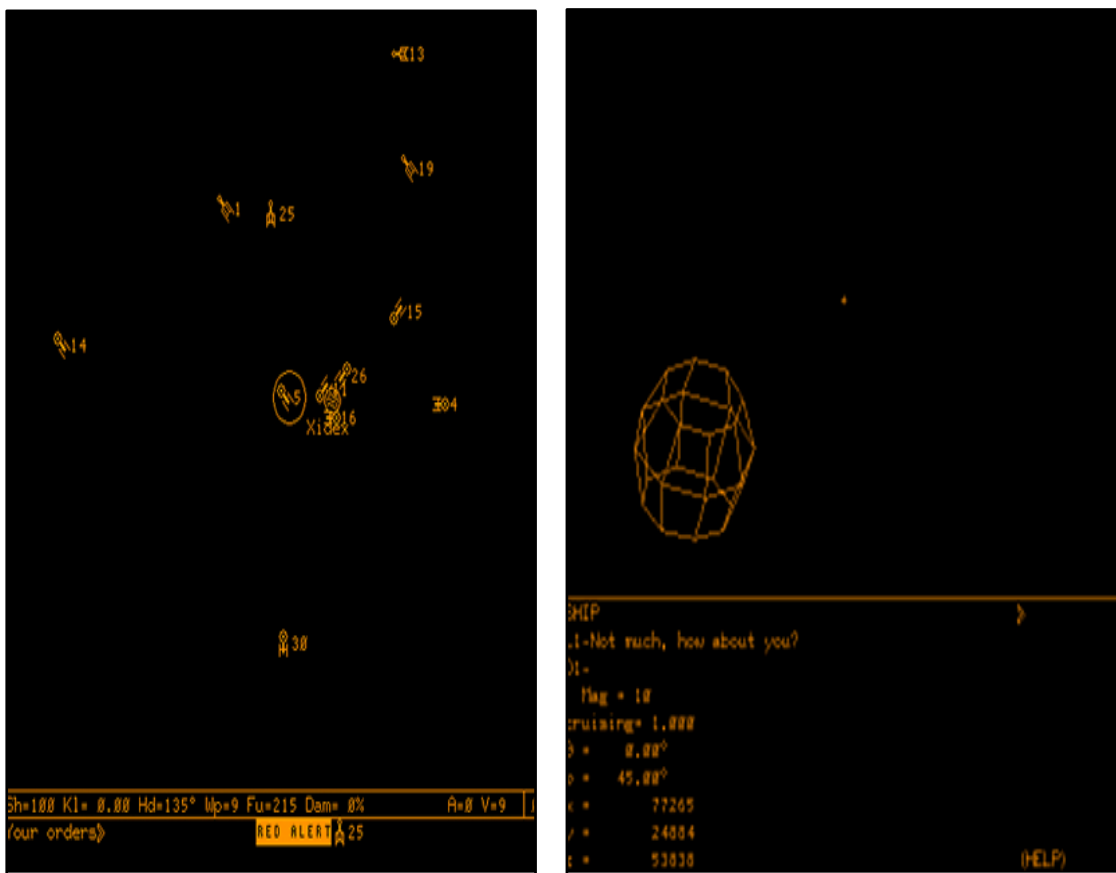


Imagen 13. SpaceWar 1962 y Spasim 1974.

En los 70, el Empire o el Spasim, usaban la red PLATO System de la universidad de Illinois para sus partidas masivas. Empire¹² es, posiblemente, el primer juego de estrategia multijugador en red. El Spasim, Space Simulation, uno de los primeros shooter tridimensionales en primera persona, que permitía partidas de hasta 32 jugadores simultáneos. De la misma manera, Maze War, otro de los primeros shooter tridimensionales en primera persona, en su primera versión, permitía 2 jugadores usando dos computadoras distintas, mediante peer-to-peer, y posteriormente, a través de ARPANET¹³. Más tarde, Snipes, fue uno de los primeros juegos en sacar partido a Internet, y antecedente de los videojuegos en red, de hoy en día.

En los años 80, Pokemon, tuvo un gran éxito debido, en gran parte, a las propiedades de sus juegos para compartir herramientas y personajes, entre diferentes usuarios. De igual modo, el WarSat, lanzado en 1985, permitía a los usuarios de un ZX Spectrum 48K y un módem VTX 5000 disfrutar de combates estratégicos en línea.

En los 90, nace el videojuego de rol multijugador masivo en línea, MMORPG¹⁴, que permite a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea e interactuar entre ellos. En teoría, admite cualquier número de jugadores simultáneos, aunque depende de la conexión del servidor. El videojuego *Warcraft: Orcs & Humans* es uno de los primeros de este género, y toda una ruptura, en su momento, los jugadores-usuarios compiten entre sí para determinar quién es el mejor estratega. En resumidas cuentas, los jugadores, desde hace tiempo, participan en comunidades en las que colaboran para avanzar, además, de ser este hecho, la clave.

En resumen, sabemos que, en el contexto escolar, no han entrado aún las formas populares de Youtube, redes sociales o videojuegos, no se usan como lenguaje, medio o tecnología en las prácticas cotidianas de las aulas, y esto dificulta el diálogo fluido entre docentes y discentes. Tener tan a mano las herramientas para la colaboración, el diálogo o el problema, debería acercarnos a la cultura popular y contemplarla en beneficio de nuestros alumnos. El alumno es el centro de la educación, y por eso, debe ser un emisor, un receptor pero, también un emisor, activo y crítico. Si tenemos en cuenta esto, habremos encontrado un punto de partida en el progreso hacia un nuevo modelo para la educación, que contemple la teoría del caos, los hipertextos, los hipermedios, la incertidumbre, la interactividad o la inmersión.

1.2. Aprendizaje en red

En los juegos en red, los jugadores deben desarrollar destrezas y habilidades colaborativas para que sus esfuerzos y ritmos les lleven a 'buen puerto'. En el siglo XXI, los videojuegos online han incrementado su impacto social a partir del auge de las redes sociales y los entornos colaborativos online. El papel colaborativo de los usuarios, en comunidades, desarrolla la colaboración para avanzar, hacen que el papel del usuario no sea solitario, pues no jugamos contra una máquina sino con o contra otros usuarios.

En relación a los videojuegos en red, en su artículo 'El lenguaje de los videojuegos, sus pliegues y recortes en las prácticas sociales', (2006), Viviana Elisabeth Celso, comenta: '(...) "juegos en red", los cuales permiten, entre otras cosas, que varias personas de cualquier lugar del mundo se encuentren jugando, chateando y participando, al mismo tiempo del entorno del juego.' Cada vez más, los videojuegos van impregnando su cultura y su lógica en diferentes espacios sociales.

En los videojuegos online, la reflexión de la información, el posicionamiento dentro del grupo, y la aplicación de las estrategias consensuadas, fomentan un aprendizaje profundo e integral, un modelo de aprendizaje intuitivo, experiencial y manipulativo del mundo real, tan propio de la educación infantil, y que continúa, en estos entornos, en la adolescencia y la juventud, y cada vez más, entre la población adulta.

Además, los usuarios se adaptan rápidamente a los nuevos entornos digitales y reciclan sus saberes prácticos, constantemente. Y así, lo reseña la autora, en el mismo artículo: 'El tratamiento de la información general y específica, para la resolución de problemas, el despliegue de la imaginación y el pensamiento, para la comprensión de la estructura y contexto del juego, de la red, de las interacciones y de las diferentes interfaces, la reflexión sobre los roles, la aplicación de estrategias de intervención, la facultad de análisis, síntesis y abstracción, el manejo de innumerables variables, de forma simultánea, la comunicación con otros y el logro de acuerdos.'

Uno de los grandes beneficios de los videojuegos, la dimensión socio afectiva, que ayuda a dinamizar las relaciones de grupo entre los niños, y potencia el trabajo participativo y de colaboración tanto en el universo del aula como en todas las esferas activas de la vida social. Los Videojuegos permiten introducir en el niño la reflexión acerca de ciertos valores y conductas a través de su contenido y de las consecuencias de las acciones que efectúan virtualmente. (Peri, 2008)

Llegados a este punto, podemos poner en cuestión la educación formal, y decir lo siguiente: parece recomendable adaptar la enseñanza a lenguajes y sistemas de representación, dinámicos y apropiados, a la actualidad. De la misma manera, debemos reconocer que el juego y la construcción de vínculos sociafectivos que este conlleva, como requisitos necesarios para movilizar el pensamiento, puede hacer que nuestra tarea sea verdaderamente provechosa, hoy. El videojuego es una forma o un medio para que la gente se apropie de la tecnología actual, permitiendo que los nuevos profesionales dominen de una mejor manera las tecnologías y, fomenten la creatividad y el ingenio para crear nuevos recursos electrónicos que resuelvan problemas sociales modernos.

Tampoco, hay que olvidar y dejar de aprovechar un factor importante: el hecho de que los videojuegos constituyen la puerta al mundo de la informática para la mayoría de los niños y adolescentes. Eso es lo que conocemos como apropiación de la tecnología. (Peri, 2008) En definitiva, usando este medio, habremos renovado la cultura escolar, porque entender el saber escolar como logro se suscribe a la era Guttenberg, una de las razones, podemos pensar, de la desmotivación y tedio de nuestros estudiantes. Por eso, los videojuegos en redes sociales, cada vez más inmersivos, nos anticipa que estos pueden ser muy provechosos en entornos de enseñanza-aprendizaje. En ellos, convergen disciplinas como el cine, la música, el vídeo, la animación, la inmersión en entornos virtuales, amplificándose gracias a la interactividad sincrónica.

En los aprendizajes informales, los altos niveles de concentración y motivación, el disfrute y compromiso, la inmersión o pérdida de la conciencia propia, la atención focalizada, la retroalimentación positiva y una idea clara del objetivo de la actividad, es lo propio, común y habitual que se hace. Todas estas características, parecen deseables en cualquier tipo de aprendizaje. Un ejemplo de ello es la red social Facebook, en la que muchos de sus usuarios juegan y las estrategias de juego son variadas, el trabajo colaborativo, en grupo, imprescindible para avanzar, se organizan y comparten recursos, se crean y se adhieren a causas de concienciación o impacto social. También, se construyen ecosistemas o contextos personalizados y se aprende a mantenerlos, de acuerdo a unas reglas, o bien, se aplican conocimientos a experiencias potencialmente reales.

Por otra parte, estos entornos hipermediáticos interactivos mantienen la atención de los usuarios, de manera eficaz y, a la vez, posibilitan nuevos modos de comunicación, relaciones personales y construcción de la realidad. El potencial de estos nuevos estilos comunicativos para producir contenidos y cuestionarse otros, así como para participar en procesos que mejoren nuestro entorno social, apropiándose de las tecnologías para ello, es más que beneficioso en un entorno de aprendizaje.

En su artículo, 'Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas', (2008), Graciela Esnaola Horacek, ofrece el testimonio de una maestra tras su estudio en torno a los juegos en las redes sociales. 'Una de las cosas que promueve que los chicos jueguen a través de Facebook es el reconocimiento social.' Resulta asombroso ver cómo los conocimientos que son aplaudidos dentro de la escuela resultan descalificados luego por los docentes y padres al estar integrados en un videojuego. Existen todavía grandes prejuicios respecto al videojuego, en muchas ocasiones hemos oído como padres y profesores recortan horarios a sus hijos o alumnos en el uso de las TIC.

Y, señala, la misma autora, en sus conclusiones: 'La educación escolar debe conseguir que los estudiantes aprendan con la misma naturalidad con la que aprenden a jugar un videojuego o cualquier otra actividad por la que tengan interés y se sientan emocionalmente comprometidos. La educación debe ser un flujo, especial combinación de reto, ansiedad y habilidad, ese estado cognitivo de alerta permanente en el que, sin ser conscientes del esfuerzo, aprendemos.' En muchos niños y jóvenes es natural como medio de entretenimiento, de información y de comunicación. Por tanto, que la educación asuma este cambio con la ayuda de las tecnologías, en el ámbito social y cultural, es una demanda necesaria, aunque, no debe hacerse de cualquier manera, la escuela debe plantear usos propios que trasciendan y se integren verdaderamente en nuestra sociedad, fomentando el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la creatividad.

1.3. Aprendizaje colaborativo

Parece claro, que la comprensión en cualquier ámbito es más profunda en colaboración con otros, y, hoy, el mundo actual, nos lo muestra de manera clara. Pensar cómo se mueve el mundo actual, es pensar en un mundo impregnado de tecnología, es pensar en una red de personas, herramientas, tecnologías y empresas, conexas, es pensar en un mundo en red. Es, en definitiva, pensar en la mente social. (Gee, 2004, p.205)

Pensamos y razonamos dentro de un grupo que se mueve con unas pautas determinadas, este grupo se integra en otros más amplios y sólo, algo es verídico o no, dentro de un determinado grupo. Es, por tanto, importante lo que se puede hacer pero, también, lo que se puede hacer con otros. No sólo importa, por consiguiente, lo que uno puede hacer por sí mismo sino lo que uno puede hacer con otros y con las tecnologías de alrededor. Lo importante del conocimiento distribuido son las interconexiones entre módulos, la red, no lo que hay en cada módulo sino las conexiones que se dan entre ellos.

El mundo de los videojuegos se aprovecha de este mundo en red de manera habitual y todos los protagonistas participan activamente en su diseño y producción. Acabar un juego, hoy, no sólo depende de uno mismo, no es sólo un logro individual, también es un logro social,

aprovechando las salas de chat, los foros, la documentación abierta sobre el juego, etc. Así pues, después de lo dicho, parece que la comprensión en cualquier ámbito es más rápida en colaboración con otros.

La diferencia entre la escuela y el mundo de los videojuegos, en este sentido, es clara y, si nos centramos en los roles que juegan los protagonistas: aprendices y jugadores, la separación se amplía, mientras que los profesores y diseñadores de juegos son expertos en su materia, los aprendices, en la escuela, son neófitos y, sin embargo, los jugadores, productores. Este, es el gran reto de la escuela, hacer que los aprendices se comprometan con su aprendizaje y sean productores del mismo.

Así pues, el contexto más deseable hoy sería la sociedad en red en la que padres, profesores e hijos compartieran juntos la experiencia de esta revolución digital. Entendiendo el lenguaje visual y sonoro, en definitiva, las nuevas alfabetizaciones, entendiendo sus claves y sus códigos (Gros, 2008). Saber relacionarse con otras comunidades de usuarios y productores de medios con valores y prácticas culturales diferentes, usuarios digitales que usan nuevas formas de representación y comunicación (Gee, 2004). No significa solo ser receptores de mensajes, significa re-interpretarlos y re-crearlos de forma crítica, favoreciendo hacer, pensar, ser y sentir.

En esta misma línea, podemos decir que el éxito de los videojuegos se fundamenta en tres aspectos básicos, (Malone, 1981): el reto o desafío, la curiosidad manteniendo la motivación y la fantasía que generan ideas no centradas en la realidad inmediata. Tres aspectos fundamentales en la educación, tanto la motivación como el desafío deben ser factores claves en el aprendizaje. En el mismo sentido, Prensky (2001), habla de la visión general del jugador para saber objetivo y misión, del foco en relación a su experiencia, de las diferentes posibilidades que no infinitas, de la adaptación en función de la progresión, de la facilidad de aprender pero la dificultad de progresar, de la retroalimentación constante, de la exploración y el descubrimiento, así como de las ayudas, y de la posibilidad de guardar los progresos a partir de los avances.

2. Videojuegos y participación

Por eso, *¿qué es lo que diferencia a los videojuegos de cualquier otro medio o forma de arte?* La respuesta es el videojugador, sin él no hay juego. El diseñador-programador crea la potencia pero es el jugador el que hace del juego una expresión artística. El videojugador es creador a través de la interacción con el videojuego. En los juegos dedicados a crear música, por ejemplo, *Electroplankton*, esta creatividad parece clara, la música emerge de las elecciones y modificaciones del jugador sobre los organismos musicales que se presentan. Pero, ¿es creativo jugar con el *Super Mario*?, rotundamente, sí, ya que requiere de decisiones autónomas por parte del videojugador, en definitiva, su participación creativa es esencial para cumplir los objetivos del juego.

El videojuego es un medio interactivo, por tanto, es un medio digital donde la secuencia de los signos va cambiando conforme a la interacción del usuario con el contenido. Podemos definirlo teniendo en cuenta sus dos formas léxicas, *video*: 'la acción del juego aparece de forma audiovisual en la pantalla', y *juego*: 'actividad lúdica que comporta diversión'. Por tanto, acción y actividad son las palabras clave para definir lo que es un videojuego.

2.1. Interacción creativa

A través de la estructura fundamental de los videojuegos y de sus elementos característicos, se fomenta la interacción creativa de los jugadores y la emergencia. Parece que estamos ante un medio que se pliega a lo imprevisible, al caos, a elementos aleatorios o caóticos que se adaptan a la realidad y se convierten en estables, que se integran conformando una nueva realidad en constante movimiento y cambio. En este medio el jugador vive una vida ilusoria en un laberinto creado por otro aunque tiene la impresión de ser libre dentro de una aventura determinada. Un ejemplo de esto se ve en algunos juegos, se construye una vida paralela, en ellos el jugador es libre de ir a un sitio u otro, de trabajar para unos u otros, de comprar determinadas ropas o armas, esto supone en el jugador tener una impresión de libertad creativa aún mayor, casi sin límites.

Al igual que el concepto de comunicación-diálogo es un sistema que interactúa entre sí y con él, el/los interlocutores de acuerdo a unas reglas determinadas, los videojuegos son un sistema que interactúa entre sí y con él, el/los jugadores teniendo en cuenta, también, unas determinadas reglas. La comunicación en los videojuegos, sobre todo los videojuegos multijugador online, requieren de una serie de herramientas comunicativas que nos recuerdan al modelo EMIREC, en el que los jugadores deben interactuar y construir su propio conocimiento que les permita ganar y, lo más importante, jugar.

Los jugadores deben respetar una serie de normas de uso en el diálogo e interacción con otros jugadores, deben tener en cuenta la situación, los diferentes participantes, las finalidades del juego, los actos o acciones determinadas para avanzar y progresar, el tono, dependiendo de factores como el conocimiento de determinados participantes o no y la personalidad de cada jugador. El desarrollo de las habilidades comunicativas son claves en el desarrollo de los juegos colectivos. Para que los jugadores sean competentes, desde el punto de vista comunicativo, es necesario que interpreten adecuadamente el significado social de las diferentes interacciones. La forma de interactuar y el diálogo que se genera entre jugadores, aunque sea una comunicación virtual, parece de lo más real, se conoce a gente que es real, gente que nos invita a ser su amigo o a pertenecer a su grupo, porque, para progresar, necesitas el diálogo con el resto de jugadores, compartir el juego y cooperar desde una postura positiva y favorable. A través de las interacciones, se expresan pensamientos, emociones, vivencias y opiniones. Mediante el diálogo, se forma una opinión crítica y se generan ideas, estas ideas toman una estructura determinada que te ofrece pistas sobre cada uno de los jugadores y del juego, los discursos dan coherencia a las acciones que cada uno lleva a cabo, adoptando decisiones concretas, teniendo en cuenta la opinión de los demás y escuchando. Todo esto colabora, lo más importante, para reforzar la autoestima y la confianza en los jugadores.

Por eso, la función del autor de videojuegos va más allá que el sólo hecho de narrar aunque sea una de sus posibilidades, pero, la función fundamental es el desarrollo del sistema (lúdico y participativo-narrativo), con sus objetos, propiedades asociadas, relaciones entre sí y con los usuarios y las reglas que determinan el conjunto. A partir de aquí se puede dar significado a los objetos pero lo principal y primario es siempre el sistema de juego y las reglas que lo hacen funcionar, la mecánica base del juego. Por eso la función del desarrollador de videojuegos es, principalmente, el desarrollo del sistema y sus reglas, la mecánica base del juego. Este desarrollo tiene en cuenta una característica específica de este medio y casi negada al resto, la participación creativa, a través de su estructura fundamental, se fomenta la interacción creativa de los jugadores.

Los jugadores crean su recorrido, su proceso, por tanto, a partir de la base creada por el autor desarrollan sus propias experiencias de comunicación con el juego, las historias individuales construidas en base al planteamiento del juego. Esto convierte al desarrollador y al jugador en figuras que comparten el proceso de autoría del juego. Por otra parte, el poder de expresión del videojuego tiene posibilidades que le son negadas a casi todos los medios. Por eso mismo es necesario empaparnos de su sistema, de sus reglas y potenciar y fomentar las propiedades expresivas que son, principalmente, la creatividad, en algunos juegos limitada, pero no en todos y, cada vez se atiende más a la creatividad por parte de la industria. Algunos juegos pueden expresar a través de su estructura fundamental, de su sistema, de sus elementos y de sus reglas la determinación de sus formas de interacción y, no hay que pasar a otro medio para interactuar, en él mismo, se produce la interacción.

2.2. Los elementos videolúdicos

Los implicados en la cultura escolar deben conocer los principales elementos y algunas de las posibilidades que pueden ofrecer los videojuegos en el aula. Hablaremos de contenidos, formas de juego y formas de expresión interesantes en un entorno educativo.

Según la literatura relacionada con el tema (Echeverría, 1998; Sedeño, 2002; Marcano, 2008;), podemos pensar que los videojuegos son un material altamente motivador, ayudan a construir los conocimientos, ejercitan de forma directa la elaboración de estrategias cognitivas, fomentan el tratamiento de temas transversales, aumentan la capacidad de diálogo y argumentación, y favorecen la estructuración de los procesos cognitivos debido a la necesidad de memorización de procesos, acciones y reglas. Además, son programas muy flexibles que se pueden utilizar en una disciplina o un taller, y, fácilmente asequibles. Como afirma Henry Jenkins: (*Fans, bloggers y videojuegos*, 2008) *'los juegos representan un arte nuevo y vital, facilitan el acceso a nuevas experiencias estéticas que convierten la pantalla del ordenador en un medio accesible para nuevas experiencias innovadoras.'*

Los videojuegos demuestran un claro potencial social, que se irá revelando en los próximos años, este potencial nos ofrece muchas posibilidades. Los videojuegos tienen una ubicuidad que nunca otro medio ha tenido a lo largo de la historia. La integración de los videojuegos en los sistemas operativos, en los teléfonos móviles, en las PDAs y, prácticamente, en todos los tipos de tecnologías de pantalla accesibles, lo demuestra. Además, los múltiples usos de los videojuegos que revelan diferentes investigaciones, como el desarrollo de los proyectos Games-To-Teach¹⁵, del MIT, investigación que ha atraído un enorme interés en la industria del juego y la educación, o I.C. Squared, de George Kozmetsky, investigando, ambos, aplicaciones de los videojuegos en educación y formación.

Existen pocas experiencias en las que los juegos sean medios utilizados para apoyar el aprendizaje, la simulación de fenómenos a través de los juegos es escasa en el ámbito de la educación, así como la expresión de ideas de manera creativa o la colaboración con otros. Los prototipos creados en el MIT han intentado recoger las buenas prácticas de los juegos clasificados como entretenimiento y han intentado diseñar propuestas reales para los entornos escolares.

2.2.1. Contenidos

La división de los contenidos de los videojuegos, en serios y no serios, parece que no tiene mucho sentido cuando se habla de jugar, los juegos son, principalmente, diversión, en el momento que la diversión desaparece, el juego se convierte en otra cosa. ‘Los videojuegos, hoy, transmiten la cultura digital, se desarrollan actitudes propias de personas a quienes les gusta divertirse, que son capaces de correr riesgos, de aprender nuevas acciones, de manejarse en ambientes tridimensionales virtuales.’ (Marcano, 2008). En Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital, la autora manifiesta la contradicción entre las dos palabras que crean la forma *serious games*, el juego siempre es diversión y, por tanto, serio desvirtúa su significado. ‘Lo divertido en un juego, según Koster (2005), es aprender algo que querías aprender, el autor agrega, que el sentimiento de diversión es esencialmente el mecanismo de feedback positivo que nos hace repetir la actividad una y otra vez.’ ‘En los juegos serios para entrenamiento (incluyendo simuladores), el juego es indicado para cumplir con dicho entrenamiento, y será más una tarea asignada que un acto de libre ejecución.’ El planteamiento de los videojuegos con objetivos de entrenamiento o formación, tampoco perderán su carácter lúdico y de diversión, dependerá del contexto en el que se jueguen y la manera de acercarse a ellos del jugador. Quizá, en todos los juegos, sean los que sean, se aprende algo, sin embargo, en el caso de los videojuegos parece, además, que la familiaridad con la tecnología afianza un aprendizaje necesario en la actualidad. El manejo de tecnología en todos los ámbitos profesionales de nuestra sociedad, hace que los jugadores sean personas más adaptadas, hoy.

El uso de videojuegos aprovechando el componente lúdico, es muy positivo para formar en un procedimiento o actitud estimable. Desde el punto de vista socioafectivo, favorece el trabajo participativo y colaborativo, los jugadores debemos reflexionar sobre nuestras actuaciones, los valores y las consecuencias que tendrán. La gran libertad para la creación que ostenta es determinante y beneficiosa en la mejora de destrezas complejas, no sólo en las aulas sino también fuera. La libertad para la elaboración, diseño y creación de mundos virtuales es, sin lugar a dudas, una de las estrategias más potentes para el aprendizaje, además, de observar sus implicaciones y consecuencias, produciendo una reflexión sin peligro. Si estas oportunidades se realizan en grupo, el resultado se multiplica positivamente, un ejemplo de ello son los videojuegos online, los jugadores deben negociar con otros un mundo virtual con reglas, reglas de convivencia y colaboración. (Sedeño, 2002). Como afirma esta autora: ‘Los videojuegos no desarrollan simplemente destrezas y/o conocimientos sino que pueden educar integralmente. Han entrado escasamente en el sistema educativo, pero en la aplicación de sus textos multimedia reside uno de los campos con mayor futuro en lo educativo.’

A pesar de lo dicho, las clasificaciones de juegos serios cada vez se documentan más y se afianzan en sus diferencias con respecto al resto de juegos. Entre las más extendidas, se encuentra la que dice que un juego serio debe tener un vínculo evidente entre el mundo real y el virtual, y un objetivo más allá del puro entretenimiento. En todos los videojuegos, bajo nuestro punto de vista, los objetivos pueden ser variados, no tienen un objetivo único, dependerá de la situación en la que se juegue y de un acercamiento, más o menos, voluntario. La descripción que se propone en la Wikipedia es la siguiente: ‘Reducido a su esencia formal, un juego es una actividad entre dos o más personas con capacidad para tomar decisiones que buscan alcanzar unos objetivos dentro de un contexto limitado. Una definición más convencional es aquella en la que un juego es un contexto con reglas en el que se intentan conseguir objetivos. *¿Nos interesan los juegos serios porque tienen un propósito educativo explícito y cuidadosamente planeado?, o porque ¿no están pensados para ser jugados únicamente por diversión?* Los videojuegos serios han sido pensados, explícitamente, para

entrenar o formar en un determinado ámbito, pero la acción de los jugadores tiene los mismos componentes que en el resto de juegos. Por tanto, un juego serio es aquel que ha sido pensado con el propósito de entrenar o formar, además de con el propósito del puro entretenimiento. Pueden ser educativos o culturales, de simulación y de entrenamiento, para la salud, persuasivos y de concienciación y, también, con objetivos publicitarios.

Julián Álvarez y Olivier Rampnoux del European Center for Children's Products de la Universidad de Poitiers), han tratado de clasificar los juegos serios en cinco categorías principales: *advergaming*, juegos en los que se publicita una marca, producto, organización o idea. *Eduainment*, programas en los que se enseña con recursos lúdicos, juegos de tipo *edumarket*, juegos para entrenar estrategias de marketing, juegos de denuncia (que los autores denominan *diverted games*) y juegos de simulación, que propician la inmersión en contextos concretos para entrenar habilidades relacionadas con ámbitos profesionales.

Otras clasificaciones, toman criterios de ámbitos de uso, así (Marcano, 2008), divide estos juegos en militares, que usan la simulación con fines de entrenamiento; políticos, orientados a la adquisición de roles públicos para potenciar la toma de decisiones con el objetivo de mejorar la sociedad virtual que se ofrece; empresariales, de entrenamiento, los cuales fomentan las relaciones interpersonales, las estrategias de venta simuladas, el manejo de software y la publicidad de ideas o productos; sanitarios, juegos de simulación y entrenamiento en situaciones límite para personal sanitario como hospitales de campaña o, también, la recuperación de habilidades en pacientes. Los ejemplos de videojuegos que simulan desastres naturales o ataques bacteriológicos son muchos y los jugadores, en su rol de personal de emergencias o sanitarios, se sumergen en una simulación en la que deberán poner a prueba sus conocimientos y habilidades, no sólo en relación a la materia de entrenamiento sino también en relación a la tecnología, como en cualquier videojuego; educativos, en los que el contenido a enseñar es lo prioritario; religiosos, cuyo objetivo es transmitir las lecciones de Jesús, recreando episodios de la Biblia, como elemento de adoctrinamiento; artísticos, videojuegos que estimulan la creatividad y fomentan el desarrollo de estrategias artísticas. Y, los juegos serios de realidad alternativa, *Serious ARG*, *Alternate Reality Game*, en los que se resuelven problemas futuros almacenando las soluciones propuestas por los jugadores. En estos últimos juegos, es la inteligencia colectiva que, ante un futuro, piensa y aporta posibles soluciones. El jugador es, junto con los diseñadores, creador del juego, su temática se instala en la realidad próxima y hace que el jugador se comprometa con su propia realidad 'venida'. El videojuego como medio masivo tiene la capacidad de transmitir mensajes, expresar ideas, críticas y consternaciones sociales y políticas e, incluso, transmitir una ideología.

Uno de estos ejemplos se pone de manifiesto en la entrevista a Gonzalo Frasca, en la que el propio diseñador nos cuenta que ya hay juegos creados para participar en campañas políticas, expresarse o criticar.

[¿A través de los videojuegos, también, se fomentará, en un futuro, el interés por la política, bastante olvidada por los más jóvenes? 'Diseñar un proyecto pedagógico en función de las necesidades de los alumnos y no de las posibilidades y límites de los instrumentos utilizados, es el reto que nos pisa los talones. Debemos tener en cuenta que el aprendizaje que resulta valioso es el significativo y uno de los requisitos es que se apoye en conocimientos previos.]

Además, incluirlo en las prácticas del aula requiere un doble esfuerzo: intelectual e instrumental. Como apunta, Diego Levis, 'Una condición importante de las metodologías a desarrollar es que consigan trascender a la lectura corriente que hacemos de las tecnologías.' Videojuegos: cambios y permanencias.

Por otra parte, 'El desarrollo que están teniendo los llamados 'serious games' pone de relieve que cada vez son más las empresas e instituciones públicas y privadas que valoran las posibilidades que ofrece la utilización de programas de juego interactivos en actividades de capacitación. Así como existen juegos destinados a fines terapéuticos, a personas con distintas discapacidades o de capacitación comunitaria y medioambiental, y otros dedicados a actividades de Management y otras prácticas empresariales. En 'Videojuegos: jugando se aprende', Levis pone de relieve que 'la interactividad que ofrecen los sistemas informáticos y las enormes posibilidades expresivas que ofrece el lenguaje digital permite imaginar un abanico enorme de posibilidades de programas informáticos de entretenimiento capaces de brindar diversión facilitando al mismo tiempo la adquisición de conocimientos y habilidades de distinto tipo.'

'Entre las mayores ventajas que presenta el uso de los juegos serios para la formación se encuentran, dos propias de los videojuegos, señaladas por Prensky (2001): tienen atributos y técnicas particulares que ayudan a comprender, mejor y más rápidamente, materiales y procesos complejos. Y aumentan el compromiso de los entrenados en su formación, por la motivación que sienten al querer lograr el éxito en el juego. En otras palabras resultan eficientes y además económicos.'

Muchos de los serious games son solo unidades didácticas en un formato digital a los que se les introducen animaciones, vídeos, y otros..., sin embargo no deja de tener la estructura y la normativa de una clase o de una lección. Por eso, resulta tedioso y pierde todo componente motivacional. En otros casos, se intenta compaginar lo inherente al juego, la diversión, y lo formativo, porque ambas no son excluyentes. Por tanto, se trata de elaborar un modelo para la educación, teniendo en cuenta lo lúdico, sabemos que es un reto importante y difícil pero, a la vez, casi ineludible. Si el mundo nos brinda herramientas de la envergadura de los videojuegos, sería imperdonable obviarlos e ignorarlos.

2.2.2. Formas de juego

En los últimos tiempos, muchos videojuegos son considerados un medio de expresión muy potente, ya que permiten representar tanto mundos imaginarios como existir en emplazamientos reales. A día de hoy, los desarrolladores ponen mucha atención en el modelado de los personajes para que resulten cercanos al espectador, ya sea mediante un esfuerzo por acercarse a la realidad física de una persona o por tener un carácter que ayude a empatizar con el usuario. La tecnología nos permite manejar personajes realistas y creíbles gracias a los movimientos, cada vez más finos, al igual que el doblaje, que cada vez se hace más profesional. Podemos decir que el perfil de los personajes, así como la historia que les rodea, deben ser atractivos, enmarcados en una historia basada en mundos lejanos o inexistentes, pero verosímiles.

Sin duda alguna, los videojuegos se han convertido en un medio de expresión artística por doquier, ya sea en el modelado, en la elaboración del guión, en la interpretación de actores, en el doblaje o en la fotografía, produciéndonos sensaciones mucho más profundas que otros muchos medios de expresión, gracias a este concepto, la 'jugabilidad', y sus ventajas. Una de las estrategias más destacadas de este medio es la inmersión, vivir la historia en primera persona.

Si comparamos, ver TV con jugar a videojuegos, creemos que las propiedades de los videojuegos afianzan las características de un aprendizaje activo, focalizado, participativo y contextualizado, todas ellas, provechosas y relevantes para la integración en la escuela. La actividad frente a la pasividad: los videojuegos son un medio activo, permiten modificar el desarrollo de la acción que aparece en la pantalla. Esta capacidad, interactividad, hace que desaparezca la distinción entre espectador y protagonista. Al ponernos en el papel del personaje, asumimos ciertos roles que, quizá, nos son ajenos, pero que, sin embargo, nos permiten ampliar nuestras perspectivas. La concentración: la TV nos permite hacer otras cosas al mismo tiempo, el videojuego necesita de atención máxima, cualquier despiste puede hacer que perdamos la partida. En este sentido, podemos hablar de mirada débil, en la TV, y mirada fuerte, en los videojuegos. Esta máxima atención posibilita un aprendizaje profundo. Los modos de participación: jugar videojuegos es actividad y, cada usuario o grupo de usuarios, la realiza ante una pantalla. La TV, sin embargo, implica compartir un mismo contenido con un número alto de personas. Participar en cualquier actividad es integrar los contenidos o acciones necesarias para avanzar, esto hace que acojamos lo relevante y descartemos lo inútil, haciendo del proceso algo continuo. Por último, la simulación frente a realidad: la TV se otorga el papel de realidad, cuando tan sólo es una construcción más, los videojuegos, desde otro punto de vista, asumen un ámbito lúdico de fantasía y simulación. Asumir el papel de una realidad única hace que los aprendices estrechen sus miras, en el caso de los videojuegos pueden simular tantas construcciones de la realidad como jugadores participen en la experiencia.

Además, sabemos que los videojuegos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje, gracias, en muchos casos, al uso de la estrategia de creación, también, pueden ser utilizados como entrenamiento eficaz en programas de tipo visomotor, desarrollo del pensamiento reflexivo, mejora de las habilidades espaciales, mejor control de los tiempos de reacción y resolución de problemas mediante la simulación.

Félix Etxebarria, en su trabajo, *Videojuegos y Educación* (1998), afirma: 'Se sugiere que quienes juegan con videojuegos adquieren mejores estrategias de conocimiento, modos de resolver problemas, beneficios en sus habilidades espaciales y, aumenta su precisión y capacidad de reacción.' Y, añade: 'uno de los contenidos más favorecedores de la práctica con videojuegos es el desarrollo de la sociabilidad, los contenidos deben estar centrados en el desarrollo de las habilidades sociales con perfiles de personajes que actúan de esta manera, dando especial relevancia a la colaboración entre jugadores.' Por tanto, los videojuegos instauran una nueva posición, la del jugador, implícito real que actúa en un entorno de inmersión virtual diseñado a tal efecto. Las acciones del jugador influyen en lo que ocurre en pantalla, incluso en algunos juegos, es el propio jugador el que crea el mundo por el que se mueve él y otros. Sus acciones y decisiones causan un efecto que provoca respuestas del programa algorítmico y que el jugador debe resolver. Incluso, en las partes, que podríamos llamar no interactivas, ya sean, introducciones, pausas, menús de opción guardar, o menús de puntuación o de reclutamiento, el jugador sigue teniendo una actividad continua. El poder de decisión, en algunos juegos, que

plantean más de un modo de jugar, también profundiza en la interacción y reflexión del propio jugador, el jugador se plantea hipótesis sobre posibles situaciones futuras que hacen que, en muchos casos, se adelante a los acontecimientos. En otros casos, el jugador puede errar, porque los videojuegos están planteados como actividades 'en progreso', en continuo movimiento que permiten, como la vida misma, caer y levantarse para continuar, este continuar es un nuevo aprendizaje basado en la reflexión a partir de errores pasados, un aprendizaje, si se quiere, más profundo. Que el jugador note su propia presencia y que ésta altere o modifique la realidad alternativa es lo que hace que la inmersión sea más completa.

La verosimilitud del juego también es importante para la inmersión, el jugador se encuentra entre dos mundos, el real y el virtual, por eso la empatía con el avatar se hace imprescindible, aunque no deja de ser una relación compleja, lo ideal es que el jugador se proyecte en el otro, de este modo la inmersión es total, en algunos juegos, incluso, el propio jugador puede construir su avatar, esto le permite proyectar sus emociones, sentimientos y hacer de la inmersión algo identitario. Esquema 5. Identidades.

Por otra parte, los videojuegos cuentan historias y hacen ejercicios de simulación. En relación a las narraciones, a diferencia de otros medios, las historias en los videojuegos se encargan de que el jugador proyecte sus percepciones, sus emociones, su cognición y, además, su acción. Esto modifica determinados ámbitos del juego haciendo poseedor de ellos al jugador. Por tanto, los videojuegos, desde sus comienzos, han experimentado con la simulación, lo más destacado de esta, es que no tiene como objetivo ganar o perder sino el mero hecho de jugar, de estar ahí. El llegar a un objetivo o fin propuesto por el juego es función de la narración, sin embargo, la simulación es un proceso que se fundamenta en el hecho de 'caminar' por un mundo alternativo. En definitiva, estos dos elementos, narración y simulación, historias y acciones, se entremezclan haciendo coherente y verosímil la experiencia de jugar. La conexión entre narrativa y simulación, por tanto, es la experiencia del propio jugador en el mundo diegético del videojuego. Esta experiencia, además, supone en el jugador una conciencia de libertad creativa, casi sin límites.

En los videojuegos, por tanto, los participantes asumen el papel de emirecs críticos y creativos y, es esto, lo que posibilita la existencia del conflicto, el cual se convierte en materia prima para asumir posiciones de reflexión, negociación, transformación y construcción individual y social.

La comunicación en los videojuegos, sobre todo, los videojuegos multijugador online, requiere de una serie de herramientas comunicativas que nos recuerdan al modelo emirec, en el que los jugadores deben interactuar y construir su propio conocimiento que les permita ganar y, lo más importante, jugar. Los jugadores crean su recorrido, su proceso, por tanto, a partir de la base creada por el autor, desarrollan sus propias experiencias de comunicación con el juego, las historias individuales construidas en base al planteamiento del juego. Esto convierte al desarrollador y al jugador en figuras que comparten el proceso de autoría del juego. Como se apunta en 'La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional', (Esnaola, 2008), en los videojuegos se propician procesos narrativos que ponen en contacto al autor con los jugadores, en los que estos últimos, crean. En estos procesos se emplean dos estrategias complementarias: la sucesión y la participación, el videojuego funde la narración con la vida porque los hechos que suceden son consecuencia de las acciones y decisiones del jugador.

De esta manera, nos queda que en el extremo de lo que es potencial en los juegos, la autoría de los mismos, puede interpretarse como compartida entre desarrolladores, jugadores, e incluso esta forma de naturaleza matemática que es la emergencia (que se encuentra ligada de manera muy directa con la complejidad y el caos), esta propone un nuevo modo de estudiar la realidad.

Principalmente, tiene en cuenta que la tendencia general, si miramos a nuestro alrededor es el desorden, pero este desorden no implica confusión sino, más bien adaptación, los elementos aleatorios o caóticos se adaptan a la realidad y se convierten en estables, se integran conformando una nueva realidad en constante cambio, en constante movimiento y devenir. En definitiva, es el hecho de jugar lo que hace activos, concentrados, participativos y creativos a los usuarios de estos medios. Jugar es la clave para que se produzca una inmersión total, para que la motivación sea positiva y afiance la reflexión con la que progresaremos de manera constante.

2.2.3. Formas de expresión

La narrativa, a lo largo de la historia, ha servido como herramienta de control y poder, los grandes relatos orales y escritos han construido una representación del mundo, al igual que los relatos sagrados, relatos para el control social y la organización del mundo. En el momento actual, los videojuegos son una herramienta que promueve ciertos comportamientos y actitudes, y que, también, fomentan ciertas aptitudes y habilidades. Por tanto, estamos ante una 'nueva' herramienta narrativa y, es bastante recomendable, adaptarnos a su nuevo modelo comunicativo y utilizar algunas de sus estrategias para crear comunidades de narradores democráticos. Los videojuegos, claramente, apoyan la formación de la narrativa digital en la potenciación de la interactividad y la sociabilidad entre usuarios, en la toma de decisiones y en la creación de productos nuevos que nos hagan avanzar. Todas ellas, parecen estrategias positivas en el transitar educativo de cualquier persona.

Teniendo en cuenta que el uso de los videojuegos forma parte de la vida de una gran cantidad de jóvenes, que viven, en general, esta experiencia como una más de las ofertas de ocio de que disponen, parece razonable usarlas en el contexto educativo, contexto en el que se pueden integrar 'activamente'. Uno de los contenidos más favorecedores de la práctica con videojuegos es el desarrollo de la sociabilidad, los contenidos deben estar centrados en el desarrollo de las habilidades sociales con perfiles de personajes en este sentido. Es el caso de los videojuegos en red, millones de personas se reúnen cada día y disfrutan de la interacción y participación con otros. Esta modalidad de videojuegos recrea en la red universos virtuales donde millones de personas se reúnen cada día para llevar una vida alternativa. El objetivo principal no es ganar, sino existir y mejorar y, en consecuencia, cooperar y que los demás colaboren con nosotros.

Parece que en la nueva narrativa digital, la interacción es uno de los factores clave, en la construcción de los nuevos relatos, los usuarios requieren de barras en las que se les inste a participar y colaborar. Fomentar la interacción requiere una serie de herramientas comunicativas en las que los jugadores deben respetar una serie de normas de uso en el diálogo e interacción con otros jugadores, teniendo en cuenta: la situación, los diferentes participantes, las finalidades del juego, los actos o acciones determinadas para avanzar y progresar en el juego, el tono, dependiendo de factores como el conocimiento de determinados participantes o no y la personalidad de cada jugador. Los instrumentos para este diálogo e interacción son, esencialmente, la escritura, el foro es el medio de interacción de los

diferentes jugadores, en él se establece un lenguaje determinado, una forma de lenguaje adecuada a cada situación y cada uno de los participantes.

Como afirma Tapscott, parece que es determinante el resurgimiento del lenguaje escrito y, ante las limitaciones del teclado ASCII, ha surgido una nueva escritura con nuevas combinaciones de caracteres, nuevas abreviaturas, nuevos acrónimos, neologismos que dan expresividad a las comunicaciones, mensajes breves y contundentes con símbolos y abreviaturas que se refieren a respuestas físicas o emocionales de un escritor invisible, señales connotativas que reducen las interpretaciones del lector. Los jugadores usan el lenguaje de manera activa y efectiva a través de códigos, nuestra lengua, pero también, dibujos o abreviaturas, el uso de mayúsculas, los signos de puntuación, etc., que hacen más expresivos los mensajes. La lengua escrita fomenta habilidades como buscar, recopilar y procesar información, para ello, los usuarios deben ser competentes a la hora de comprender, componer y utilizar distintos tipos de textos con intenciones comunicativas o creativas diversas.

Por eso, instaurar en las aulas un modelo participativo y colaborativo, en el que los alumnos y profesores cooperen en la producción de contenidos y estrategias, practiquen el diálogo y la reflexión sobre lo producido, así como en la disposición para la colaboración con otros, todo ello, para llegar a objetivos comunes, es, claramente, uno de los retos más deseables de la escuela, en nuestros días.

3. Experiencias participativas

En el *Tetris*¹⁶, las piezas tienen un movimiento constante hacia abajo, lo cual es arbitrario ya que el juego podría de todas maneras haber funcionado con un desplazamiento lateral, o invertido (con piezas que flotan y se levantan). El jugador, crea sus propias pantallas eligiendo la posición y colocación de las piezas, aunque parece una creatividad mínima, podemos suponer que ninguna pantalla será igual a otra, ni siquiera del mismo jugador. En el otro extremo, *The Sims*¹⁷, un juego en el que las reglas transportan un mensaje que podría entenderse como puramente consumista, o capitalista. Dentro de *The Sims*, las reglas de juego premian a aquel que construye la casa más grande, más lujosa, y más cargada de productos de los que pueden comprarse con dinero. Y cada usuario creará su mundo y sus interacciones las cuales serán únicas.

De modo que los juegos nos brindan una posibilidad de participación que antes nos estaba negada, aquella que permite la opinión sobre el funcionamiento de estructuras y mecanismos, de una manera directa, a través de la manipulación de simulaciones de esas mismas estructuras y mecanismos. El juego *The Sims* puede opinar sobre la estructura de la sociedad porque es una simulación de la misma, y por tanto, le está permitido a sus autores ajustar los parámetros de funcionamiento de la simulación para que se convierta en una caricatura del objeto que representa.

3.1. KingsAge

Para ilustrar este punto, añadimos una de nuestras experiencias más positivas, en relación a la participación con videojuegos, el ingreso en la comunidad de *King's Age*¹⁸, un juego de rol, parecido al juego de mesa, *Los colonos de Catán*, en el que se va construyendo una colonia a

base de alianzas y comercio con otras colonias y sus respectivos gobernantes. Aparte de nuestras propias impresiones, contamos con una ficha de valoración del juego por parte de STeN, podríamos decir nuestro protector. Él, muy amablemente, completó la ficha de valoración y añadió algunos comentarios, a continuación la mostramos. Esta tarjeta está extraída del Informe del INJUVE, Jóvenes y Videojuegos. En el blog, Generación Net, se reseña este libro.

En este juego vas construyendo tu propia colonia a base de alianzas y comercio con otras colonias y sus respectivos gobernantes. En un primer momento, tan sólo cuentas con un castillo, un aserradero, una cantera, una mina de mineral y un almacén. Salvo el castillo, el resto de edificios se utilizan para ampliar tu economía y ser capaz de alimentar a tus colonos y entrenar a tropas para resistir ataques. A medida que amplias los niveles de estas construcciones, creando madera, piedra y mineral, el juego te permite construir nuevos edificios, importantes para la defensa y comercio, este es el caso de la muralla o el escondite, que te protegen de ataques, los barracones, que ofrecen la posibilidad de entrenar a las tropas, o el mercado, donde puedes comerciar con otros jugadores de otras colonias. En este juego contamos con una barra independiente en la que se distribuyen diferentes botones para la interacción entre jugadores; alianza, en la que aparecen los mensajes relacionados con tu grupo de colaboradores; mensajes, notificaciones recibidas y enviadas; un botón de informes, en el que se reseñan ataques, defensas o apoyos, cambios de perfiles o descargas de mercancías de otros jugadores en tu colonia; herramientas, donde puedes planificar tus ataques y calcular el tiempo de ejecución; un botón, amigos, donde se especifican tus amigos. Un foro de carácter general, en el que se reseñan noticias importantes para los jugadores, reglas del juego, discusiones generales, ayudas, preguntas, acciones y sus debates. En el botón de ayuda se da información sobre la construcción de edificios, los requisitos necesarios para su construcción y pistas para sacarles el máximo partido.



Imagen 14. KingsAge. Juego.

MODELO DE TARJETA DE VALORACIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA SESIONES DEMOSTRATIVAS.

		desacuerdo			acuerdo			
1	Es necesario ser muy hábil para jugar a este juego.	1	2	3	4	5	6	7
2	Es necesario tener muchos reflejos para jugar a este juego.	1	2	3	4	5	6	7
3	Es necesario tener imaginación para jugar a este juego.	1	2	3	4	5	6	7
4	Es necesario tener buena memoria para jugar a este juego.	1	2	3	4	5	6	7
5	Aparecen muchos actos de mutilación o tortura de humanos o animales.	1	2	3	4	5	6	7
6	Hay muchas agresiones a personas, animales o cosas.	1	2	3	4	5	6	7
7	En el juego se reflejan amenazas o violencia sexuales.	1	2	3	4	5	6	7
Comentario STeN: (amenazas de..."A que te ataco con tropas que tardarán una semana en llegar").								
8	Los personajes cometen delitos sistemáticamente.	1	2	3	4	5	6	7
Comentario STeN: (Delitos morales y religiosos como la ambición de poder a través de conquistas)								
9	Se muestran técnicas que pueden ser utilizadas para cometer delitos.	1	2	3	4	5	6	7
10	Los personajes fuertes agraden a otros más débiles.	1	2	3	4	5	6	7
11	Se establecen relaciones de sumisión/dominación entre los personajes.	1	2	3	4	5	6	7
12	Aparecen sonidos o efectos gráficos desagradables e incluso repugnantes.	1	2	3	4	5	6	7
13	La combinación de imágenes y sonidos provoca miedo.	1	2	3	4	5	6	7
14	Los diálogos son muy violentos.	1	2	3	4	5	6	7
15	Los personajes son muy violentos desde el inicio.	1	2	3	4	5	6	7
16	Las acciones mostradas son muy crueles.	1	2	3	4	5	6	7
17	La representación de la violencia que se muestra en el juego es muy realista.	1	2	3	4	5	6	7
18	El concepto de juego cambiaría radicalmente si se elimina la violencia.	1	2	3	4	5	6	7
19	En el juego se manifiestan actitudes machistas.	1	2	3	4	5	6	7
Comentario STeN: (Dicen cosas como escuderOs, templariOs... y no plantean la posibilidad de que sean escuderAs, templariAs...)								
20	Los personajes femeninos del juego reflejan estereotipos machistas.	1	2	3	4	5	6	7
21	Las relaciones que muestra entre hombres y mujeres son inaceptables.	1	2	3	4	5	6	7
22	El juego está claramente dirigido a usuarios masculinos.	1	2	3	4	5	6	7
23	El juego fomenta el racismo o la xenofobia.	1	2	3	4	5	6	7
24	El juego incita al consumo de tabaco, alcohol u otros.	1	2	3	4	5	6	7
25	El juego fomenta el uso de blasfemias y tacos.	1	2	3	4	5	6	7
26	El juego es muy violento.	1	2	3	4	5	6	7
27	El juego genera mucha agresividad en el jugador.	1	2	3	4	5	6	7
28	El juego es muy entretenido (divertido)	1	2	3	4	5	6	7
29	El juego es muy absorbente.	1	2	3	4	5	6	7
30	El juego es muy estresante.	1	2	3	4	5	6	7

Tabla 3. Tarjeta de valoración para sesiones de juego.

Según este jugador, la violencia no forma parte del juego, aunque tenemos que tener claro que el objetivo principal del juego es hacerse con el máximo de territorios y construir tu propia comunidad y para eso los más fuertes tienen que atacar a los más débiles. También se señala que las actitudes machistas y xenófobas no se dan pero no encontramos ni escuderas ni templarias, aunque hay bastantes jugadoras. En resumen, el juego es divertido, no te quita mucho tiempo y, por tanto no es adictivo ni estresante.

Parece que en la nueva narrativa digital, la interacción es uno de los factores clave, en la construcción de los nuevos relatos, los usuarios requieren de barras en las que se les inste a participar y colaborar. Fomentar la interacción requiere una serie de herramientas comunicativas en las que los jugadores deben respetar una serie de normas de uso en el diálogo e interacción con otros jugadores, teniendo en cuenta: la situación, los diferentes participantes, las finalidades del juego, los actos o acciones determinadas para avanzar y progresar en el juego, el tono, dependiendo de factores como el conocimiento de determinados participantes o no y la personalidad de cada jugador. Los instrumentos para este diálogo e interacción son, esencialmente, la escritura y, por tanto el foro es el medio de interacción de los diferentes jugadores, en él se establece un lenguaje determinado, una forma de lenguaje adecuada a cada situación y a los participantes.

Desde una perspectiva participativa, el desarrollo de las habilidades comunicativas son claves en este juego, los jugadores son competentes e interpretan adecuadamente el significado social de las diferentes interacciones. Parece que el lenguaje sigue siendo un instrumento de comunicación imprescindible, *KingsAge* lo ha demostrado, el lenguaje escrito es la herramienta imprescindible para el progreso y la diversión en este juego. Además, el lenguaje es representación de los jugadores y lo utilizan de la manera más expresiva para mostrar no sólo ideas sino, también, formas de ver la vida, posicionamientos e identidades. En los diferentes perfiles de jugadores se dan una serie de características que no sólo presentan a los jugadores sino que también, reflejan sus posiciones y maneras de ver la vida, importantes para pertenecer a su alianza. El resto de jugadores, novatos, en su mayoría, debe interpretar sus palabras, sus dibujos, para comprender su realidad, y unirte a ellos o no. A través de los perfiles, cada jugador construye y comunica un determinado conocimiento, el suyo, y el resto se nutre de él. A través del lenguaje se organizan los pensamientos, se expresan emociones y una determinada conducta.

A través de las interacciones, se expresan pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, sobre todo opiniones. Mediante el diálogo se forma una opinión crítica y se generan ideas, estas ideas toman una estructura determinada que te ofrece pistas sobre cada uno de los jugadores, los discursos dan coherencia a las acciones que cada uno lleva a cabo, adoptando decisiones concretas, teniendo en cuenta la opinión de los demás y escuchando al resto.

Otro de los puntos interesantes a resaltar en este juego es la función del lenguaje, para reforzar diferentes planteamientos. El lenguaje es un elemento para la igualdad y, los diálogos e interacciones no saben de sexos, algunos ejemplos lo demuestran, la eliminación de estereotipos y expresiones sexistas se da y la comunicación es fuente clara de resolución pacífica de conflictos, se lee, se expone y se dialoga, algunos ejemplos muestran como la violencia es el último paso, primero se llega a acuerdos y se pone en marcha todo un complejo de relaciones diplomáticas. Estas interacciones se insertan en un contexto determinado y claro, la comunicación no lleva a equívocos, es sencilla y directa, se adapta a cada una de las

situaciones que surgen del juego, si es una invitación a ser amigos o a pertenecer a una determinada alianza, se deja clara la intención, si es un ataque, de la misma manera, las herramientas del juego te ponen en contacto con tu atacante o defensor y te llevan de manera intuitiva a seguir unos pasos para resolver la situación.

La habilidad para seleccionar y aplicar determinados propósitos u objetivos a las acciones propias de la comunicación lingüística (el diálogo, la lectura, la escritura, etc.) está vinculada a habilidades como representarse mentalmente, interpretar y comprender la realidad, organizar el conocimiento y la acción dotándolas de coherencia. Para realizar todas estas operaciones se deben tener en cuenta una serie de convenciones sociales, unos valores y determinados aspectos culturales. Una de las más importantes es saber ponerse en el lugar del otro, es una manera de empatizar, se da en todas las interacciones de este juego, los jugadores deben entender a quién se dirigen, por qué lo hacen y, sobre todo, para qué lo hacen. Tener en cuenta opiniones distintas a la propia sensibilidad de cada uno, y expresar estas diferencias utilizando el contenido adecuado y, también, y no menos importante, la forma adecuada. Al igual que aceptar las críticas con un espíritu constructivo.

3.2. Little Big Planet

Otro de los ejemplos más destacados por la notable implicación de los jugadores, por lo sencillo de sus mecánicas de juego y reglas y, que se califica de supremo, en el ámbito de la socialización, es *Little Big Planet*, la comunidad de este juego, ejerce una gran influencia en los jugadores, proponiéndoles la colaboración y entretenimiento con otros, como lo más destacado y provechoso, para avanzar.



Ilustración 7. Valoración de Little Big Planet.



Ilustración 8. Pantalla de juego. Little Big Planet.

Todo el modo historia puede jugarse colaborativamente entre un máximo de cuatro jugadores y, qué sorpresa, jugar cooperativamente nos permite obtener más contenido, en zonas que requieren dos, tres o cuatro jugadores, colaborando para llegar a cierto sitio y lograr la bonificación.

El modo online no es un modo propiamente dicho ya que está integrado de manera natural y transparente en el juego. Antes de cada nivel, podremos elegir entre jugarlo en solitario o a través de la red, y el sistema

para encontrar colaboradores, tanto entre nuestros amigos como jugadores "huérfanos", es sencillo y no exige salir del juego, ni navegar por otros menús, ni elegir otro modo.

El sistema de compartir es similar al de una red social. Tenemos un sistema para nombrar los niveles y asignarles palabras clave, el juego nos las irá sugiriendo. Una vez publicado, los usuarios que lo jueguen podrán añadirle un corazón, que es como ponerlo en favoritos. Esto no solo permite a cada usuario acceder fácilmente a sus niveles favoritos sino que, como en las redes de intercambio de direcciones, se sumarán para dar una idea del éxito de un nivel entre los usuarios. También podremos visitar perfiles de usuarios y ver, qué niveles han creado y cuáles les gustan. Es una clara orientación a crear y compartir niveles. En todas las pantallas, nos proponen jugar con otros, LBP es un juego para colaborar y disfrutar colaborando, ya sean desconocidos en la red o jugadores amigos en nuestra propia consola, si no lo hacemos no podremos acceder a determinadas zonas.

Además *Little Big Planet* ofrece la posibilidad casi ilimitada de crear todo tipo de contenido y compartirlo con jugadores de todo el mundo, se ofrece una herramienta sencilla e infinita para la creación, al mismo nivel tanto para desarrolladores como para jugadores. Herramientas flexibles y sencillas para crear un nivel de plataformas, añadir todo tipo de estrategias de juegos o adaptar mecánicas diversas a cada uno de los niveles.

Aunque es un juego que se enmarca en la tipología de las plataformas, cambia el concepto y la metodología, transformando el videojuego en algo más, un creador de plataformas infinito. No hay un argumento elaborado o coherente, son 50 niveles, en los que podemos empezar a jugar sin necesidad de consultar tutoriales ni ayudas de ningún tipo. Jugar para entender este nuevo concepto, acumular objetos o mecanismos, que servirán de punto de partida para crear nuestros propios niveles, visionar los de otros jugadores, jugar con ellos o compartir el tiempo de creación.

Little Big Planet parte de algo tan sencillo como dejar al jugador los elementos del juego necesarios para crear un plataformas bidimensional y a partir de ahí, le da libertad para construir lo que quiera. Crear es tan satisfactorio como jugar. Y si no quieres crear, puedes jugar imaginativos niveles con una gran variedad de pruebas, ambientes y situaciones. Además de las potenciales creaciones de la comunidad de jugadores.

Aunque para empezar a jugar no es necesario consultar ayudas, como hemos apuntado más arriba, los tutoriales son excelentes herramientas que explican de manera progresiva cómo sacar el máximo partido a LBP. Una vez que se han experimentado todos los tutoriales, todas las herramientas del juego están a disposición del jugador. Es el momento de crear: crear un nivel desde cero, utilizar una plantilla o copiar un nivel de otro. En el primer caso, nuestro nivel tiene un suelo, donde se puede caminar, lo lógico es añadir una superficie o varias para establecer el recorrido, con el mando, de manera sencilla y precisa, daremos forma y tamaño a los objetos, cualquier forma y tamaño.



Imagen 15. Little Big Planet. Momentos de juego.

Cada pieza individual puede ser combinada con otras para crear objetos más complejos. Es posible pegar piezas, añadir cuerdas, gomas, cadenas, muelles o tornillos, depende de qué partes queramos que sean móviles, es posible preparar anclajes y fijar detalles como longitud, fuerza o resistencia, creando plataformas móviles, ascensores y cualquier cosa que requiera movimientos automáticos. Además, podemos crear objetos con movimientos autónomos que sigan a nuestro personaje, dándole la consideración de enemigo, crear puzzles, activando palancas, catapultas, portar determinados objetos...

En relación al sonido, se pueden usar melodías grabadas, mezclarlas de diferentes modos y hacer que suenen en el momento que quieras. Se puede controlar la luz ambiental, crear mundos oscuros o seleccionar la dirección luminosa en el sentido que queramos. A todo esto, debemos añadir el hecho de poder utilizar las pegatinas, diferentes texturas, la posibilidad de tomar fotos y, también, usarlas.

Una revolución en forma de videojuego de plataformas, una espectacular tarjeta de presentación de lo que más adelante podremos hacer con el editor de niveles, un juego con una profundidad muy amplia, mayor de lo que su aspecto infantil pueda aparentar.



Ilustración 9. Cápsula. Little Big Planet.



Imagen 16. Creación en Little Big Planet.

Navegando por los mundos del juego, elegimos un nivel en el que el creador ha desarrollado el mundo de *Mario World* en *Little Big Planet*, los elementos y plataformas están hechos con texturas de trapo, y las mecánicas de juego y acciones son las mismas que en el mítico juego de Mario. Como este, infinitos mundos, creados por los jugadores de la comunidad, que, en muchos casos, nos sorprenderán, gratamente.

Acceder a la comunidad, por tanto, supone jugar los niveles de otros, uno de los recursos más gratos en este juego, una cápsula abierta al mundo que nos permite disfrutar del juego, infinitamente. Al mismo tiempo que carga el nivel, se nos muestra la ficha del mundo explorado, su creador, los comentarios y puntuación del resto de jugadores de la comunidad, esto último, muy importante a la hora de elegir niveles. En la descripción de los niveles también se señalan las estadísticas, los jugadores que han adornado el nivel y han colaborado, así como los que lo han jugado. Un pequeño gran planeta, increíblemente creativo y realmente excitante, en el que la apariencia es desbordante para los sentidos y la colaboración fácil y natural. Una comunidad creativa creada para y por los jugadores.

Como ha quedado claro, en líneas anteriores, fomenta, principalmente la interacción para crear, es su punto fuerte, sin lugar a dudas, 'el jugador debe construir algo que funcione, que se mueva, que tenga un buen aspecto visual, debes darle vueltas, en los primeros momentos, y casi nunca te convence.' Tienes la posibilidad de diálogo con otros a tiempo real, mientras juegas, mediante lenguaje oral o escrito, estás conectado a una gran red, puedes hacerte amigos, ir a sus mundos, invitarles a los tuyos, comentar los mundos de los otros..., y puedes transformar la realidad como quieras, aprovechando tus recursos, pidiendo y colaborando con otros, en definitiva, una gran red de recursos y amigos para crear un mundo único, un recorrido único y un diálogo único. Se fomenta la interacción con el diseño del juego y la creación audiovisual, la interacción con el sistema de reglas y la creación de mundos propios y la interacción con otros, además de poder 'introducir cambios en el diseño y jugabilidad, puedes crear un juego de dar paseos, coches, tiros, y todos en un principio somos autodidactas, lleva horas hacer esos mundos...'

Por otra parte, el jugador es un emirec activo, emite y recibe mensajes, explora todo tipo de mundos y, en general, siempre participa, en algunos momentos, 'De vez en cuando te quedas mirando a alguien jugar pero normalmente siempre participas, también puedes ver cómo alguien crea su mundo o te ayuda a crear el tuyo pero no hay vídeos.' Por otro lado, el grado de creatividad es máximo, posibilita todo tipo de creación y cambio en la estructura del juego. Presenta diferentes modos de jugar pero, como ha quedado patente en líneas anteriores, se decanta por la colaboración entre Sackboys, la creación de mundos para que otros los jueguen, contigo o sin ti, es, bajo nuestro punto de vista, el exponente principal de este juego.

En definitiva, por una parte incluye una aventura "de serie" de gran calidad, y por otra, la posibilidad de que cada usuario cree su juego y, finalmente, la opción de compartir. Con esto, tendremos acceso a miles de horas, gracias a la comunidad. *Little Big Planet* se presenta como un juego de plataformas, aunque con algunas peculiaridades, tales como la importancia concedida a la comunidad de jugadores, así como el componente creativo, dentro del juego. Se presenta como un juego de plataformas, con un interfaz muy intuitivo y con muchas posibilidades. Sus virtudes más destacadas, bajo nuestro punto de vista, son el modo creación, los jugadores pueden crear sus propios escenarios y jugarlos, pero no menos importante es que este juego es una amplia comunidad en la que los jugadores, de manera natural, pueden acceder a las creaciones de otros y jugarlas, además de colaborar con ellos en su creación.

4. Reflexiones finales

Una de las características de especificidad de este medio, los videojuegos, por tanto, son sus procesos interactivos y participativos. Como se apunta en, 'La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional', (Esnaola Horacek, 2008), en los videojuegos se propician procesos narrativos que ponen en contacto al autor con los jugadores, en los que estos últimos, participan. En estos procesos se emplean dos estrategias complementarias: la sucesión y la participación, el videojuego funde la narración con la vida porque los hechos que suceden son consecuencia de las acciones y decisiones del jugador.

La interacción en los videojuegos se muestra como característica principal, la acción de los jugadores hace que los relatos lúdicos sean únicos, la práctica del jugador proporciona al juego su devenir, su proceso. A diferencia de otros medios el jugador es parte principal para que el juego funcione, los avatares se convierten en protagonistas a través de la manipulación de los jugadores. Además, en algunos juegos esta característica se complementa con la colaboración con otros usuarios. Así pues, la interacción, forma imprescindible para jugar y la colaboración acción principal para el juego con otros se revelan como dos de las características diferenciadoras de los videojuegos.

En la escuela estas características, aún hoy, que la cultura popular se alimenta de la interacción y colaboración entre usuarios, no son comunes, se siguen utilizando modelos en los que el alumno es un mero receptor, podríamos pensar que la motivación que se da hacia estos modelos es muy baja ya que nuestros escolares acostumbran a interactuar con todo y a participar de manera colaborativa asiduamente. El juego y los videojuegos son buenas herramientas para participar en los procesos de aprendizaje de cada individuo, es una manera de acercarse a determinadas materias que de forma no participativa resultan inasequibles para muchos de nuestros alumnos, por diferentes motivos pero principalmente porque no les interesa o creen que no les interesa, cuando se meten en la materia con modelos más participativos descubren que estos contenidos son buenos para su formación y les suponen nuevas herramientas para su progreso y avance en la vida.

Si además incluimos la colaboración, el progreso crece exponencialmente. Parece claro, que la comprensión en cualquier ámbito es más profunda en colaboración con otros, y el mundo actual, nos lo muestra de manera clara. Pensar cómo se mueve el mundo es pensar en un mundo tecnológico y en red, herramientas, tecnologías y empresas conectadas. (Gee, 2004, p.205). Estas dos características son elementos fundamentales en nuestros experimentos, queríamos fomentar la interacción creativa y la colaboración entre jugadores para demostrarnos que son dos elementos propicios para un aprendizaje motivador, activo y crítico.



V. NARRACIÓN

En este capítulo queremos esbozar lo qué es la narrativa en los videojuegos, su lenguaje y además llevar a la práctica la fusión de todos ellos para crear como producto final, el juego. Cada jugador lo empleará de la manera que más le convenga. Sabemos que esto es posible debido a la diversidad de usos que permite este medio, tantos como usuarios.

1. El acto de narrar videojuegos

Cuando hablamos de narrativa en los videojuegos, estamos hablando de una narrativa lúdica, en cuyo centro se encuentra el juego. La narración lúdica elabora productos con diferentes posibilidades de lectura, aglutina técnicas en las que se necesita a diferentes profesionales y cuenta con la colaboración de los jugadores. El hecho de explorar la narrativa lúdica implica tener en cuenta la significación derivada y el lenguaje de este medio.

Los equipos de producción de videojuegos tienen en cuenta, desde siempre, el trabajo colaborativo, y no solo con su equipo próximo, sino con profesionales y usuarios lejanos, distanciados. Por eso, la narrativa en los videojuegos se construye incluyendo a muchos profesionales e incluyendo a muchas disciplinas, incluyendo a guionistas, programadores, diseñadores gráficos, modeladores, animadores, técnicos de sonido, dobladores y jugadores. Todos ellos colaboran para realizar un producto único y muy rico en detalles. 'Es un proceso de colaboración en el que varios actores se influyen entre ellos'.

A veces, el germen de algunos videojuegos es su historia, su argumento, a partir de la vida de un personaje, del momento en que se encuentre o de su transformación a raíz de un suceso con el que se construyen e integran el resto de elementos. Pero, los proyectos de creación de videojuegos deben visualizar, además, el sistema de control, incluyendo las mecánicas de juego, porque, en la creación de videojuegos, la palabra clave es jugabilidad.

Antes de iniciar el primer punto, queremos dejar claro qué es jugabilidad, porque pensamos que es el núcleo de la creación de este medio. Pero, qué es jugabilidad, los términos 'jugable' o 'jugabilidad', actualmente ya están incluidos en el DRAE, actualización 2014, la definición de jugabilidad señala que es la '*1. f. Facilidad de uso que un juego, especialmente un videojuego, ofrece a sus usuarios.*' y jugable apunta a '*1. adj. Que se puede jugar o llevar a cabo en el juego. El reglamento del tenis lo hace jugable. El ajedrecista piensa un movimiento jugable.*' En la primera definición los videojuegos son los medios principales que relacionan jugabilidad con su producto. En la definición de 'jugable' son las reglas las que se relacionan principalmente con esta palabra. En el ámbito de los videojuegos, ambos términos están consolidados, como lo demuestran algunos comentarios, en foros relacionados con los juegos electrónicos. En uno de ellos, se dice, sobre 'jugabilidad', Jugabilidad (ese concepto que no aparece en el diccionario), este artículo publicado en 2010 deja claro que en ese momento estos términos eran obviados por los lexicólogos, encargados de la actualización del diccionario. Esta frase, representa la idea general de muchos, que reivindicaban este término, específico de los juegos. Y, tirando del hilo, en los enlaces del foro anterior y otros llegamos a una investigación realizada en el Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universidad de Granada por José Luis González Sánchez y dirigida por el profesor Francisco Luis Gutiérrez Vela, en la que se ofrece la siguiente definición: 'Conjunto de propiedades que describen la experiencia del

jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble, ya sea solo o en compañía.’ En este trabajo se señala que es un concepto muy abstracto y de difícil definición debido a que incluye características funcionales, propias de los sistemas interactivos, y, otras no funcionales, referidas a las experiencias y sensaciones del jugador al jugar. Un juego, por tanto, debe ser divertido y satisfacer al jugador, y para ello, deben destacar muchos factores, tales como diversión, placer, motivación, emoción, accesibilidad, inmersión... Todos estos factores están puestos de manifiesto en capítulos anteriores de este trabajo.

Por tanto, hay que crear situaciones jugables, y, para esto, los personajes son fundamentales, ya que los jugadores asumirán sus roles, además de las tramas y subtramas alternativas, también principales, para sorprender y motivar al jugar. La narración debe incluir una línea argumental pero, también y no menos importante, la descripción de personajes, de los escenarios y los diálogos alternativos. Todo ello, será modificado, muchas veces, hasta llegar al producto final. Queda claro que lo importante en los videojuegos es el juego, la estrategia de juego y, para ello, se debe tener claro qué personajes, escenarios, diálogos y tramas serán posibles y cuáles se podrán hacer realidad con el lenguaje de programación disponible. (González, 2010).

La construcción del significado jugando a videojuegos debe tener en cuenta su lenguaje, el diseño de sus reglas de juego y sus estructuras narrativas, así como la participación, analizada en el capítulo anterior. A continuación y teniendo como referencia *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación de los videojuegos*. Oliver Pérez Latorre. (2012), señalaremos el significado del videojuego en relación a su significación como producto lúdico, desde un punto de vista narrativo y, por último, la significación desde la dimensión enunciativa.

1.1. Significación como medio lúdico

Cuando hablamos de significación como producto lúdico tenemos que hablar de sus elementos dentro de una gran estructura de estructuras y de los elementos que configuran las estructuras incluidas en esta gran estructura.

En la gran estructura debemos tener en cuenta: el sujeto y su relación con el entorno relacionándolo con las experiencias de juego y la redundancia y variabilidad de las reglas, y, por otro lado debemos tener en cuenta los objetivos y su estrecha relación con la experiencia del mundo del juego. (Pérez Latorre, 2012, p.45).

En cuanto al sujeto, este se relaciona con el entorno mediante acciones repetidas, aunque también puede ejecutar acciones variables. Esta relación puede prever experiencias de juego teniendo en cuenta una serie de reglas pero también pueden ser creadas por los propios jugadores. En relación a los objetivos propuestos por el juego, las experiencias serán unas u otras, previstas o inesperadas.

En las pequeñas estructuras incluidas en la gran estructura se da significado al sujeto, al entorno y a la experiencia de juego.

El sujeto establece el significado de su estado, estas son las cualidades posibles, el avatar, el diseño visual, las posibles relaciones..., las reglas para su transformación que señalan las competencias, estas llevan a cabo una serie de acciones posibles para cumplir los objetivos, entre otras, y, por último, cuando hablamos de sus instrumentos y recursos a lo largo del juego tenemos que mencionar los premios y castigos, el feedback, las soluciones...

La significación en relación al entorno establece los componentes de espacio-tiempo, las entidades existentes y los eventos. (Pérez Latorre, 2012, p.114). En este punto se deben analizar los personajes que no actúan como jugador, los que ayudan o ponen obstáculos, y las relaciones y componentes del entorno. En relación a la temporalidad y espacialidad. En la primera debemos tener en cuenta las acciones adaptadas al tiempo, el ritmo de juego y la progresión temporal. En relación a la espacialidad, esta puede ser continua o fragmentada y céntrica en la que el jugador es el centro o excéntrica en la que el sujeto se adapta al entorno. En cuanto a las reglas transformacionales de los componentes del entorno se relacionan con sus efectos o funciones en el juego y resaltan las condiciones de presencia, actualización y realización.

En cuanto a la significación del diseño de la actividad de la experiencia, debemos tener en cuenta las mecánicas de juego o también formas de redundancia, las tácticas y estrategias, formas de variabilidad estructurada y el diseño entendido como formas de variabilidad no estructurada. Las mecánicas de juego universales se pueden dividir en recolección, captura, alineación y carrera. Un ejemplo de recolección es Mario, los juegos de disparos utilizan la mecánica de captura, los videojuegos de aventuras o construcción usan la mecánica de alineación y la carrera que se da en cualquier videojuego en el que el tiempo para recorrer una distancia sea importante. Debemos decir que en la mayoría de los se dan múltiples mecánicas aunque siempre una de ellas sobresale sobre el resto. Las tácticas y estrategias son oportunidades o riesgos con un potencial expresivo, es importante decir que el diseño de un juego debe estar equilibrado globalmente aunque de manera local pueda haber algún desequilibrio. En cuanto al diseño, la variabilidad no estructurada favorece juegos sin estrategias definidas que responden al caos. (p. 150).

En relación a los casos estudiados en esta obra, en concreto en el capítulo de Gamificación, (2.2.2. Recorriendo Nueva York) se da el análisis de Grand Theft Auto, en él se habla de la segmentación de las experiencias de juego en misiones y experiencias de juego alternativas. Y, también se da el estudio del entorno y su relación con el espacio y tiempo. Uno de los significados de este juego se demuestra cuando el personaje sube de estatus, en estos casos la policía no interviene, está claro que solo intervienen en los bajos fondos. Por tanto, en el caso de GTA Vice City la idea es que con la violencia llegarás a ser rico y tener los beneficios que esto conlleva. Con trabajos honrados, haciendo misiones para otros o simplemente paseando no llegarás muy lejos. En la siguiente entrega de Grand Theft Auto, GTAIV, sin embargo, el cambio de estatus del sujeto es imposible, el protagonista haga lo que haga nunca será nadie importante en una ciudad fría y hermética, nunca ascenderá de clase.

1.2. Significación como medio narrativo

La significación desde un punto de vista narrativo se puede tratar desde la experiencia de juego como historia o trama, o también la experiencia de juego como mundo narrativo.

En el caso de la experiencia de juego como trama podemos encontrar una organización secuencial, una organización que depende de la interacción del jugador y la integración de ambas organizaciones. En la organización secuencial se dan grandes historias sin embargo cuando el jugador interviene en la historia gracias a su interacción los capítulos se convierten en lo importante. En cuanto a la tercera organización, la integración de ambas, esta debe suponer un equilibrio de organizaciones, por un lado la organización secuencial en relación a la interacción del jugador y viceversa.

Señalamos ahora tres modelos de análisis narrativo y, a continuación, el modelo de estructura narrativa no lineal.

En la experiencia de juego como estructura de roles narrativos la integración de varias experiencias narrativas con un objetivo común es el modelo. Por otro lado en la experiencia como narración de escenas encadenadas el objetivo principal se divide en objetivos secundarios que encaminan al jugador al objetivo principal como una sucesión de acciones encadenadas. En la experiencia como arco dramático el progreso va in crescendo hacia el objetivo principal del juego componiéndose de un estado inicial que lleva a un nudo y este a un clímax de un estado final. Los sucesos inesperados ayudan en el cambio de inicio a nudo o desenlace, las subtramas se entrelazan con la trama al igual que las cinemáticas, vídeos intercalado en el juego que ayudan al desarrollo de la historia. En muchos casos el incremento de la tensión narrativa se relaciona con el aumento de dificultad en los diferentes retos.

En cuanto a los modelos no lineales, la obra de Pérez Latorre, (2012), divide la narración en historia y argumento, la primera aquella en la que el jugador no podrá cambiar ninguno de sus elementos aunque sus interacciones darán resultados únicos y en la segunda el argumento en la que el jugador si podrá transformar algunos episodios.

En el análisis de la historia debemos tener en cuenta la linealidad temporal identificando acontecimientos principales encadenados como actos, episodios, niveles..., el análisis de estas unidades compositivas, nos lleva a ordenar estas unidades cronológicamente en acciones fundamentales del jugador en la historia. La hipertextualidad de la historia identifica acciones decisivas y acciones esenciales, las primeras son acciones encaminadas al objetivo final, sin embargo las acciones esenciales deben ser realizadas para el buen desarrollo de la historia. La historia multilínea es la construcción de un haz de narraciones que llevan a finales representativos.

En el caso del argumento videolúdico debemos tener en cuenta la segmentación de escenas, el análisis del contenido, el orden de argumentos y las acciones del sujeto. En cuanto a los modelos argumentales encontramos los modelos lineales ramificados que tienen una columna vertebral fija en la que se dan misiones o escenas en las que el jugador participa, se da la variabilidad, los modos optativos rápidos para después volver al tronco principal. (shooters). Por otro lado, los arbóreos, un ejemplo son los libros en los que eliges tu propia aventura y los videojuegos de aventura. También encontramos los de una red simple que tienen una variabilidad grande, una red con acción limitada, son los juegos de acción/aventura GTA, Assassin's Creed. Y, los modelos que se configuran en una red densa en la que su estructura tiene una gran variabilidad en las acciones del sujeto, son los juegos de rol.

En relación a otro de los elementos clave en el análisis del argumento es la acción narrativizada, que debemos dividir por un lado la acción con valor de causalidad simple y por otro compleja. La primera una sola acción causa el evento y en la segunda, múltiples acciones causan el evento. Los primeros normalmente tienen las vinculaciones de mayor calado en la trama, son los videojuegos narrativos. En las segundas estamos hablando de videojuegos narrativos estratégicos, más complejos. Por otro lado la acción con diseño narrativo infinito vs lógico o de premeditación, que se diferencia en que en los primeros las acciones se integran en el flujo principal del juego y sin embargo, en las segundas, se separan de manera enfática del flujo principal del juego. La acción puede también dividirse en una acción conocida consciente y una acción no conocida, inconsciente,.

El argumento puede también analizarse teniendo en cuenta la coherencia discursiva multimodal la que se refiere al argumento relacionado con el diseño estético, en el diseño lúdico (las reglas y patrones), la puesta en escena (personajes, escenografía), la composición visual y lenguaje visual, el lenguaje verbal y la banda sonora. Se trata de armonizar el diseño escénico/visual con el diseño de interactividad/jugabilidad. (p. 210)

Entender la experiencia de juego como mundo narrativo nos lleva a analizar principalmente los juegos de rol, estos son la pieza fundamental en nuestros experimentos, gamificación basada en los juegos de rol. En la mayoría de estos videojuegos el protagonista toma un rol determinado y su 'camino' conduce a una narrativa, la creación de un mundo narrativo. Trataremos estos juegos en profundidad en epígrafes posteriores. En relación a la estructura de estos juegos como mundos narrativos, en su análisis nos debemos centrar en la relación entre el protagonista y su entorno, la relación del protagonista y sus objetivos y el mundo narrativo como una progresión y profundización en ese mundo.

Para concluir este epígrafe debemos hablar de las marcas de cosmicidad narrativa que hacen del juego un universo propio y autónomo, son la estructura en red, las narraciones intersticiales, la expansividad y profundización en el mundo lúdico, la creación de un entorno limitado, la riqueza informativa del texto sobre el entorno o mundo, los códigos culturales o de interacción internos y dar importancia decisiva a la configuración de las acciones de una manera creativa.

1.3. Significación como medio enunciativo

También debemos tener en cuenta en el análisis de un juego la significación desde la dimensión enunciativa, es decir la relación comunicativa entre diseñador y jugador. Destaca el Oliver Pérez Latorre en *El lenguaje videlúdico. Análisis de la significación de los videojuegos*, (2012, p. 231) que aunque la inmersión sea lo más analizado cuando hablamos de videojuegos tenemos que hablar de emersión cuando el autor/diseñador se comunica con los jugadores. El análisis no solo de la narración como mundo narrativo sino desde el punto de vista comunicativo/expresivo de un autor que se dirige a un espectador.

Las marcas enunciativas señaladas en este texto son los diseños claramente reconocibles, las informaciones desde el diseñador hacia el jugador a través de interfaces gráficas, el énfasis en la representación de diálogos, relatos y actos comunicativos. También de los personajes prototípicos del diseñador y la presencia del autor dentro del enunciado al igual que los sujetos que realizan una interpelación directa al usuario.

En relación al jugador enunciatario, debemos tener en cuenta las acciones de juego directamente vinculadas al ámbito de la creatividad, la interfaz física de input y su grado de analogía más o menos elevado a lo real, así como su modo de uso, los personajes prototípicos, las divergencias entre competencias de actuación entre personajes y jugador, un tono crítico irónico desde el juego o el personaje, el control explícito del dispositivo de realización audiovisual por el jugador y, por último, las interpelaciones directas al usuario. En el caso de *Half-Life* y *Bioshock*, las interfaces están eliminadas y el juego se presenta como un mundo sin límites en el que la inmersión es total, el jugador parece libre y toma sus propias decisiones. Pero en el final de ambos videojuegos se desenmascara esta idea y emergen los diseñadores para señalar la poca libertad del jugador aunque creyera lo contrario.

En relación al jugador narratario, debemos decir que los videojuegos narrativos poseen una característica principal, la construcción por parte del jugador de texto donde su relación es jugador espectador, ya que su conocimiento de los acontecimientos de la narración en comparación a los personajes del relato puede ser de dos formas: en la que se da la focalización interna y el jugador sabe lo mismo que los personajes o la focalización externa en la que el jugador sabe menos que los personajes, esta segunda forma produce el efecto de enigma narrativo. El jugador narratario modelo se entiende como coautor del texto videolúdico, este jugador se define teniendo en cuenta género, trasfondo narrativo, experiencia de juego, puesta en escena, ambientación y cinemáticas. Estos elementos crearán un terreno de juego que llevará al jugador a tomar unas decisiones y no otras. Otros personajes o eventos, así como las acciones esenciales que determinarán los movimientos del jugador.

Para concluir podemos decir que los videojuegos más que en las historias se centran en el mundo lúdico y sus reglas, la interacción del jugador en ese mundo y la relación con las reglas propuestas. Hoy, lo importante es la interacción con el mundo presentado, no solo en los videojuegos, parece una pauta clara de nuestras sociedades aunque siempre estuvieron en los videojuegos, porque sus características de significación principales son lo lúdico y lo cósmico que atraviesa cada uno de sus componentes.

2. Creando la narración

Como hemos dicho, un videojuego es un medio que controla el usuario a través de mecánicas de juego, por tanto, hay que incitarle a resolver enigmas y crear situaciones jugables y divertidas. Es la característica principal y, por eso, el equipo de creación tiene como referencia fundamental al jugador. Así pues, a la hora de elaborar la narración de un videojuego, se deben tener en cuenta una serie de puntos.

2.1. Géneros videolúdicos

Definir el género del juego es fundamental, porque cada uno tendrá una serie de características, una narrativa distinta y elementos de juego diferentes. Si es un *shooter* en 3ª persona, el jugador debe identificarse sólidamente con el personaje, la estructura será más lineal que otros géneros de juegos. Si el juego es histórico o futurista, la descripción de la civilización o ambientación debe ser minuciosa y detallada, así como el contexto y las campañas o misiones. En relación a los juegos de rol, cooperativos online, son los más complicados, necesitan una profundidad de historia muy trabajada y fundamental de la trama, al mismo tiempo, diversidad de ramificaciones, subtramas y personajes. Si hablamos de los

juegos de deportes, el diseñador debe tener muy claro el reglamento de dicho deporte. En cuanto a los de combate, se deben definir los personajes, las reglas, las historias (torneos y personajes) porque la trama la escribe el jugador con sus diferentes partidas.

Es importante el análisis de otros juegos para tener claro los componentes, sus virtudes y sus defectos y aprovechar las ventajas y mejorar o solucionar los errores. El análisis de la historia, los personajes, la trama principal, el mundo, los enemigos, el porqué de cada misión, y la unión de todo con las mecánicas de juego, es fundamental para sacar conclusiones y hacer un buen producto. Por tanto, además de narrar una trama principal y subtramas alternativas, se deben definir entornos, personajes, misiones, en definitiva, lo que el equipo de diseño tendrá que construir para crear el juego. El equipo de creación o narración debe describir capítulos, niveles, las escenas de cada uno de los capítulos, el tiempo, los gráficos incluidos en los escenarios, los personajes, desde una perspectiva física, psíquica, histórica y contextual, se deben escribir los diálogos, las bandas sonoras, los diferentes efectos de sonido... Paralelamente, se deberá iniciar el guión técnico, que incluirá el tiempo en cada nivel, los movimientos de cámara, el story board o la ejecución de los comandos. Lo esperable y recomendable es que, en estos documentos, se hagan modificaciones constantes.

2.2. Estructura narrativa

En relación a la estructura narrativa debemos dar relevancia a los siguientes elementos: sucesos que propician la historia, historias anteriores que den profundidad a nuestra trama y por qué se implica nuestro héroe en la historia. En este sentido, es muy importante el tratamiento que demos a las narrativas menores, misiones que afectan a la historia principal y que el jugador puede resolver de muchas maneras. Pequeñas historias dentro de la gran historia. Según nos vayan apareciendo nuevos personajes tendremos que ir describiéndolos y, de la misma manera, ocurrirá con los escenarios. La sorpresa también es fundamental, cuando el guión está acabado, hay que darle la vuelta a todo para sorprender al jugador y, el desenlace, algo genial que nadie se espere, dejarlo abierto a lo Hitchcock o crear una confusión que nadie imagine, entre otras posibilidades.

Y, todos los elementos que configuran la trama, citados anteriormente, deben adaptarse a las mecánicas de juego. A través de los laberintos, se encuentran objetos, puertas que llevan a otros laberintos o submundos, personajes necesarios en la aventura, que ayudan a salvar obstáculos y, también, personajes con los que se lucha, enemigos que aparecen en el itinerario, en el camino, que ponen las cosas difíciles o 'hacen crecer'. En la acción se consigue abrir puertas imposibles que permiten salvar mundos y personajes, tomar objetos y adentrarse en otros mundos, que suben de nivel, que nos hacen recorrer maravillas escenificadas y espacios de todo tipo. En la travesía, se actúa y reflexiona, se yerra y vuelve a reflexionar, todo ello envuelto o no en una trama o contextualización ambiental que hace que la inmersión sea algo profundo. En este punto, la narrativa de los videojuegos parece que se distancia de la narrativa literaria o del cine, porque tiene en mente, siempre, la figura del jugador y su interacción relacionado estrechamente con las mecánicas de juego.

Pero, ¿qué son las mecánicas de juego?, ¿cuál es su importancia a la hora de elaborar la narrativa lúdica?, ¿qué significado debemos dar a este componente en la creación del juego? Como hemos comentado, al inicio del capítulo, el diseñador de videojuegos siempre tiene presente el componente lúdico, la jugabilidad, en este medio es el motor al que se deben adaptar el resto de elementos, en mayor o menor medida.

Las mecánicas de juego, estudiadas con más detalle en el punto (1.2.1. Mecánicas), son reglas del juego que constituyen los fundamentos de la jugabilidad y sistema con el que progresa. Cada elemento del juego contiene sus propias mecánicas, que interactúan con las de otros elementos, y estas con las del juego mismo. Entre las más destacadas encontramos la suerte, las relacionadas con la estrategia, la diplomacia, la gestión de recursos o el control de territorio. Destacan, también, las mecánicas de puntos, recompensa por diferentes comportamientos y objetivos conseguidos. Los niveles, indicadores que aportan reconocimiento y respeto, los premios, los bienes virtuales, las clasificaciones, los desafíos, las misiones o retos... En su libro, *El lenguaje videolúdico...*, Oliver Pérez Latorre, destaca algunas mecánicas de juego universales, como la recolección (*Pac Man, Super Mario*), la captura, caza, guerra (*Call of Duty, Age of Empires*), alienación, construcción (*Tetris, aventuras*), carreras (*Super Mario, Sonic, Prince of Persia*) En los MMOG, se encuentran representadas las cuatro variedades en sus diferentes perfiles: killers, achievers, explorers, socializers.

Así pues, en relación a los patrones de juego, encontramos los altamente rígidos que apoyan la redundancia en sus acciones y los altamente abiertos que proveen variabilidad creciente en las acciones. En este sentido, existen dos tipos de variabilidad: la estructurada y la no estructurada, la primera se corresponde con acciones racionalizables por el jugador, juegos de estrategia que promueven tácticas y estrategias más o menos asumidas por el jugador. Las segundas, sin estructura clara, alocadas y abiertas que permiten la libertad de acción a los jugadores, en este caso destacan en los juegos de rol, que también se llaman *free-roaming, open-world, sand box*, este es el caso de *World of Warcraft*.

Y, además de las mecánicas de juego, debemos tener muy presente el significado que produce el entorno o mundo en los videojuegos. Los juegos de rol en los que los jugadores toman un rol determinado e interactúan en un mundo, producen una narración específica. Este es el antecedente de la mayoría de los videojuegos hoy. Latorre (2012), comenta que, en todos los juegos, el jugador debe adaptarse al entorno, encontrarse a gusto para avanzar, debe adaptarse de manera coherente al entorno. *Sims* es un ejemplo en el que el jugador se debe adaptar a un entorno dulce de consumo, sin embargo, en *GTAIV*, el jugador debe adaptarse a un entorno conflictivo. Por eso, las tensiones entre el entorno, sus reglas y la experiencia del jugador muchas veces condicionan el jugar, por eso decimos que el jugador juega pero también, es jugado por el juego.

2.3. Lectura y relectura

Por último, se debe contemplar la lectura, relectura, corrección, la autocrítica, la vuelta a las fuentes y la revisión. En suma, el guión o narración del videojuego es un documento en continuo cambio y transformación, esto lo hace dinámico y versionable. Porque los videojuegos no sólo cuentan una historia sino que te permiten vivirla y controlarla, formando parte de ella. Los jugadores deben formar parte de la historia.

Llegados a este punto, podemos decir que el narrador o guionista de videojuegos, es un personaje o trabajador de la industria 'mal visto' y 'mal considerado', quizá los narradores o guionistas de videojuegos vengan de ámbitos distintos a los videojuegos, ya sea del mundo del cine o del mundo de la literatura y sea complicado entender lo que se necesita de ellos para escribir un buen videojuego. Pero, al encontrar estas preguntas en la red, leyendo artículos sobre el trabajo de los guionistas, parece más claro. ¿Cuánto tiempo necesitó el cine, desde su nacimiento, para escribir buenas historias? Parece que la respuesta es contundente, muy

poco. Sin embargo, después de 40 años de historia de los videojuegos, ¿cuántas buenas historias? También, parece contundente, muy pocas. En resumen, guionizar o narrar videojuegos, no es guionizar películas ni narrar novelas pero, un buen videojuego necesita una buena historia, porque eso se agradece cuando se juega.

Así pues, escribir una buena historia para un videojuego, como hemos dicho, debe tener en cuenta, principalmente, las mecánicas de juego. Sabemos que el jugador solo puede hacer algunas cosas cuando juega a videojuegos, que las acciones no serán infinitas, y, esto mismo ocurre con las tramas y subtramas, los narradores siempre chocan con las mecánicas de juego, realizar acciones en un momento determinado, debe tener en cuenta lo que permite o no permite la base de programación, la tecnología. En definitiva, los límites en los videojuegos son impuestos por sus desarrolladores, son los límites de la narración. Mecánicas que no se pueden llevar a cabo, puertas que no se abren, diálogos imposibles... Por eso, las buenas historias, muchas veces, chocan con unas mecánicas de juego, excesivamente simples como lo son saltar, correr o disparar, acciones muy básicas que no permiten, en muchos casos, crear unos personajes o narraciones complejas y profundas.

En este sentido, podemos decir que los videojuegos, actualmente, más que un relato de una historia, son una narrativa que consiste en la creación de mundos narrativos. En la exploración sobre la trama en los videojuegos teníamos en cuenta al sujeto y la relación que establecía con las acciones propuestas en el juego, con las mecánicas. Sin embargo, en el análisis del mundo narrativo debemos tener en cuenta al sujeto y las relaciones que se establecen con el entorno de juego, la expansión y profundización en el mundo. En la exploración y profundización de mundos, debemos contemplar si el videojuego propone una estructura en red o una cadena de acontecimientos, si existen subversiones de la progresión temporal, si el entorno está delimitado, si se da una riqueza informativa del texto sobre el entorno natural y cultural, si existen códigos culturales o de interacción internos y si se potencian las expectativas sobre la trama o más bien la actividad imaginativa.

En definitiva, la narración lúdica debe tener en cuenta las mecánicas de juego y, por tanto, la interacción, pero también, los entornos o mundos para la inmersión, todo ello, relacionado con el sujeto-jugador, del que nos ocupamos, a continuación.

3. El jugador

Iniciamos este epígrafe haciéndonos la siguiente pregunta, ¿la relación del jugador con el juego es de absoluta libertad, y es el creador el que debe contar con ello para no defraudar a sus seguidores? Podemos decir que lo más importante de la creación de un videojuego es el jugador. Cuando se inicia el proceso de creación de un videojuego, normalmente con reuniones entre los integrantes del equipo, lo primero que se tiene en cuenta es el perfil del potencial jugador, el jugador modelo, qué espera del juego este jugador, y cómo materializar estas expectativas.

Cuando jugamos, puede que el ganar a un enemigo en la lucha, sea el final y la repetición sea aburrida y ya no motive. Pero a lo largo de la historia, los videojuegos han cambiado mucho, desde los juegos arcade, muy cercanos a las máquinas recreativas y con pocas tramas, hasta el género de aventuras y los simuladores, verdaderas vidas para los jugadores. Esto nos lleva a pensar que los videojuegos actuales pueden jugarse de muchas formas y, al final, igual que la

relectura ofrece nuevos placeres y motivaciones, la rejugada o rejuego, en muchos casos, es muy placentera y motivadora. En los videojuegos, por tanto, más que usar el sistema de juego, el jugador interpreta dicho sistema de juego.

En el proceso de creación se postulan ciertos comportamientos que llevarán a cabo los jugadores aunque siempre habrá, sobre todo en los videojuegos abiertos, interpretaciones que quedarán fuera del control de los primeros creadores. Así pues, la emergencia es propia de estos medios, la manipulación de reglas simples puede llevar a resultados altamente complejos que queden fuera de las expectativas de los primeros creadores. (Pérez Latorre, 2012, P.53). Aunque existan modos o estrategias para guiar de una manera sutil a los jugadores hacia ciertos comportamientos y acertar en sus posibles estrategias de juego.

3.1. El jugador modelo

Cuando hablamos de videojuegos, debemos tener en cuenta al jugador modelo entre los jugadores, existen comportamientos que son recriminados por el resto de la comunidad, que son posibles pero propios de jugadores poco experimentados o neófitos. Además, los jugadores pueden interpretar de manera creativa las reglas y obtener resultados no previstos por los diseñadores, en algunos casos serán coherentes con el discurso del juego y en otros no, en los primeros, el jugador se habrá convertido en creador. (Pérez Latorre, 2012, p.56).

Así pues, en la construcción de la narrativa del videojuego, se plantea un potencial jugador, aunque parece algo difícil, ya que los jugadores optarán por comportamientos diversos pero las reglas, en muchos casos, inducirán al jugador a realizar determinados comportamientos. Este es el caso de los sistemas de incentivos que llevarán al jugador a comportarse de manera que pueda realizar los objetivos lo más rápido y eficazmente posible. (Pérez Latorre, 2012, p.99) Los feedback positivos o negativos, también promueven comportamientos concretos y los feedback que promueven la reflexión y construcción de hipótesis por parte del jugador cuando las acciones no han resultado del todo fallidas pero podrían ser mejoradas. De la misma manera, la resolución productiva/reproductiva que promueve el uso de la memoria o hábitos o, también, la búsqueda de soluciones nuevas. En la mayoría de los videojuegos son complementarias, se promueven ambas.

De esta manera, el creador de videojuegos esculpe los posibles problemas y así, las posibles soluciones, encaminando al jugador hacia determinados posicionamientos. En la conformación del jugador-modelo, la tutoría desde el propio juego, en general, siempre está presente. Puede estar implícita en el juego, dando pistas a través de personajes, objetos... O también, mediante iconos propios de ayudas o pistas.

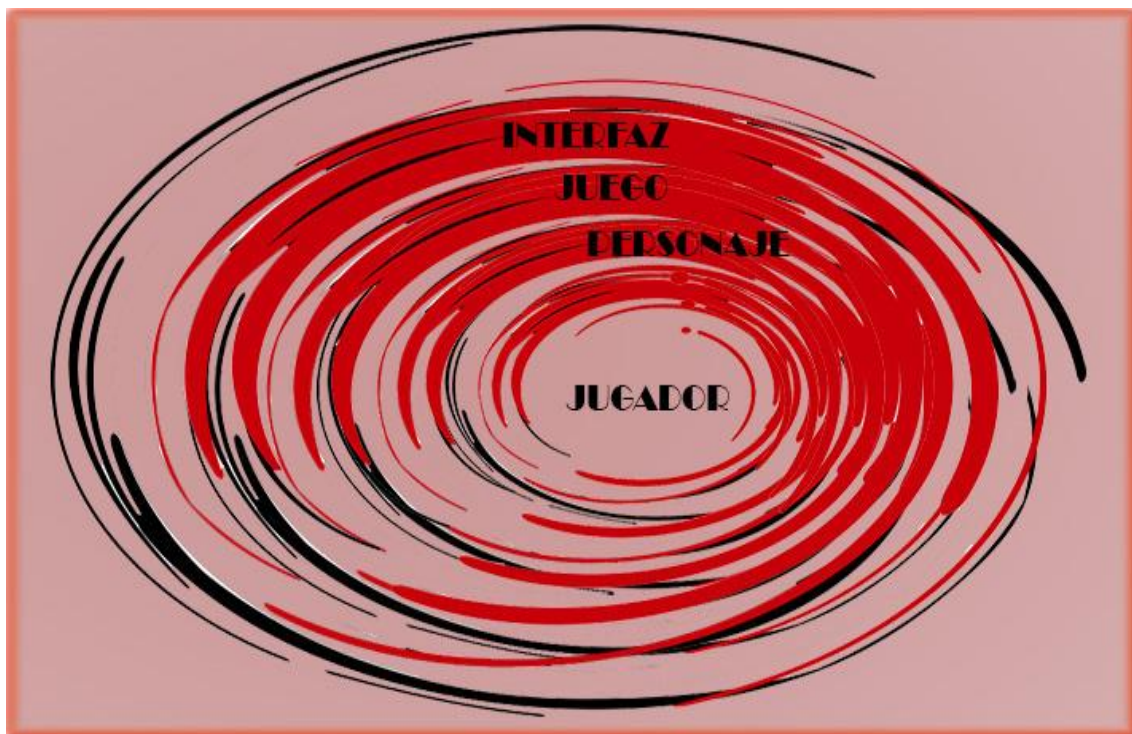
3.2. El jugador creador

En los juegos en los que el jugador asume el papel del personaje, la creación del juego se inicia a partir de las acciones del jugador, que siempre deben estar en consonancia con el mundo de ficción, por eso el narrador intenta profundizar en las diversas posibilidades verosímiles de su mundo aunque el jugador le pueda sorprender. El jugador, por tanto, crea, al jugar, su propio juego, ejecuta las reglas de la manera más beneficiosa para él y para sus intereses teniendo en mente el objetivo de ganar. El jugador se inmersiona en la ficción y disfruta, además se implica, y esta implicación hace del jugador también un creador. En la implicación entra en juego la

interacción, el jugador interactúa con la máquina u otros jugadores, resultando y creando un mundo único y, a la vez, 'real'. Así pues, el texto del videojuego, sea el que sea, necesita la actividad del jugador para actualizarse y, por tanto, el abandono del juego, será la muerte del texto.

El jugador, por tanto, se mezcla con el personaje, camina, corre y salta en sus entornos, inmersiéndose hasta convertirse en uno solo, esto sucede gracias a una multitud de herramientas que le proporciona la interfaz. La interfaz, es el conjunto de herramientas con el que cuenta el jugador para crear su propio relato, herramientas tangibles que le permiten crear su propia historia combinándolas de la manera que más le convenga o satisfaga. Además, la acción inmersiva se transforma y actualiza a través del jugador-personaje, este jugador es el propio narrador de su propio relato que en un tiempo presente lo modifica y transforma. Por eso, el jugador es parte del relato, no solo como personaje que se mueve por los entornos del videojuego sino, lo más importante, porque va construyendo su propia historia. Esta historia se compone de fragmentos que vamos, en muchos casos, componiendo y recomponiendo hasta completar nuestra aventura, mediante esta fragmentación debemos encontrar las relaciones entre los objetos y personajes, así como entornos y herramientas. Además, si algo ha modificado nuestro relato y no nos convence podremos volver atrás y reconstruirlo, una y otra vez, aprovechando que todos los avances se han guardado.

La narrativa del videojuego es, en definitiva, una exploración de las formas de encuentro entre el jugador, el personaje y el autor. El autor construye los cimientos, entre ellos el boceto de los personajes, y el jugador actualiza y transforma la historia, asumiendo al personaje.



Esquema 13. Interfaz de usuario como modelo de creación de la narración.

Para el análisis de estas formas de encuentro, podemos usar el modelo narrativo de roles actanciales de Greimas (1971), y contemplar el papel del sujeto/oponente en relación a las reglas que proponen la experiencia como reto. Podemos utilizar el modelo de acciones encadenadas y analizar como unas acciones nos llevan a otras hasta conseguir el objetivo final propuesto por el juego. O, también el modelo narrativo como arco dramático en el que deberíamos observar un planteamiento, nudo y desenlace y contemplar los giros y subtramas que nos ayudan a entender la experiencia como un todo o, a jugar otras experiencias aparte de la historia global o central. En los modelos no lineales, podemos entender al jugador como co-autor y las historias serán infinitas. Si el jugador solo es actor, entonces jugará determinadas historias. (Pérez Latorre, 2012, p.196) También, puede asumir los dos roles, alternándolos y, en este caso, no tiene en exclusiva ninguno de ellos.

Por eso, los jugadores usan el interfaz para fabricar sus narraciones y sus juegos, mediante los personajes. Los creadores de videojuegos piensan en sus jugadores como los directores de cine en sus espectadores, pero no les ofrecen señales como en el cine, sino más bien herramientas para su correcta participación en el relato, a través del interfaz.

3.3. Las acciones del jugador

Teniendo en cuenta el esquema anterior, podemos decir que el interfaz está, estrechamente relacionado con las acciones del jugador y con su participación en las elecciones del relato, esto le hace partícipe de la construcción. El videojuego ofrece una narración caleidoscópica, fragmentada, rica en matices, que el jugador aprovecha para crear su propia historia relacionando aristas o puntos significativos y conectados para él. Y, no sólo esto, también el tiempo, siempre presente, actual o, el espacio, que ofrece múltiples perspectivas, colaboran ofreciendo al jugador poder de elección.

En los videojuegos, por tanto, la mirada, la perspectiva la determina el jugador, él decide dónde ir y cómo mirar e incluso seleccionar la perspectiva que más le convenga o facilite su objetivo. Éste es uno de los factores para afirmar que, en los videojuegos, el jugador acompaña al creador y, por supuesto, al personaje en la configuración del relato. La relación del jugador-personaje con el resto de objetos-sujetos es libre y esto hace que la narración tome un camino único. 'La realidad del espacio de inmersión aparece ante los ojos del jugador tomando forma precisa cuando focaliza sobre sus objetos en un solo término y no antes. La imagen intelectualizada que ofrece la técnica de la profundidad de campo para el cine y la fotografía, se desvanece ante la necesaria economía gráfica del videojuego.' (Marcos y Santorum, 2012).

La relación entre los objetos, personajes y espacio en los videojuegos se estrecha cuando nos movemos, si cabe aún más debido a que participamos en ella, estamos en ella, y los hechos o acontecimientos me suceden a mí en el devenir de la historia. Nuestros pasos y nuestra mirada, así como, nuestras actuaciones, son dirigidas por nosotros. 'El jugador es seducido ante los retos que se presentan instaurando una suerte de aprendizaje lúdico que reclama una total implicación.' (Marcos y Santorum, 2012). Ya sea desde una perspectiva subjetiva, en primera persona, o desde una perspectiva objetiva, tercera persona, el jugador como él mismo o como su *alter ego* debe implicarse al máximo para sacar el mayor rendimiento posible de sus acciones.

Entonces, parece que el protagonismo del jugador hace que la figura del narrador se difumine e incluso, se desvanezca. Participar en los videojuegos no solo supone llevar a cabo acciones significativas y tomar decisiones sino también comprobar si hemos acertado o no en nuestras decisiones, si han sido satisfactorias y nos han llevado a cumplir los objetivos. Y, además, poder rectificar si algo no nos convence. El jugador es, por tanto, sujeto extradiegético y representación diegética, narrador de su relato y personaje de la propia aventura, todo ello en uno.



Esquema 14. Sujeto extradiegético y diegético.

4. Videojuegos narrativos

La lógica narrativa del videojuego: exploración de las formas de encuentro entre el jugador, el personaje y el narrador de Concepción López Andrada es un trabajo en el que se aborda la mecánica narrativa del videojuego a partir de la novela *Providence* de Juan Francisco Ferré. En ella el protagonista, cineasta español fracasado se marcha a Providence, Rhode Island a trabajar en un guión de un videojuego en el que la KGB planea usarlo como mecanismo de control social. Para encubrir al protagonista, Álex Franco, los jefes le consiguen un trabajo de profesor en una universidad. Un trabajo en el que se habla de la novela *Providence*, una novela que tiene como telón de fondo la creación de un videojuego y el texto se asemeja a las formas y planteamientos de un videojuego. Un videojuego genera mundos posibles, su léxico y campo semántico se adapta a esta noción de mundo, son los niveles de juego que van desarrollando la progresión de la historia o tramas. Frontera entre el mundo real y el mundo representado.

La narración se inaugura, avanza y se clausura por la acción del juego mismo y el juego consiste en elegir, se van presentando pruebas, misiones, caminos que debe tomar y otros personajes funcionan como puntos de arranque, enlaces o puentes, para pasar a otra fase del juego. Una vez llevada a cabo una acción, que consuma una elección, otra vez se abre un campo de posibilidades y nuevas oportunidades. Al protagonista se le ofrece la acción de jugar, él

acepta, elige y sopesa las posibilidades y las ordena en valor de la oportunidad, y otra vez, de nuevo y constantemente, se le ofrece la acción de jugar, y con su elección actualiza el estado de la narración/juego en ese momento. La acción final, no tiene por qué ser la consecuencia del agotamiento de las posibilidades virtuales y de actualización del juego/narración, sino que puede ser el resultado de una decisión del protagonista de abandonar la partida y cortar de forma abrupta las posibilidades del juego.

4.1. Los juegos de rol

Para elaborar este epígrafe hemos utilizado principalmente el artículo 'Reseña histórica y definición o la forma más segura de conocer el rol y no contagiarse en el intento' de Carlos Tello. En él se señala una definición de juegos de rol: 'Un juego de rol es un conjunto de reglas, que permiten interpretar el papel o rol de un personaje en una historia, no muy distinta de una obra teatral o una película, pero que se desarrolla simultáneamente en las mentes de todos los que juegan. Este hecho permite que con medios muy reducidos (papel, lápices, gomas, algunos dados) se puedan correr aventuras en mundos que van desde los libros de fantasía heroica hasta el lejano futuro pasando por toda la historia de la humanidad y sus diversos episodios'.

El personaje del juego de rol no tiene un guión establecido en el que debe seguir una serie de indicaciones, él en un entorno determinado es libre en su toma de decisiones, aunque la coherencia con el entorno en este sentido puede ser una de las trabas en esta libertad mencionada.

Los elementos centrales de los juegos de rol son: la interpretación de personajes, una mecánica de juego que se basa en el diálogo, reglas más o menos definidas de lo que se puede hacer y cómo se debe hacer y la presencia neutral de un director de juego, el que regula tanto las acciones de los jugadores como del resto del mundo narrado. Este último punto es tal vez el más importante, pues al tener la función de representar, controlar y narrar el mundo externo, como también controlar todos los otros personajes del mundo creado, le entrega al narrador una gran carga de libertad y de responsabilidad, la cual puede entrar en conflicto con las libres acciones de los demás jugadores. Mientras que los demás jugadores controlarán y elegirán la historia y las acciones de un solo personaje, el suyo, el máster deberá saber hacerse cargo de los múltiples personajes y situaciones que ocurran en la historia.

Es en este mar de múltiples discursos que buscan mezclar y entretrejer múltiples opiniones en una sola aunque sin llegar a sobreponerse, se vuelve necesario, aunque sea de forma implícita, un contrato en el que los jugadores y el máster manejen una verdad que co-construyen llevando muchas veces a que el final de la historia no sea el que los jugadores y el máster esperaban. Teniendo en cuenta esto tanto jugadores como máster en beneficio de los personajes y de la propia diversión saben que los caminos son infinitos pero deben ser coherentes con el entorno y sus personajes para no caer en el absurdo.

A lo largo de la historia, desde ese primer Dungeons & Dragons, los juegos de rol han evolucionado mucho aunque sin perder la esencia, la re-creación de historias a través de diálogos en forma pro-activa. Podemos decir que los juegos de rol son juegos de narración. En los juegos de rol el personaje narra en primera persona pero el máster normalmente lo hace de manera impersonal, en el caso de Alicia, el máster también habla en primera persona

aunque cuando describe las estancias o exteriores del texto sí que usa la impersonalidad. Entonces el máster aparece como personaje pero también como narrador externo. Es importante también destacar la polifonía, los personajes tienen el mismo status de inicio y de ellos depende que la historia sea de una manera u otra. En el caso de los dados, estos favorecen que las acciones sean válidas o no, es decir lleven a éxito o fracaso, el azar es el encargado de estos menesteres.

4.2. El rol en entornos digitales

'El jugador de rol en el entorno digital: Una nueva audiencia para las narrativas transmedia' (Asensio, 2015), ofrece una serie de respuestas a las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de plataformas online utilizan más frecuentemente? ¿En qué tipo de universos de ficción les gusta participar? ¿Qué tipo de actividades participativas realizan en torno a estos juegos? ¿Ha cambiado su forma de participación a raíz del nuevo entorno digital?

Uno de los elementos principales en los juegos de rol es el alto grado de participación colectiva. Como bien señala Tizón (2007:52): 'Hay que destacar una característica importante de este tipo de juegos, como es la ausencia de ganadores o perdedores. El grupo coopera siempre entre sí para conseguir un objetivo'. Quizás el elemento más característico de este tipo de actividad es la construcción de un relato común. Blasco (2013:13) ya apuntaba: 'en esencia, jugar al rol es contar una historia, como el escritor que crea un libro de la nada'. Al igual que la construcción y desarrollo de personajes.

Una segunda línea de investigación se centra en los beneficios educativos de este tipo de entretenimiento, buscando herramientas didácticas a través del juego y los procesos de *gamificación*. En este sentido, el estudio de Roda (2010) concluye que los juegos de rol desarrollan las capacidades de lectura, interacción social, escritura e imaginación. Por su parte, Abella y Grande (2010) también destacan el potencial de los juegos de rol para enseñar valores y trabajo en equipo. Este enfoque pedagógico de los juegos de rol se presenta dentro de la búsqueda de nuevas técnicas para la enseñanza por parte de los investigadores.

La adaptación del juego de rol tradicional al nuevo entorno digital, destacando que las formas tradicionales siguen imperando entre los jugadores de rol, es cada vez mayor, el uso de herramientas online como foros, webs o redes sociales aparece como un entorno de rol consolidado. Es importante destacar que los juegos en red en entornos digitales hacen evolucionar a este tipo de juegos aportándoles otras características que no se dan en las formas tradicionales. También algunas herramientas digitales refuerzan los sistemas de comunicación aledaños a la partida en sí, este es el caso de Facebook, Skype o Whatsapp que mejoran la comunicación entre jugadores.

Las narrativas se proponen actualmente como nexo entre los juegos de rol. Muchos jugadores juegan a rol a raíz de un libro, de una película y estos productos culturales sirven como fuente documental del juego. La comunidad como espacio para compartir el juego y relato. La participación en la creación de aventuras y campañas para jugar se da en un alto grado, así como la participación en conversaciones online en relación al juego. Es destacable la creatividad de los aficionados, en Internet están colgados tableros, fichas de personajes mejoradas, tramas recreadas...

En resumen, el hecho de jugar a rol implica un esfuerzo creativo a diferencia de otros entretenimientos lúdicos, además el producto final es un trabajo de colaboración entre jugadores. Los espacios virtuales han añadido características nuevas a los juegos de rol, jugar con cientos de jugadores en un foro, relatar los sucesos de nuestro personaje en un blog o conservar nuestra última partida en YouTube. También es reseñable decir que estos entornos no sustituyen a la forma tradicional sino que añaden a la esencia del rol nuevas herramientas y usos.

5. Reflexiones finales

Tener una idea clara de cómo implementaremos nuestra trama, sabiendo que tendrá muchas modificaciones y correcciones, a lo largo del proceso de creación, es uno de los pilares de la creación de un juego en el que la historia sea fundamental. El oficio de guionista de videojuegos, así pues, no sólo necesita una persona que escriba o narre, el guionista o los guionistas deben tener muy claro el trabajo en equipo junto al diseñador (departamento gráfico) y al programador (departamento programación). El trabajo colaborativo de todos irá construyendo el juego. Estos dos grupos llamarán la atención del guionista sobre lo que se puede y no se puede hacer, escribir e imaginar es sencillo e infinito pero llevarlo a un producto interactivo requiere de tecnología y, en muchos casos, esta no está disponible o no es factible.

En este texto, hemos querido hablar de la narrativa lúdica, de cómo se elabora un videojuego, sabiendo que existen muchas posibilidades y que esta es solo una propuesta. Hemos querido esbozar el trabajo en colaboración de muchos profesionales, enfocando nuestra mirada en el guionista-diseñador. Hemos querido, al mismo tiempo, dar relevancia al jugador y su papel en la creación de la historia, colaborando, recreando y creando el producto final.

Destacamos en el proceso de creación de videojuegos, a la hora de crear la narración lúdica, principalmente, el juego y éste, materializado en las mecánicas, reglas que permiten la ejecución de acciones encaminadas, primordialmente, hacia un objetivo o reto. La relación del sujeto-jugador con ellas, produce la interacción con la historia y, en consecuencia, el avance y progreso a través del mundo o entorno. El mundo narrativo lúdico, hoy, más que nunca, debemos contemplarlo como la descripción detallada de los escenarios por donde avanzará y se moverá el jugador que producirá la inmersión y, por tanto, el progreso a través de un contexto coherente que hace de la historia algo motivador y sugerente. Estos dos elementos, acciones y entorno, en relación con el sujeto-jugador conforman la base del juego. El diseñador construye esta base que será reelaborada tantas veces como el jugador juegue. De ahí, la dificultad de creación, análisis y explicación de este medio, cada vez, más complejo.

Por último, mencionar los juegos de rol, juegos narrativos por excelencia en los que sus características específicas son la narración de relatos fomentando la creación original y la colaboración entre jugadores, juegos en los que no existen los ganadores ni los perdedores. Una colaboración cuyo objetivo es crear un relato conjunto en el que todos participan. Estas características les hacen buenas propuestas para implementar cualquier contenido, películas, obras literarias, cómics, series...



VI. EXPERIMENTOS

En este capítulo se describen las experiencias gamificadas puestas en práctica en aulas de secundaria pertenecientes a la educación formal de la Comunidad de Madrid, se señalan las reflexiones iniciales de los profesores, el diseño y rediseño a medida que va avanzando el juego, el proceso y progreso de los jugadores, las reflexiones y opiniones finales.

1. El juego aplicado en las aulas. Prácticas

Mi experiencia en el mundo de los videojuegos ha sido una de las más productivas a lo largo de mi vida, en 4 años aprendí muchas cosas: a usar herramientas relacionadas con la creación, a establecer diferentes formatos según la utilidad, a construir historias para jugar, a crear diálogos atractivos, a buscar a los mejores dobladores, a innovar con nuevas técnicas de movimiento y animación, etc., toda una experiencia que me dejó huella para siempre y que quizá fuera de este mundo nunca hubiera adquirido o, a lo mejor, muy precariamente.

Los profesionales de este mundo, en general, disfrutan con su trabajo y son un ejemplo constante para los demás. Tanto diseñadores, dibujantes, modeladores, programadores, dobladores como animadores se esforzaban para que mis guiones y actividades salieran a la luz de la mejor manera posible, corrigiendo mis dificultades y haciendo de ellos algo original. En la creación de videojuegos la idea original se va transformando a medida que va pasando por los distintos departamentos y profesionales, los primeros pasos son la creación de un guión que probablemente al final no se parecerá al original, casi a la par los dibujantes crean los personajes y escenarios siempre en colaboración con modeladores y animadores, estos dos departamentos, guión y diseño, están en continuo diálogo en estos primeros pasos, cuando el guión y el diseño van encaminados los programadores estudian los movimientos y acciones así como las distintas estrategias de juego, las reuniones entre departamentos son constantes y eso hace que el juego sea algo unitario y potente. Las fases previas al diseño inician el recorrido de la creación de un videojuego, lo primero, tener una buena idea, estudiar que esta idea se corresponda con lo que se vende y sopesar la viabilidad técnica, después de esto, crear un documento de diseño que incluya el género, las mecánicas de juego, el número de jugadores, los escenarios, el sonido, los personajes, etc., todo ello será el documento referencia para el resto de los componentes del equipo. En este documento deben participar todos los integrantes y se reescribirá muchas veces. Tanto dibujantes, modeladores, animadores, programadores, músicos..., aportarán para que este documento sea lo más cercano al proyecto final sabiendo que este documento cambiará a lo largo del proceso de creación definitivo. A medida que va tomando cuerpo pasamos a la fase de pruebas, primero por los propios integrantes del equipo y después por jugadores ajenos al proyecto, una fase de pruebas decisiva, el testeo, la prueba del juego que no ha sido publicada informará de los errores a los desarrolladores, los *tester* trabajan para localizar errores que llevarán al equipo a corregir hasta llegar al producto definitivo.

Por circunstancias que relaté al principio de este documento, cambié de trabajo, empecé a dar clases de Lengua castellana y Literatura en institutos, aunque nunca he querido desprenderme de lo aprendido en el mundo de los videojuegos y mis estudios han ido encaminados a conjugar estos dos ámbitos, la enseñanza en las aulas, la educación y algunos de sus principios más democráticos y colaborativos, y todo lo aprendido sobre los videojuegos.

Allá por el año 2010, trabajé con adultos en un centro penitenciario, las condiciones para jugar digitalmente son nulas debido a que los alumnos no tienen internet en las cárceles, aún así han sido unos alumnos muy receptivos y participativos, con ellos trabajamos en grupos y elaboraron los materiales didácticos de la asignatura, fue un 'juego' que resultó muy agradable y voluntarioso por parte de ambos. Construimos un diccionario con palabras usadas en nuestra lengua habitual aunque no incorporadas al diccionario de la Real Academia, ellos realizaron las búsquedas en periódicos y revistas y crearon las entradas, un trabajo que resultó muy gratificante. Se pusieron en el papel de lexicólogos y lexicógrafos y disfrutaron del trabajo, además algunas de las búsquedas son hoy una realidad en nuestro diccionario. En este primer curso las búsquedas se hicieron en papel y el diseño de la actividad fue muy rudimentaria. En los cursos siguientes, ya en entornos en los que Internet era accesible, el trabajo se hace digitalmente y la motivación sigue siendo alta en los alumnos. Esta actividad se materializa en un blog, 'lengua castellana y literatura', en la entrada, 'nuestro diccionario'.¹⁹

Durante estos años siguientes, trabajé en institutos sin una buena conexión, así que las experiencias fueron principalmente de trabajo autónomo, basado en la búsqueda de información y todos, docentes y alumnado, contrastaban dicha información, además de la elaboración de materiales para las pruebas de evaluación. Trabajos sobre la evolución del lenguaje actualmente y desarrollo de experiencias de lectura, representaciones de obras dramáticas, certámenes de poesías, narraciones con sus experiencias... Aunque las estrategias de los videojuegos no se planteaban explícitamente, las actividades sí se proponían como juego, los elementos lúdicos eran primordiales para mí e intentaba siempre tenerlos presentes.

Paralelamente se desarrollaban mis estudios en el Máster de Educación y Comunicación en la Red en la Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED, allí concluí mis estudios con el trabajo final, *Videojuegos, un medio para la educación*, en él se desarrollan planteamientos de unidades didácticas para diferentes edades teniendo en cuenta y como referencia videojuegos, *WALL-E*, *batallón de limpieza*, *Grand Theft Auto IV*, *GTAIV*, *Tom Clancy's H-A-W-X* y *Little Big Planet*, desarrolladas en el capítulo de (2.2. Propuestas pedagógicas con videojuegos) de este trabajo, en ellas se habla de reciclado, del estudio de la ciudad de Nueva York, de estrategias aéreas y, por último, de creaciones de escenarios para jugar. Ninguna ha sido posible llevarla a la práctica debido a algunos problemas, inconvenientes que se dan en las aulas con respecto a los videojuegos, uno de los principales es el tiempo, las sesiones se reducen a 1 hora aproximadamente mientras que los videojuegos necesitan de tiempo ilimitado para conseguir resultados, dependiendo del jugador, objetivos, estrategias...

En el curso 2014-2015, un grupo de profesores creamos, pensando en jugar, un foro en el que se recreaban *Las aventuras de Alicia*, coincidiendo con el aniversario de su 1ª publicación por Carroll.²⁰ En este mismo curso 2014-2015 llegué a un instituto tecnológico, en este los alumnos contaban con aulas tecnológicas 2 ó 3 veces por semana, equipadas con buena conexión y, normalmente, un equipo por alumno. En este curso y el siguiente si pudimos aplicar algunas de las estrategias de gamificación estudiadas hasta la fecha, competición entre compañeros, colaboración y premios... En este mismo curso se creó otro foro en el mismo sitio recreando la *Odisea* de Homero.²¹ Se intentaron llevar a la práctica mecanismos de los videojuegos, aunque estas experiencias de creación fueron largas y extensas y no dieron los resultados esperados.

En el curso 2015-2016 y 2017-2018 se llevaron a cabo dos juegos, se pusieron en práctica algunos de los mecanismos y estrategias propias de un juego de rol, con alumnos de entre 14 y 17 años, de 3º de Educación Secundaria Obligatoria. En el primer curso se usó la plataforma dedicada a Alicia y en el curso 2017-2018 se aplicaron estrategias para recrear la *Odisea*, utilizando un libro adaptado, *Las aventuras de Ulises* en el que el lenguaje es menos denso y complicado.

Se llevaron a cabo dos experiencias basadas en la creación de foros instalados en Internet, plataformas en Internet con estructura de foro, en el que un grupo de profesores creamos una historia para jugar, basada en lecturas, en uno de los casos, *Alicia en el país de las maravillas* y en otro *Las aventuras de Ulises*. El curso 2015-2016 se jugó en un centro tecnológico y el segundo en un centro no tecnológico, esta característica será determinante a la hora de diseñar, jugar y establecer los resultados.

1.1. Justificación de la práctica

¿Por qué los adolescentes, en general, no leen? Habíamos estado observando durante algunos años que los libros de lectura programados para los alumnos de entre 14 y 17 años, en muchos casos, no son leídos por los alumnos, les aburren, se cansan, prefieren un resumen o una película para hacer el examen y ‘salvar’ la actividad. Eso nos hace reflexionar sobre qué está pasando con las lecturas, por qué no las leen, son libros entretenidos, adaptados a sus edades y con temáticas relacionadas con sus aficiones y gustos y situadas en contextos cercanos, pero, aún así, no las leen. Y no nos enfurece, más bien, nos entristece que no lean porque eso repercute en su manera de expresarse, tanto oralmente como por escrito.

La propuesta de implementar algunas características de los juegos de rol teniendo como referencia las lecturas propuestas para el curso era el objetivo. Cada una de estas experiencias se llevó a cabo durante más de tres meses con unos 60-80 alumnos de entre 14 y 17 años. El objetivo principal de la actividad es que los alumnos lean detenidamente y disfrutando los textos y le saquen jugo a cada uno de sus detalles. La actividad ha sido provechosa si han leído el libro tranquilamente y relacionando los contenidos con su propia historia, si han expresado y narrado sus acciones teniendo en cuenta la narración de cada una de las obras. Y, principalmente, si esta experiencia ha enganchado a algunos de esos alumnos no lectores a leer, si no hemos enganchado a los chicos a disfrutar con la lectura, hemos fracasado y todo el trabajo podrá cumplir pequeños objetivos que desaparecerán con la propia experiencia. Ambas experiencias se dan en contextos muy diferentes, Alicia se materializa en un centro tecnológico, lo que supone aulas virtuales con 30 puestos durante 2 y 3 horas a la semana y Ulises se da en un centro no tecnológico en el que existen aulas virtuales de 15 puestos que se deben repartir entre varias asignaturas y, por tanto no se incluyen en la dinámica habitual de las clases.

A continuación, presentamos los proyectos que sirvieron de experimento, en ellos pretendíamos comprobar que mediante el juego la motivación a la lectura era diferente, más rica y encaminada a un aprendizaje profundo. En las siguientes líneas, mostramos las diferentes fases que ocuparon los proyectos, una primera en la que vemos el diseño, seguidamente el proceso, a continuación, el análisis determinado por diferentes rúbricas y evaluaciones, la opinión de los participantes y, por último, las repercusiones en los participantes acompañadas de reflexiones para mejorar las experiencias lúdicas.

En la fase de diseño, explicamos cómo se iniciaron los proyectos, cuáles fueron las primeras piedras en el camino y cómo fue cambiando a medida que avanzaban. Contamos cómo la idea surgió en el curso 2012-2013 con la creación del foro 'Las aventuras de Alicia' pero cómo se pulió y materializó en el curso 2015-2016, este último curso es el verdadero experimento que desarrollamos en este trabajo. En relación a 'Odisea2025' se creó en el curso 2015-2016 pero se ha materializado en el curso 2017-2018.

El proceso se desarrolló de la siguiente manera, iniciamos el experimento creando una guía en la que desarrollar lo que potencialmente podían dar de sí las narraciones, narraciones-tipo con ideas por si los jugadores se quedaban en blanco, en definitiva tener propuestas meditadas. A continuación, empezamos a jugar, los diálogos del juego y la guía previa se convirtieron en cosas muy diferentes, al final del juego casi no coinciden en nada, este es uno de los resultados más satisfactorios, el juego creció con contenidos nuevos de los propios jugadores. Es importante adelantar que el proceso de juego cambia en cada caso, en *Alicia en el país de las maravillas* los jugadores leían determinados capítulos en casa y jugaban en el aula, sin embargo, *Las aventuras de Ulises* ha tenido un proceso a la inversa, hemos leído en clase determinados capítulo y hemos jugado en casa.

En el caso de la evaluación, con la ayuda de dos rúbricas, una para la evaluación del trabajo de lectura y otra para la evaluación del trabajo colaborativo, hemos construido un análisis de las actividades, en este se detallan cada uno de los criterios y las evaluaciones de los participantes dando una visión minuciosa de lo que fue el experimento. La evaluación también cuenta con la opinión de los participantes, esta se mostró como algo decisivo para evaluar las prácticas desde el punto de vista de los participantes.

Por último, trataremos las repercusiones de los experimentos, estas llevaron a una serie de reflexiones que nos servirán para mejorar en próximas prácticas. Estos resultados serán diferentes en cada una de las experiencias, trataremos de desentrañar cuáles fueron los motivos de estas diferencias. Se dan principalmente en el proceso y, en consecuencia en la evaluación.

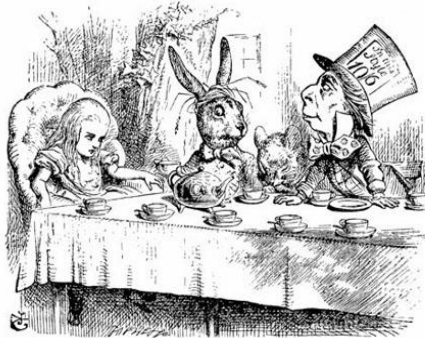
Como hemos dicho anteriormente la lectura es diferente en un proyecto y en otro y esto trajo consecuencias muy distintas, en el caso de la evaluación, esta también distó mucho una de otra ya que el trabajo en la página de Ulises se realizó en casa y se dio de manera más libre sin la intervención del máster, docente, en muchas ocasiones. La comunicación durante el proceso entre docente y alumnado en el juego de Alicia se dio en la red pero también boca a boca y de manera directa y simultánea, sin embargo en el trabajo de Ulises los diálogos entre máster y alumnado y entre alumnos fueron en red y también boca a boca pero de manera indirecta y no simultánea, es decir no se dialogó durante el juego.

Otra de las diferencias entre los dos experimentos es la creación de grupos de trabajo, en Alicia los grupos fueron creados al azar por el docente, sin embargo en Ulises el alumnado creó sus propios grupos. El experimento basado en la novela de Carroll se organizó en grupos en los que los participantes estaban compensados a pesar de estar creados azarosamente, los grupos tenían jugadores entregados y motivados y miembros no motivados, los primeros ayudaban a que el grupo avanzara satisfactoriamente. Esta organización fue una de las quejas al final de la práctica, por ello, decidimos que en el trabajo sobre Ulises los alumnos crearían sus grupos.

2. Práctica I. Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas

2. 1. Alicia, cómo se hizo, diseño y propuesta. Diseño.

Desde el principio, la idea era un foro que se presentara como un juego de rol, un foro en el que los alumnos, participantes, asumieran el rol de un personaje y se movieran por el mundo de *Alicia en el país de las maravillas*.



Las aventuras de Alicia

Basado en

'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'
'A través del espejo y lo que Alicia encontró allí'

Lewis Carroll

Imagen 17. Cabecera y página inicial del foro Las aventuras de Alicia alojado en Foroactivo.

¿Qué es Alicia? Aprovechando el 150 aniversario de la publicación de esta obra, 2016, nos propusimos desde los departamentos de Lengua y Matemáticas, rendir homenaje a este gran título y crear un juego para que nuestros alumnos conocieran más de cerca y mejor las aventuras de esta niña inquieta y curiosa.

Alicia y el país de las maravillas se mantienen vivos y son potencialmente factibles para crear experiencias nuevas. Lewis Carroll escribió el libro como literatura infantil, aunque *Alicia en el país de las maravillas* cuenta con múltiples interpretaciones a lo largo de los siglos, hoy, se sigue reinventando y se mantiene vivo. Lewis Carroll escribió el libro como literatura infantil,

posteriormente se interpretó como una crítica de la sociedad victoriana. Por su parte, la psicología reinterpreta Alicia como la dificultad del niño por entender el mundo del adulto. También, la medicina descubre las enfermedades de Alicia; la psicodelia de los 60 ve las aventuras como alucinaciones por beber pócimas y comer hongos. Más tarde, la adaptación cinematográfica de Tim Burton muestra una lectura feminista, Alicia vuelve de sus aventuras más segura de sí misma y con fuerza para ser dueña de su destino. Hoy, Internet es considerado el nuevo país de las maravillas.



Imagen 18. Interpretaciones a lo largo de la historia de la novela.

Antecedentes

Desde los departamentos de Lengua castellana y Literatura y Matemáticas del ies Calatalifa, al inicio del curso 2014-2015, nos hicimos algunas preguntas relacionadas con nuestras materias. *¿Por qué nuestros alumnos no estaban motivados o entusiasmados con las actividades propuestas?, ¿por qué las actividades propuestas eran, en muchos casos, rechazadas?* Las respuestas no estaban claras, lo que si estaba claro era que las actividades acompañadas de tecnología y propuestas como juego favorecían el entusiasmo y motivación de nuestros alumnos. Pensamos que trasladando a los alumnos a un mundo maravilloso como es el de Alicia, y haciéndoles jugar, haríamos ciertos contenidos motivadores y atractivos. Por ello, elegimos un foro. Una plataforma de foros que, en muchos casos, se usa para crear juegos de rol, echamos un vistazo a los juegos creados y nos lanzamos a la creación del nuestro.

Desarrollo

Iniciamos la investigación abriendo un foro en la plataforma foroactivo.com, estudiamos su estructura y sus posibilidades, esta plataforma nos daba la posibilidad de controlar a los usuarios de una manera activa y eficaz y, al mismo tiempo, se mostraba rápida y sencilla en su uso. Los profesores nos registramos en la plataforma, creamos nuestros avatares pensando en los personajes de Alicia, el Conejo Blanco, el Sombrero, la Liebre Marcera y el Gato de Cheshire, que guían a la niña en sus aventuras. Por otra parte, estudiamos la obra, *Las aventuras de Alicia*, en profundidad. Seleccionamos capítulos claves para dar sentido a nuestra aventura y reflexionamos sobre las posibilidades de adaptación a los objetivos e intereses de nuestros alumnos. Cada uno de los miembros del grupo se encargó de una tarea, confeccionar el diseño del foro, confeccionar los textos específicos del foro, confeccionar actividades relacionadas con las materias de Lengua y Matemáticas, todas ellas actividades teniendo en cuenta los episodios y aventuras de *Alicia en el país de las maravillas*.

En los diferentes encuentros del grupo consensuamos todas las tareas abordadas por cada uno de los miembros, se hicieron reuniones sobre el diseño del foro y las posibles relaciones con los diferentes capítulos y sus actividades. Reuniones sobre la importancia de actualizar los contenidos y acercarnos a los intereses de nuestros alumnos. Y se abordó el uso de diferentes plataformas, como soporte del contenido de las actividades. Cuando el trabajo de diseño,

estructuración y relación de las partes estuvieron acabadas, iniciamos reuniones en relación a cómo ponerlo en práctica en nuestras aulas.

Decidimos que los contenidos propuestos irían destinados a alumnos de 4ºESO, pensamos que deberíamos seguir un protocolo, una serie de pasos para organizar el trabajo con los estudiantes. Así pues, decidimos que los alumnos debían registrarse en la plataforma con la cuenta de educa.madrid, una manera fácil y rápida de tenerlos localizados. Los alumnos deben crear sus perfiles teniendo en cuenta el contexto de la obra, 'alicias' en busca de aventuras que les lleven a aprender. Nosotros, los profesores, acompañaríamos a nuestros alumnos igual que el Conejo Blanco, el Sombrero, la Liebre Marcera o el Gato de Cheshire acompañan a Alicia durante la obra. Les indicaríamos las normas de juego y las actividades propuestas, siempre acompañándoles y favoreciendo su integración en la plataforma.

Justificación

La observación directa de cada uno de los miembros permitiría una recopilación de información sobre los contenidos empleados en el foro, y si estos reflejaban una mejoría con respecto a propuestas anteriores. Tanto los aspectos técnicos como el diseño pedagógico y los materiales de soporte determinarían la calidad del foro y su aprovechamiento.

Algunas tecnologías resultan un material altamente motivador, y más si se plantean como juego, aportan múltiples posibilidades educativas, ayudan a construir los conocimientos, ejercitan de forma directa la elaboración de estrategias cognitivas, fomentan el tratamiento de temas transversales, aumentan la capacidad de diálogo y argumentación, favorecen la estructuración de los procesos, acciones y reglas y, además, son programas muy flexibles que se pueden utilizar en distintas disciplinas, fácilmente asequibles, constituyendo por tanto un material informático de gran valor pedagógico. El planteamiento del juego nos hacía pensar que permitiría aumentar la motivación para el aprendizaje de diversos contenidos, desarrollaría el pensamiento reflexivo, mejoraría las habilidades espaciales y el control de los tiempos de reacción y resolución de problemas mediante la simulación.

Objetivos

En relación a los objetivos, entendíamos que a partir de la experiencia jugando con nuestros alumnos y observando sus comportamientos, sacaríamos conclusiones sobre los efectos de las técnicas propuestas en el foro en diferentes perfiles. Si en todos ellos se da el efecto positivo de ofrecer mejoras en el terreno de la sociabilidad, de la inteligencia, llegando a un aprendizaje significativo y formando en valores que hagan usuarios no violentos y sexistas, entonces habríamos satisfecho nuestros objetivos.

En concreto, comprender discursos orales y escritos en diversos contextos de la actividad social y cultural. Utilizar la lengua para expresarse de forma coherente y adecuada en los contextos de la actividad social y cultural más próximos al alumno, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta. Utilizar la lengua escrita en la actividad social y cultural de forma adecuada a las distintas situaciones y funciones, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación. Hacer de la lectura fuente de placer, de enriquecimiento personal y de conocimiento del mundo, y fundamentar hábitos lectores. Aplicar con cierta autonomía los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para comprender textos orales y escritos sencillos, y para escribir y hablar con adecuación, coherencia, cohesión y corrección adecuadas a la edad y nivel.

En definitiva, un trabajo que ha consistido en diseñar, desarrollar y evaluar una herramienta tecnológica dedicada a la interacción, para implementar en las clases y analizar el proceso de transferencia al ámbito educativo. Se evaluará la capacidad de motivación, el tipo de aprendizaje que se incentiva, la curiosidad o interés que despierta, la adecuación de los aprendizajes para cada usuario, ritmo de trabajo, usabilidad y accesibilidad. Poner en marcha una tecnología encaminada al juego que fomente el interés de los alumnos e incentive el aprendizaje de estrategias lingüísticas y matemáticas. Se trata de analizar las interacciones de los usuarios, sacar conclusiones sobre sus beneficios y, convertirlas en un complemento educativo.

Después del trabajo realizado durante el curso 2014-2015, se puso en práctica con algunos alumnos y no fue demasiado satisfactorio, el curso se acababa, el tiempo se echaba encima y no se pudieron desarrollar tranquilamente los juegos planteados. Ya, en el curso 2015-2016, desde otro centro decidimos usar este espacio. Lo primero, se propuso como lectura desde el departamento *Alicia en el país de las maravillas*, y aprovechando que el espacio es un foro, pensamos que podíamos hacer una especie de juego de rol. Se diseñaron una serie de capítulos que planteaban el libro de Lewis Carroll desde la perspectiva de juego. Un recorrido con paradas en espacios del libro que representan estancias del país de las maravillas en las que un grupo de participantes con roles diferentes debe construir una historia mediante diálogos que les permita salir de la estancia y avanzar, para ello tendrán en cuenta el libro, cómo salió Alicia de los lugares del país de las maravillas, aunque podrán innovar e integrar partes nuevas que les faciliten el avance.

Capítulos *Alicia en el país de las maravillas*.



Imagen 20. Mapa del recorrido del juego *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

Teniendo en cuenta el mapa del país de las maravillas, nuestros alumnos viajan en grupos a través de él, pasando ciertas aventuras, peligros y oportunidades.

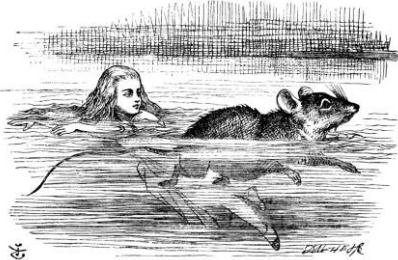
A continuación os presentamos los capítulos tal y como aparecen en el foro, cada una de las paradas tiene una pequeña introducción acompañada de una ilustración de John Tenniel²² que da pistas para que los participantes inicien su recorrido.

Vestíbulo de puertas

El grupo acaba de caer por la madriguera y se encuentra en el vestíbulo de puertas, debe encontrar la llave adecuada para entrar en el país de las maravillas, si no se quedará atrapado en esta estancia y perderá turnos y posiciones.



Mar de lágrimas



Casa del ratón

Estáis en la casa del ratón...

El grupo acaba de provocar un mar de lágrimas, todos estáis muy mojados, el ratón accede



a que vayan a su casa a secarse, contad alguna historia que facilite vuestro secado.

Do do

Estáis en la parada de Do do...

Como sabéis Do do propone una carrera a todos los animales para secarse, después de ese mar de lágrimas en el que se han calada hasta los huesos, narra cómo sería esa carrera, quién ganaría y qué premios se llevarían los ganadores.



Casa del conejo

Ahora estáis en la casa del Conejo...

Oís los gritos del conejo y sale corriendo hacia su casa. El conejo cree que uno de vosotros es su criada, le ha pedido unos guantes y un abanico. Debéis encontrar los guantes y el abanico pero también una botellita de la cual beber. Salid de la casa sanos y salvos y no rompáis muchas cosas.



Seta de la oruga

Ahora estáis en la seta con la oruga....

La oruga os pregunta que de qué tamaño queréis ser, primero decís que un poco más grande, la oruga os lleva la contraria, al final se cansa y decide no miraros, después de un rato la oruga baja de la seta y os dice que un lado de la seta os hará crecer y otro os hará menguar.



Nido de paloma

Estáis en el nido de la paloma....

Sois enormes y sacáis la cabeza por encima de los árboles, una paloma os chilla y os llama serpiente, os quedáis atónitos, la paloma sigue hablando, y dice que está harta de tanta serpiente que no puede dejar el nido solo. Intentad convencerla de que no sois una serpiente.

Casa de la duquesa



Bosque

Estáis de nuevo en el bosque...

En este momento os encontráis con el gato de Cheshire, os sonríe constantemente, parece que está de buenas, por eso decidimos que vamos a sacarle toda la información posible, hacia dónde debemos ir, cuál será la decisión correcta y qué consecuencias



tendrá nuestra decisión. Narrad este encuentro y sacad la máxima información al gato, os ayudará después.

Salón de té

En el salón de té los comensales se preparan para tomar el té, entre sorbo y sorbo se producen las más descabelladas afirmaciones, comentarios y frases sin sentido. Los jugadores se enfadan con las descortesías de ambos personajes. Empiezan con las frases, siguen con las adivinanzas, de nuevo vuelven con las fechas, es una conversación disparatada.



Casa de la liebre Marcera

Al salir del salón de té, seguid el camino hacia la casa de la liebre Marcera, cuando lleguéis, entrad y coged utensilios que os puedan servir para próximas aventuras.



Árbol hueco

Como habéis caído en el árbol hueco, tenéis una tirada adicional.

o, también...

Volvemos a ese árbol que nos trajo a este país, narrad ese viaje hacia abajo que se produjo al inicio de la aventura.



Rosaleda

Al entrar en la rosaleda, veis a tres naipes pintando las rosas blancas de rojo, son el dos, el siete y el cinco, deben hacer esto porque se han equivocado al plantar el rosal y si la reina ve que este rosal es blanco les cortará la cabeza. Ayúdales a pintar todos los rosales y a convencer a la reina de que son todos rojos.



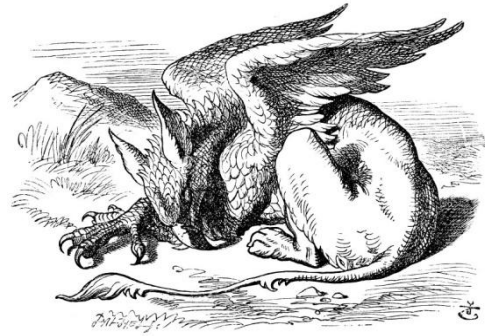
Campo de croquet

Contemplad el campo de croquet, lleno de surcos y caballones, pelotas que son erizos vivos y palos que son flamencos vivos, además los huecos son los naipes que se doblan para que por debajo pasen los erizos. El juego que practican los habitantes del país de las maravillas es muy confuso, el flamenco se levanta, los erizos se desenrollan y se marchan, los naipes se enderezan y van a otro sitio y además no se guarda turno de ninguna clase.

¿Qué es el croquet? Jugad al croquet en el país de las maravillas.

Grifo

La reina os lleva con su grifo a hablar con la tortuga falsa, allí os estaréis un buen rato, ¿qué os cuenta? Mantened un diálogo entretenido con la tortuga, si ella no está conforme no podréis salir de sus dominios y volver a palacio.



Tortuga falsa

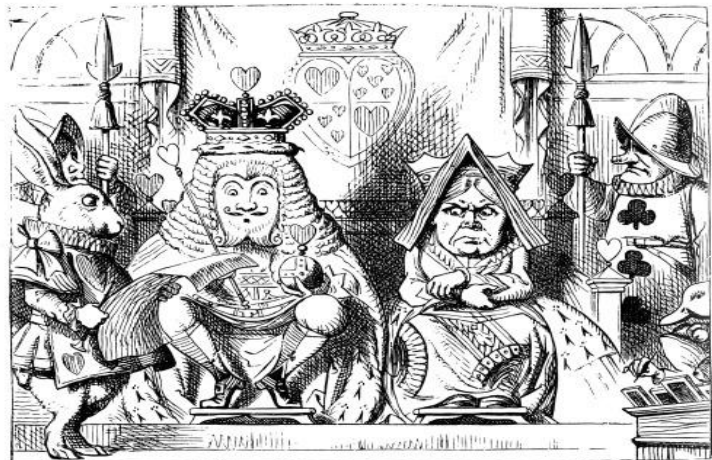
El grifo y la tortuga os hablan de langostas, os cuentan cuentos, cantan canciones, bailan.... Hablad de música y baile, lo que os gusta escuchar, lo que os gusta bailar, vuestros artistas favoritos, etc., y debatid sobre ello con ambos.

Langostas



Tribunal

Al final os habéis metido en un buen lío, vuestro protagonista está acusado de hacer gamberradas sin parar durante todo el recorrido, vuestro ayudante se ha convertido en defensor y el antihéroe en fiscal, el poderoso es el juez y el moderador pondrá calma. Al final el resto de grupos os juzgará.



Cárcel

Palacio

En todos ellos se propone a los jugadores una serie de pruebas relacionadas con *Alicia en el país de las maravillas*, utilizando su ingenio y expresión saldrán victoriosos de las pruebas y, por tanto, de la estancia y pasarán a otras con ayuda de la tirada de dados. Cuando acaben los capítulos los grupos habrán superado las pruebas y podrán volver a casa por donde entraron, a través de la madriguera.

En el diseño de los capítulos se partió de algunas consideraciones fundamentales en los juegos de rol, lo primero el rol de cada uno de los personajes y la tirada de dados, había que hacerse algunas preguntas, cómo podríamos relacionar el libro de Alicia con una actividad de lectura que pudiera ser factible en unos horarios y espacios reducidos y con un número elevado de alumnos, decidimos que deberíamos hacer grupos para reducir la historia, así pues creamos grupos de cinco o, en algún caso de cuatro por producirse bajas durante el curso.

Cada uno de estos grupos jugaría la aventura independientemente del resto y si, sobrara tiempo, que lo dudábamos, haríamos una interrelación entre diferentes grupos. Cada uno de los grupos constaría de cinco personajes, por lo general, un protagonista, que asumía el personaje de Alicia aunque con posibilidad de cambios, un ayudante de protagonista que aportaría soluciones cuando el protagonista lo requiriera. Un enemigo o antihéroe que se encargaría de poner obstáculos al protagonista y ayudante. Una inteligencia suprema o personaje con poderes que ayudaría en casos extremos en los que los protagonistas estuvieran indefensos y un personaje moderador o reflexivo que pondría orden en el transcurso del capítulo y reflexionaría sobre lo hecho.

Siguiendo las indicaciones del máster, el Conejo Blanco, que tiraría los dados avanzarían por el mapa del país de las maravillas y vivirían las aventuras que vivió Alicia en el libro de Carroll, todo ello requeriría de expresión escrita, cada uno de los personajes crearía su propia historia escribiendo, respetando algunas indicaciones del libro y completando sus capítulos con ingenio e imaginación, el máster valoraría los escritos y daría por bueno lo escrito para, a continuación tirar los dados.

Todo ello, se hizo en horario lectivo, por tanto, las cuestiones tanto virtuales como reales fueron casi las mismas. Muchas de las cuestiones no quedan anotadas debido a este apunte que hacemos.

2.2. Alicia, cómo trabajaron y fue la actividad de los participantes. Proceso.

Una vez finalizado el diseño, en un primer momento, releí el libro de cabo a rabo y redacté un guión en el que cualquiera pudiera ser Alicia y estar en el país de las maravillas, vivir las aventuras relatadas en el libro y encontrar soluciones a los problemas planteados por sus personajes. El profesor sería el máster, por tanto tendría que llevar la batuta de los diferentes acontecimientos. A continuación, pensé en un tablero, mirando planos, de repente apareció un plano de metro precioso y me dije: este plano puede ser el itinerario de nuestro juego, tan solo tengo que cambiar algunas paradas y algunos recorridos. Ahora tocaba elaborar reglas claras y sencillas para empezar a entender qué es lo que queríamos. Se trataba de escribir, teniendo en cuenta un rol determinado, las situaciones que aparecen en el libro de Alicia.

Seguidamente se hicieron grupos de 5 personas y se les entregó una hoja de personaje, cada uno de ellos tenía unas aptitudes y unas actitudes diferentes, hicieron su hoja de personaje y su avatar teniendo en cuenta estas características y se registraron en el foro. En esta hoja de personaje había protagonistas, una posible Alicia, ayudantes, compañeros de ayuda para Alicia, obstaculizadores, personajes enemigos de Alicia, inteligentes con poderes, personajes salvadores de Alicia y reflexivos que reflexionan sobre las acciones y relatan los acontecimientos, moderando los grupos.


FICHA DE PERSONAJE		 <p><i>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</i></p>	
Nº ficha: 002	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'	
Nombre o apodo: Hilda			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: piel muy blanca, visto con ropa cómoda, estilo hippie o deportiva. llante y colores vistosos.			
Altura: 1,65	Ojos: marrones verdosos	Pelo: negro, corto y liso y alguna cana.	
CARÁCTER: fuerte y respondón, no se calla ni debajo del agua.			
3 virtudes: siempre me estoy riendo, facilidad para los idiomas.			
3 defectos: desordenada y lianta, revoltosa y cotilla.			
Aficiones: cualquier cosa que me haga reír, me gusta bailar, leer y cualquier fiesta.			
Miedos: miedo a hacerme mayor, tener hijos y convertirme en madre, la mía es un desastre.			
Sueños: miedo escénico, no me deja subirme a un escenario, me pongo a temblar.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: dedicarse al cine, música o baile.			
FAMILIA: Vive en un centro, no tiene padres y conoce a un hermano, que está lejos.			
Otras relaciones: tiene pocos amigos pero buenos, un novio que la quiere y con el que comparte una bonita amistad.			
LEMA PERSONAL: La vida siempre va a mejor.			
LOGROS			

Tabla 4. Ficha de personaje. *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas.*

Se comentó la propuesta en el departamento de mi instituto y una profesora decidió acompañarme en la aventura, juntas fuimos redactando una guía en la que 'sobre la marcha' íbamos confeccionando el juego. Estos son los primeros fragmentos de esta guía. En este epígrafe iré poniendo algunos fragmentos de esta guía que facilitan la idea de cómo fue el proceso. En letra normal aparece la primera versión de la guía, en letra cursiva mis anotaciones, sugerencias, respuestas...; con preguntas, respuestas y anotaciones en negrita de la compañera. Esto da como resultado una segunda versión, en letra subrayada. Subrayado aparecen posibles narraciones de los capítulos que serán variadas por cada uno de los grupos aunque manteniendo la esencia de la novela.

Las aventuras de Alicia

Se trata de ayudar a Alicia en su travesía por el país de las maravillas. *Leyendo algunas cosas sobre juegos de rol, he llegado a la conclusión de que algunas cosas deberían cambiar:*

1. En vez de ayudar a Alicia, ellos son una posible Alicia.

Los jugadores se presentarán, añadirán un avatar señalando sus características, poderes, virtudes, defectos....

Otras cosas:

2. En vez de crear ellos mismos su personaje se lo damos nosotros, pongo aquí una ficha de personaje de las que he creado, solo tengo 15 y debería tener 60 pero espero tenerlas hechas antes del viernes para que empiecen a jugar. En esta primera sesión lo que han hecho ha sido registrarse con cualquier nombre luego lo cambian y crean su hoja de personaje en el foro.

Deberíamos dividirlos en grupos y que cada grupo redacte lo que les digamos nosotras, las guías del juego, un hilo para cada 'sitio del mapa' y una entrada para cada grupo. Para avanzar en el mapa nosotras tiraremos los dados y les diremos en qué posición está el grupo 1, 2, 3... Si quieres podemos poner nombre a los grupos, no sé. Todos los grupos no pasarán por todos los sitios, ya que los dados dirán. Les he pedido que lean los cinco primeros capítulos para el viernes que viene.

Cuando estuvieron registrados y todos ellos habían confeccionado su hoja de personaje y su avatar, hablamos de las reglas del juego y del libro, teniendo en cuenta el mapa del país de las maravillas, yo como máster tiraría los dados y cada grupo caería en un punto de este, a partir de ese momento empezaría el juego. Todas las aventuras estarían relacionadas con el libro de Carroll, por tanto, antes de iniciar el juego, deberían leer una serie de capítulos para estar familiarizados con las acciones y propuestas.

En un primer momento, los 'chicos' no sabían muy bien por dónde empezar, les presenté el primer capítulo, Alicia acaba de caer por la madriguera y se encuentra en el vestíbulo de puertas, debe encontrar la llave adecuada para entrar en el país de las maravillas si no se quedará atrapada en esta estancia y perderá turnos y posiciones. Los jugadores deberán abrir la puerta que les lleve al otro lado y pasar. Teniendo en cuenta los 'poderes', 'actitudes y aptitudes' de cada uno de los jugadores deberán buscar una solución para pasar y hacer pasar a Alicia al otro lado, teniendo en cuenta las indicaciones del libro. La imaginación y creatividad de los jugadores con respecto a solucionar este problema será valorado positivamente. 'Todos saldréis del Vestíbulo de puertas' les dije, les introduje el escenario y señalé que ellos estaban allí y deberían salir de aquella estancia. Después de un par de semanas, iniciaron sus escritos basándose en el capítulo en el que Alicia consigue salir al jardín fabuloso, escriben sus propias aventuras y parece que están motivados.

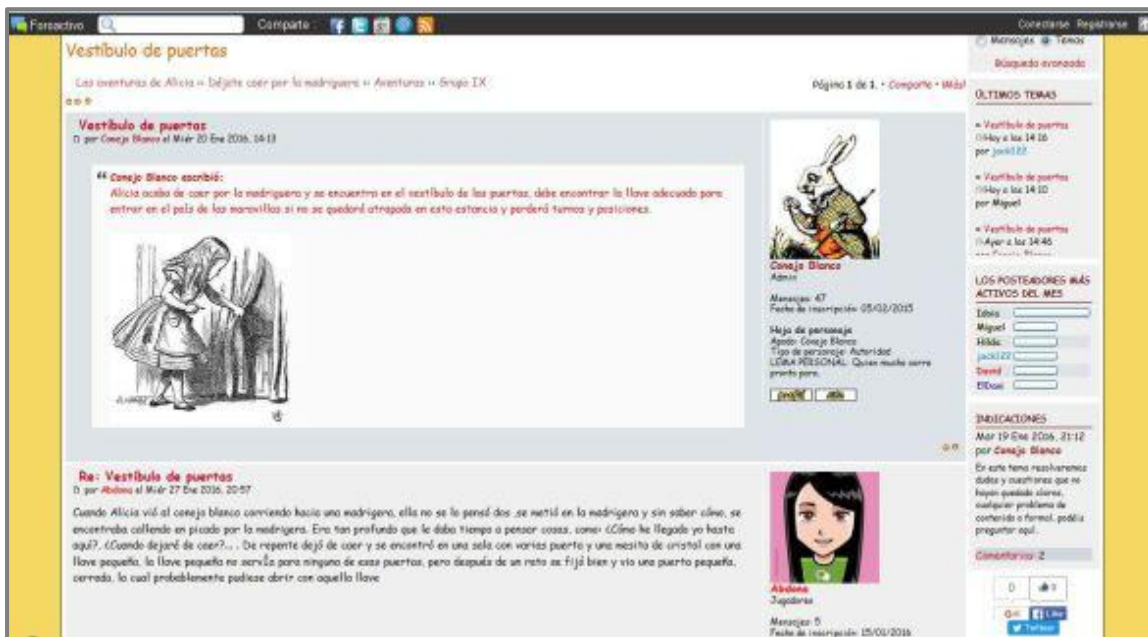


Imagen 21. Uno de los diálogos introductorios de uno de los capítulos del foro.

Teniendo en cuenta el mapa del país de las maravillas, los jugadores tendrán que sortear los obstáculos que se presentan en la aventura.

Alicia acaba de caer por la madriguera y se encuentra en el vestíbulo de puertas, debe encontrar la llave adecuada para entrar en el país de las maravillas si no se quedará atrapada en esta estancia y perderá turnos y posiciones. Los jugadores deberán abrir la puerta que les lleve al otro lado y pasar. Teniendo en cuenta los 'poderes', *más que poderes serán habilidades* de cada uno de los jugadores, deberán buscar una solución para pasar y hacer pasar a Alicia al otro lado, teniendo en cuenta las indicaciones del libro.

Cada uno de los capítulos fueron contados en la guía como posibles historias del país de las maravillas, un posible juego en el que se dan narraciones esenciales que nos servirán de guía

para evaluar las historias de los alumnos, los jugadores contarían las suyas propias teniendo en cuenta el libro, son anotaciones para no perder el hilo de la historia. A continuación, presentamos una posible narración del 'Vestíbulo de puertas' con algunos elementos esenciales que no pueden faltar.

'En la sala hay una mesa con una llave pequeña, esta llave se corresponde con una puerta muy pequeña que está detrás de una cortina. Cuando consiguen meter la llave y abrir la puerta no pueden pasar porque el hueco de la puerta es muy pequeño, vuelven a levantarse y miran en la mesa de cristal, allí hay un frasquito que dice bébeme, lo beben y encogen tanto que ya sí podrían atravesar la diminuta puerta, pero había olvidado abrir la puerta y estaba cerrada, además la llave estaba encima de la mesa y ahora no alcanzaba a cogerla. Vio un trozo de tarta debajo de la mesa y lo comió, creció mucho y volvió a no poder entrar, ahora se puso a llorar tanto que inundó la sala. Pasó el conejo con prisa y dejó un abanico y unos guantes, mientras se abanicaba iba disminuyendo de nuevo, se hizo otra vez pequeña, tan pequeña que resbaló con sus propias lágrimas, ahora nadaba al lado de un ratón.'

1. Llorar tanto y nadar en un mar de lágrimas hasta una congregación de animales que aparecen enfadados por no saber cómo secarse.

Podemos pasar por la casa del ratón y permitir que los jugadores cuenten alguna historia que facilite el secado del resto de jugadores, quien cuente la historia más apropiada, se llevará un premio. (Se debería poner alguna condición para el cuento, por ejemplo que trate sobre algún animal parlante con algún defecto físico y algún oficio humano. Mientras más dificultades les pones, mejor les salen las historias) Me parece perfecto. Después en la parada do do podemos organizar una carrera que consiste en regalar algo curioso a otro jugador y contarlo de tal manera que todos queden sorprendidos. (¿Un objeto curioso que deban describir? Podrían inventarse para qué vale) Ok

2. Abrir la puerta y coger dirección árbol hueco.
3. Bajar hasta la casa de la duquesa.
4. Desesperarse y volver a la madriguera y salir hacia el camino del oeste.

Tomar diferentes direcciones nos lleva a diferentes capítulos del libro.

¿Cada jugador puede ir por una parte distinta? ¿Bastaría sólo con que terminaran todas?

Cada grupo de jugadores tomará un camino determinado dependiendo de los dados, que tiraremos nosotras, no tienen por qué pasar por todos los 'sitios', se trata de llegar al final o no, dependerá de la suerte y de que sus redacciones sean buenas para superar las distintas pruebas propuestas en las paradas. Deben dramatizar la escena, nosotras damos las pautas, describimos la estancia, el espacio y señalamos algunos objetos aunque leyendo el libro deberían saber qué hay en cada espacio, ellos redactan el episodio alterando algunas cosas, teniendo en cuenta sus virtudes y defectos, habilidades... Podemos intervenir si se quedan parados o no están redactando bien, preguntas, incisos, aclaraciones...

Se ve cómo entre nosotras también hay indecisión y diferentes posibilidades a la hora de tener claro qué deben hacer, el debate fue rico y provechoso. Aunque la idea originaria estaba más o menos clara, las aportaciones sobre la marcha suponen una adaptación a nuestro contexto, aulas con un determinado tiempo de clase y dentro de un currículum determinado, Lengua castellana y Literatura. Esto condiciona que las intervenciones sean cortas o rápidas para que en el aula todos colaboren, aunque pueden hacerlo desde casa, el juego estaba diseñado para jugar en clase, todos juntos, hablando dentro del foro pero también de manera oral, entre todos solucionar dudas u obstáculos que fueran surgiendo y afianzar la idea de pequeños grupos pero también de gran grupo. En cuanto a nuestra asignatura, la evaluación de aprendizajes basados en la comprensión y expresión tanto oral como escrita era la idea principal y por lo que habíamos diseñado esta actividad, aunque otros muchos aprendizajes serían puestos en marcha, teníamos claro que se trataba de que leyeran un libro motivados y conscientes de que una obra de ficción puede ser un juego y divertir.

Aquí presentamos un ejemplo del 'Vestíbulo de puertas' en el foro, tal cual aparece en él. Se ve cómo reina entre los participantes la indecisión en esta primera parada y les cuesta salir de ella. Las ayudas del máster y el resto de personajes hacen que las narraciones al final sean buenas. Dejo el [enlace](#) a este grupo.

por [Conejo Blanco](#) el Mar 19 Ene 2016, 21:17

Alicia acaba de caer por la madriguera y se encuentra en el vestíbulo de las puertas, debe encontrar la llave adecuada para entrar en el país de las maravillas si no se quedará atrapada en esta estancia y perderá turnos y posiciones.

por [Karen](#) el Vie 22 Ene 2016, 11:11

Karen entró en una sala en la que había una puerta y necesitaba encontrar la llave para poder averiguar lo que había detrás de esa puerta.

por [Conejo Blanco](#) el Mar 26 Ene 2016, 19:34

¿Solo hay una puerta? ¿Por qué quieres abrirla? Me gustaría saber cómo te sientes, Karen, solo así podré ayudarte

por [Daniela](#) el Miér 27 Ene 2016, 16:29

Karen nunca podrá abrir esa puerta porque es demasiado pequeña.

por [Conejo Blanco](#) el Miér 27 Ene 2016, 19:00

Gracias Daniela, me pareció ver a una Alicia demasiado pequeña, no quería ofender

por [Nuria](#) el Jue 28 Ene 2016, 13:11

Karen quiere abrir esa puerta porque sabe que hay un jardín precioso al otro lado y quiere ver si a través de él puede conseguir volver a casa. Pero Karen no te preocupes que con mis poderes de traspasar las paredes, voy a conseguir que traspases la puerta.

por [Kelly](#) el Jue 28 Ene 2016, 13:13

Karen soy Kelly me parece que he visto un pastelito para hacerte grande con eso pasaremos el obstáculo.

por [Nuria](#) el Jue 28 Ene 2016, 13:23

Si, Daniela yo sere la única que tiene poderes, pero voy a pasar al otro lado de la puerta con la llave y la voy a abrir desde el jardín.

por [Daniela](#) el Jue 28 Ene 2016, 13:25

No Daniela no podrás, puesto que en la otra cara de la puerta no hay cerradura para que Karen pueda pasar.

por [Kelly](#) el Jue 28 Ene 2016, 16:35

Pero ya nos hemos comido el pastelito ya hemos cojido la llave y pasaremos por la puerta

por [Karen](#) el Jue 28 Ene 2016, 16:44

¡Por fin hemos conseguido pasar al jardín! ¡Es precioso, es como vivir en un sueño!

por [Kelly](#) el Jue 28 Ene 2016, 17:18

Me encanta este jardin es muy divertido

por [Conejo Blanco](#) el Jue 28 Ene 2016, 21:24

Ha sido muy fácil, Daniela esta vez te han sorprendido y ya están en el jardín, espabila porque al final te dejan en un rincón y la que no avanza eres tú

por [Conejo Blanco](#) el Dom 31 Ene 2016, 13:05

Ok, chicas, ha sido genial leerlos, ahora solo me falta que Idoia haga un resumen de vuestras peripecias y tiraré el dado para llevaros a la siguiente parada.

por [Idoia](#) el Lun 01 Feb 2016, 18:19

Karen, ¿Cómo has conseguido coger la llave si está encima de la mesa y tu eres muy pequeña para alcanzarla?

por [Idoia](#) el Lun 01 Feb 2016, 18:23

Lo siento pero me parece que no has conseguido la llave aún. Necesitarás ayuda. ¡Suerte!

por [Karen](#) el Vie 05 Feb 2016, 10:44

Porque tomé un pastelito que hizo que creciese y llegar hasta la llave.

por [Daniela](#) el Vie 05 Feb 2016, 10:50

Vale pero ahora eres demasido grande como para salir por la puerta, tendras que salir por otro lado.

por [Karen](#) el Vie 05 Feb 2016, 10:58

Nosotras ya estamos en el jardín, porque después de coger la llave me dieron un frasquito para bebérmelo que hacía que disminuyese de tamaño y pudimos pasar.

por [Idoia](#) el Vie 05 Feb 2016, 11:02

Karen se encuentra en el vestíbulo y necesita encontrar la llave para pasar al jardín, pero es demasiado pequeña para coger la llave y Nuria intenta ayudarla con sus poderes para atravesar la pared pero no consigue ayudarla porque Daniela se lo impide ya que al otro lado de la puerta no hay cerradura.

Gracias a Kelly encuentran un pastelito que les hace crecer pero ahora son tan grandes que no consiguen salir por la puerta.

Pero al final Karen encontró un frasquito después de coger la llave que la ayudó a hacerse más pequeña y poder pasar al jardín.

Seguimos nuestro camino, paramos en la casa del conejo. Los jugadores deben ayudar a Alicia a encontrar los guantes y el abanico, en su casa o donde sea, su imaginación hará que surjan otras posibilidades. ¿Dónde puedes encontrar unos guantes y un abanico?, ¿tiene tu madre uno, lo utilizas?... **Se podría pedir un manual de instrucciones para un abanico o un guante, al estilo de los de Cortazar. Genial!!**

'Alicia oye los gritos del conejo y sale corriendo hacia su casa (del conejo) siguiente parada. La niña ha sido confundida y el conejo cree que es su criada, este le ha pedido unos guantes y un abanico. Alicia encuentra los guantes y el abanico pero también una botellita de la cual bebe y esta la hace crecer'

El narrador debe describir la casa del conejo y a partir de esta descripción y de algunos de sus personajes que aparecerán en su interior, los jugadores deben encontrar los guantes y el abanico del conejo. **¿Cómo se encuentran? ¿Haciendo la descripción? Exacto, ellos son 'Alicia' y nosotras les preguntamos dónde están los guantes y el abanico, narra la escena, colabora con tus compañeros...** Además aparecerá una botellita que los jugadores deberán o no beber, si lo hacen ocurrirán una serie de cosas y si no lo hacen ocurrirán otras. **Se supone que todos van siguiendo a la niña, ¿no? ¿Qué tipo de cosas les pasan? ¿Si no beben tienen que escribir algo? ¿Cómo vuelven a ella? Como he dicho, al principio, son la niña, ya sé que está escrito de otra forma pero olvidémonos de Alicia, ellos son 'Alicias', un grupo que simboliza a Alicia en ese momento, espero que lo entiendan. Saben lo que ocurre en el libro y por tanto se guiarán, es lo esperado, ahora bien si cambian la historia pues bienvenido sea, no crees?, siempre siguiendo unas pautas.** En el caso de Alicia la niña decide beber y empieza a crecer desorbitadamente. Los brazos y piernas de Alicia salen por ventanas y puertas y el conejo dueño de la casa quiere poner remedio a esta cuestión, por eso manda a sus criados, lagarto Bill, a que quiten brazos y piernas y vuelva a reinar la normalidad en su casa. Pensaron en quemar la casa, le lanzaron guijarros que se convirtieron en pasteles, Alicia comió uno y menguó, así que pudo salir de la casa del conejo, a toda prisa hacia el bosque.

'Los jugadores pueden diseñar cualquier estrategia para salir de la casa del conejo, en el caso de que fueran Alicia o pueden diseñar cualquier estrategia para sacar a Alicia de la casa, como si fueran los animalillos que están fuera pensando en deshacerse de tanto brazo y pierna.' **Podrían diseñar una máquina para cortar piernas o un desatascador o algo. Un dibujo, que les gusta. con un nombre y una explicación de cómo se usa. Estaría bien pero se trata de redactar, pueden acompañarlo de un dibujo, podríamos decirles cómo saldrías de la casa, qué se te ocurre...**

En este fragmento de nuestra guía se observa la discusión entre nosotras, las posibilidades de nuestros capítulos y algunas soluciones que podrían estar bien para avanzar en el juego. Seguimos la discusión, analizando el resto de capítulos, ahora hablamos sobre la seta de la oruga, siguiente parada, también pueden caer en el nido de paloma, acabar en el bosque o llegar a la casa de la duquesa, todo ello queda reflejado en la guía con sus primeros pasos en letra normal, en letra cursiva y negrita las aportaciones o sugerencias, y la segunda versión de narración en letra subrayada .

Alicia sale corriendo atemorizada por su tamaño y porque los animales de la casa del conejo la persiguen, se mete en el bosque y deja atrás a sus perseguidores. Allí encuentra a un cachorro de perro, que es enorme, le parece monísimo pero gigante, decide jugar con él tirándole un palo, cuando el perro está distraído sale corriendo preocupada por si el perro tuviera hambre y decidiera comerla.

'En este caso, los jugadores deben deshacerse del perro, adentrarse en el bosque, encontrar al animal, este simboliza un peligro para ellos y, por tanto, deben intentar deshacerse de él, como sea. Buscando comida y dándosela, como hizo Alicia, entreteniéndolo al animal con un palo, o lo que se les ocurra' **¿Contar una batalla al estilo de los caballeros andantes?** *Podría ser, tan solo deben deshacerse del perro, nosotras les mostramos la escena, si nos parece una tontería y creemos que el perro no se va a ir con lo que han contado pues les decimos que no han superado la prueba y que deben hacerlo mejor, si no no saldrán de ahí y perderán turnos.*

Alicia piensa que debe encontrar en este bosque algo que comer o beber para crecer ya que su tamaño es muy pequeño y, por tanto es una presa fácil. Mira hierbas, flores, setas y no le apetece comer nada de lo que ve, ve una gran seta y se aproxima, cuando se pone de puntillas para ver lo que hay encima, sorprende a una oruga azul fumando que no la hace ni caso. Al poco la oruga le pregunta quién es, y Alicia, desconcertada, refiere que no sabe muy bien quién es, a lo que la oruga con gran desprecio frunce el ceño. Compara sus cambios con los cambios que en algún momento sufrirá la oruga al decírselo, esta se cabrea aún más.

En este caso los jugadores tendrán que explicar quiénes son, describirse de la mejor manera posible para que la oruga lo entienda. Para complicar las cosas pueden recitar un poema que describa sus cualidades o defectos haciendo que haya rima... Existe una aplicación en el propio foro que sirve para rapear con nuestras propias letras aunque puede resultar difícil. Quizá pueden buscar poesías que molen y ponerlas a ver cuál gusta más al resto.' **Podrían hacerse un perfil en las redes sociales. Yo no sé hacerlo.** *No entiendo lo del perfil, imagínate que tú eres la oruga y les pides que se describan, puedes interrumpirles como hace ella y reírte de lo que dicen, darle humor, ironía..., a ver qué hacen... jjjjj*

La oruga le pregunta a Alicia que de qué tamaño quiere ser, ella dice que un poco más grande, la oruga le sigue llevando la contraria, Alicia se cansa y decide no mirarla, después de un rato la oruga baja de la seta y dice a Alicia que un lado de la seta la hará crecer y otro la hará menguar. Alicia prueba y sufre de nuevo transformaciones. En una de estas, en las que saca la cabeza por encima de los árboles, una paloma la chilla y la llama serpiente, Alicia se queda atónita, la paloma sigue hablando, y dice que está harta de tanta serpiente que no puede dejar el nido solo, entonces Alicia le dice que ella no es una serpiente sino una niña. Como las niñas

y las serpientes comen huevos, la paloma la echa y Alicia se agacha para no ver a la paloma y escapar de ella.

‘Los jugadores necesitan comer, en este capítulo deben buscar en el bosque alimento para sobrevivir, teniendo en cuenta que pueden crecer o menguar, por tanto deben elegir los mejores alimentos, si los cazan, si los encuentran, tienen que tener en cuenta si son vegetarianos o carnívoros...’ **¿Una receta de cocina? Estas sirven para aprender a ordenarse.** *Tan solo narrar la escena de buscar comida.*

A continuación, sigue caminando por el bosque y ve una casa, la casa de la duquesa, en ella ve a dos mayordomos discutiendo y le hacen bastante gracia, son una rana y un pez y uno de ellos le entrega una carta para su señora, es una invitación de la reina para jugar al croquet, intenta hablar con uno de ellos pero, al final, desesperada lo deja y entra en la casa, allí se encuentra a la duquesa acunando a un niño, a una cocinera haciendo sopa y a un gato enorme sonriendo. Estornuda constantemente debido a la gran cantidad de pimienta esparcida por la sala.

‘Los jugadores entran en la casa de la duquesa, en ella se describe una cocina con su hogar, sus cazuelas, sartenes, chimenea, platos, etc. Se habla de la cocinera, de la duquesa, de su niño y del gato. En esta casa se debe atender al niño correctamente, no como hace la duquesa, para ello deben arrebatárselo pero sin modos violentos e intentar que duerma y esté tranquilo. Al haber leído el libro todos ellos sabrán que el niño es un cerdo y esto les ayudará a tomar la solución adecuada, soltarlo y no tratarle como a un niño.’ **No termino de entender cómo consiguen hacer estas cosas de movimiento.** *Tan solo deben narrar la escena, te pongo un ejemplo de un juego de rol, cualquiera.*

EJEMPLO DE UN JUEGO

Un niño no quiere ir al colegio diciendo "no me gusta" a su mamá, la mamá le dice: "no me hagas sufrir, tienes que ir al colegio" (**rol de Víctima de la mamá**).

Llama al papá a quien le dice: "no se que hacer con este niño, no quiere ir al colegio" (**invitación al papá para que entre en rol de Salvador de la mamá**).

El papá dirigiéndose al niño le dice: "si no vas al colegio te pego" (**papá en rol de Perseguidor del hijo**).

El niño empieza a llorar (**posición de Víctima**) y llama a su mamá (**invitándola al rol de Salvadora**).

La mamá amonesta al papá (**rol de Perseguidora de papá**) diciéndole: "no voy a permitir que trates así al niño". Papá y mamá discuten (**intercambiando entre ellos roles de Perseguidor-Víctima**),

El papá se sale de casa molesto y la mamá se queda llorando (**rol de Víctima**). Al ver esto el niño dice: "mamá no llores, ahora mismo voy al colegio (**rol de Salvador**)".

03/08/2010 09:15:43 p.m.

32

Ellos, en cada entrada, escribirían todo esto, los diálogos entre comillas. Te ayuda? Sí me queda más claro.

Al concluir el diseño del juego, nos dimos cuenta que nuestro juego era diferente, cambió con respecto a este ejemplo. Los participantes tienen un único rol durante todo el juego, este no cambia. Uno es Alicia, protagonista, aparece el ayudante, está el poderoso, el enemigo o anti-héroe y el moderador; sus diálogos deben corresponderse a estos roles siempre y crear su historia teniéndolos en cuenta.

Los diálogos del foro aparecen tal cual, con sus incorrecciones de expresión y faltas de ortografía, no hemos querido corregirlo, parece más real. Os dejo una de las narraciones en la Seta de la oruga, esta es una de las primeras paradas y el grupo no está muy concienciado de lo que tiene que hacer, necesitan ayuda del máster para continuar, eso les sugiere caminos que toman y les hacen avanzar. [Enlace](#) al foro.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 12 Feb 2016, 09:05

Ahora estáis en la seta con la oruga....

La oruga le pregunta a Alicia que de qué tamaño quiere ser, ella dice que un poco más grande, la oruga le sigue llevando la contraria, Alicia se cansa y decide no mirarla, después de un rato la oruga baja de la seta y dice a Alicia que un lado de la seta la hará crecer y otro la hará menguar.

por [Jovita](#) el Vie 12 Feb 2016, 09:11

¿Qué hago? ¿Qué lado como?

por [leire](#) el Vie 12 Feb 2016, 09:13

si quieres hacerte mas grande preguntale a la oruga de que lado debes comer

por [Jovita](#) el Vie 12 Feb 2016, 09:14

Ya le pregunté pero me está confundiendo...

por [Insilina](#) el Vie 12 Feb 2016, 09:16

No te fies de la oruga, puedes comer de los dos lados para saber cuál te hará crecer

por [Conejo Blanco](#) el Vie 12 Feb 2016, 20:03

Muy bien chicas, haz caso a Insilina, te guía bien. Los chicos, por favor, ¿podéis hacer vuestra aparición? Néstor y Gonzo, al final os echo del juego ((

por [Gonzo](#) el Vie 19 Feb 2016, 08:46

EN ESTE MOMENTO PIENSO LEVANTAR UN MURO ENTRE TI Y LA SETA ASI QUEDARAS ATRAPADA.

por [Jovita](#) el Vie 19 Feb 2016, 08:47

No me importa comeré en el lado de la seta en el que me pueda hacer más grande para saltar por encima el muro

por [NestorVI](#) el Vie 19 Feb 2016, 08:49

Estira los brazos alrededor de la seta y coge un trozo de cada lateral y comete lo hasta que consigas tu tamaño normal.

por [Jovita](#) el Vie 19 Feb 2016, 08:51

ya lo he hecho y por fin he conseguido mi tamaño normal.

por [Gonzo](#) el Vie 19 Feb 2016, 08:53

Maldición mi plan ha salido mal pero volveré para impedir que lleges al final.

por [Insilina](#) el Vie 19 Feb 2016, 08:56

En este capítulo Alicia ha conseguido recuperar su tamaño normal comiendo de los dos lados de la seta.

Adentrándose en el bosque, Alicia se encuentra con el gato de Cheshire, que le sonríe gratamente y además cada vez que le habla la sonríe más, por eso Alicia se aventura a hacerle preguntas de todo tipo, lo más destacado que le pregunta es hacia dónde debe ir, el gato le contesta que depende de dónde quiera llegar. Después le pregunta sobre la gente que vive en estos parajes y el gato contesta que hay de todo. En una dirección vive un sombrero y en otra una liebre.

'Los jugadores deberán decidir hacia dónde quieren ir y sacarle toda la información posible al gato, en una dirección ocurrirá una cosa y en otra dirección ocurrirá lo mismo, decidan ir a ver al sombrero o decidan ir a ver a la liebre, en ambos ocurrirá lo mismo, irán al mismo sitio. La sagacidad de interpretar lo que dice el gato y la perspicacia será lo que les dé puntos.' Si deciden que quieren ver a la liebre, decidimos que tienen que hablar de ella y si han elegido al sombrero pues también tienen que hablar de él y por qué lo han elegido.

En este fragmento discutimos sobre la parada 'bosque', en ella el protagonista encuentra al gato de Cheshire y dialoga con él, las narraciones de los chavales a veces se quedan cortas para disfrutar de las ingeniosas afirmaciones del felino, quizá no le saquen el jugo que a nosotras nos hubiera gustado aunque, en todo caso, son surrealistas debido al propio personaje. Dejo algunas transcripciones de la narración en el foro y su correspondiente enlace, [grupo IV](#), [grupo VII](#) y [grupo IX](#).

por [Conejo Blanco](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:56

Estáis de nuevo en el bosque..

En este momento os encontráis con el gato de Cheshire, os sonríe constantemente, parece que está de buenas, por eso decidimos que vamos a sacarle toda la información posible, hacia dónde debemos ir, cuál será la decisión correcta y qué consecuencias tendrá nuestra decisión. Narrad este encuentro y sacad la máxima información al gato, os ayudará después.

por [Rin](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:59

Empezar a escribir

por [Ceci](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:06

Manu, creo que lo primero que tendrías que hacer sería preguntar al gato hacia dónde tenemos que ir, ya que estamos en mitad del bosque.

por [julián77](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:35

Que os indique el camino, a ver hasta donde llegáis

por [Manu](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:43

Estoy con el gato y como nose donde hay que ir le estoy preguntando.

por [julián77](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:46

Buena pregunta, gato de Cheshire. Manu ¿Hasta dónde quieres llegar?

por [Ceci](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:49

¿Qué te ha contestado el gato Manu?

por [julián77](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:59

Manu, nos conteste

por [Rin](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:59

Manu contesta a ceci

por [Manu](#) el Vie 26 Feb 2016 - 11:05

En vista de lo que me dices no te preguntare mas sobre ese tema ¿pero que clase de gente vive por aqui?

por [julián77](#) el Vie 26 Feb 2016 - 11:05

Ojalá fueran asesinos

por [julián77](#) el Jue 3 Mar 2016 - 12:44

Manu, querido, me responde

por [Rin](#) el Jue 3 Mar 2016 - 12:45

Sigue hablando manu, con Julián

En el grupo IV están muy perdidos, parece incluso que no han leído el capítulo y eso les está dificultando la redacción del suyo propio, están más preocupados de que el resto hable o diga algo que de intervenir en la escena.

En el grupo VII...

por [Victor](#) el Vie 19 Feb 2016 - 8:59

Me acabo de encontrar con el gato de Cheshire, me sonrie todo el rato y cuando me acerco se aleja. Necesito algo para que no huya de mi.

por [Musa](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:05

Coge del suelo un cuenco con leche y acércaselo, así llamaras su atención y podrás hablar con él

por [Cuca](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:06

Acércate a él e intenta hablarle. Pregúntale hacia donde va el camino.

por [Victor](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:10

Le he dado la leche y ya quiere hablar conmigo, me ha dicho que tengo que continuar por el bosque pero tengo que torcerme hacia la derecha

por [Joseñín](#) el Dom 21 Feb 2016 - 12:41

DLZ no ha aparecido en ningún momento, y Cuca no ha servido de mucho, que digamos. Víctor y Musa, todo bien.

por [Conejo Blanco](#) el Jue 25 Feb 2016 - 21:40

Muy bien chicos, me encantan vuestras intervenciones, ya solo falta que intervengan vuestros compañeros y el capítulo casi estará hecho.

por [DLZ](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:09

¡Ten cuidado!, porque quien sabe si el gato te esta diciendop la verdad o te miente y te dice el camino contrario Victor.

por [Musa](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:11

No hagas caso, quiere confundirte, el gato es de fiar.

por [Victor](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:16

Vale le hago caso al gato

En el grupo VII la redacción es más elaborada y se centran en el objetivo de la escena, hablar con el gato, proponen una solución acertada, acercarle un cuenco de leche aunque no culmina el capítulo señalando lo que les ha dicho el gato.

En el grupo IX...

por [Mariam](#) el Lun 15 Feb 2016 - 23:33

No podréis conseguir información porque suelto unos ratones todo el rato para que el gato se despiste y salga corriendo detras de los ratones.

por [Paladín](#) el Vie 19 Feb 2016 - 8:51

Hago desaparecer a los ratones con mis poderes para que podais sacar información a el gato.

por [Hilda](#) el Vie 19 Feb 2016 - 8:54

Abdona, te estamos esperando, ya te han ayudado y ahora ¡puedes preguntarle al gato lo que tu quieras!

por [Abdona](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:03

Ahora que el gato no esta distraido, le preguntaré que por donde puedo salir

por [Abdona](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:07

El gato me dice que si me voy por un camino me encontraré con un sombrero loco y si me voy por el otro me encontrare con un a liebre de marzo

por [David](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:10

Te recomiendo ir a la casa de la liebre de marzo es mas segura.

por [Hilda](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:12

Vale, ya tienes la información que necesitabas gracias a la ayuda de tus compañeros, aunque haya habido algún que otro bache en el camino.

por [Abdona](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:13

Me dirijo hacia la casa de la liebre

En este grupo, grupo IX, la narración es más sintética y señala más acertadamente los datos relevantes que nos interesan, intervienen todos los roles y se convierte en una escena más rica en detalles.

A continuación discutimos sobre el 'salón de té', uno de los capítulos más divertidos de las aventuras de Alicia, en él los usuarios charlan con estos dos personajes, se deben enfadar con ellos como Alicia, o cantar o bailar o simplemente preguntarles qué pasa en este mundo de locos.

En el salón de té los comensales se preparan para tomar el té, entre sorbo y sorbo se producen las más descabelladas afirmaciones, comentarios y frases sin sentido. Alicia se enfada con las descortesías de ambos personajes. Empiezan con las frases, siguen con las adivinanzas, de nuevo vuelven con las fechas, es una conversación disparatada.

‘Los jugadores tomarán el té animadamente, deberán saber cosas sobre las meriendas, ofrecer sus productos e intentar ser los mejores en cuanto a viandas (galletas, bizcochos, tartas, etc.). Se valorará la manera de ‘vender’ sus productos y la aceptación entre los demás. Los disparates, semejantes al libro, la imaginación y creatividad también serán valoradas, dependiendo de las características que tenga el rol de cada uno.’

‘A continuación pueden pasar por la casa de la liebre marcera y recoger utensilios que les hagan falta.’ ¿Para qué los necesitan? Quizá en las próximas aventuras les hacen falta pero tampoco es imprescindible, tienes razón.

En la novela, Alicia se siente ofendida en el salón de té debido a los improprios del sombrero, así que ve un árbol con una puerta y decide ir hacia él. Entra en el árbol y vuelve a aparecer en el vestíbulo de puertas, con la mesa de cristal, la llavecita y las distintas puertas, es el árbol hueco, más adelante hablaremos de él. Alicia decide ahora sí hacer las cosas bien. Coge la llave, abre la puerta y come de la seta que tiene en su bolsillo. Mengua lo necesario y accede al jardín al que había deseado entrar desde el principio.

‘Ahora volvemos a estar en el vestíbulo de puertas, debemos volver a abrir la puerta y entrar en el jardín. Como Alicia, los jugadores deberán acordarse de lo que sufrieron la primera vez y ahora debe ser más fácil. Coger la llave, abrir la puerta, menguar y entrar en el jardín.’

Las narraciones de los jugadores versan sobre por qué camino salir de este disparatado escenario, o también sobre cuál sería la merienda más apropiada. Narraciones que se escapan de lo que en un primer momento proponíamos en la guía. Como se ve, lo propuesto en la guía, algunas veces se sigue y otras no, casi nunca al pie de la letra, la improvisación es un valor añadido que hace al juego más potente, favoreciendo la imaginación para crear en todos los participantes. Los alumnos inventan y el profesor se adapta potenciando su expresión, de esta manera más rica. Añadimos dos narraciones en el salón de té y sus enlaces al foro, [grupo III](#)

por [Conejo Blanco](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:09

En el salón de té los comensales se preparan para tomar el té, entre sorbo y sorbo se producen las más descabelladas afirmaciones, comentarios y frases sin sentido. Alicia se enfada con las descortesías de ambos personajes. Empiezan con las frases, siguen con las adivinanzas, de nuevo vuelven con las fechas, es una conversación disparatada.

por [Verónica](#) el Miér 24 Feb 2016 - 23:36

Ángel, ¿te has perdido?

por [Flor](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:38

Ángel, elige el camino hacia el salón de té.

por [Daia](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:39

Uys, Ángel me da que te has equivocado... ¿o de verdad crees que todo lo que dicen es cierto? Aunque por tu cara diría que estás igual de loco que ellos.

por [Flor](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:54

El Gato debería decirte dos caminos que puedes elegir como tu quieras.

por [Verónica](#) el Jue 3 Mar 2016 - 12:44

Ángel, deberías hacernos caso, sobre todo a Flor, sabe bien de lo que habla.

por [Ángel](#) el Jue 3 Mar 2016 - 12:55

el gato me ha dicho los de los dos caminos que camino cojo

por [Eldani](#) el Jue 3 Mar 2016 - 12:57

Ángel yo te recomiendo que cojas el camino de la derecha

por [Daia](#) el Jue 3 Mar 2016 - 12:58

¿De verdad le vas a hacer caso a un gato? Yo no me fiaría mucho de un felino...

por [Ángel](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:08

cojo el camino de la derecha pero no se que tengo que hacer

por [Daia](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:19

El de la izquierda es mejor.

por [Eldani](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:24

Ángel no le hagas caso a Daia te está intentando mentir

por [Verónica](#) el Dom 6 Mar 2016 - 16:45

Yo cogería el camino de la Izquierda Ángel.

por [Flor](#) el Dom 6 Mar 2016 - 19:39

Ángel, ve por el de la izquierda, pues allí vive la Liebre Marcera, haznos caso y no te detengas.

por [Verónica](#) el Vie 11 Mar 2016 - 10:58

Ángel, creo que te has equivocado en el camino, ¿ te has perdido ? Hace mucho que no sabemos de ti.

Aquí va el del [grupo I](#).

por [Isabel1](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:13

la liebre y el sombrero me han propuesto hacer una merienda, decidme si la acepto o la rechazo.

por [Markos](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:14

No la aceptes que a lo mejor alguien ha podido cambiar las cosas de la merienda por otras cosas.

por [Jee](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:19

Markos no lo podras hacer nada porque me encargare yo mismo de llevar la comida.

por [Markos](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:20

Pues te la robaré y me la llevaré

por [Jee](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:21

Umm eres muy pesado Markos.

por [Isabel1](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:24

gracias por encargarte de la comida Jee, lo prefiero antes de que la traiga Markos

por [Jee](#) el Jue 3 Mar 2016 - 16:43

Entonces yo llevo la merienda.

por [Jee](#) el Jue 10 Mar 2016 - 17:47

Chicos, que tal la merienda.

En esta narración, los participantes se quedan escasos con sus diálogos, nos dejan con las ganas de más.

La siguiente parada es el árbol hueco, este escenario es una caída hacia el vestíbulo de puertas, primera parada, se producen dos narraciones diferentes, en uno de los grupos se narra la caída y la descripción de los diferentes objetos que se encuentran mientras caen así como algún obstáculo que pone el personaje con rol de enemigo y la vuelta al vestíbulo con su correspondiente salida sin tanta complicación como al principio. En otro de los grupos el árbol hueco sirve como tirada adicional para pasar directamente al tramo de las propiedades de la reina, es una caída que permite a los jugadores tirar de nuevo, una idea que surge en el transcurso del juego sin haberlo planificado antes. Dejamos aquí las transcripciones de ambas narraciones, [grupo XI](#)

por [Conejo Blanco](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:12

Volvemos a ese árbol que nos trajo a este país, narrad ese viaje hacia abajo que se produjo al inicio de la aventura.

por [Marko](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:16

El protagonista siguió al conejo hasta el árbol, cuando de repente cayó por un gran hueco del árbol que se le hizo interminable...

por [Elisa](#) el Vie 26 Feb 2016 - 8:54

No puedes saber donde vas a llegar a parar ya que todo está oscuro, pero como es interminable te da tiempo para observar las paredes del pozo...están cubiertas de armarios!

por [Marko](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:06

Manu qué tal vas por el agujero?

por [Yess](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:09

te he puesto un colchon al final del hueco.Para que cuando llegues al suelo no te hagas daño.

por [Lesly](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:09

He llenado todo el suelo de serpientes para que no puedas pasar

por [Marko](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:12

Bueno Manu parece tener un gran problema, a ver qué haces ahora, necesitarás ayuda...

por [Yess](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:13

Pues yo he echado veneno sobre las serpientes para que se mueran

por [Elisa](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:15

manu, podrias escribir algo ya...

por [Marko](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:17

Buena ayuda, Manu ya lo tienes más fácil.

por [Elisa](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:19

yo estoy esperando a que responda, ia ver en que puedo ayudar próximamente!

por [Manu XI](#) el Vie 4 Mar 2016 - 8:51

ya me he caido del árbol

por [Elisa](#) el Vie 4 Mar 2016 - 8:55

¡parece que ya hemos salido del árbol!

por [Manu XI](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:01

he visto muchos armarios y muchas puertas mientras estaba cayendo

por [Manu XI](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:09

estoy fuera del árbol

por [Elisa](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:12

¿y que ves fuera del árbol?

por [Manu XI](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:14

Veo las puertas del vestíbulo

por [Marko](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:14

Y después de 2 semanas ha caído del árbol...

Y [grupo IX](#), donde se produce la tirada adicional dentro de la parada Bosque.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:17

Conejo Blanco ha efectuado 1 lanzada(s) de uno Dado1 (Imagen no informada.) :

4

por [Conejo Blanco](#) el Jue 25 Feb 2016 - 22:01

Como habéis caído en el árbol hueco, tenéis una tirada adicional.



por [Conejo Blanco](#) el Jue 25 Feb 2016 - 22:01

Conejo Blanco ha efectuado 1 lanzada(s) de uno Dado1 (Imagen no informada.) :

4

Ya estamos en el último tramo del juego, los dominios de la reina, la rosaleta, el campo de croquet, el encuentro con el grifo, la tortuga falsa y la langosta, el tribunal, la cárcel y el palacio. En todos ellos, los jugadores tendrán una serie de pruebas que a través de sus

narraciones evaluaremos. Debido al tiempo, siempre poco cuando se juega en las aulas, la última parada fue el tribunal, algunos grupos llegaron a esta parada y pudieron defender sus acciones durante el juego, fue una de las paradas más enriquecedoras, sus narraciones demostraron que ahora sí estaban metidos en el juego y que era una pena tener que dejarlo.

Al entrar en la rosaleta, Alicia ve a tres naipes pintando las rosas blancas de rojo, son el dos, el siete y el cinco, deben hacer esto porque se han equivocado al plantar el rosal y si la reina ve que este rosal es blanco les cortará la cabeza. En ese momento, llega la reina y repara en Alicia, le pregunta quién es y esta responde que una niña, debido a que sus respuestas no le gustan a la reina manda que la corten la cabeza pero, al final, desiste de tal idea y repara en los jardineros, estos han pintado el rosal y tampoco le gusta a la reina, por tanto, les manda que les corten la cabeza aunque Alicia los salva, a continuación la reina pregunta a Alicia si sabe jugar al croquet.

'Los jugadores estarán en el jardín, este estará hecho un desastre y tendrán que arreglarlo, los rosales están llenos de zarzas, tendrán que podar, todo está lleno de malas hierbas, tendrán que arar, echar nueva tierra, plantar florecillas, etc.'

Anoto aquí la narración del grupo X en la parada Rosaleta, aunque es una narración breve, los personajes saben qué tienen que hacer, el personaje con poderes, Eunice, resuelve muy adecuadamente los obstáculos puestos por el personaje con rol de enemigo, Loan, y salen airosos del escenario. Por su parte, el moderador, Constanza, sintetiza lo ocurrido.

por Conejo Blanco el Vie 26 Feb 2016 - 9:07

Al entrar en la rosaleta, Alicia ve a tres naipes pintando las rosas blancas de rojo, son el dos, el siete y el cinco, deben hacer esto porque se han equivocado al plantar el rosal y si la reina ve que este rosal es blanco les cortará la cabeza. Ayúdales a pintar todos los rosales y a convencer a la reina de que son todos rojos.

por Constanza el Vie 26 Feb 2016 - 9:07

Adelante chicos

por Anjana el Vie 26 Feb 2016 - 9:11

Les pregunto si les puedo ayudar a pintarlas, y enseguida aceptan. Nunca había pintado rosas, pero tampoco se ve una tarea muy complicada.

por Eunice el Vie 26 Feb 2016 - 9:13

La reina es muy exquisita y se está acercando, pero para adelantar trabajo, podemos pintarlas con magia y nos ahorramos tiempo y esfuerzo. ¿Os parece bien?

por [Constanza](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:15

Que buena idea Eunice

por [Anjana](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:17

Entonces vamos a darnos prisa y pintemoslas con magia

por [Loan](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:18

Los naipes te intentarán matar. Y la migia de Eunice no servira para nada.

por [Eunice](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:20

Soy inmortal Loan, parece mentira que no me conozcas. Crearé una brocha muy grande para que se pinten de una sola pasada.

por [Claudio](#) el Vie 4 Mar 2016 - 8:47

Yo ayudaré a dar los últimos retoques para que quede perfecto!!

por [Constanza](#) el Vie 4 Mar 2016 - 8:59

Anjana está en la rosaleta convirtiendo rosas blancas en rosas rojas y Eunice con su magia acelera el proceso para pintarlas mas rápido. Loan intenta poner obstáculos pero son inservibles. Todos ayudan a pintar las rosas y Claudio da los últimos retoques.

Para la parada Campo de croquet ideamos una serie de posibles acciones. En este escenario, como en muchos otros, no ocurrió lo planeado, los jugadores idearon otras narraciones, alejadas de la originales.

Alicia contempla el campo de croquet, lleno de surcos y caballones, pelotas que son erizos vivos y palos que son flamencos vivos, además los huecos son los naipes que se doblan para que por debajo pasen los erizos. El juego que practican los habitantes de wonderland es muy confuso, el flamenco se levanta, los erizos se desenrollan y se marchan, los naipes se enderezan y van a otro sitio y además no se guarda turno de ninguna clase.

‘¿Qué es el croquet?, podemos presentar a diferentes grupos y hacer un torneo de croquet; cada equipo, después de saber qué es este juego, participarán siguiendo los turnos establecidos y el master llegará a la conclusión de quién es el ganador.’ Pueden explicar que es el croquet, elegir a sus compañeros y narrar cómo ha sido su partido.))

En el [grupo VIII](#), Luis, el protagonista, inicia la narración, otra vez debido al tiempo esta parada acaba con su intervención, en ella no responde a la pregunta del Conejo blanco, sino que visualiza el campo y expone lo que ve y le produce, aquí os la dejo. En otros grupos se limitan a responder la pregunta de manera objetiva, describiendo este juego sin más.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:21

Vamos a coger un atajo.

Alicia contempla el campo de croquet, lleno de surcos y caballones, pelotas que son erizos vivos y palos que son flamencos vivos, además los huecos son los naipes que se doblan para que por debajo pasen los erizos. El juego que practican los habitantes de wonderland es muy confuso, el flamenco se levanta, los erizos se desenrollan y se marchan, los naipes se enderezan y van a otro sitio y además no se guarda turno de ninguna clase.

¿Qué es el croquet?

por [Luis](#) el Jue 10 Mar 2016 - 19:17

Estaba yo tan tranquilo cuando de repente me encuentro con una especie de zoo porque había erizos y flamencos pero llegué a la conclusión de que como ponía en un cartel "Campo de croquet, más te vale no perder" deducí que no era un zoo sino que era un campo de croquet. Y como buen amante de los animales no me gustaría hacer daño ni a los erizos ni a los flamencos, Pero me alcé de valor y me entraron las ganas de jugar. Cuando por fin encuentro contrincante era la duquesa y para mala suerte la mía si perdía me tenían que cortar la cabeza. Voy perdiendo y falta poco necesito un empujoncito o algo que si no me las voy a ver muy crudas

Las paradas del Grifo, Tortuga Falsa y Langostas versan sobre los mismos contenidos, animales fabulosos que hablan de diferentes absurdos a Alicia y que esta no entiende. En nuestro juego, la parada Langostas no tuvo narración debido a que ningún grupo cayó en ella. La parada Grifo y Tortuga Falsa si fue narrada, algunos grupos que cayeron en estas paradas no narraron demasiado, no se explayaron ni contaron historias entretenidas, más bien intentaron salir del paso. Sin embargo, otros se entretienen y relatan el baile de las langostas aportando contenidos nuevos y originales.

En la guía narramos los contenidos de los primeros diálogos.

Alicia habla con la duquesa que se empeña en sacar moralejas de todo lo que hablan, la niña está bastante cansada de ella. La reina la hace desaparecer y se queda con Alicia, la pregunta si quiere ir a ver a la tortuga falsa y que le cuente su historia, Alicia contesta que sí. La reina la lleva con un grifo y le ordena a este que lleve a la niña con la tortuga falsa para que le cuente su historia. Así lo hace y llegan a donde está la tortuga, en este momento empieza su historia, le cuenta un rollo sobre el colegio, sus diferentes materias, sus profesores, cómo trabajaban...

‘Podemos pasar un día en el colegio, los jugadores deben comentar qué hacen durante un día cualquiera en el colegio, a qué juegan, de qué hablan, qué materias les interesan más y cuáles menos, etc. Teniendo en cuenta el capítulo de la tortuga falsa podemos preguntar por cosas que han dejado de hacer en el escuela y que les hubiera gustado hacer.’

El grifo y la tortuga hablan de langostas a Alicia, cuentan cuentos, cantan canciones, bailan....

'En esta parada los jugadores hablarán de música y baile, qué les gusta escuchar, qué les gusta bailar, en un diálogo entre jugadores propondrán sus artistas favoritos y debatirán sobre lo que hacen o deberían hacer.'

Añado la transcripción del grupo II en la parada Tortuga Falsa.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:55

El grifo y la tortuga hablan de langostas a Alicia, cuentan cuentos, cantan canciones, bailan.... Hablad de música y baile, lo que os gusta escuchar, lo que os gusta bailar, vuestros artistas favoritos y debatid sobre ello.

por [Nuria](#) el Vie 26 Feb 2016 - 11:08

!Chicas!,¿ vosotras sabeis lo divertido que son las contradanzas de las langostas?

por [Karen](#) el Vie 26 Feb 2016 - 11:10

Nunca he oído hablar de ello, ¿Qué clase de baile es?

por [Karen](#) el Lun 29 Feb 2016 - 13:55

¿Chicas? ¿Estáis por ahí?

por [Daniela](#) el Jue 3 Mar 2016 - 12:44

No me gustan, no habléis de ese baile.

por [Karen](#) el Jue 3 Mar 2016 - 12:51

Sí por favor, estoy muy interesada. Además, así nos entretenemos un rato

por [Nuria](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:02

Muy bien pues os contare en lo que consisten y lo divertidas que són las contradanzas de las langostas. Este baile consiste en que las langosta hacen dos lineas a lo largo de la playa y luego se dan unos pasos al frente y se forman parejas, cada uno se pone de pareja con una langosta, despues se cambia de langosta y se retrocede en el mismo orden. Luego se lanzan las langostas lo mas lejos que puedas en el mar y por ultimo nadas tras ellas y en el mar se cambia de langosta y se retorna a la playa.

por [Karen](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:04

¡Parece súper divertido! Podríamos probarlo ¿Os parece chicas?

por [Daniela](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:05

Voy a poner una red en el mar para poder capturar las langostas y que no podáis practicar este estúpido baile. JUAJUAJUAJUA

por **Karen** el Jue 3 Mar 2016 - 13:08

¡Pues tengo una idea! Lo podríamos hacer sin langostas y listo

por **Nuria** el Jue 3 Mar 2016 - 13:10

¡Genial vamos a bailar!

por **Idoia** el Jue 3 Mar 2016 - 13:14

El grifo y la tortuga empiezan a hablar con Alicia de langostas, Nuria dice que sus bailes son muy divertidos y entonces empieza a contar como se bailan por el entusiasmo que pone Karen para que lo cuente.

Entonces deciden ponerse a bailar pero Daniela captura a las langostas con una red en el mar. Con suerte no les hace falta las langostas para bailar y terminan bailando todos alrededor de Karen.

La última parada a la que llegamos fue Tribunal, el tiempo no dio para más. Aunque como vamos a ver en la guía aparecen una serie de ideas sobre esta parada, en el juego estas se convierten en otras y casi no queda nada de ellas. En la guía, no contábamos con el rol de los personajes, teníamos que darles a cada uno un papel en el juicio, se solucionó de la siguiente manera, el protagonista acusado, el ayudante, defensor, el enemigo, fiscal, el poderoso, juez y el moderador, una especie de guardia para poner calma. Aunque se les dijo que el resto de grupos tomaría la decisión de declararles inocentes o culpables, no dio tiempo a llevar a cabo esta última parte, hubiera sido divertido mezclar grupos y obtener juicios sobre los acusados.

Este es el inicio de la parada Tribunal, a continuación añadiré algunas narraciones y lo escrito en la guía.

Tribunal

por **Conejo Blanco** el Jue 03 Mar 2016, 13:18

Al final os habéis metido en un buen lío, vuestro protagonista está acusado de hacer gamberradas sin parar durante todo el recorrido, vuestro ayudante se ha convertido en defensor y el antihéroe en fiscal, el poderoso es el juez y el moderador pondrá calma. Al final el resto de grupos os juzgará.



Grupo II

por [Karen](#) el Jue 03 Mar 2016, 13:22

Estoy acusada de haber robado las tartas, necesito ayuda por favor.

por [Karen](#) el Jue 03 Mar 2016, 17:04

Chicas necesito vuestra ayuda

por [Kelly](#) el Jue 03 Mar 2016, 21:22

Karen yo le dare al juz una buena argumentación de que eres inocente, para que no te corten la cabeza, mientras pensemos quien a robado las tartas. Y por que quieren inculparte.

por [Daniela](#) el Miér 09 Mar 2016, 17:21

Si te han acusado de hacer gamberradas es porque te han visto hacerlas, ¿sino por qué te acusan?

por [Karen](#) el Jue 10 Mar 2016, 14:15

Chicas de verdad que yo no he sido, me están acusando de algo que yo no he hecho, ayudarme, por favor

por [Nuria](#) el Vie 11 Mar 2016, 11:00

¿Teneis alguna prueba en la que se demuestre que Karen ha robado las tartas?

por [Idoia](#) el Vie 11 Mar 2016, 11:03

¿Fiscal, tiene usted algo que añadir a la acusación de Karen?

por [Kelly](#) el Vie 11 Mar 2016, 11:05

Yo soy testigo que no ha hecho gamberradas, he estado todo el tiempo con ella, esas acusaciones son falsas.

Grupo IX

por [David](#) el Vie 04 Mar 2016, 09:06

Yo sé y puedo aprobar que la protagonista no ha estado haciendo ninguna gamberrada, tengo pruebas y testigos de lo que ha estado haciendo la protagonista.

por [Abdona](#) el Vie 04 Mar 2016, 09:07

Parece ser que me acusan de robar cartas

por [Abdona](#) el Vie 04 Mar 2016, 09:13

tengo a varias personas que me apoyan, pero ,¿qué puedo hacer para que no me metan en la cárcel?

por **David** el Vie 04 Mar 2016, 09:15

Tendrás que demostrar tu inocencia.

por **Hilda** el Vie 04 Mar 2016, 09:18

Eso, Abдона, defiéndete, tu sabes que eres inocente, demuéstalo.

por **Mariam** el Vie 11 Mar 2016, 17:06

Como fiscal de este tribunal, acuso a Abдона de mentir sobre el té del Sombrero, afirmando que estaba buenísimo cuando en realidad, siempre ha sabido fatal. También la acuso de no tener siempre el mismo tamaño y, por eso, de causar graves accidentes con sus cambios; de no saber jugar al criquet, de hacer llorar a la tortuga interrumpiendo la historia que iba a contar, de molestar reiteradamente al conejo con sus intervenciones, hacer enfadar a la reina, de no saber recitar poesía y de gritar muy alto en el juicio. En resumen, acuso a Abдона de mostrar un comportamiento totalmente irregular en nuestra sociedad; y, por tanto, solicito que la acusada sea castigada por ello, sea llamada al orden y normalice su actitud.

En estas narraciones se observa el parón que supuso la finalización del trimestre, los juicios están incompletos en los dos casos, aunque suponen una buena expresión, me hace pensar que la motivación ha sido alta y que al final han disfrutado del juego y, por tanto, de la lectura.

A continuación, añado lo escrito en la guía sobre la parada Tribunal en un principio, antes de empezar el juego y, por tanto, los diálogos de los jugadores.

El grifo se lleva a Alicia rápidamente del lado de la tortuga, alguien a lo lejos les avisa de que ha empezado el juicio. En este se juzga a la jota de corazones por haber robado unas tartas hechas por la reina, como testigos van el sombrero y la cocinera de la duquesa, ambos no dicen casi nada. El tercer testigo es Alicia, esta se queda sorprendida de que la llamen.

'En esta parada se someterá a juicio a los jugadores, por algún delito cometido durante el juego, el resto de jugadores serán testigos, el master el juez y el propio jugador se defenderá como si fuera su propio abogado a no ser que alguien quiera defenderle. Después de haber acabado el juicio se puede invitar a otro grupo de jugadores que lean lo escrito y teniendo en cuenta todos los diálogos, como jurado dar un veredicto, por supuesto tiene que estar justificado'

En definitiva, se trata de narrar un grupo de chicos en cualquiera de los capítulos de Alicia sus anécdotas, teniendo en cuenta el libro pero también su propia imaginación. Nosotros solo ayudamos a si se quedan callados e iniciamos la entrada describiendo el espacio. Son ellos los que narran el libro, su libro.

2.3. Alicia, análisis datos, punto de partida del juego. Análisis.

En la portada de nuestro foro se lee...



Puedes seguir a cualquier conejo blanco y saltando de enlace en enlace perderte fácilmente. La lógica desaparece y el sinsentido se cuele en muchas de las cosas que verás y leerás. A veces, nos tratan sin educación como le sucede a Alicia en su aventura y necesitarás como ella despertar, apagando el ordenador.

¡Diviértete! Piérdete en los enlaces que te proponemos.

El punto de partida original, '**¡Diviértete!**', que sigue teniendo sentido en cualquiera de los enlaces de este foro, es el objetivo final y fin último, divertirse; para eso se creó y ese sería el verdadero éxito de la práctica, que los participantes, en este caso alumnos y profesores disfrutaran de la experiencia de juego y del libro de lectura a la vez. El objetivo principal, global del foro es que los participantes obtuvieran beneficios en sus aprendizajes a través de la diversión y el juego.

Como objetivo específico, en la aventura propuesta en nuestro experimento, se trata de narrar, contar nuestra propia historia basándonos en el libro de Carroll, tanto alumnos como profesores debemos disfrutar de la lectura de Alicia y ponernos en su lugar para crear la nuestra propia a través de una especie de juego de rol.

En el inicio de nuestro juego se lee...



Viajaremos por el mundo de Alicia, y cada uno de los personajes relatará su travesía.

Iniciaremos el juego desde el vestíbulo, a partir de esta parada tiraremos los dados e iremos recorriendo el país de las maravillas.

Cada grupo narrará sus peripecias en los diferentes espacios e irá sumando logros con cada una de sus acciones.

Para hacer el análisis de las diferentes intervenciones en la aventura por el país de las maravillas se crearon dos rúbricas, en una de ellas se valoró el trabajo de lectura y en otra el trabajo colaborativo. En el primera se tuvieron en cuenta criterios como la identificación, tener claro cuáles eran los roles destinados a cada participante y reconocer el contenido del texto, sus personajes principales, secundarios y el contexto en el que se mueven; la interpretación, que valora la atribución de significados a nuestra propia historia basándonos en los hechos y contenidos de la novela; el resumen, que tiene en cuenta la síntesis clara y concisa del texto; el análisis, potenciador de la lectura y en consecuencia la creación de juicios propios; la inferencia, criterio dedicado a la emisión de conclusiones no expresadas en el texto literalmente; y, por último, la creación, que potencia la construcción de nuevos contenidos a partir del contexto de la obra.

Con estas rúbricas y estos criterios se valoraría el trabajo de los participantes atribuyéndoles una escasa consolidación que se acompaña de una puntuación numérica ya que debía estar evaluada para el trimestre como una actividad más, nos hubiera gustado que hubiera sido un juego sin límite de tiempo y sin notas numéricas como actividad más del trimestre pero, en la educación formal, las notas son imprescindibles con la finalidad, en algunos casos de enganchar a los alumnos y en otras para justificar al centro o departamento la propia actividad. Se valoró un aprendizaje medio, un buen aprendizaje o un excelente aprendizaje, valorados todos ellos. En el caso de la identificación y la creación la escasa consolidación se valora con un 0 pero el resumen, análisis e inferencia con un 0,5, están consideradas más complicadas para estos alumnos, en el caso de la interpretación se le da un 1 como criterio decisivo en las narraciones. A partir de estas puntuaciones se va añadiendo medio punto según sea una aprendizaje medio, elevado o excelente. La puntuación máxima es un 2 aunque la inferencia y creación se valoran con una nota máxima de 1, dándoles menos importancia debido al poco uso en las aulas de este criterio.

A continuación presentamos la rúbrica referida a la lectura, en ella se encuentran los criterios apuntados anteriormente y la puntuación relacionada con ellos, esta fue la guía que se siguió para evaluar los contenidos que se plasmaron en el foro, en definitiva, en el juego. Los participantes tienen las rúbricas a su alcance a lo largo de todo el juego, también como guía para afrontar las distintas pruebas y actividades sacando el máximo partido así a sus intervenciones.

En la rúbrica en la que se plasma el trabajo colaborativo se valoró el trabajo con los compañeros, el escuchar a los otros y apoyar su esfuerzo, así como mantener la unión de sus miembros. También se tuvo en cuenta la actitud, que esta fuera positiva hacia el trabajo. La resolución de los problemas, que tiene como objetivos principales buscar y sugerir soluciones ante los problemas, otro de los criterios es favorecer un clima de trabajo adecuado intercambiando información relevante. Otro de los criterios es la elaboración de contenidos grupales dando fruto a narraciones interesantes y originales. y, además se valoró el uso de Internet, los enlaces sugeridos para encontrar información y navegar a través de los sitios sin dificultad, pudiendo también consultar otros de su propia cosecha que colaboraran a la construcción de relaciones entre pares.

Crterios	Escasa consolidación	Aprendizaje medio	Buen aprendizaje	Excelencia en el aprendizaje	Calificación
Identifica	Tiene dificultades para reconocer el contenido del texto. 0	Reconoce todos los personajes principales y hechos del texto. 0,5	Reconoce el contenido del texto, a través de los personajes principales y escenarios. 1	Reconoce el contenido del texto, a través de los personajes principales y secundarios, escenario y hechos. 2	
Interpreta	Atribuye con dificultad la totalidad del significado del texto propuesto. 1	Atribuye significación de lo que representan los personajes en el texto. 1,5	Atribuye significación a hechos y espacios y en función de contextos externos que presenta el texto. 1,5	Atribuye significación a hechos, espacios y personajes principales y secundarios en función de contextos externos. 2	
Resume	Muestra dificultad para sintetizar el texto y expresarlo con sus propias palabras. 0,5	Expresa fragmentos del texto copiándolos literalmente. 1	Expresa las ideas principales del texto y lo transmite a través con sus propias palabras. 1,5	Expresa y sintetiza lo importante y principal del texto para poderlo transmitir. 2	
Analiza	Sintetiza con dificultad el contenido del texto, así como la relación de sus componentes entre sí y no emite un juicio propio. 0,5	Sintetiza el contenido del texto explicando la relación entre sus componentes sin emitir un juicio propio. 1	Sintetiza el contenido del texto explicando la relación entre sus componentes y emite un juicio propio. 1,5	Sintetiza el contenido del texto explicando la relación entre sus componentes y sucesos para emitir un juicio propio. 2	
Infiere	Emite con dificultad las conclusiones del texto propuesto copiando literalmente partes del texto propuesto. 0,5	Emite conclusiones del texto copiándolas literalmente del texto. 0,5	Emite conclusiones. 1	Emite conclusiones que no están expresadas en el texto literalmente. 1	
Creación	No crea contenidos. 0	No crea contenidos, copia literalmente los hechos, personajes y contexto del texto. 0,5	Crea nuevos contenidos sin tener en cuenta los hechos, personajes y contexto del texto. 1	Crea nuevos contenidos a partir de los hechos, personajes y contexto del texto. 1	

Tabla 5. Rúbrica en relación a la comprensión y expresión lectora.

Criterios	Escasa consolidación	Aprendizaje medio	Buen aprendizaje	Excelencia en el aprendizaje	Calificación
Trabajo con los compañeros	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen miembro del grupo. 0	A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa 'problemas' en el grupo. 0,5	Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa 'problemas' en el grupo. 1	Casi siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros. 2	
Actitud	Tiene una actitud negativa hacia el trabajo. 0	Algunas veces tiene una actitud positiva hacia el trabajo. 1,5	Casi siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo. 2	Siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo. 2	
Resolución de problemas	No trata de resolver los problemas o ayudar a otros a resolverlos. Deja a otros hacer el trabajo. 0,5	No sugiere soluciones, pero está dispuesto a tratar soluciones propuestas por otros. 1	Refina soluciones sugeridas por otros. 1,5	Busca y sugiere soluciones a los problemas. 2	
Clima de trabajo	No ha habido intercambio de información y puesta en común en el grupo. 0	La puesta en común ha resultado significativamente insuficiente. 0,5	La puesta en común ha sido algo insuficiente. El clima de trabajo en el grupo ha sido, por su parte, adecuado. 1	El clima de trabajo dentro de los grupos y en las actividades comunes ha sido adecuado. Ha existido bastante intercambio de información en el grupo. 1	
Elaboración de contenidos	Nulo o escaso trabajo de elaboración de contenidos. 0,5	Insuficiente grado de elaboración de contenidos. 1	Las tareas realizadas se han ajustado a lo solicitado. Escaso grado de originalidad. 1,5	Las tareas realizadas han sido interesantes y originales. 2	
Uso de Internet	Necesita ayuda o supervisión para usar los enlaces sugeridos y/o navegar a través de los sitios. 0,5	Puede usar ocasionalmente los enlaces sugeridos para encontrar información, y navega a través de los sitios fácilmente y sin ayuda. 1	Puede usar los enlaces sugeridos para encontrar información, y navega a través de los sitios fácilmente y sin ayuda. 1	Usa con éxito los enlaces sugeridos para encontrar información y navega a través de los sitios fácilmente y sin ayuda. 1	

Tabla 6. Rúbrica en relación al trabajo colaborativo.

En relación a la evaluación se mantienen las frases 'escasa consolidación', 'aprendizaje medio', 'bueno' y 'excelente', todos ellos se corresponden con puntuaciones de 0 a 2. Como en el caso de la rúbrica de lectura, dos de los criterios tienen como nota máxima un 1, estos son el 'clima de trabajo' y 'el uso de Internet', se decidieron estos por creer que ambas se darían inconscientemente sin necesidad de presentarlas en la rúbrica, sin dejar de ser importantes y estar presentes, sin embargo 'el trabajo con los compañeros' o 'la resolución de problemas' entre otras serían más complicadas de afrontar por los participantes.

A continuación, teniendo en cuenta la rúbrica de lectura nos detendremos en sus criterios y evaluaremos con ejemplos y datos las narraciones de los jugadores. Nos iniciamos con la identificación.

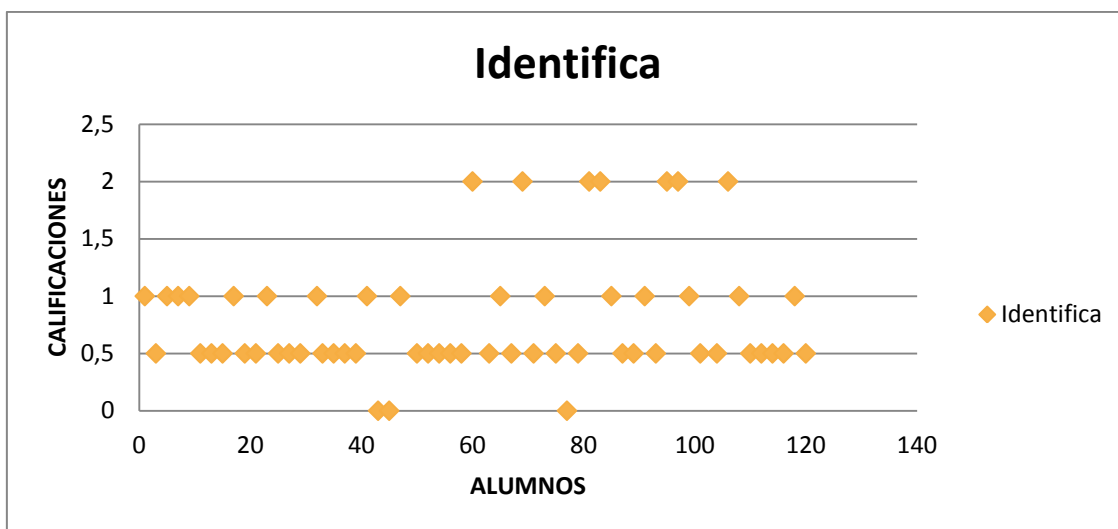


Gráfico 8. Evaluación del criterio Identifica en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

Como se observa en el gráfico, pocos alumnos tienen dificultades para reconocer los contenidos del texto en el foro, la mayoría reconoce a los personajes principales y secundarios aunque no relacionan a estos con el contenido plasmado en el foro, es una habilidad que les supone un gran esfuerzo en un primer momento, veremos cómo los primeros capítulos son más desconcertantes y a medida que se va avanzando en el juego, entienden las relaciones y la identificación de personajes, escenarios y hechos como un todo.

En el primer capítulo, el grupo X sale muy rápido y sin problemas de la estancia, identificando su juego con la lectura y sus personajes, cada uno en su rol, identifican qué es lo que tienen que hacer y queda reflejado en la narración. El rol del moderador se muestra animando a los jugadores a empezar la acción y al finalizar resume las acciones de sus compañeros, la protagonista relata su peripecia en el vestíbulo de puertas, por su parte, la inteligencia suprema la ayuda a salir dándole consejos para poder salir y su ayudante favorece estos consejos dando su opinión. En este primer capítulo de uno de los mejores grupos de la aventura falta por participar el enemigo-antihéroe, el que debe poner obstáculos e impedimentos a la protagonista para resolver la acción que se presenta, aunque el moderador excusa su presencia de manera original. El máster, Conejo Blanco, encargado del juego va siguiendo las acciones y valorando sus narraciones, al final de cada escenario si los participantes han resuelto los enigmas correctamente de acuerdo a la narración de *Alicia en el*

país de las maravillas les dará luz verde para continuar, tirará los dados y el grupo avanzará en el mapa del país de las maravillas, iniciando otro capítulo.

Anoto aquí las narraciones de los participantes en el **Vestíbulo de puertas** y el [enlace](#) al foro donde se recogen.

por [Conejo Blanco](#) el Miér 20 Ene 2016 - 14:13

Conejo Blanco escribió: Alicia acaba de caer por la madriguera y se encuentra en el vestíbulo de las puertas, debe encontrar la llave adecuada para entrar en el país de las maravillas si no se quedará atrapada en esta estancia y perderá turnos y posiciones.

por [Constanza](#) el Vie 29 Ene 2016 - 8:51

¡VENGA EMPEZAD YA PESADOS!

por [Eunice](#) el Vie 29 Ene 2016 - 9:11

Adelante Alicia comienza tu aventura

por [Anjana](#) el Vie 29 Ene 2016 - 9:15

Después de diez minutos cayendo por la madriguera, caigo en una habitación bastante grande, con colores apagados y una grande lámpara de araña colgada del techo. En el centro de la sala una mesa de cristal y encima de ella un botecito minúsculo con un líquido dentro y un cartel donde pone: Bebeme y un pastel, bastante apetecible, que pone: Comeme. Aún así intento concentrarme en lo principal, que es buscar una salida, y únicamente veo una puerta minúscula. ¿Qué hago?

por [Eunice](#) el Vie 29 Ene 2016 - 9:18

Anjana para entrar en la puerta tienes que beber el líquido que hay encima de la mesa para poder entrar por la puerta. En la botella pone "BEBEMÉ" bebe sin problema que no es veneno.

por [Claudio](#) el Vie 29 Ene 2016 - 9:20

Hola Anjana, he visto encima de una estantería un papelito que dice que si bebes de la botella, encojeras. Si comes el pastel aumentarás tu tamaño. Coge la llave y bebe de la botella para abrir la puerta. Guardate el pastel en un bolsillo para comertelo cuando lo necesites. Suerte!! Y no olvides coger la llave antes de beber de la botella!!

por [Conejo Blanco](#) el Dom 31 Ene 2016 - 14:40

Casi estáis fuera, aunque Loan todavía no ha aparecido, debe hacer y aportar su granito de arena si no me veré obligado a dejaros ahí o echarla. Eunice, genial, Claudio y Anjana hacen una parece perfecta y Constanza, muy bien metiendo prisa, ahora resume las acciones de los compañeros.

por [Constanza](#) el Mar 2 Feb 2016 - 21:31

Loan es un poco tímida y la da vergüenza dejarse escuchar. Anjana ha caído por la madriguera y necesita entrar por una puertecita minúscula, Eunice la a dado la idea de que se beba un frasquito para empequeñecer, Claudio advierte a Anjana de que antes de beber debe coger la llave, por que si no, deberá comer del pastelito que aumenta el tamaño.

por [Conejo Blanco](#) el Jue 4 Feb 2016 - 20:49

Intentaremos rescatar a Loan en otro momento, ahora tirare los dados.

Seguimos con la interpretación y sus datos según su gráfico.

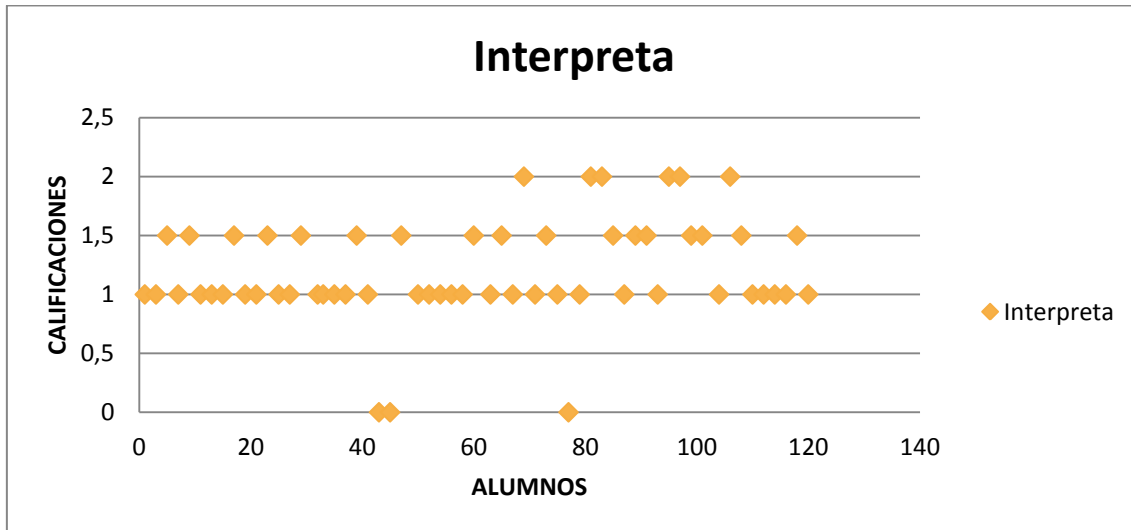


Gráfico 9. Evaluación del criterio Interpreta en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

Este criterio se corresponde con la atribución de significado a hechos y espacios en sus narraciones, en su juego, presentados en el libro, se observa que muchos de ellos tienen dificultades al interpretar aunque va mejorando a medida que avanza el juego.

En el ejemplo de narración anterior se observa cómo se da significado a cada uno de los roles de manera correcta, cada uno tiene su cometido y se adaptan al espacio del libro y a los distintos elementos que aparecen en él atribuyéndoles significado propio y dándoles entidad en su historia. La puerta por la que la protagonista no cabe, la botellita y el pastelito que sirven para empequeñecer o agrandar a la protagonista y, por tanto, acceder a la siguiente estancia, tal y como se relata en el libro. La inteligencia y el ayudante ofrecen consejos a la protagonista y el moderador resume y da sentido a toda la narración. Existen otras narraciones que no encajan ni en la identificación ni en la interpretación.

Aquí dejo una de las narraciones en la que los jugadores están más perdidos, se trata de la parada Do do y el [enlace](#) al foro. Lo más destacado es que la protagonista no aparece por ningún sitio hasta el final, en el que concluye que la carrera ha terminado y todos han ganado, objetivo que se persigue pero al que deben llegar narrando qué ha pasado y cómo lo han conseguido. El ayudante, lusiunn, la inteligencia, Jee y Markos, el enemigo, participan en una narración muy poco elaborada en la que la identificación e interpretación no están en la línea de una narración coherente y con entidad propia, los personajes son caóticos y no se sabe muy bien que nos están contando, el moderador, por su parte, Jordan tampoco aparece demasiado, ni para animar y guiar ni tampoco para resumir la escena. En definitiva, una escena poco elaborada y por tanto con poco sentido.

por [Conejo Blanco](#) el Lun 15 Feb 2016 - 14:18

Estáis en la parada de Do do...

Como sabéis Do do propone una carrera a todos los animales para secarse, después de ese mar de lágrimas en el que se han calada hasta los huesos, narra cómo sería esa carrera, quién ganaría y qué premios se llevaría los ganadores.

por [lusiunn](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:41

El do do quiere que echemos una "Carrera Loca".

Que es hacer un círculo en el suelo y correr en círculos.

Para secarnos antes

por [Markos](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:47

¿Donde vais a encontrar algo para hacer el circuito?. Como por ejemplo una tiza

por [Jee](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:51

No hace falta buscar una tiza, yo os la propocionaré con mis poderes.

por [Jee](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:54

Lusiunn necesitas algo más para contruir el circuito.

por [Markos](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:59

Lusiunn haber donde esta la tiza que te la he quitado y la he guardado y no te has dado ni cuenta.

por [lusiunn](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:01

Dame otra tiza con tu magia.

por [Jee](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:05

No porque yo con mis poderes leo tu mente y la encuentro en muy poco tiempo.

por [Markos](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:06

Venga no te flipes tanto que lo he guardado en un sitio en los que tus poderes no llegan a ver donde esta.

por [lusiunn](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:07

Inténtalo de todos modos Jee.

por [Jee](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:10

Lo intentare no lo conseguiras Markos.

Porque yo lo se todo , tan solo con que tienses en ello yo lo adivinare. O tambien puedo hacer otra.

por [Markos](#) el Jue 25 Feb 2016 - 10:49

Pero nunca voy a pensar donde esta para que no lo adivines y ayudes a Isabel.

por [Jee](#) el Jue 25 Feb 2016 - 10:52

No ya me lo has dicho donde esta porque has pensado en ella al decirlo así que la encontré.

por [Markos](#) el Jue 25 Feb 2016 - 10:54

Vale pero se la volveré a quitar y nunca me daré por vencido

por [Jee](#) el Jue 25 Feb 2016 - 10:58

Eres muy listo pero haré lo que sea por que se salve Isabel1.

por [Markos](#) el Jue 25 Feb 2016 - 11:01

Vale pero ¿los participantes donde están? Si solo veo a Isabel

por [Jordan](#) el Jue 25 Feb 2016 - 11:03

Por donde vais ¿habeis cogido ya la tiza?

por [Jee](#) el Jue 25 Feb 2016 - 11:04

Si, pero Markos me esta presionando mucho, Isabel 1 y Lussilum no hablan así que estoy muy liado.

Ayudame Jordan.

por [Jordan](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:58

jee como vas con la tiza

por [Jee](#) el Vie 26 Feb 2016 - 11:02

La tengo pero si Isabel no la usa no podemos hacer nada.

por [Isabel1](#) el Vie 26 Feb 2016 - 11:09

Ya hemos echado la carrera y hemos ganado todos

por [Jee](#) el Vie 26 Feb 2016 - 11:10

Bien, Bien

Se trata de situar significados a través de la experiencia (Gee, 2004), y que 'el método, el objetivo y la comprensión del trabajo estén presentes en la conciencia del que construye, que su actividad tenga un significado para él' (Dewey, 1899). El método tiene que estar basado en el reto, el descubrimiento y la reconstrucción del conocimiento, siempre con la ayuda del guía, del docente. (Vilella, 2005). Se trata también de asumir identidades y reflexionar sobre ellas, crear mundos únicos. (Gee, 2004). Tener claro que la interacción y la participación constante es clave para progresar. (Levis y Esnaola, 2009).

A continuación exponemos el criterio resumen.

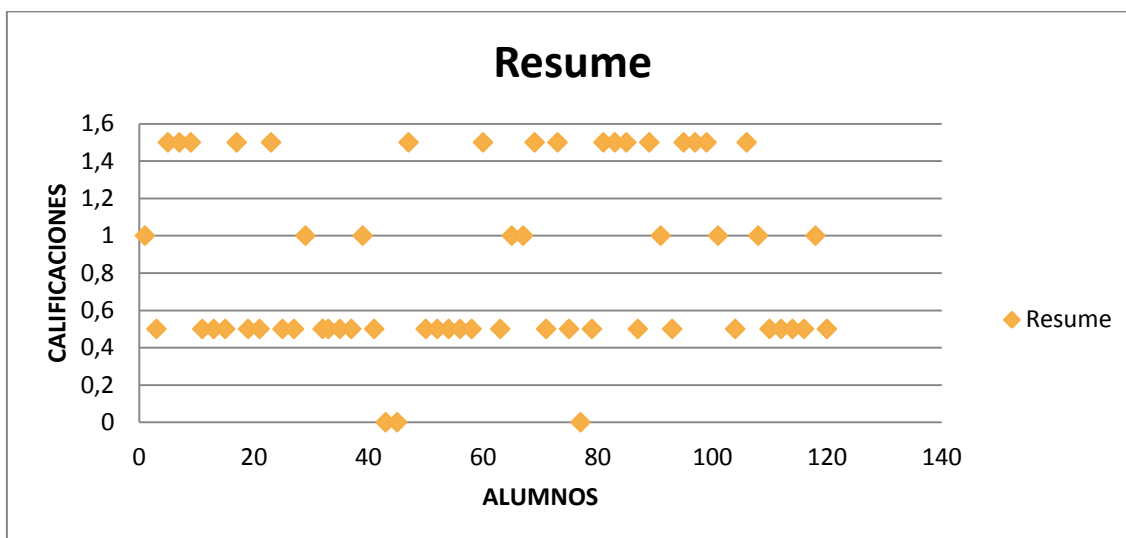


Gráfico 10. Evaluación del criterio Resume en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

Este criterio tiene una comprensión alta para la mayoría de usuarios, la mayoría de ellos expresan las ideas principales y construyen narraciones teniendo en cuenta los acontecimientos, escenarios y personajes del libro con sus propias palabras.

En este fragmento se ve claramente cómo los participantes elaboran un capítulo basándose en las aventuras de Alicia pero trasladando los hechos, escenarios y acontecimientos a sus roles y a sus propias inquietudes y objetivos. Aquí transcribo la narración y dejo el [enlace](#) al foro.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:53

Ahora estáis en la seta con la oruga....

La oruga le pregunta a Alicia que de qué tamaño quiere ser, ella dice que un poco más grande, la oruga le sigue llevando la contraria, Alicia se cansa y decide no mirarla, después de un rato la oruga baja de la seta y dice a Alicia que un lado de la seta la hará crecer y otro la hará menguar.

por [Karen](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:07

No sabía por cuál empezar y al final me decidí empezar por el de mano derecha y empecé a menguar de nuevo, así que enseguida me comí el trozo que tenía en la otra mano, a ver si conseguí aumentar de tamaño

por [Daniela](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:10

Te has equivocado de trozo te has comido el de disminución, y no el de aumento. Por lo tanto ahora eres demasiado pequeña y no llegas a la seta.

por [Kelly](#) el Dom 21 Feb 2016 - 18:12

Tranquila Karen yo soy lo suficientemente alta para coger y darte la seta que te hará crecer

por [Nuria](#) el Jue 25 Feb 2016 - 10:47

Lo siento mucho kelly, pero tu plan nunca funcionara, he utilizado mis poderes y te hecho disminuir hasta el tamaño en el que esta Karen ahora. Con lo cual ninguna de las dos puede alcanzar la seta ahora.

por [Karen](#) el Jue 25 Feb 2016 - 11:09

No os preocupéis, yo misma lo he conseguido. Encontré un trocito de seta por el suelo, al lado de los árboles y como ya no tenía más opciones, decidí comérmelo para comprobar a ver que pasaba. Estuve un rato menguando y aumentado de tamaño, hasta que por fin, ¡Conseguí mi estatura habitual!

por [Idoia](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:44

Karen intenta conseguir su tamaño ideal y la oruga le dice que la seta tiene dos partes, si se come una parte disminuye de tamaño y con la otra aumenta por lo tanto Karen no sabe cual escoger. Al final Karen decide comerse el de disminución y se hace demasiado pequeña. Kelly la intenta ayudar pero no lo consigue ya que Nuria hace pequeña a Kelly también. Al final Karen consigue por si sola hacerse grande ya que encontró un trocito de seta suelta en el suelo y consiguió su tamaño ideal.

En este caso, la protagonista, Karen, ha sabido salir del obstáculo propuesto por la oruga de manera airosa aportando su propia narración, acorde totalmente a las aventuras relatadas en el libro, aunque como algo original. La seta que encuentra en el suelo es decisiva para resolver el problema del escenario y, por ello, todas salen airosas y el máster puede tirar los dados para avanzar.

Dejo aquí otra narración y su correspondiente [enlace](#) al foro.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:07

Al entrar en la rosaeda, Alicia ve a tres naipes pintando las rosas blancas de rojo, son el dos, el siete y el cinco, deben hacer esto porque se han equivocado al plantar el rosal y si la reina ve que este rosal es blanco les cortará la cabeza. Ayúdales a pintar todos los rosales y a convencer a la reina de que son todos rojos.

por [Constanza](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:07

Adelante chicos

por [Anjana](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:11

Les pregunto si les puedo ayudar a pintarlas, y enseguida aceptan. Nunca había pintado rosas, pero tampoco se ve una tarea muy complicada.

por [Eunice](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:13

La reina es muy exquisita y se está acercando, pero para adelantar trabajo, podemos pintarlas con magia y nos ahorramos tiempo y esfuerzo. ¿Os parece bien?

por [Constanza](#) el Vie 26 Feb 2016 - 9:15

Que buena idea Eunice

por **Anjana** el Vie 26 Feb 2016 - 9:17

Entonces vamos a darnos prisa y pintémoslas con magia

por **Loan** el Vie 26 Feb 2016 - 9:18

Los naipes te intentarán matar. Y la magia de Eunice no servirá para nada.

por **Eunice** el Vie 26 Feb 2016 - 9:20

Soy inmortal Loan, parece mentira que no me conozcas. Crearé una brocha muy grande para que se pinten de una sola pasada.

por **Claudio** el Vie 4 Mar 2016 - 8:47

Yo ayudaré a dar los últimos retoques para que quede perfecto!!

por **Constanza** el Vie 4 Mar 2016 - 8:59

Anjana está en la rosalada convirtiendo rosas blancas en rosas rojas y Eunice con su magia acelera el proceso para pintarlas mas rápido. Loan intenta poner obstáculos pero son inservibles. Todos ayudan a pintar las rosas y Claudio da los últimos retoques.

En esta narración el usuario con poderes hace uso de ellos para acelerar el proceso de pintado y que la reina no descubra que son blancos, además cuando el enemigo pone obstáculos Eunice sigue aportando soluciones, la síntesis y los elementos originales hacen al grupo avanzar.

En el siguiente criterio, el análisis, se ve cómo existe, en general, el aprendizaje medio entre los participantes. Ahí va su gráfico.

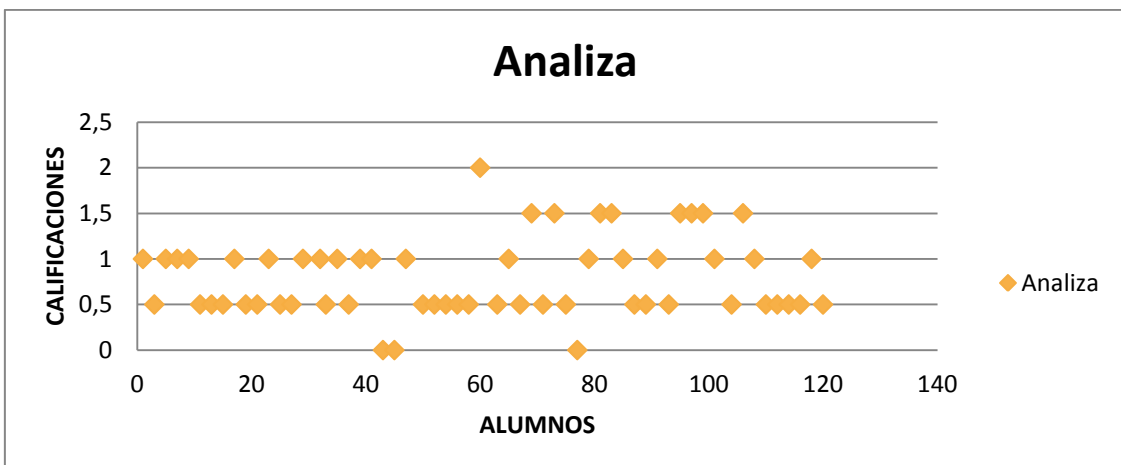


Gráfico 11. Evaluación del criterio Analiza en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

Analizar parece que ha sido de los criterios más complicados, muy pocos jugadores han sabido emitir un juicio propio, la mayoría ha sintetizado el contenido explicando la relación entre

escenarios, hechos y personajes sin adaptarlo a sus necesidades aunque insisto en que los últimos capítulos favorecen el juicio propio a través de la síntesis de contenidos.

En los ejemplos anteriores se observa el análisis y la aportación de algunos datos nuevos y originales que facilitan el avance de los usuarios, aunque como digo la mayoría no han explotado esta categoría, añadido otra narración y su enlace al foro.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 5 Feb 2016 - 10:51

Ahora estáis en la casa del Conejo...

‘Alicia oye los gritos del conejo y sale corriendo hacia su casa. El conejo cree que la niña es su criada, le ha pedido unos guantes y un abanico. Alicia debe encontrar los guantes y el abanico pero también una botellita de la cual bebe. Salid de la casa sanos y salvos y no rompáis muchas cosas.

por [Ángel](#) el Vie 5 Feb 2016 - 10:56

Chicos he llegado a la casa del conejo se cree que soy su criada necesito ayuda para hacerme más pequeña y encontrar el abanico y los guantes.

por [ElDani](#) el Vie 5 Feb 2016 - 11:02

Ángel debes encontrar el frasco para hacerte más pequeño el abanico y el frasco están cerca de esa habitación.

por [Ángel](#) el Vie 5 Feb 2016 - 11:05

Ya me he hecho mas pequeña pero he roto varias cosas estoy muy nervioso y dubitativo no se que hacer para encontrar el abanico y los guantes

por [Conejo Blanco](#) el Mar 9 Feb 2016 - 19:27

Ángel y Dani vais por el buen camino, seguid así, aunque tened cuidado, repasad la lectura y no os inventéis nada.

por [Daia](#) el Jue 11 Feb 2016 - 12:59

Ángel eres demasiado grande, ten cuidado, la botellita es muy frágil y si la rompes no podrás salir.

por [Flor](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:05

Ángel, para encontrar el abanico y los guantes solo tienes que entrar en una habitación. En ella encontrarás junto a la ventana una mesita con un abanico y un par de guantes. Antes deberás tomarte algo del contenido del frasquito para que te haga más pequeño.

por [Verónica](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:13

Ángel, sigue las instrucciones de flor, son buenas.

por [Ángel](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:18

‘pero necesito ayuda porque necesito ayuda

por [Flor](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:19

Tómate el contenido del frasquito, te hará más pequeño y podrás ir a por el abanico y los guantes.

por [Ángel](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:21

no hay ningun frasquito y ademas me estan tirando cosas

por [ElDani](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:24

Rompe el techo para poder salir.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 12 Feb 2016 - 18:51

Ángel, ¿por qué no haces caso a Flor?, busca el frasquito y tómate un poco para poder acceder a la sala donde están el abanico y los guantes. En este tramo del capítulo las intervenciones de las chicas son muy provechosas, leedlas chicos y haced caso a vuestras compañeras, debéis salir de mi casa y continuar vuestro camino.

por [Ángel](#) el Lun 15 Feb 2016 - 14:14

vale gracias flor ya he encontrado el frasquito dani gracias por el consejo pero necesito antes encontrar el abanico y los guantes

por [Verónica](#) el Lun 15 Feb 2016 - 14:14

Mira encima de la mesa del conejo.

por [Daia](#) el Lun 15 Feb 2016 - 14:17

Ángel necesitas un poco más de picardía, el abanico esta muy cerca de ti, fijate bien en todo a lo largo de tu vida, atento a todos los pequeños detalles que te presente la vida o tendrás muchos problemas.

por [Ángel](#) el Lun 15 Feb 2016 - 14:18

vale, ya los tengo.

por [Ángel](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:37

ya esta tengo los guantes y el abanico, ahora que hago para salir de aqui.

por [Flor](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:44

Ángel, tómate el contenido del frasquito. Necesitas hacerte pequeño para salir de la casa.

por [ElDani](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:51

Ángel Tienes que encontrar el pastel para hacerte más grande para salir por el techo

por [Daia](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:58

Vaya Ángel, parece que no haces caso a tu amigo Dani, y el tiene la clave para que puedas salir de aquí, deja de estar en las nubes, y escucha a tus amigos o te irá muy mal en la vida.

por [Ángel](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:01

ya me he me tomado el pastel, he roto el techo y he salido de la casa

por [Flor](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:03

Sal corriendo hacia el bosque, Ángel

por [Verónica](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:04

Ángel consiguió el abanico y los guantes, se tomó el pastel, rompió el techo y salió de la casa.

Se observa cómo algunos usuarios del grupo no tienen claro sus roles, Daia, el enemigo-antihéroe no pone demasiados obstáculos, incluso acaba dando consejos al protagonista, Ángel, Flor no utiliza sus poderes, más bien sigue las instrucciones del libro sin aportar nada nuevo, Verónica interviene muy escuetamente y no deja ver tampoco juicios propios, Ángel y ElDani, protagonista y ayudante aunque narran la escena atendiendo al contenido del libro, tampoco son originales en sus diálogos. En definitiva, este grupo en este capítulo sale del paso relacionando escasamente los hechos del libro con los de su propia aventura sin ser demasiado originales.

Mostramos ahora el criterio referido a la inferencia.

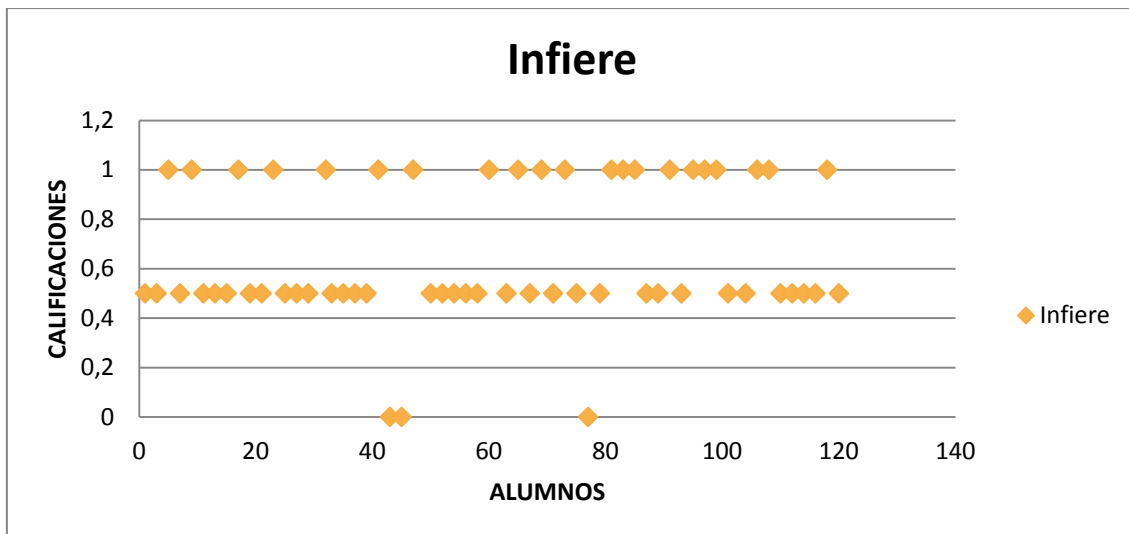


Gráfico 12. Evaluación del criterio Infiere en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

En el caso de la inferencia, se aprecia en el gráfico que gran parte de los jugadores han emitido conclusiones que no se expresan en el texto literalmente, por tanto han narrado hechos de su propia 'cosecha' usando los contenidos del libro pero a la vez inventando. En las narraciones vistas anteriormente se dan recursos de los jugadores que les ayudan a salir airosos de sus paradas en el país de las maravillas sin atender a lo dicho literalmente en el libro. La brocha grande que sirvió para pintar las rosas más rápido de lo habitual o el trozo de seta que encontró la protagonista en el suelo para hacerse más grande mientras hablaba con la oruga.

En esta narración, en la parada Tribunal, los jugadores no acaban el juego por problemas de tiempo, se acabó el trimestre y después no continuaron pero la intervención del fiscal ha sido una síntesis de lo ocurrido a lo largo del juego dándole un carácter original. Dejo la transcripción y el [enlace](#) al foro.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:00

Al final os habéis metido en un buen lío, vuestro protagonista está acusado de hacer gamberradas sin parar durante todo el recorrido, vuestro ayudante se ha convertido en defensor y el antihéroe en fiscal, el poderoso es el juez y el moderador pondrá calma. Al final el resto de grupos os juzgará.

por [David](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:06

Yo sé y puedo aprobar que la protagonista no ha estado haciendo ninguna gamberrada, tengo pruebas y testigos de lo que ha estado haciendo la protagonista.

por [Abdona](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:07

Parece ser que me acusan de robar cartas

por [Abdona](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:13

tengo a varias personas que me apoyan, pero ,¿qué puedo hacer para que no me metan en la cárcel?

por [David](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:15

Tendrás que demostrar tu inocencia.

por [Hilda](#) el Vie 4 Mar 2016 - 9:18

Eso, Abdona, defiéndete, tu sabes que eres inocente, demuéstalo.

por [Mariam](#) el Vie 11 Mar 2016 - 17:06

Como fiscal de este tribunal, acuso a Abdona de mentir sobre el té del Sombrero, afirmando que estaba buenísimo cuando en realidad, siempre ha sabido fatal. También la acuso de no tener siempre el mismo tamaño y, por eso, de causar graves accidentes con sus cambios; de no saber jugar al criquet, de hacer llorar a la tortuga interrumpiendo la historia que iba a contar, de molestar reiteradamente al conejo con sus intervenciones, hacer enfadar a la reina, de no saber recitar poesía y de gritar muy alto en el juicio. En resumen, acuso a Abdona de mostrar un comportamiento totalmente irregular en nuestra sociedad; y, por tanto, solicito que la acusada sea castigada por ello, sea llamada al orden y normalice su actitud.

Esta narración demuestra que el juego funciona, que el libro está interiorizado y se pueden abordar nuevas formas de lectura y creación.

En el criterio de la creación aparecen jugadores que han hecho uso de él eficazmente y otros que no lo han hecho perjudicando su disfrute del juego, bajo mi punto de vista, así se ve en el gráfico que presentamos a continuación.

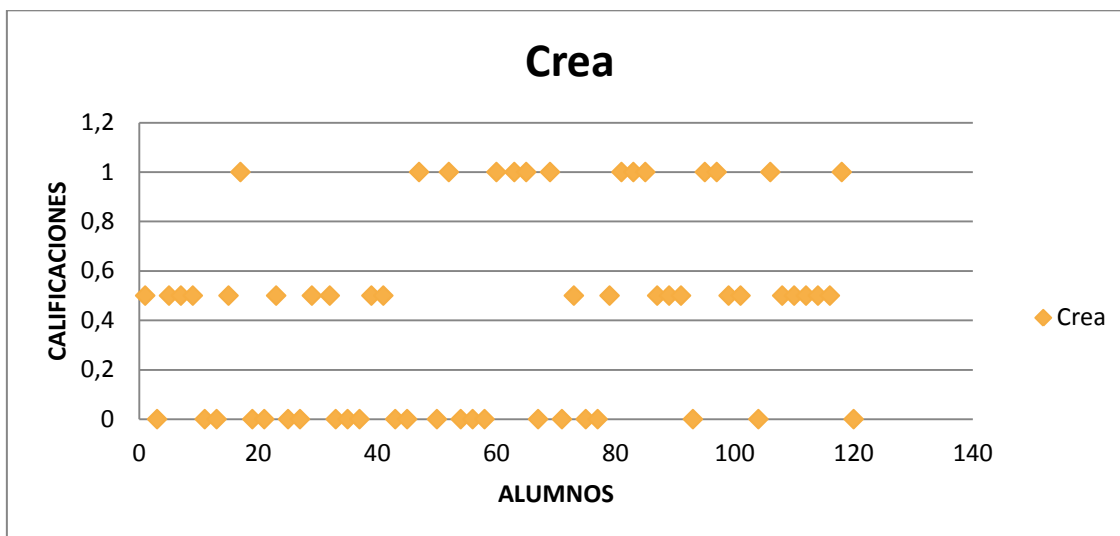


Gráfico 13. Evaluación del criterio Crea en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

Al igual que el criterio anterior, los jugadores han creado contenidos nuevos teniendo en cuenta los contenidos del libro, a medida que ha ido avanzando el juego y la lectura de *Alicia en el país de las maravillas*, se han sentido más cómodos y han relatado sus propias historias dejando verdaderos relatos adaptados a sus necesidades de juego.

Para terminar la evaluación de la lectura, hemos creado un gráfico en el que se aprecian los diferentes criterios juntos, la inferencia y la creación están valoradas en la rúbrica con un punto como máximo, en el gráfico se han valorado sobre dos puntos para ser simétricos con el resto. Se aprecia que la inferencia y la creación han sido los criterios más potentes, en ellos, los jugadores se han sentido más cómodos, el análisis se muestra como lo más complicado, en el caso de la identificación, interpretación y resumen les ha costado y no han sido regulares teniendo dificultades varias.

Es importante entender que la lectura ha ido haciéndose al mismo tiempo que el juego, se leían cinco capítulos y jugábamos, los cinco siguientes y volvíamos a jugar, así hasta acabar el libro. Los primeros capítulos fueron un poco caóticos tanto para el máster, Conejo Blanco, como para el resto de los usuarios, pero a medida que iba avanzando el juego, las narraciones iban pareciéndose a la idea original que habíamos planteado. Los diferentes criterios ayudan a valorar cuáles fueron los aprendizajes, porque la lectura no solo es un ejercicio de comprensión, a través del juego, los alumnos tuvieron que empaparse de la historia y recrearla, teniendo en cuenta la identificación, la interpretación, el análisis y creación, adaptando sus contenidos a sus propias historias, esto ayuda a entender la obra desde diversos puntos de vista y a valorar la imaginación como factor fundamental del hecho de leer.

Como señala Gee (2004), la comprensión es más profunda en colaboración con otros, actualmente debemos pensar en un mundo en red, una red de personas, de herramientas, de contenidos...

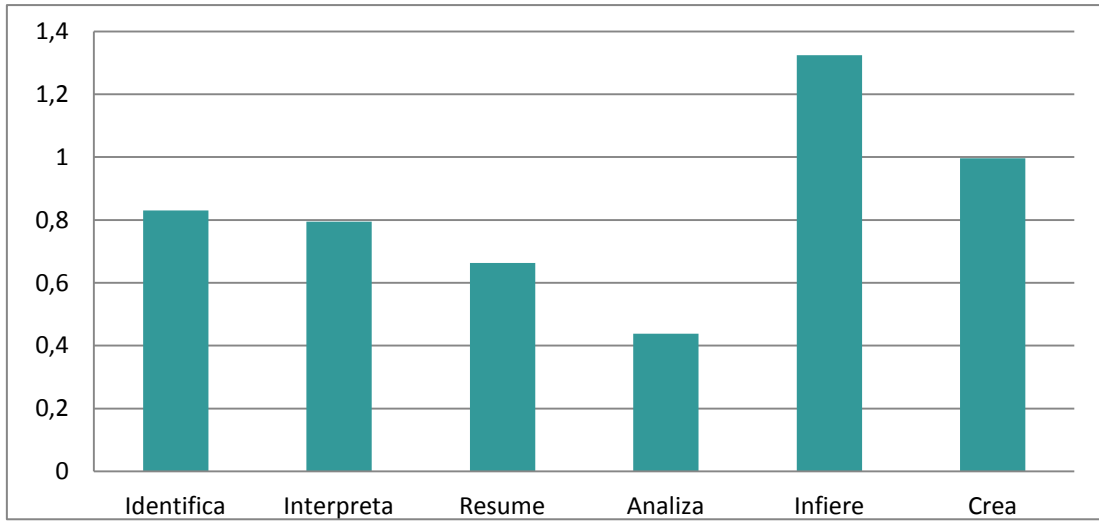


Gráfico 14. Resumen de los diferentes criterios de evaluación en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

EVALUACIÓN LECTURA <i>Alicia en el país de las maravillas</i>						
	Identifica	Interpreta	Resume	Analiza	Infiere	Crea
PROMEDIO	0,83	0,79	0,66	0,43	1,32	0,99

Tabla 7. Datos de los diferentes criterios de evaluación en relación al trabajo de lectura.

A continuación y teniendo en cuenta la rúbrica del trabajo colaborativo, aportaremos ejemplos y datos sobre los diferentes criterios que nos llevaron a evaluar estos aprendizajes.

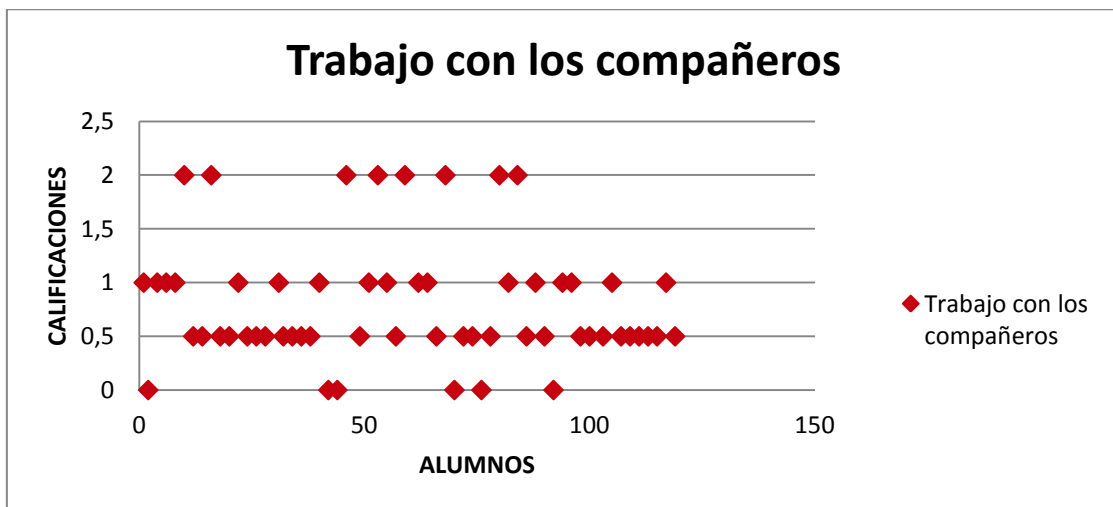


Gráfico 15. Evaluación del criterio Trabajo con los compañeros en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

El trabajo en grupo ha sido muy beneficioso, en general, la mayoría de los participantes sabe escuchar y atender las necesidades de los demás manteniendo una actitud positiva y un buen clima de trabajo. En los mejores casos, ha habido jugadores que han ayudado a otros y animado a hacer su trabajo favoreciendo la unión del grupo.

Aquí dejamos algunos ejemplos de trabajo en grupo sobresaliente y su [enlace](#) al foro.

por [Jordan](#) el Vie 5 Feb 2016 - 10:37

venga tu puedes isabel

por [Jordan](#) el Vie 5 Feb 2016 - 10:51

venga isabel que se escapa el conejo

por [Isabel1](#) el Vie 5 Feb 2016 - 10:52

Ya he localizado el frasquito, a su lado se encontraba una pequeña llave, olvidé cojerla mientras minguaba por lo tanto ahora no llevo a ella, ya que se situaba en la mesilla, ¿qué puedo hacer?

por [Jordan](#) el Vie 5 Feb 2016 - 11:07

jee? estas ahí? ayuda a isabel a coger la llave!

por [Conejo Blanco](#) el Mar 9 Feb 2016 - 19:16

Jee me ha comentado que ha puesto una escalera para que Isabel pueda acceder a la llave y abrir la puerta, hasta que aparezca, tiene problemas técnicos, hablaré por él. Coged la llave y pasad al jardín.

por [Jee](#) el Miér 10 Feb 2016 - 17:31

ya estoy aqui habeis podido acceder al jardin o quieres que te ayude Isabel 1

por [Jordan](#) el Jue 11 Feb 2016 - 12:50

isabel habla y pasa al jardin

por [Jordan](#) el Jue 11 Feb 2016 - 12:54

bueno ha costado pero gracias a jee y sus escaleras isabel a cogido la llave y a pasado al jardin

por [Isabel1](#) el Jue 11 Feb 2016 - 12:55

Ya he cojido la llave con ayuda de la escalera, voy a pasar al jardín por la puerta chiquitita

por [Isabel1](#) el Jue 11 Feb 2016 - 12:57

ya estoy en el jardín

por [Isabel1](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:07

Ya he cojido la llave con ayuda de la escalera que me a prestado Jee, conseguí abrir la puerta con la llave y pasé y ya estoy dentro del jardín

por [Jordan](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:11

Isabel1 se ha bebido el frasquito se le ha olvidado coger la llave pero Jee le ha dado una escalera e Isabel ha cogido la llave y el pastelito y ha entrado a el jardín

por [Jee](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:25

Enhorabuena Isabel1 has podido entrar.

En este caso tanto el personaje con poderes, Jee, como Jordan, el moderador ayudan a la protagonista a conseguir su objetivo, la dan ánimos y soluciones para avanzar y cuando lo hace la felicitan, en definitiva, colaboran para que el grupo siga avanzando.

En esta otra narración aparecen dos personajes que llevan el peso del grupo y colaboran para que la aventura continúe y no se retrasen, son Elisa y Marko, personaje con poderes y moderador respectivamente, a algunos jugadores les cuesta pero con su ayuda el protagonista puede continuar el camino por el país de las maravillas. aquí dejamos el [enlace](#) al foro.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 5 Feb 2016 - 9:06

Estáis en el nido de la paloma....

Alicia saca la cabeza por encima de los árboles, una paloma la chilla y la llama serpiente, Alicia se queda atónita, la paloma sigue hablando, y dice que está harta de tanta serpiente que no puede dejar el nido solo, entonces Alicia le dice que ella no es una serpiente sino una niña.

por [Elisa](#) el Vie 5 Feb 2016 - 9:12

Para dejar más tranquila a la paloma, explícale que no eres una serpiente y niegaselo en todo caso! Tienes que justificar que eres una niña de cualquier manera aunque no lo parezcas por el tamaño de tu cuello

por [Marko](#) el Vie 5 Feb 2016 - 9:14

Buena idea de elisa, Manu haz lo que te ha dicho, corre!!!!

por [Elisa](#) el Vie 5 Feb 2016 - 9:19

El protagonista tiene pinta de no saber que hacer

por [Conejo Blanco](#) el Mar 9 Feb 2016 - 20:38

Bien Elisa y Marko, el resto, seguid retrasando al grupo, vamos empezad!!

por [Marko](#) el Vie 12 Feb 2016 - 8:49

La paloma te va a picar hasta que te mueras como no le digas que no eres una serpiente.

por [Manu XI](#) el Vie 12 Feb 2016 - 8:55

paloma,no soy una serpiente tuve un problema y por eso tengo el cuello asi,soy una niña

por [Conejo Blanco](#) el Vie 12 Feb 2016 - 8:58

La paloma no se cree nada de lo que dices, vais a tener que emplearos más a fondo para saltar a otro capítulo.

por [Elisa](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:01

Esta conversación no va a llegar a ningún sitio, así que lo mejor es que vayas bajando tu cuello hacia el suelo a través de los árboles

por [Manu XI](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:02

paloma acaso una serpiente tiene brazos y piernas

por [Marko](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:04 Los ayudantes suelen ayudar... De ahí su nombre "ayudante"

por [Marko](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:05

Pd: buena idea Elisa.

por [Manu XI](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:06

ya he bajado al suelo por los árboles gracias por la idea Elisa

por [Elisa](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:12

Acabas de llegar a un claro de un bosque y hay una pequeña casita, ¿y si vas a ver que te espera allí?

por [Marko](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:13 Bien prota, por fin bajaste del árbol. Buen trabajo del ayudante y el enemigo

(ironía)

ahora de verdad, buen trabajo de Elisa ayudando a Manu.

por [Manu XI](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:16

no me atrevo a entrar porque la casa es muy pequeña y yo soy demasiado grande

por [Marko](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:20

Sin ayuda, Mnu no puede hacer nada, AYUDANTE !!! el grupo se retrasa, ayuda ya, que solo ayuda Elisa.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 12 Feb 2016 - 20:45

Parece que la cosa va funcionando, todavía no ha aparecido Yess, en el próximo capítulo debes escribir, si no estarás fuera definitivamente. Lesly a ti tampoco te he visto, tu papel es fundamental, adelante si no también estarás fuera.

En relación a la actitud, el gráfico apunta que en la mayoría de los casos esta ha sido buena.

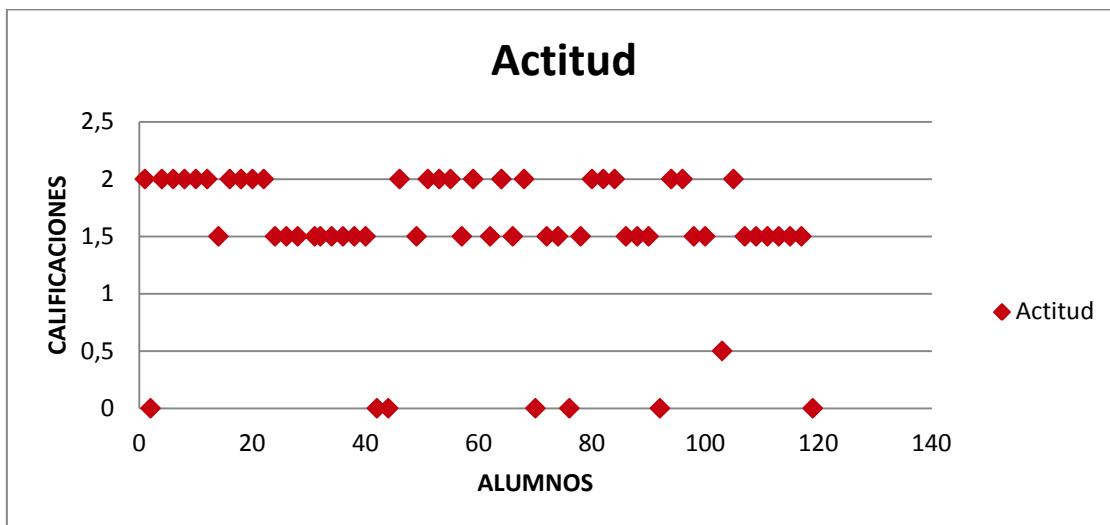


Gráfico 16. Evaluación del criterio Actitud en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

La mayoría de los usuarios han tenido una actitud positiva ante el trabajo, en algunos casos, como se observa en el gráfico, algunos jugadores han desistido por no encontrar soluciones a los problemas planteados o no han pedido ayuda y se han rendido pero no es la tónica general.

Os dejo una narración que me parece sobresaliente por su actitud ante el capítulo planteado, las chicas han colaborado por defender su narración y todas han tenido una actitud muy positiva respetando sus roles y personajes. Os dejo el [enlace](#) al foro.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 26 Feb 2016 - 10:55

El grifo y la tortuga hablan de langostas a Alicia, cuentan cuentos, cantan canciones, bailan.... Hablad de música y baile, lo que os gusta escuchar, lo que os gusta bailar, vuestros artistas favoritos y debatid sobre ello.

por [Nuria](#) el Vie 26 Feb 2016 - 11:08

!Chicas!,¿ vosotras sabeis lo divertido que son las contradanzas de las langostas?

por [Karen](#) el Vie 26 Feb 2016 - 11:10

Nunca he oído hablar de ello, ¿Qué clase de baile es?

por [Karen](#) el Lun 29 Feb 2016 - 13:55

¿Chicas? ¿Estáis por ahí?

por [Daniela](#) el Jue 3 Mar 2016 - 12:44

No me gustan, no habléis de ese baile.

por [Karen](#) el Jue 3 Mar 2016 - 12:51

Sí por favor, estoy muy interesada. Además, así nos entretenemos un rato

por [Nuria](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:02

Muy bien pues os contare en lo que consisten y lo divertidas que són las contradanzas de las langostas. Este baile consiste en que las langosta hacen dos lineas a lo largo de la playa y luego se dan unos pasos al frente y se forman parejas, cada uno se pone de pareja con una langosta, despues se cambia de langosta y se retrocede en el mismo orden. Luego se lanzan las langostas lo mas lejos que puedas en el mar y por ultimo nadas tras ellas y en el mar se cambia de langosta y se retorna a la playa.

por [Karen](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:04 ¡Parece súper divertido! Podríamos probarlo ¿Os parece chicas?

por [Daniela](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:05

Voy a poner una red en el mar para poder capturar las langostas y que no podáis practicar este estúpido baile. JUAJUAJUAJUA

por [Karen](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:08

¡Pues tengo una idea! Lo podríamos hacer sin langostas y listo

por [Nuria](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:10

¡Genial vamos a bailar!

por [Idoia](#) el Jue 3 Mar 2016 - 13:14

El grifo y la tortuga empiezan a hablar con Alicia de langostas, Nuria dice que sus bailes son muy divertidos y entonces empieza a contar como se bailan por el entusiasmo que pone Karen para que lo cuente.

Entonces deciden ponerse a bailar pero Daniela captura a las langostas con una red en el mar. Con suerte no les hace falta las langostas para bailar y terminan bailando todos alrededor de Karen.

En cuanto a cómo se resuelven los problemas en los grupos, existe una gran variedad, se dan soluciones en algunos casos pero en otros no, los integrantes del grupo permanecen callados o hablan fuera del foro, esto es debido a que están juntos en el aula, de manera real, aunque la actividad sea virtual y, por tanto, estas ayudas no quedan plasmadas en el foro. También, hay que remarcar el desconcierto de los primeros momentos, este no ayuda y en muchos grupos no hay perseverancia y se decide seguir el camino más fácil, concluir con afirmaciones del propio libro sin interpretar o crear nuevas historias.

Como afirma Henry Jenkins: (Fans, bloggers y videojuegos, 2008) 'los juegos representan un arte nuevo y vital, facilitan el acceso a nuevas experiencias estéticas que convierten la pantalla del ordenador en un medio accesible para nuevas experiencias innovadoras.' 'Los videojuegos no desarrollan simplemente destrezas y/o conocimientos sino que pueden educar integralmente. (Sedeño, 2002). La colaboración, ayuda y guía por parte de los compañeros y del máster hacen progresar y avanzar a usuarios más desmotivados o perdidos.

A continuación, se muestra el gráfico Resolución de problemas.

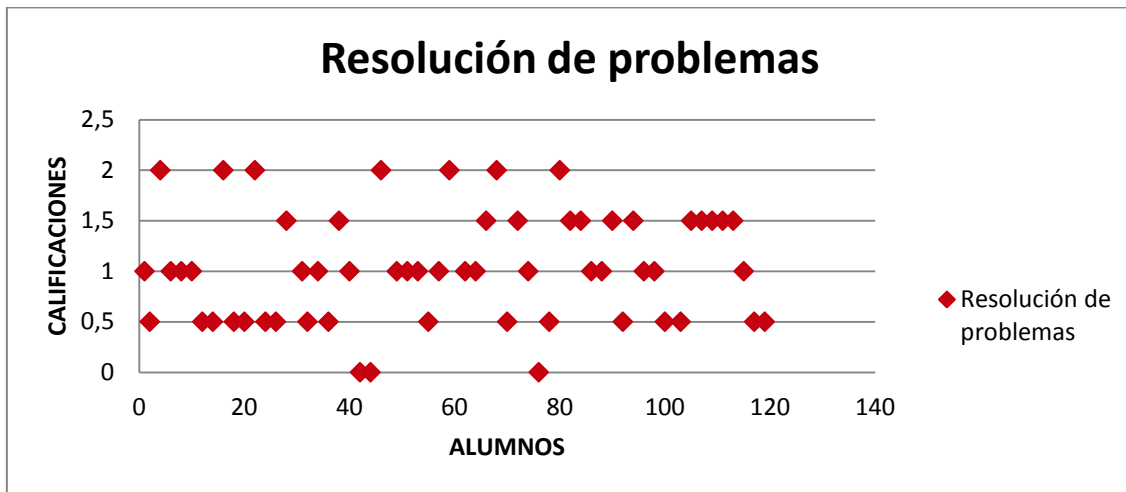


Gráfico 17. Evaluación del criterio Resolución de problemas en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

La mayoría de los jugadores no propone soluciones para resolver problemas planteados en el juego, aunque sí son conscientes de que son necesarias y aceptan las propuestas de otros haciendo que el juego avance y sea provechoso y favorecedor para todo el grupo.

Añado aquí la narración de un grupo en el que dos de sus integrantes proponen soluciones verosímiles y capaces de llevar a la práctica para resolver los problemas planteados en el capítulo. Son el personaje con poderes y el moderador, Flor y Verónica. El enemigo, por su parte, Daia, da instrucciones contradictorias que hacen que el protagonista y ayudante no sepan muy bien qué hacer, aún así encuentran la solución entre todos y acaban el capítulo sanos y salvos.

Os dejo la narración y el [enlace](#) al foro.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 5 Feb 2016 - 10:51

Ahora estáis en la casa del conejo...

'Alicia oye los gritos del conejo y sale corriendo hacia su casa. El conejo cree que la niña es su criada, le ha pedido unos guantes y un abanico. Alicia debe encontrar los guantes y el abanico pero también una botellita de la cual bebe. Salid de la casa sanos y salvos y no rompáis muchas cosas.

por [Ángel](#) el Vie 5 Feb 2016 - 10:56

Chicos he llegado a la casa del conejo se cree que soy su criada necesito ayuda para hacerme más pequeña y encontrar el abanico y los guantes.

por [ELDani](#) el Vie 5 Feb 2016 - 11:02

Ángel debes encontrar el frasco para hacerte más pequeño el abanico y el frasco están cerca de esa habitación.

por [Ángel](#) el Vie 5 Feb 2016 - 11:05

Ya me he hecho mas pequeña pero he roto varias cosas estoy muy nervioso y dubitativo no se que hacer para encontrar el abanico y los guantes

por [Conejo Blanco](#) el Mar 9 Feb 2016 - 19:27

Ángel y Dani vais por el buen camino, seguid así, aunque tened cuidado, repasad la lectura y no os inventéis nada.

por [Daia](#) el Jue 11 Feb 2016 - 12:59

Ángel eres demasiado grande, ten cuidado, la botellita es muy frágil y si la rompes no podrás salir.

por [Flor](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:05

Ángel, para encontrar el abanico y los guantes solo tienes que entrar en una habitación. En ella encontrarás junto a la ventana una mesita con un abanico y un par de guantes. Antes deberás tomarte algo del contenido del frasquito para que te haga más pequeño.

por [Verónica](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:13

Ángel, sigue las instrucciones de flor, son buenas.

por [Ángel](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:18

pero necesito ayuda porquenecesito ayuda

por [Flor](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:19

Tómate el contenido del frasquito, te hará más pequeño y podrás ir a por el abanico y los guantes.

por [Ángel](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:21

no hay ningun frasquito yademas me estan tirando cosas

por [ElDani](#) el Jue 11 Feb 2016 - 13:24

Rompe el techo para poder salir.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 12 Feb 2016 - 18:51

Ángel, ¿por qué no haces caso a Flor?, busca el frasquito y tómate un poco para poder acceder a la sala donde están el abanico y los guantes. En este tramo del capítulo las intervenciones de las chicas son muy provechosas, leedlas chicos y haced caso a vuestras compañeras, debéis salir de mi casa y continuar vuestro camino.

por [Ángel](#) el Lun 15 Feb 2016 - 14:14

vale gracias flor ya he encontrado el frasquito dani gracias por el consejo pero necesito antes encontrar el abanico y los guantes

por [Verónica](#) el Lun 15 Feb 2016 - 14:14

Mira encima de la mesa del conejo.

por [Daia](#) el Lun 15 Feb 2016 - 14:17
 Ángel necesitas un poco más de picardía, el abanico esta muy cerca de ti, fijate bien en todo a lo largo de tu vida, atento a todos los pequeños detalles que te presente la vida o tendrás muchos problemas.

por [Ángel](#) el Lun 15 Feb 2016 - 14:18
 vale, ya los tengo.

por [Ángel](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:37
 ya esta tengo los guantes y el abanico, ahora que hago para salir de aqui.

por [Flor](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:44
 Ángel, tómate el contenido del frasquito. Necesitas hacerte pequeño para salir de la casa.

por [Eldani](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:51
 Ángel Tienes que encontrar el pastel para hacerte más grande para salir por el techo

por [Daia](#) el Vie 19 Feb 2016 - 10:58
 Vaya Ángel, parece que no haces caso a tu amigo Dani, y el tiene la clave para que puedas salir de aquí, deja de estar en las nubes, y escucha a tus amigos o te irá muy mal en la vida.

por [Ángel](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:01
 ya me he me tomado el pastel, he roto el techo y he salido de la casa

por [Flor](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:03
 Sal corriendo hacia el bosque, Ángel

por [Verónica](#) el Vie 19 Feb 2016 - 11:04
 Ángel consiguió el abanico y los guantes, se tomó el pastel, rompió el techo y salió de la casa.

El grupo busca soluciones a los problemas que van surgiendo aunque en muchos casos son recurrentes, el protagonista parece que no se entera y necesita del resto para avanzar.

En relación al clima de trabajo, como se ve en el gráfico, en general es bueno.

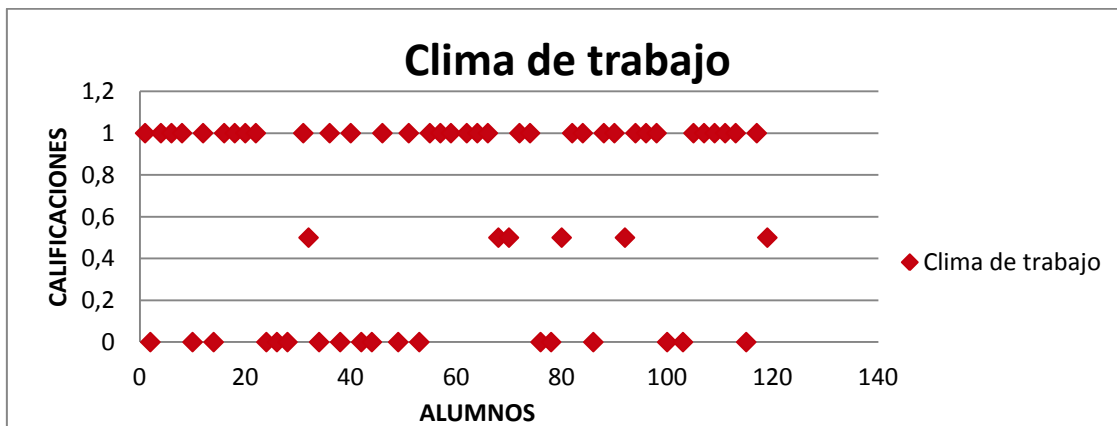


Gráfico 18. Evaluación del criterio Clima de trabajo en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

Como se observa en el gráfico, la mayoría de los participantes han favorecido el trabajo en grupo, el clima ha sido muy rico en acuerdos y planteamientos grupales, cosa que ha sido decisiva para presentar trabajos adecuados a lo que se pedía. Ha existido intercambio entre los miembros ya que se trataba de construir una historia entre todos, el máster o profesor no ha solucionado muchas de las dudas planteadas por los jugadores, por tanto sus reflexiones e intercambios han tenido que darse constantemente.

Aquí dejamos algunos ejemplos de un clima de trabajo sobresaliente y el [enlace](#) al foro.

por [Conejo Blanco](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:07

Ahora estáis en la casa del Conejo...

‘Alicia oye los gritos del conejo y sale corriendo hacia su casa. El conejo cree que la niña es su criada, le ha pedido unos guantes y un abanico. Alicia debe encontrar los guantes y el abanico pero también una botellita de la cual bebe. Salid de la casa sanos y salvos y no rompáis muchas cosas.’

por [Benilde](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:15

Luis, coje el abanico y los guantes y bebete la botellita de al lado del tocador, te hará crecer

por [Conejo Blanco](#) el Vie 12 Feb 2016 - 20:23

Grupo, haced caso a Benilde, os estáis retrasando, el resto lleva un buen trecho recorrido, vosotros seguíis aquí desde hace una semana, dadle caña, por favor. ((

por [dila24](#) el Vie 19 Feb 2016 - 8:46

Luis vas a estar muy agobiada por los obstáculos de la casa del conejo, espero que al estar así de grande no puedas salir y no cojas nada que te ayude. Espero que no avances.

por [Mirlo](#) el Vie 19 Feb 2016 - 8:54

No hay problema yo te daré una botellita con la que seras capaz de ganar a la reina en su juego permitiéndote avanzar

por [Luis](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:07

Lo escribo otra vez que no se guardó:

Cuando veo al Conejo lo empiezo a seguir como un poseso, pero me trata como un criado. Cuando llego a su casa veo que no se curra mucho la decoración y no entiende de moda porque madre mía como iban vestidos los criados... Esto me sienta mal pero no quiero arriesgarme a que me pase algo malo, el Conejo me manda a por un abanico y unos guantes. Subo unas escaleras muy coquetas y me encuentro en la mesilla unos guantes, me imagino que serán esos. Pero al lado había un pedazo de bollo y con el hambre que tenía me zampé pero me hice enano por favor ayuda

por [Luis](#) el Vie 19 Feb 2016 - 9:14

Yo me la bebo pero es muy buena jugando, pero yo soy mejor, la ganaré gracias a la botella y no me cortarán la cabeza

por [Conejo Blanco](#) el Jue 25 Feb 2016 - 21:45

No mezcléis capítulos, por favor y no adelantemos acontecimientos, seguimos en la casa del conejo, Luis no sé si eres gigante o enano, explícame, por favor. Llévale los guantes al conejo y salid al bosque.

por **Luis** el Vie 26 Feb 2016 - 9:12

Al comerme el bollo me volví enano pero me bebí un trago de la botella y me quede en el tamaño normal, tenía tanta sed que me bebí un par de tragos más y me quedé tan grande que no cabía en la casa necesito ayuda para poder darle los guantes al conejo.

por **Mirlo** el Vie 26 Feb 2016 - 9:17

Entonces en un rincón de la habitación encuentra una pastas en la que se encuentra un liquido para volver al tamaño ideal para caber en la casa.

por **Luis** el Vie 4 Mar 2016 - 8:52

Muchas gracias Mirlo!!! Al comérmelo el conejo se me quedó mirando porque tenía sus guantes en la mano. Al dárselos me mandó a fregar. Esto es un sinvivir.

por **Benilde** el Vie 4 Mar 2016 - 8:57

Ahora que tienes el tamaño ideal sal de la casa, te encontrarás con muchos animales que te estaban esperando

por **Mirlo** el Vie 4 Mar 2016 - 8:57

No te preocupes Luis, yo puedo limpiar la casa en un periquete así no tendrás que limpiar

por **Luis** el Vie 4 Mar 2016 - 9:09

Ya he salido gracias a todos por ayudarme.

En esta narración en la que Conejo Blanco es el moderador, además del máster, los jugadores aconsejan a su protagonista y ayudan favoreciendo un buen clima de trabajo, el protagonista por su parte agradece la ayuda y todos colaboran para salir de la estancia y continuar el juego.

La elaboración de contenido, como se observa en el gráfico es una de las dificultades más sobresalientes que encontraron los jugadores.

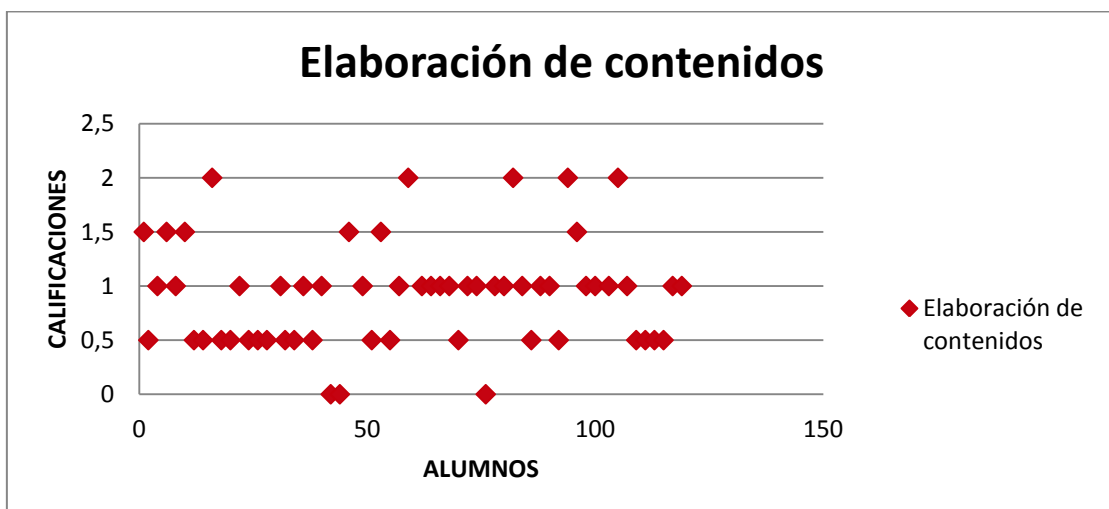


Gráfico 19. Evaluación del criterio Elaboración de contenidos en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

Aunque lo ideal hubiera sido que los contenidos fueran interesantes y originales, la mayoría de los grupos se han limitado a lo solicitado y, en pocos casos, han arriesgado, podríamos pensar que era algo nuevo para ellos y, al principio, se sentían bastante intimidados por lo que estábamos haciendo, los últimos relatos son más interesantes. Por otra parte, este trabajo suponía una parte importante de la nota del trimestre, esto también perjudica la originalidad, ninguno de ellos quería meter la pata, no estamos acostumbrados a ser originales y es una de las tareas pendientes de la escuela.

A pesar de lo dicho, os dejo una de las narraciones más originales y bien expresadas del juego, en la casa del Conejo Blanco, los jugadores elaboran una buena historia teniendo en cuenta la lectura pero, a la vez, elaborando sus propios contenidos. Os dejo el [enlace](#) al foro.

por [Anjana](#) el Vie 5 Feb 2016 - 9:02

Cuando veo al conejo, corro detrás de él. Si él me ha metido aquí, también sabra sacarme. Al final del camino veo que me dice:"corre cogeme unos guantes"

Sin pensarmelo dos veces me meto en la casa que me indica y voy en busca de unos guantes rojos. Lo primero que veo es una gran escalera, subo por ella, y entro en una habitación. Encima de una pequeña mesita los veo, pero al lado de ellos también se encuentra una pequeña botellita. La verdad es que tengo bastante sed, por la carrerita que acabo de hacer, así que me bebo la botella enterita. Sin apenas darme cuenta soy diez veces más altas de lo normal. Como siga así no voy a entrar en la casa, ayuda!

por [Eunice](#) el Vie 5 Feb 2016 - 9:06

Anaja con mi gran sabiduría y mis poderes mágicos te puedo decir que no puedes beber más porque al final le vas a romper la casa al pobre conejo blanco así que prueba a abanicarte y así podrás encoger de tamaño y no asustaras al conejo blanco y podrás controlar tu ayuda. Recuerda que si bebes encojes y si comes o te abanicas harás el efecto inverso.

por [Claudio](#) el Vie 5 Feb 2016 - 9:10

En menudo aprieto te has metido Anjana. Suerte que he llegado a tiempo para para ayudarte. Busca por los cajones de la habitación un paselito de color morado. Según tengo entendido, empezará a menguar. Ten cuidado no te lo comas entero porque podrías dejar de existir. Mientras lo buscas, saca las piernas por las ventanas e intenta no romper nada. Una vez que vuelvas a tu tamaño normal, coge los guantes y dáselos al conejo blanco.

por [Loan](#) el Vie 5 Feb 2016 - 9:16

Si te comes el pastelito puede que te hagas aún más grande ya que lo he envenenado.

por [Eunice](#) el Vie 5 Feb 2016 - 9:18

Hay que confiar en el poder de la magia!

por [Loan](#) el Vie 5 Feb 2016 - 9:19

Yo que tú no confiaría tanto.

por [Eunice](#) el Dom 7 Feb 2016 - 12:14

Anjana confía en mis poderes y el abanico del conejo blanco te puede ayudar muchísimo para volver a tu tamaño pero recuerda no comas más.

por [Loan](#) el Dom 7 Feb 2016 - 18:04

El abanico te va a hacer mucho más grande, así que ten cuidado.

por [Conejo Blanco](#) el Mar 9 Feb 2016 - 20:33

Genial, me encanta el capítulo que estáis narrando, seguid así, muy bien. Salid de la casa cumpliendo vuestro cometido y seguiremos la aventura, Constanza no has aparecido, hazlo, te espero como 'agua de mayo'.))

por [Constanza](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:01

Anjana tiene sed y al ir a buscar los guantes del conejo se bebe el contenido de la botella y crece bastante, Eunice ayuda diciendo que no siga bebiendo y Claudio la dice que busque un pastelito morado que la hará menguar de nuevo pero Loan envenena el pastel y lo hace de aumento y Eunice la dice a Anjana que debe utilizar el abanico para volver a su tamaño normal.

por [Anjana](#) el Vie 12 Feb 2016 - 9:12

Al no encontrar ninguna solución, y al no parar de crecer, finalmente rompo el tejado y salgo sin romper muchas cosas más. Por fin estoy fuera de la casa y salgo por un busque que veo en frente mia. Aún así sigo siendo diez veces más grande de lo normal.

Como apunta el máster, la narración es interesante y añade contenido propio, inusual en la actividad de la mayoría de los grupos.

Y, para terminar el uso de Internet, este criterio es básico para repasar ciertos capítulos del libro o informaciones relacionadas con este país de las maravillas tan documentado y lleno de informaciones relevantes, quizá alguno de los usuarios no leyó el libro al completo pero lo que es seguro es que en algún momento se tuvo que documentar para elaborar su narración, ese trabajo ayuda a la comprensión y expresión y motiva para una lectura posterior o 'a trozos'.

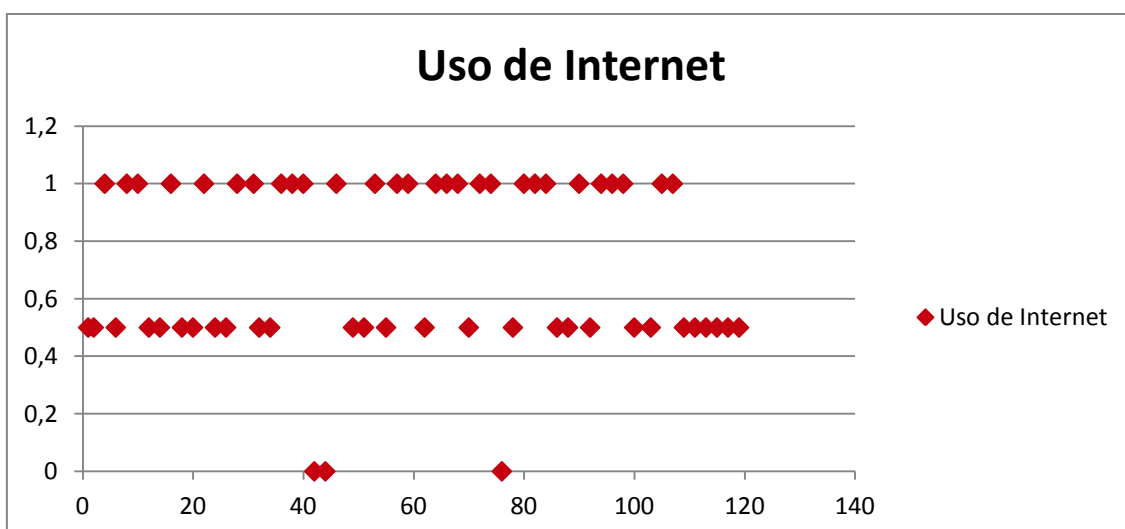


Gráfico 20. Evaluación del criterio Uso de Internet en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

En general, los alumnos no han necesitado ayuda para consultar los enlaces propuestos, e incluso muchos de ellos han explorado otros de su propia cosecha sin necesidad de ayuda. Buscar en Internet es una de las cosas que tienen más consolidadas en su día a día.

A continuación, os presento el gráfico resumen de los criterios que sirvieron para la evaluación del trabajo colaborativo, el clima de trabajo y el uso de Internet están valorados sobre uno, pero en este gráfico hemos hecho la correspondencia sobre dos para tener el mismo valor que el resto. En la evaluación se ha dado la misma importancia a la lectura que al trabajo colaborativo con lo que tanto uno como otro se han enriquecido mutuamente.

En el gráfico del resumen de las diferentes capacidades exploradas en el juego, en relación al trabajo en grupo, observamos que la actitud es muy positiva, según el análisis de este criterio, podemos entender que están motivados, es algo nuevo que les llama la atención y eso hace que estén alerta y respondan bien a las sugerencias y propuestas. De la misma manera, el uso de Internet está consolidado y la mayoría de jugadores lo utiliza para resolver dudas y problemas planteados a lo largo de la actividad. En relación al clima de trabajo también podemos decir que es altamente satisfactorio, que los jugadores colaboran para que el clima sea bueno y se solventen problemas planteados. En relación al trabajo con los compañeros, la resolución de problemas y, sobre todo, la elaboración de contenidos les cuesta un poco más, son tareas poco reproducidas en la escuela, son tareas nuevas que necesitan de tiempo y guía, la propuesta de soluciones alternativas, la resolución de problemas teniendo en cuenta esas soluciones y la elaboración de contenidos nuevos y originales deben ser propuestas trabajadas más cotidianamente para consolidarlas.

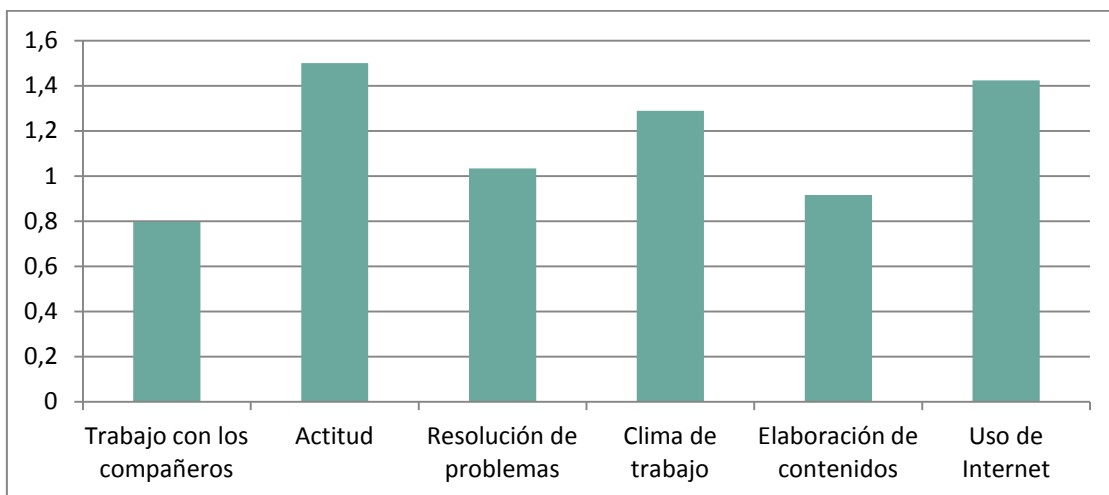


Gráfico 21. Resumen de los diferentes criterios de evaluación en *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

EVALUACIÓN TRABAJO COLABORATIVO <i>Alicia en el país de las maravillas</i>						
	Trabajo con los compañeros	Actitud	Resolución de problemas	Clima de trabajo	Elaboración de contenidos	Uso de Internet
PROMEDIO	0,80	1,5	1,03	1,28	0,91	1,42

Tabla 8. Datos de los diferentes criterios de evaluación en relación al trabajo colaborativo.

Llegados a este punto, podemos decir que el análisis nos muestra una actividad que contempla muchos de los criterios planteados en los currículos de los cursos obligatorios de secundaria, estos, en muchos casos muy difíciles de llevar a la práctica y mucho más de que los alumnos se sientan motivados para llevarlos a cabo. Con el juego, aunque en un principio se sientan cohibidos, ya que este tipo de actividades no son lo habitual y, en muchos otros casos, la nota es lo importante, cuando entran en el juego la motivación es clara y algunos de estos criterios se cumplen sin apenas esfuerzo. Este 'camino', en muchas ocasiones, difícil de llevar a la práctica por los profesores es claramente novedoso y difícil de ejecutar, por su trabajo y dedicación pero también es altamente provechoso para todos, los aprendizajes son reales tanto para alumnos como para el propio profesor. El análisis muestra que los participantes se implican en el juego, y sus habilidades son un hecho real, factores relevantes ya que los alumnos, en ocasiones, están apáticos ante los contenidos de la escuela.

Teniendo en cuenta la obra *El lenguaje videolúdico, análisis de la significación del videojuego*. (Pérez Latorre, 2012) se han establecido algunas consideraciones con respecto a el juego basado en la novela de Carroll. *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*.

En los análisis se observa que los sujetos se han relacionado con su entorno siguiendo la regla principal del juego, la coherencia y verosimilitud con la novela de referencia. Todos ellos se han situado en una gran estructura compuesta de pequeñas historias con forma de capítulos, se han dado relatos creativos y situaciones inesperadas, todas ellas dentro de la previsibilidad del diseño original. La mecánica principal ha sido la construcción teniendo en cuenta una serie de reglas que han desarrollado mecánicas relacionadas estas principalmente con la creación de relatos únicos aunque hay que decir que se observan desequilibrios en algunos grupos al relatar sus episodios.

Desde el punto de vista narrativo se ha contado una gran historia a partir de la interacción de los jugadores en cada episodio, las escenas se encadenan 'cronológicamente' teniendo como referencia la tirada de dados que fomenta el azar, con el objetivo final de salir del país de las maravillas airosos. Se da una clara libertad para cambiar estructuras aunque manteniendo la gran historia, existen por tanto decisiones decisivas y esenciales que llevan a la consecución de los objetivos previstos.

Por otra parte, la comunicación de los jugadores con el diseñador ha sido constante a través de la plataforma, de los interfaces, de las introducciones a los diferentes episodios, de los diálogos mantenidos, tanto virtualmente como de manera analógica. En este experimento se ha pretendido que el jugador narratario modelo se convierta en coautor, se ha pretendido que tome decisiones y que estas cambien los diferentes episodios dando la gran historia detalles únicos e inéditos.

2.4. Alicia, declaraciones, cuestionarios, análisis respuestas. Opinión.

Cuestionario-evaluación Alicia en el país de las maravillas

Opinión de los participantes

1. Los contenidos desarrollados durante la actividad formativa han resultado útiles y se han adaptado a mis expectativas.
2. La tipología (foro) ha sido la adecuada para la consecución de los objetivos.
3. La modalidad (virtual) ha facilitado el aprendizaje de los contenidos impartidos.
4. Los métodos didácticos empleados por el docente han sido los adecuados para el desarrollo óptimo de la actividad.
5. En su caso, la distribución de los grupos ha sido la apropiada para el desarrollo de la actividad.
6. El sistema de evaluación empleado me ha permitido conocer mi nivel de dominio tras el desarrollo de la actividad.
7. El número de ayudas del docente ha sido adecuado para atender mis necesidades y consultas.
8. Las ayudas facilitadas por el docente me han permitido resolver mis dudas y consultas.
9. Los medios y recursos didácticos (foro, páginas visitadas, etc.) puestos a disposición han sido adecuados al desarrollo óptimo de la actividad.
10. Las instalaciones físicas o virtuales han facilitado el desarrollo de la actividad.
11. La duración de la actividad ha resultado adecuada para adquirir los objetivos que se proponían al inicio.
12. En general estoy satisfecho con la participación e intervención del docente.
13. El docente ha mostrado tener dominio de los contenidos que ha impartido.
14. El docente ha resuelto mis dudas y ha sido accesible y ha favorecido la participación.
15. El docente ha transmitido y expresado adecuadamente las ideas y contenidos con un adecuado manejo de la expresión verbal y no verbal.
16. En general, estoy satisfecho con el desarrollo de la actividad y recomendaría hacerla en otros cursos.
17. Lo mejor de la actividad ha sido...
18. Lo que habría que mejorar es...
19. Lo que he echado en falta ha sido...
20. Otras sugerencias o aportaciones...

En este epígrafe analizaremos las opiniones de los participantes, para ello confeccionamos un cuestionario virtual, en él y de manera anónima los alumnos vertieron lo que les había parecido la actividad. Todos ellos tienen entre 14 y 17 años, 49 fueron los que lo realizaron, en muchos casos las respuestas son monosílabos que tan solo nos dan una idea aproximada de lo que fue el juego para ellos, en otras, las más aprovechadas, aparecen justificaciones y sugerencias que hemos recogido, estas son las verdaderas palabras que necesitamos para mejorar este tipo de actividades, sus críticas y necesidades que nos llevarán a mejorar el aprendizaje, tanto nuestro como suyo.

Analizaremos cuestión a cuestión

1. Los contenidos desarrollados durante la actividad formativa han resultado útiles y se han adaptado a mis expectativas.

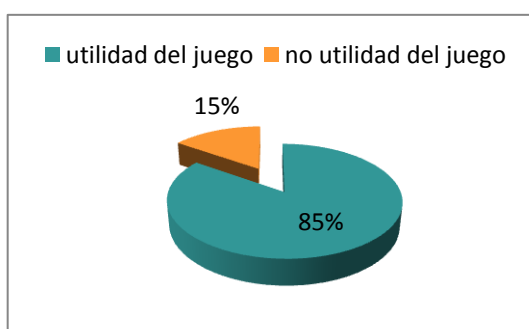


Gráfico 22. Utilidad del juego. Alicia.

En cuanto a la utilidad de los contenidos parece que los participantes están de acuerdo, en general, que los contenidos les han servido para disfrutar más del libro y desarrollar habilidades y estrategias propias de la expresión y comprensión satisfactoriamente. En el gráfico se observa que una gran mayoría opina de esta manera. Les ha gustado la actividad, además de leer el libro, les ha resultado entretenido y motivador el trabajo de recreación.

2. La tipología (foro) ha sido la adecuada para la consecución de los objetivos.

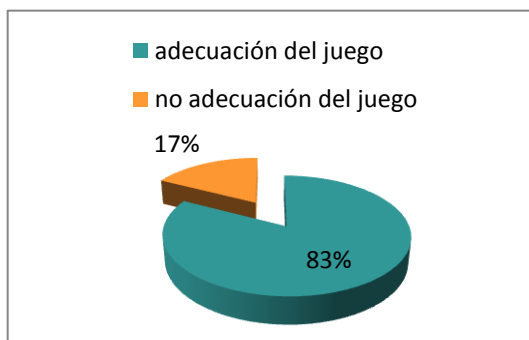


Gráfico 23. Adecuación del juego. Alicia.

En relación a la herramienta virtual utilizada, el foro, les preguntamos si esta les ha parecido adecuada para lo que han hecho, leer el libro y recrearlo. En general, la mayoría siente que ha sido una buena herramienta para la consecución de los objetivos del trabajo les ha permitido entender el libro de otra forma, reelaborarlo y, con ello, disfrutar más de él. Esta plataforma les ha gustado más que una lectura tradicional con su correspondiente examen sobre la lectura.

3. La modalidad (virtual) ha facilitado el aprendizaje de los contenidos impartidos.

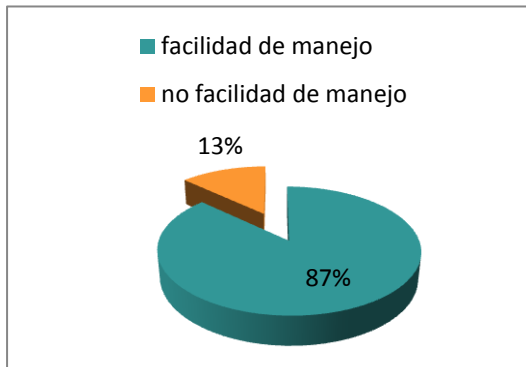


Gráfico 24. Facilidad de manejo del juego. Alicia.

El manejo de la tecnología es motivador para la mayoría de los adolescentes, en este gráfico se observa cómo, en general, están encantados de que la actividad sea en el ordenador y en un entorno virtual, les cuesta menos que trabajar de manera tradicional.

4. Los métodos didácticos empleados por el docente han sido los adecuados para el desarrollo óptimo de la actividad.

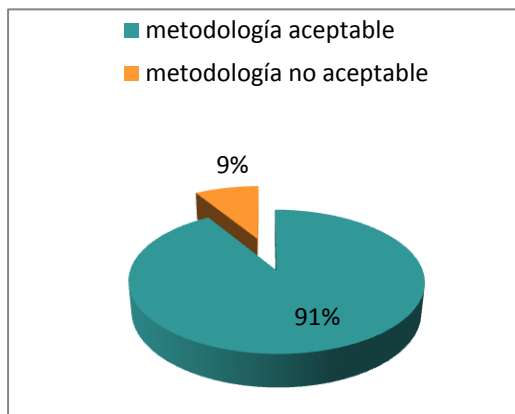


Gráfico 25. Metodología de juego aceptable. Alicia.

La metodología empleada también ha sido aceptada con gusto por los usuarios, al inicio de la actividad, como hemos comentado en otras ocasiones, ha sido estresante, hemos necesitado tiempo y que esas normas y planteamientos se entendieran, en algunos casos más tiempo que en otros, eso quizá ha sido el factor relevante a la hora de disfrutar del juego. Pero, en general, el gráfico demuestra que han disfrutado y ha merecido la pena.

5. En su caso, la distribución de los grupos ha sido la apropiada para el desarrollo de la actividad.

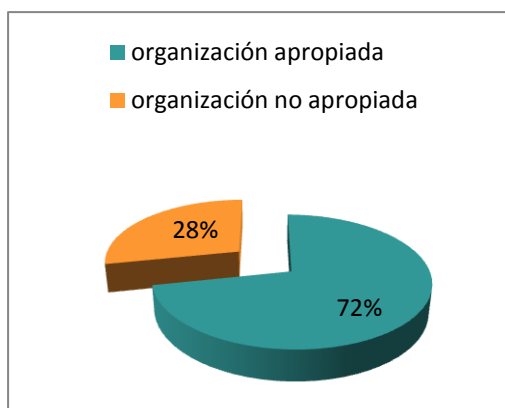


Gráfico 26. Organización apropiada del juego. Alicia.

En cuanto a la organización de los grupos, ha habido quejas, unos mencionan la poca participación de algunos compañeros al inicio, esto les ha retrasado durante la actividad, otros mencionan que les hubiera gustado crear ellos mismos los grupos, no que vinieran dados, también hablan de que algunos grupos eran buenos y otros malos, es decir, que estaban descompensados. En este sentido, deberíamos tener en cuenta la autonomía de los participantes para próximas veces.

6. El sistema de evaluación empleado me ha permitido conocer mi nivel de dominio tras el desarrollo de la actividad.

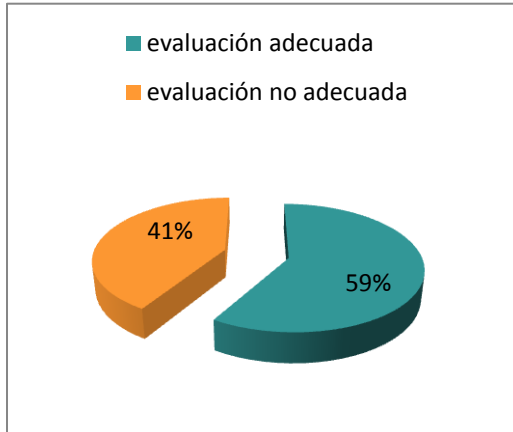


Gráfico 27. Evaluación adecuada de la práctica. Alicia.

El sistema de evaluación empleado han sido las rúbricas aportadas en epígrafes anteriores. En muchos casos, estas no han sido entendidas y los usuarios hablan de poca retroalimentación por parte del máster o docente. Esto ha supuesto que muchos no estén de acuerdo con su evaluación y no entiendan muy bien su puntuación. La nota es algo que desvirtúa extraordinariamente el trabajo, se trata de entender que la actividad sirve para conocer su dominio de la expresión y comprensión, por parte de ellos mismos, y entender que leer un libro no es solo pasar las hojas pero, como ya digo, la nota, en muchos casos, les obsesiona y no facilita el buen funcionamiento del juego.

7. El número de ayudas del docente ha sido adecuado para atender mis necesidades y consultas.

8. Las ayudas facilitadas por el docente me han permitido resolver mis dudas y consultas.

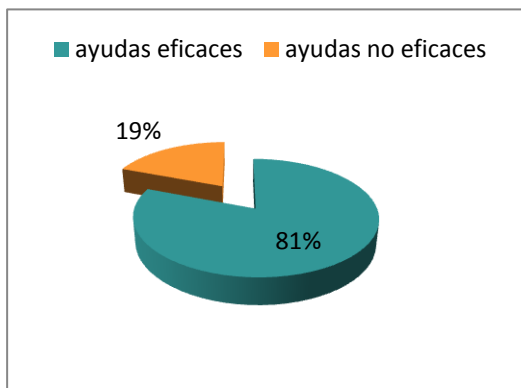


Gráfico 28. Ayudas eficaces del máster. Alicia.

Cuando hablamos de ayudas, en general, la mayoría de participantes en el juego, señala que las ayudas han sido suficientes para atender las necesidades y consultas de los jugadores. De la misma manera, se señala que en la mayoría de los casos, han resuelto adecuadamente las dudas y problemas planteados. Se señala, en algunos casos, que cuando preguntaban se liaban más y, a veces, por eso dejaban de hacerlo, esto es importante para, por parte del máster, anticiparse a esas preguntas o planteamientos que sugieren dudas. También se asegura que el trabajo autónomo es importante, tengas o no tengas ayudas.

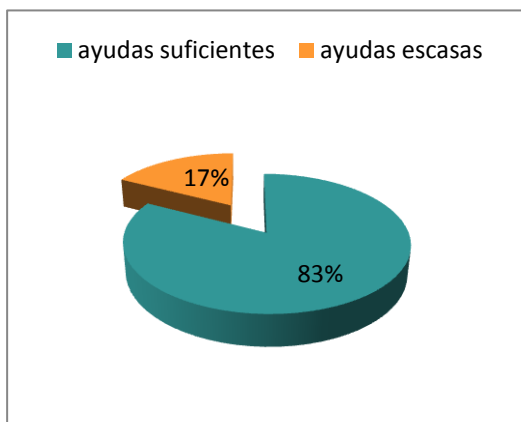


Gráfico 29. Suficientes ayudas del máster. Alicia.

9. Los medios y recursos didácticos (foro, páginas visitadas, etc.) puestos a disposición han sido adecuados al desarrollo óptimo de la actividad.

10. Las instalaciones físicas o virtuales han facilitado el desarrollo de la actividad.

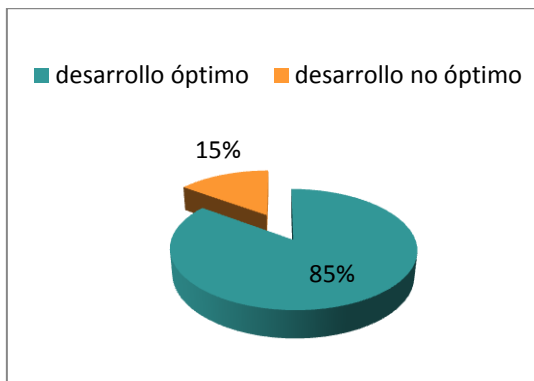


Gráfico 30. Desarrollo óptimo de la práctica. Alicia.

Tanto los recursos tecnológicos como los medios físicos puestos a la disposición del gran grupo, para los alumnos y para el profesor les han parecido suficientes y adecuados, a mí también me lo han parecido. En este sentido, hay que decir que la actividad se ha realizado en un instituto tecnológico, esto es muy importante, la mayoría de los institutos no cuentan con aulas virtuales de 30 puestos 3 veces por semana para un mismo grupo, en el mejor de los casos podrás utilizarlas una vez a la semana y no en todas ellas se contará con una conexión buena. Por tanto, si hubiéramos estado en un instituto no tecnológico, en muchos casos hubieran tenido que trabajar desde casa, hubiera sido una actividad virtual que probablemente tendría resultados diferentes.

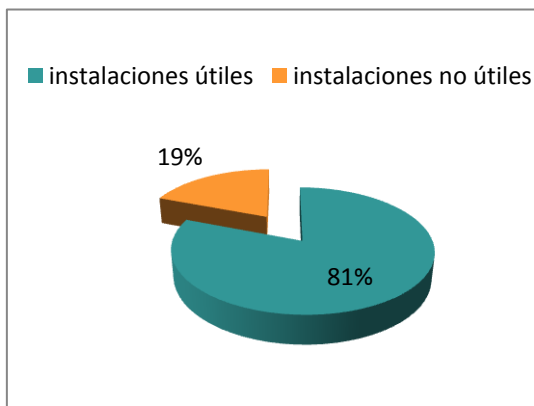


Gráfico 31. Instalaciones útiles para jugar. Alicia.

11. La duración de la actividad ha resultado adecuada para adquirir los objetivos que se proponían al principio.

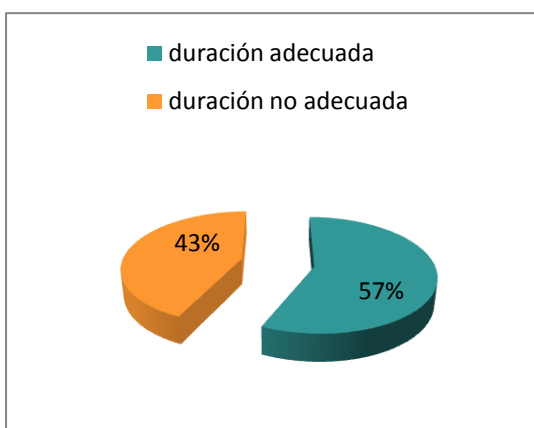


Gráfico 32. Duración de la práctica adecuada. Alicia.

La duración es un problema cuando intentamos trasladar un juego al aula, y más aún, cuando se trata de un videojuego. Los videojuegos no tienen tiempo, cuando juegas no miras el reloj, el tiempo pasa sin sentirlo, no nos damos cuenta de él. En muchos casos, los usuarios han señalado que les faltó tiempo para mejorar sus narraciones, que les faltó tiempo para entender qué tenían que hacer en determinados momentos. Cada usuario-jugador necesita un tiempo para jugar, y en este caso teníamos un tiempo limitado que no a todos les facilitó la tarea.

En los siguientes gráficos se señalan las opiniones de los usuarios en relación al trabajo del máster, si ha hecho un trabajo satisfactorio, si ha dominado la situación, si ha resuelto las dudas y ha favorecido la participación, y, además, si este se ha expresado de tal manera que han quedado claras las normas y reglas de la actividad.

12. En general estoy satisfecho con la participación e intervención del docente.



Gráfico 33. Satisfacción con el máster. Alicia.

En general, los usuarios están satisfechos con el trabajo del máster, ya sea para resolverles dudas o introducirles en la actividad. Así se manifiesta en el gráfico.

13. El docente ha mostrado tener dominio de los contenidos que ha impartido.

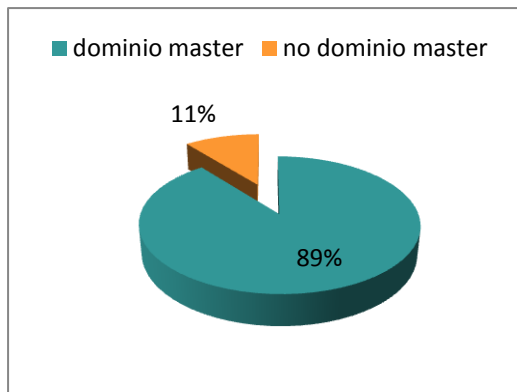


Gráfico 34. Dominio del máster. Alicia.

En cuanto al dominio de la situación, según los usuarios, el máster, Conejo Blanco, ha estado ahí cuando se le ha necesitado, ayudando a los grupos a salvar algunos obstáculos, interviniendo si algunos jugadores estaban perdidos o aportando informaciones relevantes para salvar la situación y avanzar en el juego.

14. El docente ha resuelto mis dudas y ha sido accesible y ha favorecido la participación.

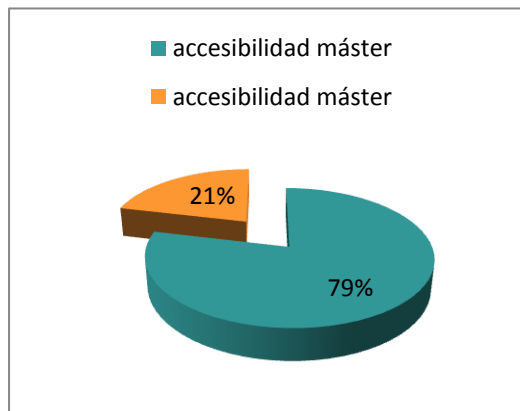


Gráfico 35. Accesibilidad del máster. Alicia.

En relación a la accesibilidad, es importante destacar que, además de virtualmente, el máster o profesor ha estado físicamente con ellos en el aula, esto ha supuesto que muchas dudas hayan sido resueltas oralmente sin necesidad de escribir en el foro, ha aportado más cercanía y, en general, los usuarios están satisfechos.

15. El docente ha transmitido y expresado adecuadamente las ideas y contenidos con un adecuado manejo de la expresión verbal y no verbal.

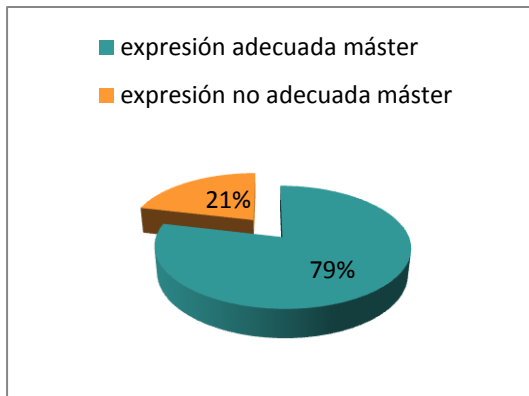


Gráfico 36. Expresión adecuada del máster durante la práctica. Alicia.

En algunos casos se ha señalado que, al inicio de la actividad, ha sido duro y, en muchos casos, no eran comprensibles las explicaciones. A medida que ha ido avanzando el juego los usuarios han sido conscientes de lo que tenían que hacer y la comunicación ha sido más fluida y eficaz.

16. En general, estoy satisfecho con el desarrollo de la actividad y recomendaría hacerla en otros cursos.



Gráfico 37. Actividad recomendable. Alicia.

Como se observa en el gráfico, muchos usuarios recomendarían la actividad, señalan que ha sido más divertido que leerse el libro sin más y hacer una prueba objetiva.

17. Lo mejor de la actividad ha sido...

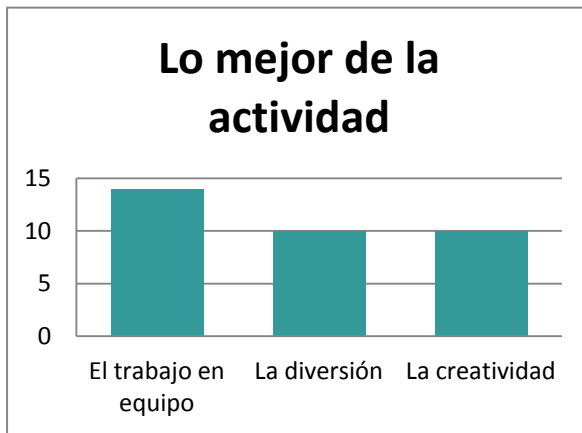


Gráfico 38. Lo mejor de la actividad. Alicia.

Los usuarios han señalado como lo mejor de la actividad el trabajo con los compañeros, esto ha sido muy gratificante, porque leer el libro y reinterpretarlo añade creatividad a la actividad y es bueno, también es bueno que estén motivados y se diviertan porque probablemente el aprendizaje se consolide más fácilmente, pero que lo mejor para ellos sea el trabajo en grupo, colaborativo, es una satisfacción, estamos ante la verificación de que la colaboración supera a la competición, en este caso ha sido claro. Uno de los puntos fuertes de los juegos de rol es la colaboración, normalmente las luchas entre grupos hacen que los equipos deban estar muy compenetrados y esto ha sido una de las dificultades aunque también una de las virtudes del juego.

18. Lo que habría que mejorar es...

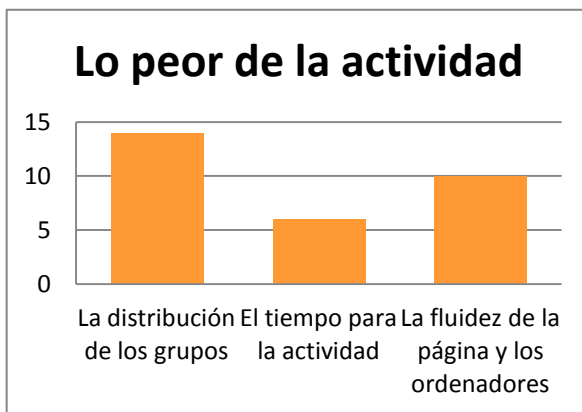


Gráfico 39. Lo peor de la actividad. Alicia.

En cuanto a lo peor se vuelven a repetir algunos de los contratiempos señalados anteriormente, la autonomía para crear sus propios grupos, algo que han echado de menos, el tiempo de la actividad, en muchos casos se han quedado cortos para decir todo lo que les hubiera gustado y, la fluidez de los medios, tanto de la página, foro, como de los ordenadores, conexiones, inicio rápido...

Para terminar, cuando se les pregunta qué han echado de menos, en algunos casos responden que hubieran querido saber en qué momento escribían los compañeros, a otros les hubiera gustado tener más herramientas para hablar en grupo, alguno menciona que hubiera sido bueno tener presente el tablero principal para saber por dónde ir, más ayuda por parte del máster, como lo más destacado. En cuanto a las sugerencias, muchos señalan que les gustaría hacer más actividades de este tipo, incluso alguno dice que deberíamos hacerlo con todos los libros de lectura, también señalan que podrían hacerse más días de la semana este tipo de actividades y, reiteran que la elección de grupo o personaje debería haber sido suya, no impuesta como ha sido este caso.

En resumen, los participantes reclaman más autonomía, para confeccionar sus grupos o elegir sus personajes; por otro lado, muchos de ellos señalan que la evaluación no ha sido entendida, esto nos hace reflexionar y tener en cuenta esto para próximos juegos, la evaluación debe ser clara, en el aula la nota es importante y, por eso, debe ser tenida en cuenta y, por parte del máster, señalar sus criterios y normas detalladamente, emplear tiempo para leerla, explicarla y resolver todas las dudas planteadas. La retroalimentación es otro de los reclamos de los jugadores, el máster debe anticiparse a las cuestiones que resulten complicadas para ayudar a los más perdidos, y también, ser lo más práctico y sintético posible, quizá explicaciones largas pueden liar más al jugador y hacer que este se canse y abandone. El máster debe preparar concienzudamente las explicaciones, sobre todo al principio del juego, el inicio es difícil, las actividades de este tipo en el aula son escasas, además, se dan casos en los que no se ha usado nunca un foro y menos para jugar.

2.5. Alicia, repercusiones en el aula y aprendizaje. Reflexión.

Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas es una experiencia en la que se intenta potenciar competencias relacionadas con el currículo de enseñanza secundaria, principalmente la competencia lingüística, social y ciudadana, entre otras. Todo ello poniendo en práctica determinadas estrategias relacionadas con el juego. El punto de partida es poner en prácticas algunas características de los juegos de rol, siempre teniendo en cuenta el componente tecnológico, la participación de los usuarios y de manera específica la narración. Se trata de asumir el rol de un determinado personajes y vivir la aventura en el país de las maravillas.

El diseño de Alicia tiene su origen en una plataforma de uso público, un foro y fue creada por un grupo de profesores con ideas a veces dispares sobre lo que podría ser sugerente para sus alumnos, pero aún así se llegó a un diseño coherente que nos permitió trabajar a todos desde nuestra perspectiva y óptica particular. Esta perspectiva particular es la que nos lleva a poner en práctica la experiencia que aquí se ha presentado, se jugó en un contexto diferente al contexto en el que se creó y por tanto cambiaron algunos elementos iniciales. Aprovechando una de las entradas de este foro, la entrada 'Aventuras' se diseñaron veinte capítulos basados en la novela de Carroll, algunos de ellas son el vestíbulo de puertas, la rosaleta, el campo de croquet, el salón de té, la casa del conejo... Se creó un mapa por el que los jugadores debían recorrer este mundo y se utilizó la tirada de dados que proporcionaba la plataforma para caer en determinados capítulos y relatar la historia de estos. Se trataba de crear una historia colectiva ya que cada uno de los grupos pararía en capítulos diferentes y con todos ellos podríamos hacer una nueva novela, nuestra novela de Alicia. El tiempo solo nos permitió llevar a cabo la primera parte del experimento, el viaje de cada uno de los grupos por el mundo de las maravillas, el viaje colectivo se quedó sin hacer. Otro de los puntos interesantes en relación al diseño es resaltar que la experiencia se realizó en un centro tecnológico y esto facilitó el hecho de trabajar en el aula, la lectura se hacía fuera del aula y los alumnos jugaban en clase junto al docente, en este caso el Conejo Blanco. Otra característica destacada de esta actividad fue la construcción de avatares por todos los usuarios, fue decisiva ya que las características de cada uno de ellos determinarían después sus relatos.

En cuanto al proceso, se establecieron como hemos comentado veinte capítulos para jugar, estos debían ser reescritos por los participantes teniendo en cuenta la obra original aunque creando contenidos nuevos, y también los roles nuevos que surgieron a raíz de la creación de sus fichas de personaje, los grupos fueron creados por el máster, se eligieron los integrantes de cada grupo teniendo en cuenta que había alumnos que necesitaban más motivación que otros, había alumnos con más iniciativa y podrían motivar a sus compañeros, es decir se pensó que los grupos debían estar equilibrados en este sentido para favorecer el trabajo de todos, esta acción repercutió en el trabajo de todos los integrantes de todos los grupos, muy pocas veces se 'escaqueaban' del trabajo de redactar aunque en ese momento no les apeteciera ya que el resto de compañeros les instaban a escribir.

Otra de las características del proceso es cómo se llevó a cabo el juego, en el aula los alumnos entraban en la plataforma, tiraban los dados y dependiendo de la parada que les hubiera tocado iniciarían la historia, en los primeros momentos se dio la indecisión de los jugadores y también del jugador máster que iba resolviendo dudas según iban surgiendo no teniendo un plan prefijado, por eso en muchas ocasiones tuvimos que rectificar y plantear las acciones de otra manera. A medida que fue avanzando el juego, los usuarios entendieron que la creación era lo principal y cada vez fueron surgiendo historias más interesantes y creativas, fundamentalmente se trataba de leer de una manera profunda, es decir meditando y disfrutando de una lectura, en este caso una obra de ficción que podía convertirse en un juego. Mirando la experiencia con distancia estamos seguros de que *Alicia en el país de las maravillas* es un recuerdo para estos alumnos de una obra divertida y llena de detalles interesantes.

Con respecto a la evaluación, las rúbricas utilizadas dividen el análisis en dos grandes dimensiones, la comprensión y expresión escrita fundamentalmente aunque también se dieron charlas y debates de manera oral que repercutieron decisivamente en las narraciones y, por otro lado, el trabajo colaborativo fundamental en esta práctica que valora el trabajo con los compañeros, la actitud, la resolución de problemas y la elaboración de contenidos. En esta experiencia, la mayoría de los participantes identifica e interpreta adecuadamente la obra, es una obra adaptada a todas las edades con películas y representaciones varias, los personajes son conocidos y eso ayuda a que este criterio sea interiorizado adecuadamente, sin embargo se pierden en algunos hechos y en detalles con respecto a los escenarios. En cuanto a la síntesis y análisis, es decir la emisión de juicios propios con sus propias palabras es medio, es un criterio difícil para su edad, en general en nuestra asignatura la síntesis y análisis de textos son contenidos nuevos que se dan de manera profunda a partir de este curso hasta el final de la etapa de secundaria, esta actividad supone un primer acercamiento, eso fue bueno porque se ve la evolución a lo largo de la actividad. La emisión de conclusiones de nueva creación fue, en general buena, crear les gusta y pusieron empeño en relatar historias nuevas. En relación al trabajo colaborativo, el trabajo con los compañeros fue bueno, al realizar la actividad en el aula y el máster intervenía ante cualquier contratiempo, por tanto se da una buena actitud y la mayoría acepta las soluciones propuestas por otros. En cuanto a la elaboración de contenidos, no todos participaron lo esperado y la creación corría a cuenta de unos pocos aunque el resto les seguía, en la mayoría de los grupos se dieron líderes que organizaban el trabajo. El uso de Internet no tuvo ninguna dificultad para nadie.

En cuanto a las opiniones debemos decir que la mayoría de los usuarios ha quedado satisfecho con la actividad, les ha motivado, han aprendido y les ha gustado trabajar con sus compañeros, esta última opinión es una de las más destacadas, el trabajo grupal les motiva y esto beneficia la actividad, la diversión y creatividad también aparecen dentro de lo mejor de la experiencia, esto nos hace pensar que la actividad es beneficiosa y que parte de los objetivos se han cumplido. Lo peor de la actividad es la poca autonomía a la hora de crear los grupos, ellos quieren decidir, el tiempo y los medios, jugar en el aula tiene sus contratiempos, estos dos los más destacados, limitados a 50 minutos y con medios no todo lo buenos que nos gustaría.

3. Práctica II. Las aventuras de Ulises

3.1. Ulises. Cómo se hizo, diseño y propuesta. Diseño.

En este experimento, la idea era la misma que en la experiencia con Alicia, un foro que se presentara como un juego de rol, un foro en el que los alumnos, participantes, asumieran el rol de un personaje y se movieran por el mundo de *Las aventuras de Ulises*.



Imagen 22. Cabecera y página inicial del foro Odisea2025 alojado en Foroactivo.

¿Qué es Odisea2025? Siempre está bien releer la *Odisea*, con esta idea nos propusimos desde el departamento de Lengua, rendir homenaje a este gran título y crear un juego para que nuestros alumnos conocieran más de cerca y mejor las aventuras de esta héroe inteligente y perseverante.

Ulises y sus viajes casi interminables se mantienen vivos y son potencialmente factibles para crear experiencias nuevas. Homero creó una obra universal en la que las aventuras se suceden sin descanso. Han pasado muchos siglos desde su creación, pero la historia de Odiseo se repite una y otra vez. Convertir al alumno en héroe es el objetivo, hacerle penetrar en un caballo, enfrentarse al cíclope, decidir constantemente el camino a seguir, vencer a la bruja, descender al infierno para renacer más fuerte o después del gran viaje llegar a su casa, Ítaca.

Hacerle entender al jugador que debe vencer gracias a su inteligencia, superar pruebas para avanzar en sus viajes, conocer a los dioses de la antigüedad y entender su poder en la obra para llegar a la conclusión de que solo con esfuerzo se pueden llegar a alcanzar nuestros deseos. La lectura y recreación de esta obra es un proceso que requiere de la exploración de las capacidades de comprensión y expresión lingüística y el trabajo colaborativo, entre otros.

El viaje de Ulises se reduce a un entorno acotado, el mar Mediterráneo, en este mar se dan los diferentes puntos donde Ulises parará para llevar a cabo cada una de sus aventuras. Troya, Ítaca, puntos en el norte de África, España, Italia o Grecia serán espacios donde el héroe desarrollará sus cualidades para sobrevivir y regresar a su tierra. El tiempo también será determinante, los años pasan y pasan y los compañeros desaparecen, la historia de Ulises habla del héroe, de su visión como líder, de su soledad cuando sus compañeros mueren..., también habla de los que le esperan sin perder la esperanza, su padre, su hijo y su mujer y además sus enemigos que esperan el momento de disfrutar de su legado y saber definitivamente que ha desaparecido. El viaje en el tiempo y en el espacio es vital en una obra que usa estos elementos como protagonistas junto al héroe.

Los dioses representan la parte inmortal de la obra, estos también se determinan como fundamentales para que el viaje llegue a buen puerto, los dioses son el azar pero también lo incuestionable o determinado por el destino. Aparecen los partidarios de ayudar al héroe y los partidarios de hacer difícil su regreso, entre ellos destaca Atenea, diosa que guarda a Ulises a lo largo de toda su aventura y, por otro lado, Poseidón que encolerizó contra el héroe tras la ceguera de su hijo Polifemo por parte de Ulises. En el foro, cada uno de los profesores tomó la identidad de un dios de la antigüedad, con esta identidad llevarían a cabo sus juegos.



Imagen 23. Representación de cada uno de los dioses, avatares de los profesores intervinientes en el foro.

A continuación mostramos las motivaciones y desarrollo del proyecto, cómo fue cambiando a medida que fue avanzando y las características más sobresalientes.

Antecedentes

Desde el departamento de Lengua castellana y Literatura del ies galileo galilei, al inicio del curso 2014-2015, nos hicimos algunas preguntas relacionadas con nuestra materia, principalmente con el ámbito de la lecto-escritura. *¿Por qué nuestros alumnos no leían?, ¿por qué los libros propuestos eran, en muchos casos, rechazados?, ¿por qué la comprensión lectora y expresión, oral y escrita, eran tan deficientes?* Las respuestas no estaban claras, lo que si estaba claro era que la motivación por la lectura era muy escasa en nuestro centro, las lecturas obligatorias llegaban como mandato y el rechazo de los alumnos, en su mayoría, era previsible. Pensamos que quizá jugando, la lectura de obras clásicas sería motivadora y atractiva para nuestros alumnos. Por ello, elegimos un foro. Habíamos estado hablando con alumnos del centro que habían creado un juego de rol en esta misma plataforma y nos lanzamos a la creación del nuestro.

Desarrollo

Iniciamos la investigación abriendo un foro en la plataforma foroactivo.com, estudiamos su estructura y sus posibilidades, esta plataforma nos daba la posibilidad de controlar a los usuarios de una manera activa y eficaz y, al mismo tiempo, se mostraba rápida y sencilla en su uso. Los profesores nos registramos en la plataforma, creamos nuestros avatares pensando en los dioses que guían a Ulises en la obra. Por otra parte, estudiamos la obra, la *Odisea*, en profundidad. Seleccionamos cinco capítulos y reflexionamos sobre las posibilidades de adaptación a los objetivos e intereses de nuestros alumnos. Cada uno de los miembros del grupo se encargó de una tarea, confeccionar el diseño del foro, confeccionar los textos literarios específicos del foro, confeccionar actividades relacionadas con el caballo de Troya, actividades sobre el Cíclope, sobre Circe, relacionadas con Scila y Caribdis y, actividades basadas en los hechos ocurridos en Ítaca.

En los diferentes encuentros del grupo consensuamos todas las tareas abordadas por cada uno de los miembros, se hicieron reuniones sobre el diseño del foro y las posibles relaciones con los diferentes capítulos y sus actividades. Reuniones sobre la importancia de actualizar los contenidos y acercarnos a los intereses de nuestros alumnos. La plataforma en foroactivo se vinculó a la plataforma moodle, implementada en nuestro centro, como soporte del contenido de las actividades. Cuando el trabajo de diseño, estructuración y relación de las partes estuvieron acabadas, iniciamos reuniones en relación a cómo ponerlo en práctica en nuestras aulas.

Habíamos decidido que los contenidos propuestos irían destinados a alumnos de 2ºESO, pensamos que deberíamos seguir un protocolo, una serie de pasos para organizar el trabajo con los estudiantes. Así pues, decidimos que los alumnos debían registrarse en la plataforma con la cuenta de educa.madrid, que cada uno de ellos ostenta para su trabajo en el centro, era una manera fácil y rápida de tenerlos localizados. Crearon sus perfiles teniendo en cuenta el

contexto de la obra, debían ser hombres, ya que los dioses éramos nosotros, buscaron nombres griegos, inventados, de épocas clásicas, héroes, semidioses, etc., y se describieron. A continuación, decidimos que deberíamos agruparlos e indicarles cuáles eran las normas del juego, esto llevó más sesiones de las esperadas, por problemas técnicos de la plataforma, principalmente. Propusimos a nuestros alumnos confeccionar sus grupos con compañeros pensando que salían a viajar en un barco, buscaron información sobre nombres de origen griego y describieron sus agrupaciones, intereses y objetivos. Todo ello se realizó, primero de manera escrita y, una vez corregido por el profesor, se subió a la plataforma por cada uno de los moderadores del grupo. Los dioses, aprobaban o reprobaban las distintas descripciones ayudados por los mecanismos que ofrece la plataforma, reputación, insignias, puntos y feedback, siempre poniéndonos en el papel de los dioses.

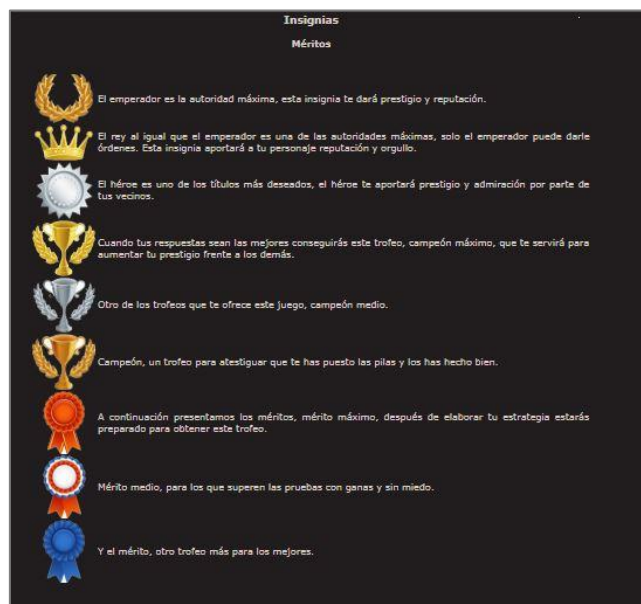


Imagen 24. Insignias para los jugadores más valorados.

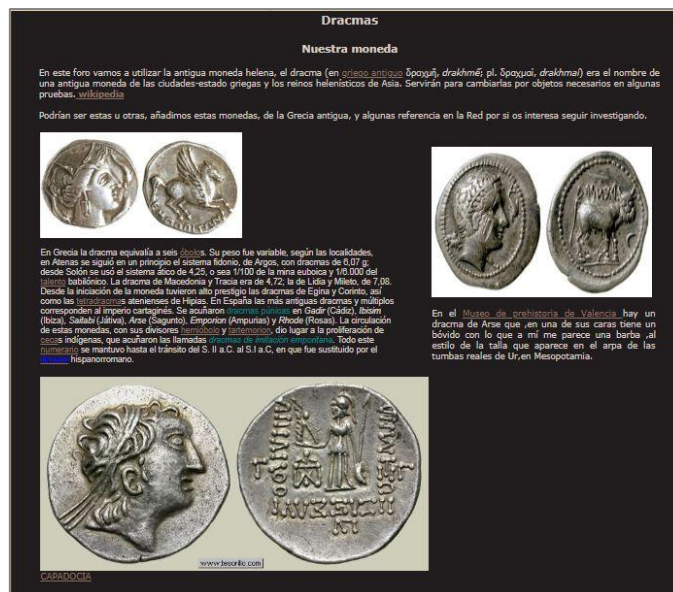


Imagen 25. Recompensas en forma de monedas .

Justificación

La observación directa de cada uno de los miembros permitiría una recopilación de información sobre los contenidos empleados en el foro, y si estos reflejaban una mejoría con respecto a propuestas anteriores. Tanto los aspectos técnicos como el diseño pedagógico y los materiales de soporte determinarían la calidad del foro y su aprovechamiento.



Imagen 26. Chicos del curso probando la plataforma.

Algunas tecnologías resultan un material altamente motivador, y más si se plantean como juego, aportan múltiples posibilidades educativas, ayudan a construir los conocimientos, ejercitan de forma directa la elaboración de estrategias cognitivas, fomentan el tratamiento de temas transversales, aumentan la capacidad de diálogo y argumentación, favorecen la estructuración de los procesos, acciones y reglas y, además, son programas muy flexibles que se pueden utilizar en distintas disciplinas, fácilmente asequibles, constituyendo por tanto un material informático de gran valor pedagógico. El planteamiento del juego nos hacía pensar que nos permitiría aumentar la motivación para el aprendizaje de diversos contenidos, desarrollaría el pensamiento reflexivo, mejoraría las habilidades espaciales, el control de los tiempos de reacción y resolución de problemas mediante la simulación.

Objetivos

En relación a los objetivos, entendíamos que a partir de la experiencia jugando con nuestros alumnos y observando sus comportamientos, sacaríamos conclusiones sobre los efectos de las técnicas propuestas en el foro en diferentes perfiles. Si en todo ellos se diera el efecto positivo de ofrecer mejoras en el terreno de la sociabilidad, de la inteligencia, llegando a un aprendizaje significativo y formando en valores, que hagan usuarios no violentos y sexistas, entonces habríamos satisfecho nuestros objetivos.

En concreto, se trataba de:

1. Comprender discursos orales y escritos en diversos contextos de la actividad social y cultural.
2. Utilizar la lengua para expresarse de forma coherente y adecuada en los contextos de la actividad social y cultural más próximos al alumno para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas y para controlar la propia conducta.
3. Utilizar la lengua oral en la actividad social y cultural de forma adecuada a las distintas situaciones y funciones, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.
4. Hacer de la lectura fuente de placer, de enriquecimiento personal y de conocimiento del mundo, y fundamentar hábitos lectores.
5. Aplicar con cierta autonomía los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para comprender textos orales y escritos sencillos, y para escribir y hablar con adecuación, coherencia, cohesión y corrección adecuadas a la edad y nivel.

En relación a los contenidos, hemos establecido una serie de metáforas que relacionan las actividades con algunos de los capítulos de la *Odisea*. Este es el caso del caballo de Troya, lo hemos presentado como el engaño y hemos propuesto actividades que tienen como tema principal los engaños. El alumno se dará cuenta de que puede engañar pero también ser engañado, actividades relacionadas con la publicidad haciendo hincapié en este sentido.

En el capítulo dedicado al Cíclope se plantea la metáfora de los monstruos, como pasan de estar fuera en la infancia a estar dentro en la adolescencia, se trata de que los alumnos a través de los textos se conozcan, se tomen con humor, se entiendan, se hagan preguntas, es el trabajo de madurez que todo adolescente debe hacer.

En el tercer capítulo, se presenta a Circe, la hechicera que consigue engañar a Ulises y a sus compañeros a través de las drogas (pócimas, venenos...) para conseguir sus objetivos. Actualmente, las drogas están en la sociedad y hay circunstancias análogas en el contexto de nuestros alumnos, por eso, hemos querido plantear actividades relacionadas con este tema, para provocar la reflexión y fomentar la prevención.

En el capítulo dedicado a Scila y Caribdis se plantea la duda, en este capítulo Ulises se ve en la encrucijada de tener que elegir entre dos opciones. Se presentan textos en los que los personajes tienen conflictos debido al hecho de tener que decidir, queremos que nuestros alumnos tomen conciencia de que estos procesos forman parte de la vida, que esas dudas nos pueden enriquecer y nos permiten madurar.

Y, en el capítulo final, Ítaca, el deseo es el motor que guía a nuestros guerreros, el deseo de superar adversidades, de regresar a Ítaca, de reencontrarse con su familia. A partir de las actividades se les propone reflexionar sobre el origen y consecuencias del deseo, reflexionar sobre los propios deseos y las diferencias entre los deseos de niños y adultos.



Imagen 27. Introducción al trabajo, presentación e inicio del viaje.

Evaluación

En este trabajo queríamos poner de relieve la prioridad de la colaboración frente a la competición, se trataba de crear una historia colectiva basada en la *Odisea* de Homero y, a la vez, que los alumnos adquirieran una serie de estrategias de lectura y escritura. Habíamos dado prioridad a la interacción social, incitando a la reflexión colectiva, a la exploración y a la creación. Los miembros, alumnos, protagonistas desarrollarían la aventura con su avatar y los profesores, dioses valorarían cada una de las interacciones y retroalimentarían positivamente con la finalidad de hacer significativos los aprendizajes en relación a la comprensión y expresión.

En definitiva, un trabajo que ha consistido en diseñar, desarrollar y evaluar una herramienta tecnológica dedicada a la interacción, implementándola en las clases y analizando el proceso de transferencia al ámbito educativo. Evaluaríamos la capacidad de motivación, el tipo de aprendizaje que se incentiva, la curiosidad o interés que despierta, la adecuación de los aprendizajes para cada usuario, el ritmo de trabajo, usabilidad y accesibilidad. Poner en marcha una tecnología encaminada al juego que fomente el interés de los alumnos e incentive el aprendizaje de estrategias lingüísticas. Se trataba de analizar las interacciones de los usuarios, sacar conclusiones sobre sus beneficios y, convertirla en un complemento educativo.

Después del trabajo realizado durante el curso 2014-2015, se puso en práctica con algunos alumnos y se nos hecho el curso encima, el curso se acababa y no se pudieron desarrollar tranquilamente los juegos planteados.

Ya, en el curso 2017-2018, desde otro centro y decidimos usar este trabajo con algunas modificaciones, la principal diferencia fue usar tan solo la plataforma de moodle teniendo como referencia *odisea2025* en foroactivo, el trabajo tiene la misma filosofía pero debido a que el centro no tiene tradición de hacer trabajos con tecnologías y la primera toma de contacto fue muy lenta, el centro prefería una plataforma educativa y se decidió volcar algunos materiales en ella y desarrollar el juego en dicha plataforma.



Lo primero, se propuso como lectura desde el departamento *Las aventuras de Ulises*, un libro adaptado de la editorial Vicens Vives. Aprovechando que el espacio en moodle también era un foro, confeccionamos un nuevo experimento con las características de los juegos de rol. Se diseñaron una serie de capítulos que se planteaban en el libro desde la perspectiva de juego. Un recorrido con paradas en espacios del libro que representarían los lugares en los que Ulises paró en su viaje de regreso a Ítaca. Un grupo de participantes con roles diferentes debía construir una historia mediante diálogos que les permitiera llegar al siguiente punto y avanzar, para ello tendrían en cuenta el libro aunque siempre innovando e integrando partes nuevas que les facilitasen el avance. Ahora presentamos las paradas y capítulos de *Las aventuras de Ulises*.

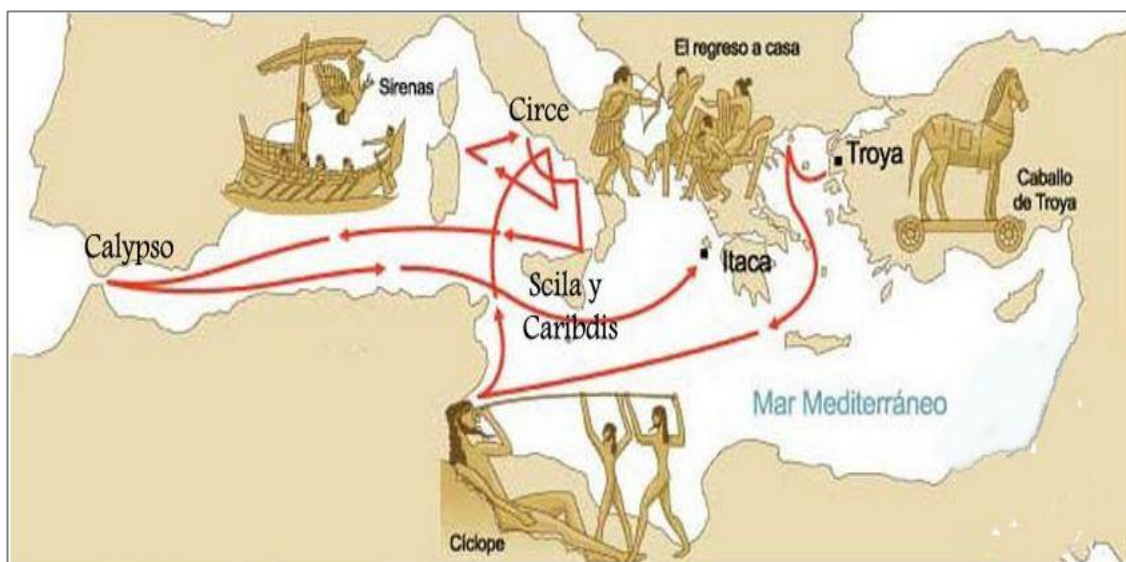


Ilustración 10. Mapa del recorrido del juego sobre las aventuras de Ulises en su regreso a Ítaca.

Fuente: <https://goo.gl/rD5CRE>

Teniendo en cuenta el mapa del viaje de regreso a casa de Ulises, nuestros alumnos viajaron en grupos teniéndolo en cuenta, pasando ciertas aventuras, peligros y oportunidades.

A continuación os presentamos los capítulos tal y como aparecen en el foro, cada una de las paradas tiene una pequeña introducción que da pistas para que los participantes inicien su recorrido.

El cíclope²³



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados, quizá ciegos también, al menos en su inteligencia al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio. ¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Circe²⁴

De todos los peligros, la magia es el más sorprendente. Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo.

Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre. Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos.

El bien no es lo mismo que el mal. ¿Serás tú también capaz de distinguirlos?





Scila y Caribdis²⁵

El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila, ese monstruo que habita en el acantilado o Caribdis, el terrible remolino que te llevará al fondo del mar).

A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo.

Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.



Ítaca²⁶

Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el

verdadero objetivo de tu viaje.

En todos ellos se propone a los jugadores una serie de pruebas relacionadas con el libro *Las aventuras de Ulises*, utilizando su ingenio y expresión saldrán victoriosos de las pruebas y, por tanto, del territorio al que llegaron, así pasarán al siguiente lugar donde les esperarán otras pruebas. Cuando lleguen a Ítaca, tendrán que superar las pruebas decisivas por las que también pasó Ulises y allí acabarán su aventura, descansando al fin.

En el diseño de los capítulos se partió de algunas consideraciones fundamentales en los juegos de rol, teniendo en cuenta la experiencia con Alicia, en este caso se dio un rol a cada integrante del grupo pero no se utilizaron los dados, todos tendrían que pasar por los cuatro puntos reflejados en el mapa. En el caso de este juego basado en las aventuras del héroe y

teniendo como referencia a Alicia, teníamos claro que la plataforma sería un foro y también sabíamos que los grupos eran imprescindibles para reducir la historia, creamos grupos de cinco jugadores, en este caso permitimos que los crearan ellos mismos debido a que una de las críticas en la anterior experiencia se refería a esto, el alumnado quiere crear sus propios grupos y así lo hicimos.

Cada uno de estos grupos jugaría la aventura independientemente del resto y si, sobraba tiempo, que lo dudábamos, haríamos una interrelación entre diferentes grupos. Cada uno de los grupos constaría de cinco personajes, un protagonista, que asumía el personaje de Ulises aunque con posibilidad de cambios, un ayudante de protagonista que aportaría soluciones cuando el protagonista lo requiriera. Un enemigo y su ayudante que se encargarían de poner obstáculos al protagonista y ayudante. Y un narrador que pondría orden en el transcurso del capítulo y ayudaría a entender mejor la historia.

Siguiendo las indicaciones del máster, hay que decir que en esta experiencia el docente no participó lo deseado y su rol, Zeus, se desvaneció debido a que en la plataforma moodle no creamos avatares para participar, los usuarios son nuestros propios nombres, así pues jugamos sin avatares. Sin embargo, como en el anterior juego, se requeriría de la expresión escrita para avanzar, cada uno de los personajes con su rol correspondiente crearía su propia historia escribiendo, respetando algunas indicaciones del libro y completando sus capítulos con ingenio e imaginación, el docente valoraría los escritos y daría por buena la historia para seguir el viaje.

La lectura del libro de Ulises se hizo en el aula y los relatos se construyeron en casa y se enviaron a través del foro en el aula virtual del curso. Los jugadores escribían sus relatos y el docente leía virtualmente, de forma no simultánea y evaluaba teniendo en cuenta las mismas rúbricas que se utilizaron para Alicia. En el horario lectivo, hablábamos sobre las cuestiones que habían producido dudas y debatíamos sobre cuestiones relativas a los grupos o a los mensajes. En esta experiencia la confección de los grupos por parte de los alumnos y la construcción de los relatos fuera del aula ha producido, bajo mi punto de vista, un progreso del juego bastante más caótico y, en algunas ocasiones ha llegado al fracaso.

En el artículo 'Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas, (Esnaola, 2008) la autora señala, en sus conclusiones que los escolares deben aprender con la misma naturalidad que lo hacen al jugar a un videojuego, debemos poner en práctica el reto, la habilidad, un estado de alerta en el que sin ser conscientes del esfuerzo, aprendemos. La educación debe asumir este reto y poner en práctica técnicas que favorezcan este tipo de aprendizaje con herramientas, técnicas y usos propios que llegarán a ponerse en práctica teniendo en cuenta las experiencias anteriores, la observación, la participación y la reflexión, factor decisivo en la reelaboración de las experiencias teniendo en cuenta errores pasados.

3.2. Ulises, cómo trabajaron y cómo fue la actividad de los participantes. Proceso.

Una vez finalizado el diseño, en un primer momento, los profesores releímos el libro y redactamos un guión en el que cualquiera pudiera ser Ulises y estar de regreso a Ítaca, vivir las aventuras relatadas en el libro y encontrar soluciones a los problemas planteados por sus personajes. El profesor sería el máster, por tanto tendría que ser el encargado de iniciar los capítulos de los diferentes acontecimientos. A continuación, pensamos en un tablero, en este trabajo estaba claro, el mapa de la página de *Odisea2025* sería el itinerario de nuestro juego, estaban los lugares donde cayó Ulises y los recorridos hasta llegar a Ítaca. Ahora tocaba elaborar reglas claras y sencillas para empezar a entender qué es lo que queríamos. Se trataba de escribir, teniendo en cuenta un rol determinado, las situaciones que aparecen en el libro de Ulises.

Seguidamente el alumnado hizo sus propios grupos de 5 personas y se les presentaron los diferentes roles, cada uno de ellos tenía unas aptitudes y unas actitudes diferentes, eligieron libremente su rol, protagonistas, ayudantes del protagonista, enemigos, ayudantes del enemigo y narrador. En este trabajo no se construyeron avatares ya que la plataforma moodle nos identifica con nuestro nombre de usuario derivado del correo de educa.madrid²⁷, por otra parte, el foro aparecía en su curso, en el que estaban matriculados, solo tenían que seleccionar el enlace y empezar a escribir la historia.

The screenshot displays a Moodle course interface. At the top, it says 'AulaVirtual Español - Internacional (es)'. The course title is 'LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA 3ESO'. On the left, there's a 'CALENDARIO' for May 2016 and an 'ADMINISTRACIÓN' menu. The main content area features an illustration of Odysseus and a list of resources under 'CONTENIDOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN'. Two instances of 'Las aventuras de Ulises' are listed, with the first one circled in red. The right sidebar includes a 'BLOG DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA' and 'LECTURAS' with book covers for 'Finis Mundi' and 'Las aventuras de Ulises'.

Imagen 28. Curso en la plataforma moodle donde se construyó el foro *Las aventuras de Ulises* y se vinculó el foro *Odisea2025*.

En esta experiencia había protagonistas, un posible Ulises, ayudantes, compañeros de ayuda para Ulises, obstaculizadores, personajes enemigos de Ulises, y también ayudantes de los enemigos, por último los narradores que describían los lugares y acontecimientos, moderando los grupos. No se hicieron fichas de personajes ya que estas tienen una relación directa con los avatares y, como hemos comentado anteriormente no se hicieron avatares.

Comentamos la propuesta en el departamento de Lengua y Literatura del centro y una de las lecturas obligatorias se cambió por *Las aventuras de Ulises*, esta vez nadie decidió acompañarme porque, entre otras cosas, los cursos de 3ESO eran todos míos excepto uno en el cual el profesor se incorporó más tarde. Se redactó una guía, un pequeño guión con la introducción y las paradas con las que contaría el juego. Sabíamos que cambiaría a medida que avanzara el juego, las narraciones de los capítulos tendrían variaciones dependiendo de cada uno de los grupos aunque deberían intentar mantener la esencia del texto.

Al ser un segundo experimento la guía tenía en cuenta los posibles problemas y dificultades surgidos en la anterior experiencia. Iremos poniendo algunos fragmentos de esta para entender cómo fue el proceso de juego. En letra normal aparece la primera versión de la guía, en letra cursiva mis anotaciones, sugerencias, respuestas... Esto da como resultado una segunda versión, en letra subrayada. Subrayado aparecen posibles narraciones de los capítulos que serán variadas por cada uno de los grupos aunque manteniendo la esencia de la obra.

Las aventuras de Ulises

1. Uno de los integrantes de cada grupo será un posible Ulises. El resto ayudarán u obstaculizarán, además propondremos un narrador para que vaya contando lo que quizá los personajes no puedan relatar mediante diálogos, también para describir paisajes, personajes...

2. No habrá fichas de personajes ya que estábamos identificados con nuestros 'verdaderos' nombres, en el foro, en sus intervenciones podrán darse otros nombres si quieren. En la primera sesión iremos al aula de informática para registrarse y echar un vistazo al foro. En esta primera sesión los chicos elegirían sus propios grupos y sus roles.

El primer problema en este sentido es que los grupos están conformados por amigos o compañeros con buena relación, algunos alumnos han quedado fuera y las personas que podrían configurar estos grupos no tiene mucha relación o no se llevan bien. Decido unirlos a pesar de estas circunstancias, veremos cuál es el resultado. Estos grupos a lo largo de la actividad me han pedido cambiar de compañeros o hacer el trabajo solos, no lo he permitido y han seguido trabajando juntos, esto ha llevado a que en algunos casos hayan abandonado la actividad antes del final.

A día de hoy, pienso que antes de iniciar la actividad debemos valorar este dato, qué alumnos no están integrados en el grupo y probablemente quedarán fuera, una posible solución sería

que los alumnos líderes que puedan ayudar o estén capacitados para integrar formando parte de estos grupos con chicos rechazados, esta sería una buena propuesta para estos casos.

Cuando estuvieron registrados y todos tenían su libro de lectura (en papel), hablamos de las reglas del juego y del libro, teniendo en cuenta el mapa de regreso a Ítaca facilitado en el libro, yo como máster haría una pequeña introducción a cada uno de los capítulos y cada grupo redactaría su historia, todos los grupos pasarían por todos los puntos del viaje de Ulises, estos serían cuatro capítulos. Pensamos que la redacción de todos ellos sería más provechosa que dividir el libro en más capítulos. A partir de esa introducción al capítulo empezaría el juego. Todas las aventuras estarían relacionadas con el libro de Ulises, por tanto, antes de iniciar el juego, deberíamos leer el primer capítulo para estar familiarizados con las acciones y propuestas.

Los medios tecnológicos en este centro eran precarios, aulas de 15 puestos en los mejores días, ya que podían darse ordenadores defectuosos o con mala conexión y, además, estas aulas no estaban libres todos los días, los profesores debían compartir estas instalaciones y eso lo hacía aún más difícil. Por ello, la lectura se realizaba en el aula y el juego se realizaba fuera del aula, los alumnos organizados en grupos relataban lo leído en clase. En un primer momento, no sabían muy bien por dónde empezar, les presenté una pequeña introducción de por qué el héroe estaba en esta situación y a continuación, leímos el primer capítulo. Parada en la tierra de los cíclopes.

Las aventuras de Ulises

Un joven príncipe, en algún lugar de Turquía, elige a la diosa Afrodita como la más bella de todas. Su elección tendrá una consecuencia peligrosa: Afrodita deberá proporcionar al príncipe, Paris, el amor de Helena, reina de Esparta. Comienza ahí, tras el rapto de Helena y su viaje a Troya, la guerra más famosa, aquella en que los héroes griegos viajarán en sus barcos hasta la playa troyana para recuperar a la bellísima Helena. Serán diez años inacabables de combates continuos. Morirán los más grandes de entre los héroes: el heredero de Troya, Héctor; el casi invencible Aquiles, hijo de una diosa. Solo unos pocos conseguirán salvarse. Entre ellos, Odiseo o Ulises, el más inteligente, el más astuto de los griegos, aquel cuyo ingenio ideó la gran mentira: el caballo de madera en cuyas entrañas unos soldados griegos conseguirán, tras esos diez terribles años, entrar por fin en la ciudad, para destruirla.

Y, luego, el regreso, una aventura no menor que la guerra, un recorrido que llevó a Ulises a enfrentarse con monstruos, tempestades, dudas, brujería, infiernos, hasta llegar, por fin, al palacio de Itaca en el que le esperan su hijo y su esposa.

Han pasado muchos siglos, pero la historia de Ulises se repite una y otra vez. Ahora eres tú el héroe. Eres tú quien penetrará en un caballo, quien se enfrentará al cíclope, quien decidirá el camino, quien vencerá a la bruja, quien descenderá al infierno para renacer más fuerte. Eres tú quien después del gran viaje llegará a Itaca.

Si Ulises venció gracias a su inteligencia, tú también lo harás. Encontrarás diversas pruebas que deberás superar para continuar el viaje. Los dioses te ayudarán en tu camino, pero te exigirán sacrificios. Solo con tu esfuerzo derrotarás tus miedos y vencerás al fin. Busca la solución en las palabras. En ellas está la sabiduría.

Grupos visibles

Imagen 29. Introducción al foro dedicado a las aventuras de Ulises.

El primer capítulo, en el que Ulises sale de Troya y su embarcación le lleva al territorio de los cíclopes, el héroe debe encontrar la manera adecuada de salir del encierro y llegar a su nave para continuar el viaje hacia su hogar. Los jugadores deberían relatar su estrategia para salir de la cueva del cíclope y seguir su aventura. Teniendo en cuenta los diferentes roles de cada uno de los jugadores buscarían una solución, contando con las indicaciones del libro. Se les comentó que la imaginación y creatividad con respecto a solucionar este problema sería valorada positivamente.

'El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar más sabio al hogar. ¿Serás capaz tú también de conseguirlo?' Después de un par de semanas, iniciaron sus escritos basándose en el capítulo en el que Ulises consigue derrotar al cíclope, escriben sus propias aventuras y parece que están motivados.

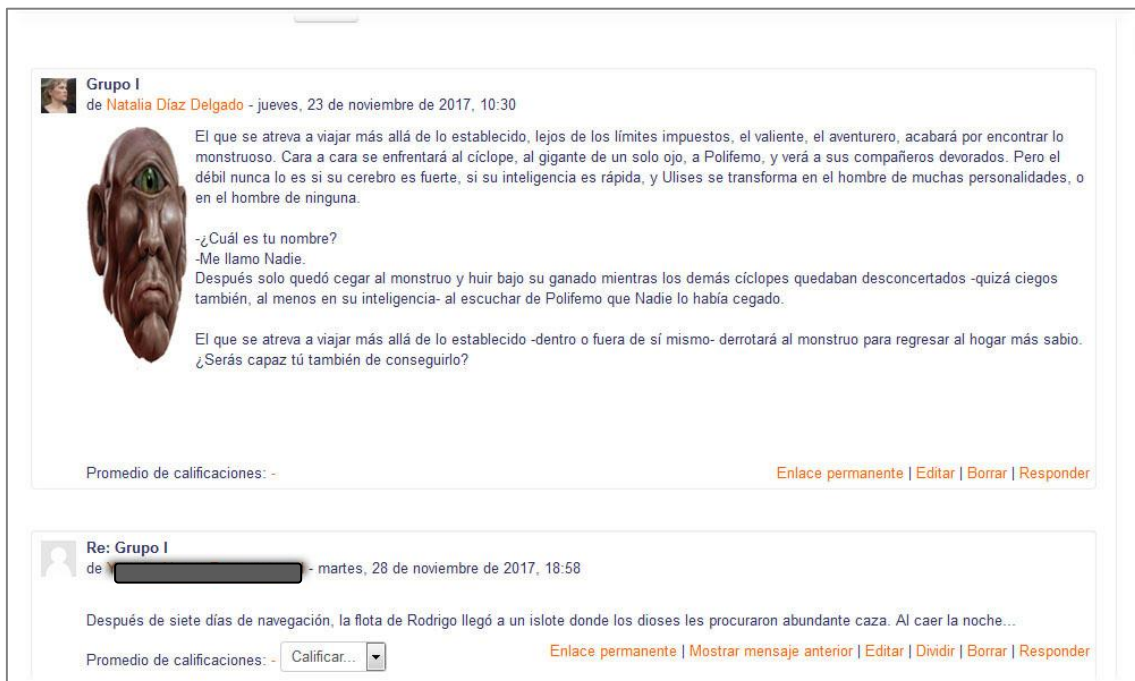


Imagen 30. Primer capítulo del foro dedicado a las aventuras de Ulises.

Teniendo en cuenta el mapa del viaje de Ulises, los jugadores tendrían que sortear los obstáculos que se presentasen en la aventura para llegar al objetivo final, su hogar.

Cada uno de los capítulos fueron contados en la guía como posibles historias del viaje a Ítaca, un posible juego en el que se dan narraciones esenciales que nos servirán de guión para evaluar las historias de los alumnos, los jugadores contarían las suyas propias teniendo en cuenta el libro, son anotaciones para no perder el hilo de la historia. A continuación, presentamos una posible narración del 'Cíclope' con algunos elementos esenciales que no pueden faltar. En letra normal aparecen las primeras ideas, en cursiva las anotaciones y subrayado las observaciones después de la narración.

Ulises acaba de llegar a la tierra de los cíclopes, el hambre y el cansancio le llevan a él y a sus hombres a explorar esta tierra, llegan a una cueva en la que el queso se da en abundancia y allí permanecen dándose un festín hasta que el cíclope Polifemo les encuentra y entra en cólera, a partir de este momento, Ulises debe encontrar la manera de escapar de la cueva del cíclope, él y sus compañeros y, por otro lado, el cíclope, otro de los roles, así como su ayudante deberán impedir que Ulises cumpla sus objetivos. Teniendo en cuenta cada uno de los roles, deberán buscar una solución para relatar este capítulo, teniendo en cuenta las indicaciones del libro.

El hambre hace al héroe y a sus compañeros buscar comida y al encontrarla en una cueva se meten dentro y se sacian, cuando llega el dueño, un monstruo con mucha fuerza y un solo ojo, mata a dos de los hombres y encierra al resto en la cueva, atrancando la entrada con una gran piedra. Ulises debe idear algo que les permita salir sin más muertes.

Embaucar al monstruo y emborracharle.

Utilizar la inteligencia para vencerle y dejarle sin posible recuperación.

El cíclope puede negarse a beber y mantener a Ulises encerrado hasta que idee otra estrategia que no sea la del libro, también puede pactar con ellos un intercambio entre víveres de los hombres y víveres del territorio de los cíclopes, entre otras posibilidades.

Huir y reírse del monstruo.

Teniendo en cuenta que esta va a ser una de las acciones que van a repercutir en el regreso a Ítaca, podemos advertir a los jugadores del peligro que corren utilizando una solución violenta contra el hijo de Poseidón, Polifemo, cíclope que les tiene encerrados.

La indecisión se dio en estas primeras aventuras de Ulises, teníamos claros los personajes principales y sus diferentes posibilidades a la hora de actuar, aunque la historia podía cambiar en relación a los enemigos. En algunas entradas Ulises está muy bien retratado y su actuación es fiel a las características del personaje aunque Polifemo y su ayudante no son todo lo malos que deberían.

La idea originaria estaba más o menos clara, pero las aportaciones sobre la marcha suponen una adaptación a nuestro contexto. En el caso de este trabajo, los relatos en el foro se construían en casa, por tanto el tiempo no debíamos, en principio, tenerlo en cuenta, las narraciones podían ser más largas y densas y los participantes no tendrían que acogerse a 50 minutos exactos que debe durar una clase, los grupos harían su trabajo como mejor les conviniera y el docente solo podría intervenir entre diálogos o después de la fecha prevista para el fin de la narración del capítulo. Algunos grupos confeccionaban sus capítulos en horas sueltas o recreos ya que les era difícil quedar después de clase, en otros casos uno de ellos o dos de los jugadores, tomaban las contraseñas de todos y escribían el relato ellos solos, el enterarme de esto fue posterior y tuvo repercusiones en la evaluación, otros quedaban un día todos los integrantes del grupo y trabajaban parte de la tarde confeccionando el capítulo.

En la siguiente entrada Polifemo se refiere a Zeus y lo insulta pareciendo muy feroz aunque es vencido muy rápido y casi sin ninguna respuesta hacia Ulises y los suyos.

The image shows a screenshot of a forum thread with three messages. Each message is from a user named 'Grupo II' and is dated 'martes, 28 de noviembre de 2017'. The messages contain the following text:

Message 1: "Somos unos simples griegos que lo unico que buscamos en esta isla es hospitalidad y esperamos a que nos la des." It includes a rating dropdown menu and navigation links: "Enlace permanente | Mostrar mensaje anterior | Editar | Dividir | Borrar | Responder".

Message 2: "¡JA! Por lo que se refiere a ese Zeus que proclama dueño y señor del destino de los hombres, a nosotros, los cíclopes nos importa bien poco y lo mismo pensamos de los otros dioses, excepto Poseidón que es nuestro padre ya que nosotros somos más fuertes-". It includes a rating dropdown menu and navigation links: "Enlace permanente | Mostrar mensaje anterior | Editar | Dividir | Borrar | Responder".

Message 3: "Tras esas palabras el Cíclope Tomás agarró a dos de los tripulantes y los estampó fuertemente contra el suelo, sus sesos salieron volando. Alex y el resto de los tripulantes salieron corriendo y se escondieron durante toda la noche. Ya, al día siguiente:" It includes a rating dropdown menu and navigation links: "Enlace permanente | Mostrar mensaje anterior | Editar | Dividir | Borrar | Responder".

Imagen 31. Diálogo del Cíclope con los griegos refiriéndose a Zeus.

En cuanto a nuestra asignatura, la evaluación de aprendizajes basados en la comprensión y expresión tanto oral como escrita era la idea principal y por lo que habíamos diseñado esta actividad, aunque otros muchos aprendizajes serían puestos en marcha, teníamos claro que se trataba de que leyeran un libro motivados y conscientes de que una obra de ficción puede ser un juego y divertir. La lectura en clase se hizo dando tiempo a las preguntas y al debate sobre cuestiones poco claras en la historia o que parecían no tener soluciones asequibles, la obsesión de los cíclopes por la leche y queso o la manía de Poseidón a Ulises, entre otras.

Aquí presentamos un ejemplo del 'Cíclope' en el foro, tal cual aparece en él. Los participantes han escrito una historia muy cercana al libro, la creatividad en este primer capítulo es muy escasa en casi la totalidad de las narraciones, añade algunos detalles de creación propia que comentaremos más abajo. Hacen una pequeña introducción en la que comentan que parece una isla con caza y frutos sabrosos y que pararán para abastecerse. Después de darse una vuelta por la isla deciden marcharse pero, en ese momento ven una cueva que les llama la atención, deciden ir a explorar y así lo hacen.

En el relato de este capítulo, aparece un segundo cíclope (hijo) que acompaña a Polifemo, el ayudante del enemigo se ha convertido en su hijo, el hijo de Polifemo y que aunque no aparece en escena demasiado ni realiza acciones claves, es una creación curiosa de los participantes, al igual que sus nombres, 'el cíclope "The Best" y su hijo CR Junior'. Las acciones de los marineros también toman un rumbo diferente al que aparece en el libro, aunque en algunos casos presentan incoherencias, los palos del bosque que no deberían haber podido coger ya que están dentro de la cueva o el ataque por parte de los compañeros que han quedado fuera, a pesar de estos detalles la creación había surgido ya en este primer capítulo en este grupo por tanto, parecía que íbamos por el buen camino, esto era lo que queríamos.

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:04
Mira esa cueva ,voy a entrar pero solo con mis dos mejores hombres los demás quedaros afuera por si viene alguien.
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:07
Ulises y sus hombres esperaron hasta el atardecer, cuando poco a poco fue apareciendo una sombra la cual se iba agrandando cada vez que la criatura propietaria de la cueva se iba acercando a su hogar.
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:11
Esta cueva tiene pinta de ser la casa de una bestia enorme y salvaje.
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:14
¿Quien anda ahí?¿Quien osa entrar en mis aposentos?
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:18
¡O no es una bestia con un solo ojo!
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:19
Un ciclope!!!
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:25
¡Papa tengo miedo!
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:27
Tranquilo CR junior , no te harán daño
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Imagen 32. Diálogos del grupo VIII pertenecientes al capítulo del Cíclope.

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:30

El horrible cíclope para defender a su hijo y ya que tenía hambre, mató dos pájaros de un tiro y se comió a algunos tripulantes de la embarcación de Ulises.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:45

Ulises que vamos a hacer, nos estamos quedando sin gente, tenemos que hacer algo y rapido.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:56

Ulises y su fiel ayudante consiguieron escaparse del cíclope y su hijo, y esconderse dentro de la cueva. Tras varias horas intentándoles encontrar, el cíclope "The Best" y su hijo CR Junior cansados de tanto buscar, decidieron marcharse de la cueva para terminar sus tareas diarias, lo que daría tiempo a Ulises y a su ayudante para idear un plan.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 23:00

Ulises necesitamos idear un plan rápido, sino no aguantaremos muchos mas

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 23:26

Tengo un plan, como el cíclope tiene solo un ojo su mejor perfil es el central, entonces nosotros nos dividiremos en dos grupos unos le atacaremos por la izquierda y otros por la derecha. Le atraparemos con unas lianas de el bosque le ataremos y empezaremos a dar vueltas hasta que se caiga, cuando ya este en el suelo inofensivo le sacaremos el ojo con un remo para que no pueda ver y no nos ataque, después volveremos por fin a nuestra casa

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 23:12

Buena idea, habrá que actuar lo antes posible

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 23:12

Ya casi al anochecer, el cíclope y su hijo, llegaron a su casa sin preocupación alguna, ya que no sabían lo que se les venía encima...

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - domingo, 3 de diciembre de 2017, 21:30

Al final el plan de Ulises salió a la perfección. El cíclope no les vió y Ulises y su fiel ayudante consiguieron acabar con él y con su hijo, le arrancaron el ojo y pudieron escapar de la cueva. Volvieron al barco dónde los demás les habían estado esperando un largo tiempo y se pusieron rumbo a su siguiente aventura. CONTINUARÁ...

(Editado por [Natalia Díaz Delgado](#) - envió original miércoles, 29 de noviembre de 2017, 23:22)

Los diálogos son muy buenos pero el final ha sido muy rápido, deberíais haber desarrollado más el plan para destruir a los cíclopes, no habláis de quitarle el ojo a junior y deberíais haberlo previsto porque él defendería a su padre. Los cíclopes tampoco han sido muy 'malos', no les habéis dado mucho miedo. En el próximo capítulo dejar lo mejor para el final.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Mis anotaciones al grupo fueron buenas aunque resalté alguno de sus problemas y les insté a que los tuvieran en cuenta en el capítulo siguiente. ' Los diálogos son muy buenos pero el final ha sido muy rápido, deberíais haber desarrollado más el plan para destruir a los cíclopes, no habláis de quitarle el ojo a junior y deberíais haberlo previsto porque él defendería a su padre. Los cíclopes tampoco han sido muy 'malos', no les habéis dado mucho miedo. En el próximo capítulo dejar lo mejor para el final.'

Seguimos nuestro viaje, la segunda parada de Ulises es el territorio de Circe, la hechicera.

En este capítulo Ulises manda a sus hombres a inspeccionar la isla donde han varado, sus hombres llegan a una mansión y allí sucumben a los encantos de la hechicera y acaban convirtiéndose en cerdos. Uno de ellos escapa y cuenta al héroe lo que ha pasado, Ulises decide ir a salvar a sus hombres y por el camino encuentra a Hermes, este le aconseja que mezcle unas hierbas que le ofrece en cualquier bebida que le dé la bruja.

En este capítulo parece que solo contamos con un enemigo, en la creación, los jugadores tendrán que darle voz a otro más, veremos que se les ocurre. En el caso de la acción que ocurre en dos espacios y en diferente tiempo, los tipos de relatos marcarán la diferencia, los que usen al narrador para relatar una de las partes en la que Ulises no aparece o traspasar los roles de protagonista y ayudante a otros que no sean Ulises en el momento en el que no aparece.

Durante la creación de este segundo relato, la originalidad se impuso llegando a límites en el que hubo que decirles que la historia no tenía nada que ver con el libro, estábamos dando tumbos y eso no era bueno. También se han dado las historias caóticas en las que los lectores 'intrusos' no hubieran entendido nada, aún así ha habido relatos buenos y originales dignos de mención.

'Los jugadores pueden diseñar cualquier estrategia para salir de la isla de Circe, en el caso de que fueran Ulises, o pueden diseñar cualquier estrategia para atormentar a los marineros en el caso de que fueran Circe.' Podrían diseñar cualquier instrumento para aniquilar a la bruja o la bruja diseñar cualquier estrategia para aniquilar a los hombres de Ulises y a él mismo. Todo ello estaría bien pero teniendo en cuenta que se trata de redactar siguiendo los ejes principales de la obra, pueden acompañarlo de creaciones pero manteniendo el hilo argumental de la obra.

Algunas de las anotaciones que se le hicieron a uno de los grupos:

Los diálogos son buenos pero no tienen nada que ver con el capítulo que hemos leído, falta la magia de Hermes que hace que David salve a sus amigos y estar de vasallo durante cinco años hace que toda la novela se estire tanto que no sabemos muy bien cuando se llegará a casa. En el capítulo siguiente seguid las ideas principales del libro aunque innovéis en algunas cosas.

Presentamos un fragmento de uno de los relatos de Circe en el que Ulises se queda de vasallo con la hechicera y después de cinco años los compañeros le encuentran en una playa perdida, como idea podría ser perfecto, ya que dentro de la obra incluso es verosímil pero les aconsejé que se ciñeran por lo menos a las líneas principales de la obra.

The image shows a screenshot of a forum discussion thread. It contains four messages, each with a header, a body of text, and a footer with a rating system and navigation links. The messages are as follows:

- Message 1:** Header: "Re: Grupo III de [redacted] - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:39". Body: "Te ofrezco que, a cambio de la libertad de mis compañeros, me quedo yo aqui preso contigo. ¿Te parece bien?". Footer: "Promedio de calificaciones: - [Calificar...] [Enlace permanente] [Mostrar mensaje anterior] [Editar] [Dividir] [Borrar] [Responder]".
- Message 2:** Header: "Re: Grupo III de [redacted] - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:46". Body: "Me parece bien el trato, pero con una condición.". Footer: "Promedio de calificaciones: - [Calificar...] [Enlace permanente] [Mostrar mensaje anterior] [Editar] [Dividir] [Borrar] [Responder]".
- Message 3:** Header: "Re: Grupo III de [redacted] - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:49". Body: "¿Qué condicion? Miedo me das.". Footer: "Promedio de calificaciones: - [Calificar...] [Enlace permanente] [Mostrar mensaje anterior] [Editar] [Dividir] [Borrar] [Responder]".
- Message 4:** Header: "Re: Grupo III de [redacted] - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:52". Body: "Que seas mi vasallo.". Footer: "Promedio de calificaciones: - [Calificar...] [Enlace permanente] [Mostrar mensaje anterior] [Editar] [Dividir] [Borrar] [Responder]".

The following messages are partially visible below the first set:

- Message 5:** Header: "Re: Grupo III de [redacted] - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:55". Body: "Ya que yo por mi gente hago lo que sea, acepto ser tu vasallo.". Footer: "Promedio de calificaciones: - [Calificar...] [Enlace permanente] [Mostrar mensaje anterior] [Editar] [Dividir] [Borrar] [Responder]".
- Message 6:** Header: "Re: Grupo III de [redacted] - martes, 12 de diciembre de 2017, 21:03". Body: "Entonces Martín y sus compañeros, ya convertidos a humanos, volvieron a los barcos con la esperanza de que David escapase de la hechicera Mar.". Footer: "Promedio de calificaciones: - [Calificar...] [Enlace permanente] [Mostrar mensaje anterior] [Editar] [Dividir] [Borrar] [Responder]".
- Message 7:** Header: "Re: Grupo III de [redacted] - martes, 12 de diciembre de 2017, 21:22". Body: "Después de cinco años, siendo David vasallo de la hechicera Mar, consiguió escapar del palacio y reunirse con sus compañeros en otra isla mas cercana a Itaca, ya que sus compañeros dejaron un barco escondido en la playa. Después de llegar a esa isla y encontrarse a todos sus compañeros, continuaron juntos su regreso a casa.". Footer: "Promedio de calificaciones: - [Calificar...] [Enlace permanente] [Mostrar mensaje anterior] [Editar] [Dividir] [Borrar] [Responder]".

Imagen 33. Diálogo del grupo III en relación al capítulo de Circe.

En el punto opuesto, tenemos un fragmento del capítulo de Circe en el que la creación fue buena y los integrantes hicieron un relato siguiendo los ejes principales pero innovando, se presenta una fiesta en el palacio de Circe en el que los marineros desean ligar con las doncellas.



Imagen 34. Diálogo del grupo II en relación al capítulo de Circe.

A continuación presentamos el mejor capítulo de Circe, las creaciones son muy buenas, aunque a veces se tienen que repasar los diálogos para enterarse ya que resulta un poco caótico. El final aparece abierto, no sabemos si las ardillas volverán a ser humanos o no.

Se advierte que en los diálogos de este grupo salvo el narrador, se señalan los nombres de cada uno de los personajes, en este grupo los participantes son cuatro y en este capítulo se queda bastante corto. Deben representar más de un rol y el enemigo solo puede ser uno, no hay ayudantes. Como dijimos anteriormente en esta parte se dan espacios y tiempos diferentes, por tanto había que adaptarse a ello. Uno de los usuarios toma el papel de ayudante de Ulises y además el papel de dios, estos son Berta y Diosita Berta.

Algunas mecánicas de juego universales son la recolección (*Pac Man*, *Super Mario*), la captura, caza, guerra (*Call of Duty*, *Age of Empires*), alienación, construcción (*Tetris*, aventuras), carreras (*Super Mario*, *Sonic*, *Prince of Persia*) En los MMOG, se encuentran representadas las cuatro variedades en sus diferentes perfiles: killers, achievers, explorers, socializers. (Pérez Latorre, 2012). En nuestros experimentos se dan mecánicas de recolección para solicitar conflictos, también desarrollo de la diplomacia y persuasión para escapar de peligros. Los patrones de juego pueden ser altamente rígidos y apoyar la redundancia en sus acciones y los altamente abiertos que proveen variabilidad creciente en las acciones, en este caso destacan los juegos de rol, estrategias abiertas y creativas para solucionar problemas.

Poe eso, las tensiones entre el entorno, sus reglas y la experiencia del jugador muchas veces condicionan el juego, por eso decimos que el jugador juega pero también, es jugado por el juego. (Pérez Latorre, 2012).

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 15:51

Ulises y los pocos supervivientes llegan a una nueva isla.
Y bajos de ánimo pasaron dos noches en una playa, sin beber ni comer, como muertos en vida.

Al amanecer, desde la cima de la colina oyeron un grito que hizo revolotear los pájaros.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 15:52

Christan: Berta, coge a un par de hombres e iros a inspeccionar la isla

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 15:54

Cuando el día tocaba su fin.....

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:03

Berta: ¡¡¡¡¡Buaaaaah!!!! Mi capitán, una malvada Julia ha convertido a mis dos hombres en ardillas, y sabes que le tengo fobia a las ardillas. ¡¡¡¡Buaaaaah!!!!

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 15:59

profe, esto lo he escrito yo

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:01

Christan: vayamos a ver que sucede, tu cuida del campamento

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:04


Berta: ¡¡¡¡¡Buaaaaah!!!! Yo no pienso ir, esos animalejos son demasiado adorables. Pero recuerda no bebas leche de coco o te convertirás en ardilla y te temeré por siempre. ¡¡¡¡Buaaaaah!!!!

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:05

Ulises se internó solo en el bosque y tan pronto como andó un par de manzanas se encontró con Diosita Berta


Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:15

Diosita Berta: Ya que estás tan decidido a rescartar a tus ardillas, te ofrezco mi ayuda en forma "maria". Esto te protegerá de la hechizera Julia y su varita colorida. Diosita Berta se despide, ¡super xaoo!

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:19

Chris se guarda la "Maria" sospechosamente en un lugar donde nunca mira el sol.

Tras caminar, llega al palacio de Julia y escucha una maravillosa ópera cantada por un soprano.


Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:19

Julia: Bebe y sé bienvenido a mi morada.


Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:24

Christan: Que rica la leche de coco, ¿no tendrás mas?


Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:21

Julia: Conviértete en ardilla y vete a roer con las demás ardillas.


Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:23

Pero por alguna extraña razón la magia no hizo efecto, sin embargo la "Maria" sí, es decir, la "Maria" le protegió de la leche de coco.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:33

Julia: ¿ Cómo es posible? ¿ Por qué no eres un feo roedor?. Por favor, no tomes represalias contra mí y perdóname, que la amistad florezca entre nosotros como los girasoles florecen a la luz del sol.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

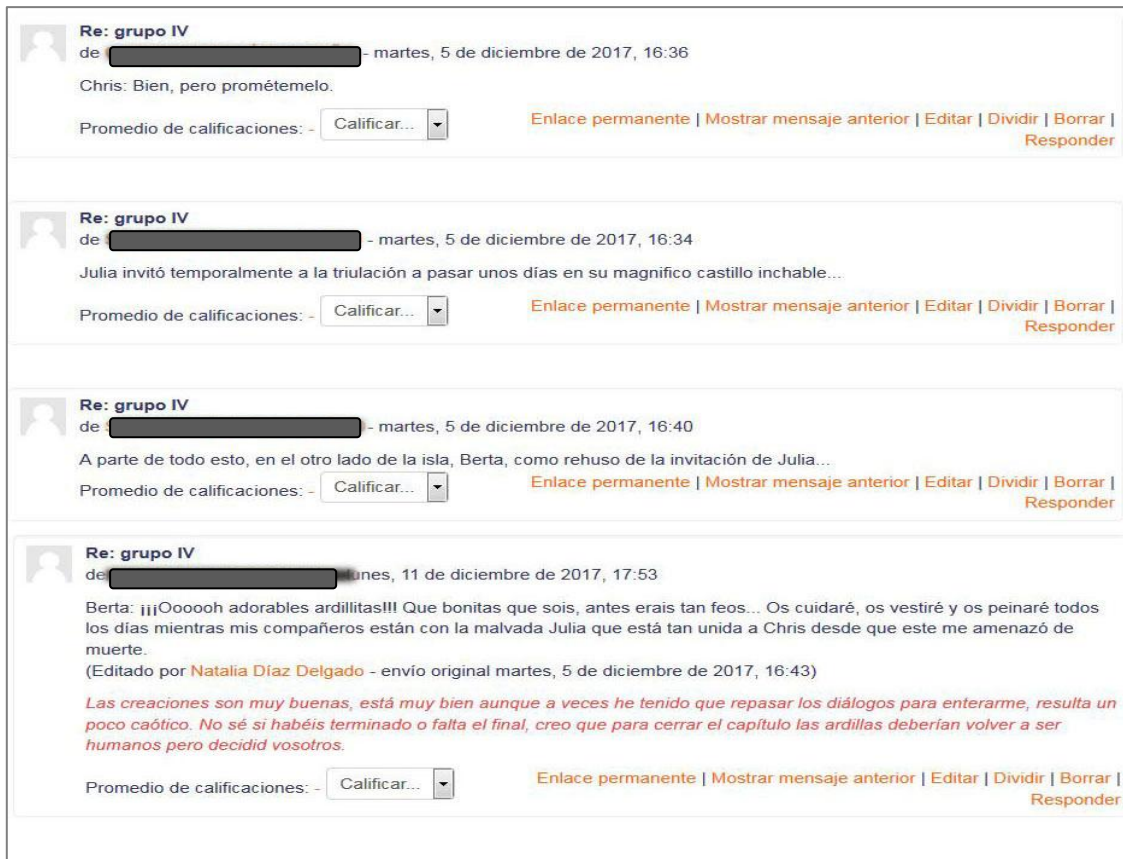


Imagen 35. Diálogos del grupo IV en relación al capítulo de Circe.

La tercera parada de Ulises o el tercer escenario planteado en este juego es el encuentro con Scila y Caribdis. Los jugadores deben hablar de las sirenas y de los peligros que encierran sus cantos, cómo escapar de ellas y lo que después acontece, tendrán que elegir entre el monstruo de seis cabezas o el fuerte remolino, ambos con muy poco margen para escapar. También deben tener en cuenta la ayuda de los dioses, así como el enfado de otros, todo ello dibujará el futuro del héroe y de nuestros jugadores, ellos saldrán airosos o no de esta situación, dependerá de sus artes.

Los grupos más creativos seguían en sus línea, el grupo II insertó dos canciones en el capítulo que dieron vitalidad al relato, aunque no tenían mucho que ver con la historia la idea nos pareció buena. En otros casos la narraciones ni siquiera eran verosímiles o los enemigos como en anteriores relatos no eran demasiado malvados, también están los que la creatividad les ha llevado fuera de la historia, en otros grupos se abusa del narrador y los diálogos son muy pocos y cortos. Los finales en muchos de ellos se hacen muy precipitados y eso deja a la historia un poco coja.

Presentamos ahora el relato de Scila y Caribdis narrado por el grupo XV.

Re: Grupo XV
de [redacted] - martes, 16 de enero de 2018, 20:20

¡Mirad, hacia allá! ¡En aquella cueva! ¡Un monstruo marino de nada más que seis cabezas! Hombres debemos elegir hacia donde ir, yo voto por el monstruo de seis cabezas.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XV
de [redacted] 16 de enero de 2018, 21:56

Tenemos que tener cuidado, ese monstruo ya se ha llevado a varios de nuestros compañeros. Procedamos con cuidado o podríamos ser los siguientes...

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XV
de [redacted] - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:23

Ya que habéis preferido pasar por mi lado en vez de por donde Caribdis no os lo pondré fácil.
ASÍ QUE SUFRIR MALDITOS MARINEROS.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XV
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 17:33

Velozmente las 6 cabezas se apoderaron de seis remeros y aun sin esperanza gritaron de dolor y también para poder ser salvados de alguna forma. En vano .

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XV
de [redacted] - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:37

¡¡SI QUERÉIS SOBREVIVIR REMAR, REMAR CON TODAS VUESTRAS FUERZAS!!

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XV
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 17:43

Exhaustos, se echaron una siesta en el barco dejando su destino al mar

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XV
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 17:50

Al despertarse vieron muy cerca de ellos una isla de la cual procedían sonidos de animales

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XV
de [redacted] - miércoles, 17 de enero de 2018, 19:26

Prosigamos parar no es buena idea, ya si eso pararemos en la próxima isla que veamos

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XV**
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 19:30

Ulisea no estaba muy convencida por las advertencias de esa isla y porque sabia que si dejaba a su tripulación ahí la liarían

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XV**
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 20:04

Sus compañeros se cabrearón tanto que montaron una huelga de que no remarían hasta descansar lo que ellos necesitaran

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XV**
de [redacted] - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:07

Agggh vale entendido, pero me debéis prometer que NO tocáis el rebaño

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XV**
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 20:10

Comieron las provisiones y descansaron. Pasaron un buen momento después de todo lo ocurrido

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XV**
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 20:17

En la noche Zeus les envió el "bonito" regalo de una tormenta. tos se refugiaron en una gruta que había ahí cerca.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XV**
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 20:20

La tormenta estaba durando más de lo previsto así que decidieron quedarse allí hasta que el sol saliera

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XV**
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 20:22

Las provisiones se acabaron y Ulisea decidió ir a rezar a los dioses

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XV**
de [redacted] - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:25

OOOOH DIOS DEL OLIMPO MI TRIPULACIÓN Y YO ESTAMOS MUY HAMBRIENTOS Y DESEARÍAMOS PODER SALIR YA DE AQUÍ POR FAVOR ENVIARNOS UN SOLECITO RICO PARA PODER REGRESAR YA


Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Grupo XV
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 20:30

De regreso percibió un olor delicioso, en cuanto se dio cuenta de que era carne corrió tan veloz como pudo para ver como su tripulación comía el ganado sagrado y tratar de paralos


Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Grupo XV
de [redacted] - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:34

¡¡PERO ESTÁIS LOCOS!! Os pedí una única sola y vosotros me habéis traicionado comiendo esto


Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Grupo XV
de [redacted] - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:37

Les regañó pero aun así también tenía hambre así que aprovechaba cuando no la veían y también comía y cuando la pillaban ponía la excusa de "el mal ya está echo y yo no tengo culpa"


Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Grupo XV
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 20:38

Pasaron 7 días hasta que por fin todo termino


Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Grupo XV
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 20:39

Ya estaban desembarcando y empezando a navegar cuando...


Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Grupo XV
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 20:42

Como pudiste Ulisea yo te ofrezco siempre que puedo los mejores rayos de sol y TÚ me lo pagas comiéndote a mi ganado favorito, que lo sepas estoy súper dolida

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Grupo XV
de [redacted] - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:49

Yo... Yo no quería me han obligado con su presión grupal diosa del sol

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Grupo XV
de [redacted] miércoles, 17 de enero de 2018, 20:49

NO... ya no me valen tus excusas baratas

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

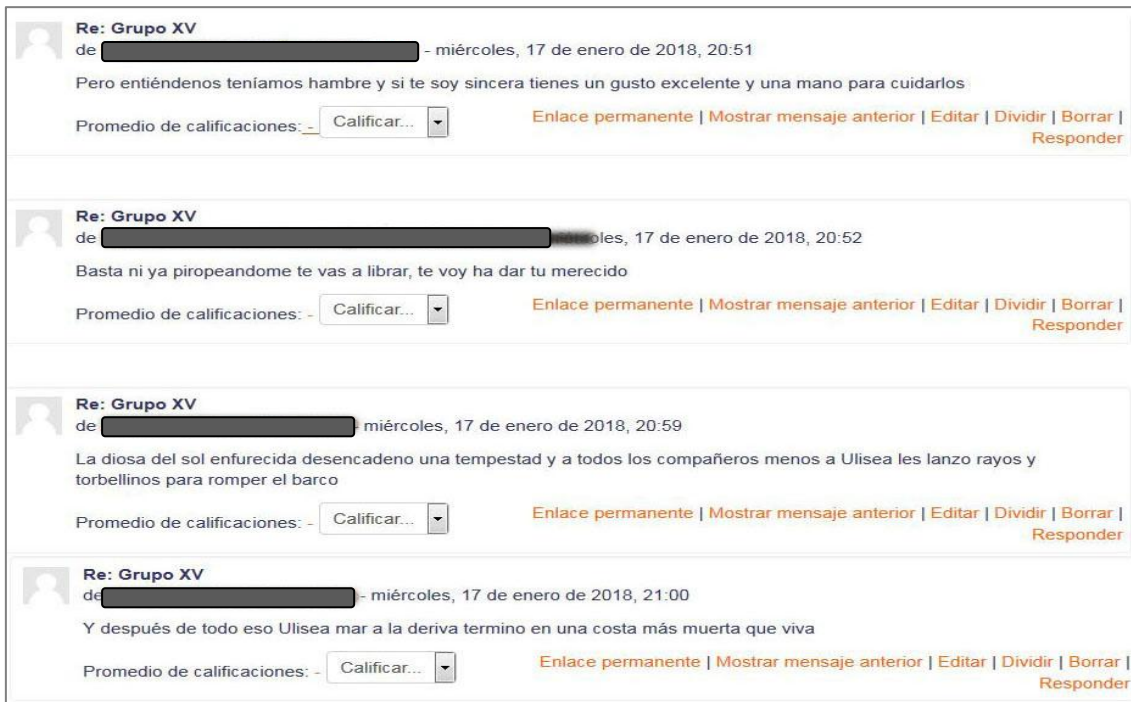


Imagen 36. Diálogos del grupo XV en relación al capítulo de Scila y Caribdis

Este relato es el que más se ajusta a nuestros objetivos, diálogos relajados y verosímiles, acciones, escenarios y personajes bien dibujados por el narrador y enemigos, por fin, tratados como se merecen. Los diálogos del foro aparecen tal cual, con sus incorrecciones de expresión y faltas de ortografía, no hemos querido corregirlo, parece más real. En este mismo capítulo, otros grupos relatan situaciones de creatividad excesiva, abuso de narrador o finales precipitados, a continuación presentamos algunos ejemplos.



Imagen 37. Diálogos del grupo II en relación al capítulo de Scila y Caribdis, en ellos la creación llega a un punto que se pierde el sentido, además el final es muy precipitado.

Por fin en el horizonte se atisba Ítaca, tras veinte largos años Ulises está en su hogar aunque él todavía no lo sabe. En este capítulo se relatará la vuelta de Ulises desde que la diosa del mar le empujó a Feacia y sus habitantes le trataron como a un rey, estos mismos le condujeron a su tierra y allí convertido en un mendigo llegó en el momento justo para evitar el desastre que se cernía sobre su tierra y su familia. Con la ayuda del pastor Eumeo y su hijo Telémaco planean la venganza contra los pretendientes de su madre. En el concurso de tiro con arco Ulises vence y los pretendientes son echados de Ítaca, así Penélope y Ulises vuelven a estar juntos y su hogar en paz de nuevo.

Este último capítulo podía haberse dividido en más partes pero esto lo sabemos después de hacer el relato, los chicos protestaron porque tenía muchos detalles y era complicado no olvidarse de alguno importante que explicara las consecuencias de otro hecho futuro. Quizá haber presentado otro mapa con los lugares en los que Ulises paró desde que llegó a su tierra hubiera sido lo más conveniente. Algunos grupos no participaron en este último capítulo, las críticas y la poca colaboración en algunos casos por parte de los integrantes del grupo, así como el cansancio de la actividad y el gran detalle de este último capítulo causaron esta situación.

Es interesante señalar aquí uno de los comentarios de los jugadores del grupo VII al final de este capítulo.

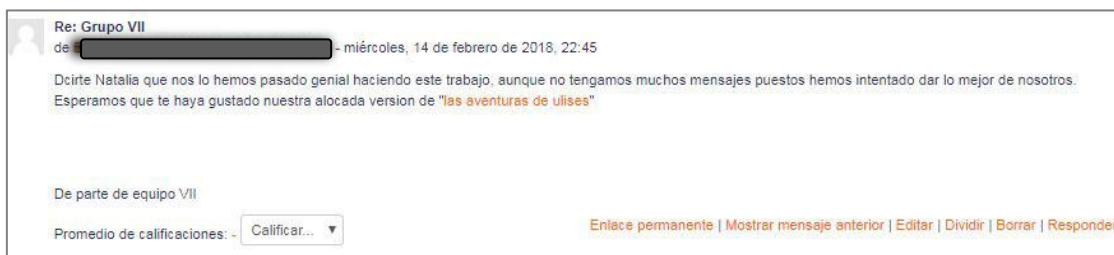


Imagen 38. Último comentario de uno de los usuarios del grupo VII.

En el siguiente relato dedicado a la vuelta de Ulises a su tierra los roles de protagonista y dios cambian de sexo, Marta es la protagonista y Daniel el dios que la ayuda a entender lo que está pasando en Ítaca, los diálogos se construyen teniendo en cuenta esto. Pero además de que Ulises es Marta y Daniel también es Penélope, este jugador interpreta a personajes diferentes para incluir los diferentes espacios del relato, al dios y al marido sufrido que espera a su esposa y se resiste a casarse con alguna de las pretendientas que se pasan la vida en su casa aprovechándose de sus bienes. Estos diálogos resultan interesantes si los comparamos con la obra de referencia.

En resumen, encontramos un marido esperando y unas pretendientas en pie de guerra cuando descubren quién es la que viene a quitarles el marido. Además, debido al gran número de personajes en este capítulo, alguno de los jugadores interpreta más de uno y lo deja claro entre paréntesis.

Re: Grupo XVI
de [redacted] miércoles, 31 de enero de 2018, 17:56

Marta despierta después de un profundo sueño en lo que ella todavía no sabe que es Ítaca, hasta que Daniel en forma de joven pastor le dice que a llegado a su tierra.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:00

Buena mañana, ¿podría usted decirme que tierra es esta?

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] miércoles, 31 de enero de 2018, 18:02

La isla que estas pisando ahora mismo es la mismísima Itaca.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] miércoles, 31 de enero de 2018, 18:12

Marta se emocionó, pero no sabía lo que le esperaba cuando llegase a casa.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] miércoles, 31 de enero de 2018, 18:15

En serio no me has reconocido marta; soy yo Daniel que tantas veces te ha ayudado.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:21

No me ayudante tanto cuando más lo necesitaba en el mar
¿cómo puedo confiar en ti?

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] miércoles, 31 de enero de 2018, 18:24

Der repente se levantó una capa de humo y marta pudo ver la tierra que tanto conocía.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:32

Dime Daniel que tengo que hacer

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:36

Primero deberíamos esconder ese tesoro que tienes no vaya a ser que hagan preguntas, después ves a la granja de Eumeo y yo ire a por Telemaco para traerlo a casa.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 20:39

Marta llegó a la granja y estuvo hablando con Francisco (Eumeo) y le relató sus historias, pero el no sabía que era Marta por tenía su cuerpo si no otro. Mientras Daniel estaba con César y Francisco (Pisitrato), que se despedían de Menelao y Helena para volver a su tierra donde Daniel les decía que debían volver.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 20:51

Muchas gracias Helena y muchas gracias Menelao

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 20:54

Llegó César a la granja De Francisco (Eumeo) donde le recibieron con mucha ilusión. Marta sería con pintas de mendiga.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 20:59

Aquí hay sitio de sobra pasad

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:03

César y Francisco hablan mientras ven a Marta comer.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:04

En mi opinion no deberias ir a palacio cn esas pintas

Promedio de calificaciones: -


[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:06

Deberías mandarle ropa limpia desde palacio


Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:08

Así lo haré

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:12


Daniel aparece y le dice a Marta que se de a conocer a su hijo ya que estaban solos. Marta entra y César es consciente de su presencia.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:34

Eres uno de los dioses

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 22:36

No soy sólo una diosa, si no tu madre por la que tanto has llorado

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 22:40


Eso no es posible

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 22:42

Si, si que lo es, soy yo

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - miércoles, 31 de enero de 2018, 22:43


Después de abrazarse, idean un plan para llegar a palacio sin que nadie se de cuenta de que la mendiga no es quien dice ser.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:23

A la mañana mañana siguiente César llega a palacio donde se encuentra con las pretendientes y con su padres que se alegra mucho de verle. Mientras tanto Marta se preparaba para bajar a palacio y ver a su esposo y sus pretendientas.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:26

Hola madre, veo que ya has llegado a palacio y como dijimos antes es mejor que te quedes aquí en una esquina hasta que sea necesario que salgas.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:28

Así es es mejor que me quede en aquella esquina. Pero me puedes explicar que son aquellas pretendientas que no paran de armar galeo en mi casa, ay que tener valor. Pero lo mejor es que esperemos al buen momento para atacar.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:30

Derrepente entró Daniel el padre de César y marido de Marta para ver lo que abajo sucediendo en si hogar, cuando vio a la mendiga.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:31

César te importaría venir un momento a hablar porfavor.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:33

Ya voy padre.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:34

Se puede saber que es este galeo con las pretendientas? ponedles comida de inmediato para ver si se tranquilizan. Y se puede saber quién es esa mendiga?

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:35

De inmediato daremos de comer a las pretendientas y la mendiga no se preocupe por ella padre.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)



Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:35

Si tú lo dices. Me retiro otra vez a mis aposentos y que no haya más galeo.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:36

De acuerdo padre.

Oye sirvienta pónganles e comer a las pretendientas enseguida, y a la mendiga pónganle las mismas proporciones.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:39

Francisco una de las pretendientas de inmediato saltó al ver que una simple mendiga le daban las mismas proporciones que a ellas.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:39

Pero quién se cree esa mendiga para poder tomar iguales cantidades que nosotras.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:40

No es asunto suyo así que sentaros y tranquilizaros.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:41

Pero esto alteró más a la segunda pretendientas y se formó un caos do den Marta término herida y fue llevada a los aposentos de Daniel donde estuvo hablando con el.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:43

Me podrías decir que te a traído aquí y quién eres?

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:44


Si te lo dijera no lo creerías.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:45

Como Marta todavía no podía decir nada se limitó a inventarse un historia que pareció que fue creída por Daniel.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:46

Pasaron unos días y Daniel decidió que ya era el momento de le git esposa así que salió al salón y contó lo que tenía en mente.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:47

De acuerdo escucharme, solo me casaré con quien pueda armarse con el arco de mi mujer solo con esa persona podrá ser, así que ya saben.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:49

Buah eso es demasiado fácil mi señor. Hacer paso que voy yo.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:51

Pero pretendientas por pretendienta fueron intentándolo y ninguna pudo. Hasta que derrepente la mendiga se levanto y consiguió armarse con el arco.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:51

Eso es imposible. Pero quién se cree esta mendiga para poder armarse con el arco.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] domingo, 11 de febrero de 2018, 22:53

Y entonces Marta dejó de tener pintas de mendiga.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:55

Pues soy nada mas y nada menos que Marta la mismísima diosa de la que os habéis estado burlando en su propia casa y de su propia familia.

Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)




Re: Grupo XVI
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:55

No puede ser posible.


Promedio de calificaciones: -

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:55


Pues si, si que lo es soy yo.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:58


Vamos madre!!!!

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:00


Entonces César y su madre lucharon contra todas las pretendientas sin dejar ni una viva. Después Marta se pudo acercar a su esposo y explicarle todo. Porfin Marta había vuelto a casa.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:01


Al día siguiente Marta fue a ver a su padre que estaba en la montaña con sus huertas. Pero marta iba con pintas de mendiga.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:01


Buenas tardes son estas vuestras huertas?

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:03


(César como el adre de Marta): Por supuesto que lo son. Son mias del mismísimo César que una vez fue rey de la mismísima Ítaca.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:04

Y marta ahora con sus pintas normales y no las de mendiga.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: Grupo XVI**
de [redacted] - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:04

Ya lo sé padre. Conozco estas tierras desde que soy bien pequeña.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

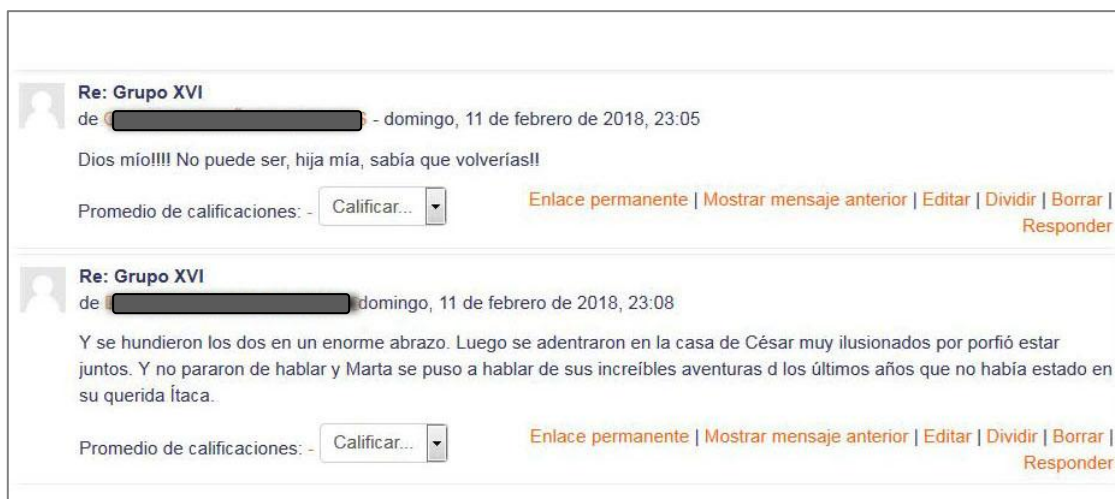


Imagen 39. Diálogos del grupo XVI en relación al capítulo de Ítaca.

Hasta aquí los cuatro relatos que conforman el juego, en ellos 16 grupos con cuatro o cinco integrantes cada uno han narrado las aventuras de Ulises, el inicio fue un poco caótico aunque entendieron la filosofía en la mayoría de los casos rápidamente. Continuaron con historias innovadoras que resultaron verosímiles en muchos casos, aunque también hubo una creatividad desorbitada en muchos casos que hizo algunos relatos inverosímiles. En los dos últimos capítulos se notó cansancio en los jugadores, en algunos casos el trabajo colaborativo se estaba haciendo duro, algunos integrantes se quejaban de la falta de ayuda de otros compañeros del grupo y, también se dieron quejas por la magnitud de los capítulos con demasiados detalles y demasiados personajes. Aún así llegamos al final y en este último relato se dieron buenas historias aunque otras muchas bajaron en calidad.

Para terminar, decir que además se creó otro hilo en el foro relacionado con las primeras indicaciones del juego y dedicado a las posibles preguntas y dudas de los jugadores. No fue utilizado por los jugadores, preguntaron las dudas o reflexionaron mientras hacíamos la lectura, en algunos casos incluso tomaban notas para el desarrollo posterior de la narración.

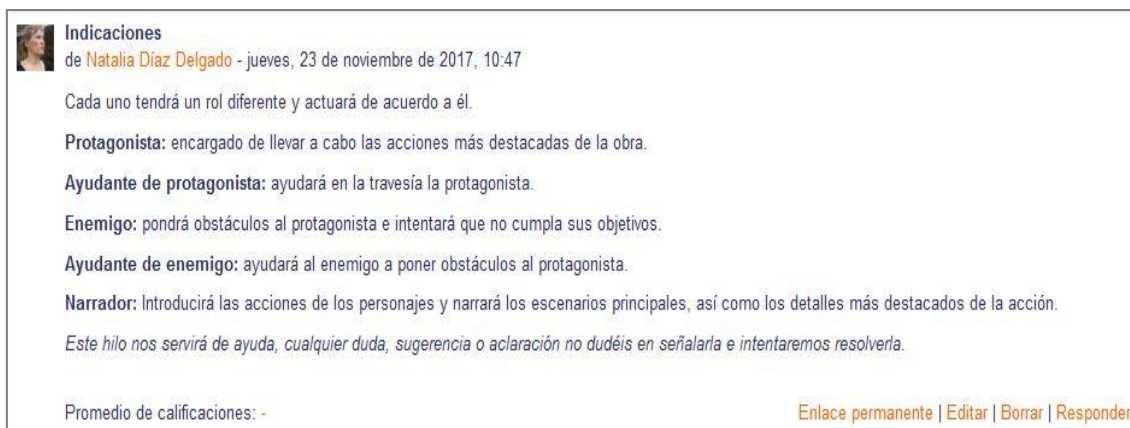


Imagen 40. Hilo dedicado a dudas y en el que se dan las primeras indicaciones.

En relación a los beneficios educativos de este tipo de entretenimiento, herramientas didácticas a través del juego y los procesos de *gamificación* debemos hablar del estudio de Roda (2010) donde se concluye que los juegos de rol desarrollan las capacidades de lectura, interacción social, escritura e imaginación. Por su parte, Abella y Grande (2010) también destacan el potencial de los juegos de rol para enseñar valores y trabajo en equipo. Este enfoque pedagógico de los juegos de rol se presenta dentro de la búsqueda de nuevas técnicas para la enseñanza por parte de los investigadores.

Jugar es un espacio de libertad, evasión, comunicación y expresión, además es un recurso privilegiado para aprender y estimula funciones cognitivas, afectivas y sociales. El uso de juegos electrónicos fomenta la interactividad, feedback y multimedia. (Vida, 2006).

Los videojuegos son un vehículo para lograr aprendizajes significativos y contextualizados que hacen hincapié en la práctica, se potencia la colaboración, la adquisición de competencias digitales, el autoaprendizaje y autoevaluación (Gee, 2003). Además el aprendizaje se centra en el alumno (Gros, 2010). Estos usuarios mantienen un rol activo, utilizan herramientas tecnológicas y la colaboración es un instrumento esencial de aprendizaje, exploran nuevas situaciones, resuelven problemas y aprenden de sus errores. ('De la idea a la pantalla, 2016).

Otro de los puntos importantes que hemos tenido en cuenta en este proceso son las guías o los tutores que en muchos casos escapan a los intereses de los jugadores, acciones fuera de control, que se escapan a las intuiciones del diseñador. un ejemplo de ello son las guías diseñadas para este experimento. Por tanto el jugador se habrá convertido en creador. La tutoría desde el propio juego, en general, siempre está presente, docente-guía que tiene la implicación de los usuarios en la creación para obtener beneficios, evaluaciones positivas, si los usuarios abandonan el juego, será la muerte del texto. ('De la idea a la pantalla, 2016).

El personaje del juego de rol no tiene un guión establecido en el que debe seguir una serie de indicaciones, él en un entorno determinado es libre en su toma de decisiones, aunque la coherencia con el entorno en este sentido puede ser una de las trabas en esta libertad mencionada. En nuestros experimentos la libertad de creación se frena con el texto literario. Los elementos centrales de los juegos de rol son: la interpretación de personajes, una mecánica de juego que se basa en el diálogo, reglas más o menos definidas de lo que se puede hacer y cómo se debe hacer y la presencia neutral del diseñador. Teniendo en cuenta esto tanto jugadores como máster en beneficio de los personajes y de la propia diversión saben que los caminos son infinitos pero deben ser coherentes con el entorno y sus personajes para no caer en el absurdo.

En el libro *Educar jugando un reto para el siglo XXI* (2017) Tomé, psicólogo, explica el juego 'La leyenda de los cinco anillos', que lleva a sus clases, en este juego cada jugador crea su propio personaje basándose en la cultura japonesa, el docente señala algunas características de los clanes y los alumnos se identifican y diseñan su personaje, crean sus propias historias donde simbolizan mundos fantásticos de los cuentos y situaciones de la vida cotidiana, ambas tipologías se mezclan dando como resultado relatos inéditos.

3.3. Ulises, análisis de datos y evaluación del juego. Análisis.

En la portada de nuestro foro se lee...



Han pasado muchos siglos, pero la historia de Odiseo se repite una y otra vez. Ahora eres tú el héroe. Eres tú quien penetrará en un caballo, quien se enfrentará al cíclope, quien decidirá el camino, quien vencerá a la bruja, quien descenderá al infierno para renacer más fuerte. Eres tú quien después del gran viaje llegará a Ítaca.

Si Odiseo venció gracias a su inteligencia, tú también lo harás. Encontrarás diversas pruebas que deberás superar para continuar el viaje. Los dioses te ayudarán en tu camino, pero te exigirán sacrificios. Solo con tu esfuerzo derrotarás tus miedos y vencerás al fin. Busca la solución en las palabras. En ellas está la sabiduría.

El punto de partida original es la búsqueda de aventuras que requieren sacrificio y esfuerzo, que sigue teniendo sentido en cualquiera de los enlaces de este foro, es el objetivo final y fin último, aventurarse en lo desconocido y no desistir en el intento de solucionar las pruebas para avanzar; para eso se creó y ese sería el verdadero éxito de la práctica, que los participantes, en este caso alumnos y profesores disfrutaran de la experiencia de juego y del libro de lectura a la vez. El objetivo principal, global del foro es que los participantes obtuvieran beneficios en sus aprendizajes a través de la diversión y el juego.

Como objetivo específico, en la aventura propuesta en nuestro experimento, se trataba de narrar, contar nuestra propia historia basándonos en las aventuras de Ulises, tanto alumnos como profesores debíamos disfrutar de la lectura y ponernos en el lugar de Ulises para crear nuestra propia historia a través de una especie de juego de rol. Además de fomentar el trabajo colaborativo.

Para hacer el análisis de las diferentes intervenciones en la aventura se utilizaron las mismas rúbricas que en el experimento anterior (véase en páginas 166 y 163), a diferencia de la experiencia con Alicia, el tiempo fue un mejor aliado porque pudimos trabajar durante dos trimestres, es decir casi seis meses de juego, esto a veces cansó a algunos alumnos que desistieron por diferentes motivos, algunos relatados en líneas anteriores y que afectarán al análisis en los diferentes ítems que se muestran a continuación.

En relación a la evaluación se mantienen las frases escasa consolidación, aprendizaje medio, bueno y excelente, todos ellos se corresponden con puntuaciones de 0 a 2. Tanto en la rúbrica de lectura como en la de trabajo colaborativo dos de los ítems se puntuaban con 1 punto como máximo, estos son la inferencia y la creación, aunque ambos son criterios importantes a la hora de elaborar nuestro trabajo creímos en su momento que resultarían criterios complicados para nuestros alumnos y decidimos, por tanto, potenciarlos pero no penalizarlos en la evaluación.

En el caso de la rúbrica de trabajo colaborativo, dos de los criterios también tienen como nota máxima un 1, estos son la elaboración de contenidos y el uso de Internet, en relación a la primera pensamos que la elaboración de contenidos nuevos estaría relacionada con la inferencia y creación y deberíamos seguir el mismo criterio que explicamos en anteriores líneas. En el caso del uso de Internet creímos que este se daría de manera inconsciente, sin dejar de ser importante y estar presente, sin embargo creímos que el trabajo con los compañeros o la resolución de problemas, así como el clima de trabajo serían los pilares básicos de la práctica en relación al trabajo colaborativo, que deberían afrontar los participantes.

Como hemos dicho anteriormente, la actividad duró dos trimestres, es decir seis meses, existen por tanto dos evaluaciones que sería interesante tener en cuenta, el gráfico que aparece en primer lugar es la media de ambas evaluaciones, sin embargo los resultados por separado son muy diferentes de una evaluación a otra, principalmente porque los problemas se agudizan y hay que decir que la motivación baja, los alumnos se cansan y muchos de ellos abandonan. A continuación, teniendo en cuenta la rúbrica de lectura nos detendremos en sus criterios y evaluaremos con ejemplos y datos las narraciones de los jugadores. Nos iniciamos con la identificación.

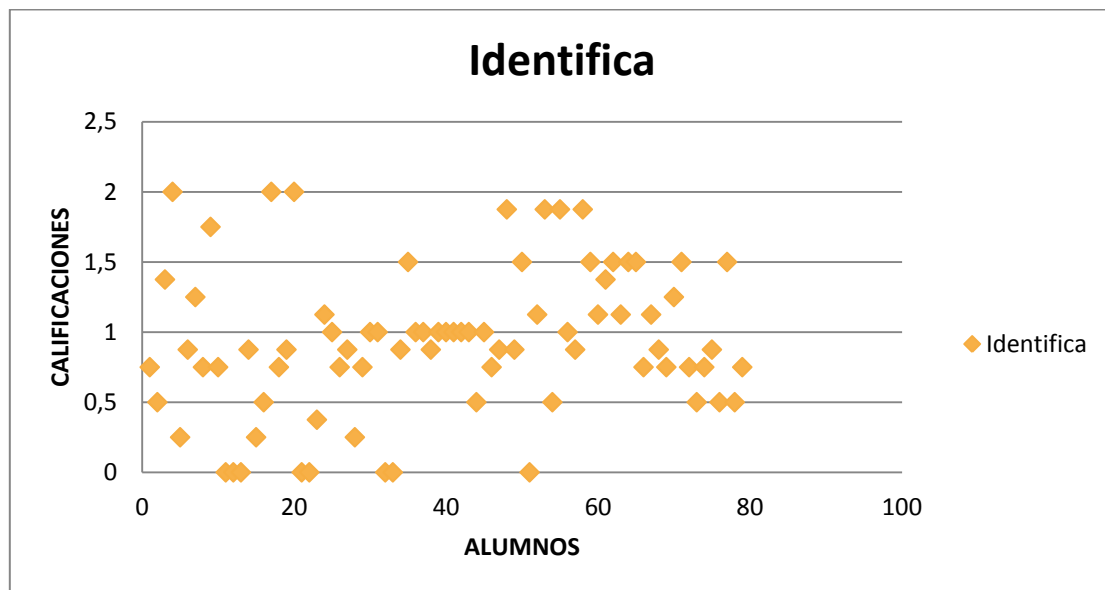
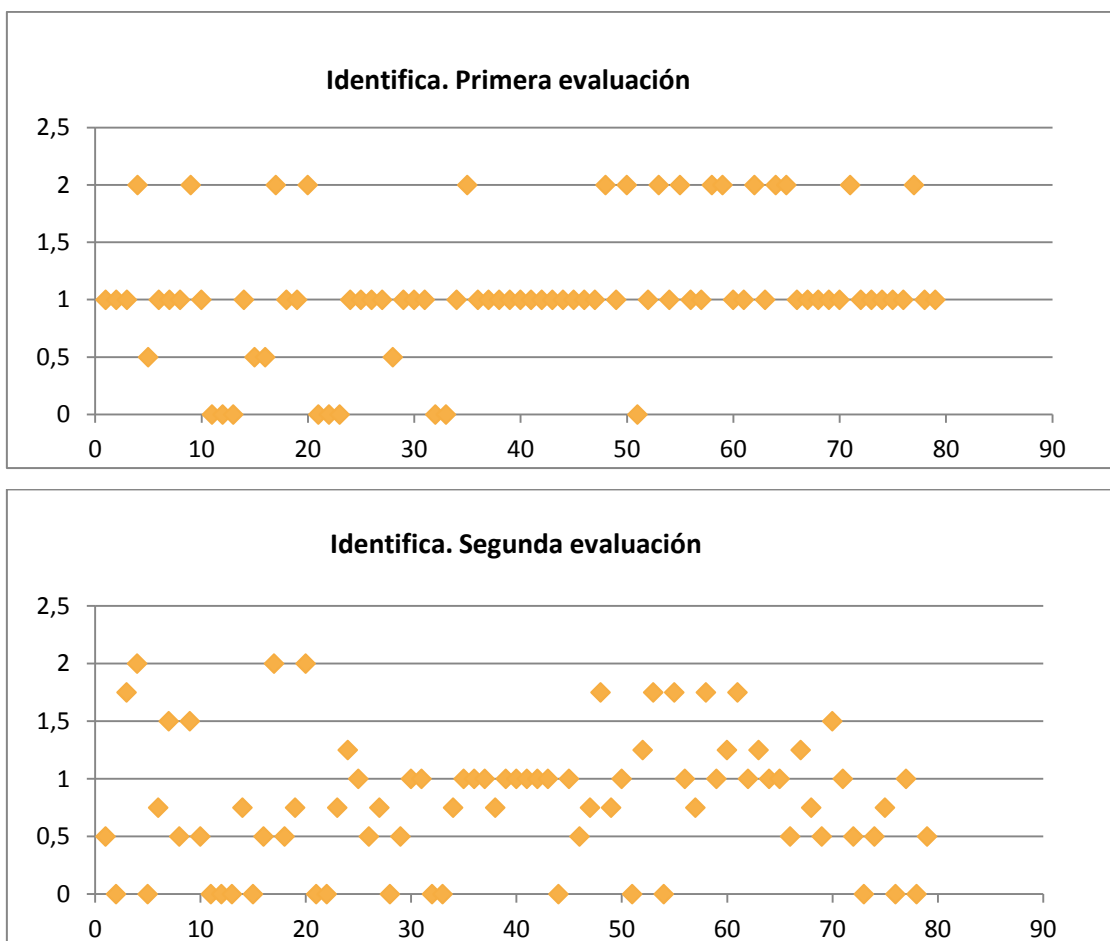


Gráfico 40. Evaluación del criterio Identifica en *Las aventuras de Ulises*.

Como se observa en el gráfico, la mayoría de los alumnos no tienen dificultades para reconocer los contenidos del texto en el foro, la mayoría reconoce a los personajes principales y secundarios y relacionan a estos con el contenido plasmado en el foro, es una habilidad que les supone un gran esfuerzo en un primer momento, pero que a medida que se va avanzando en el juego, entienden las relaciones y la identificación de personajes, escenarios y hechos como un todo.

En las evaluaciones por separado, las evaluaciones descienden en muchos casos, ya no es un criterio valorado como bueno sino que muchos de los participantes están por debajo de lo que hicieron en los primeros capítulos. Los criterios se ven agrupados y en general hay una evaluación limpia y continua, sin embargo en el segundo gráfico, las evaluaciones se dispersan, existen usuarios que abandonan y sus evaluaciones bajan y otros que no colaboran en el trabajo o no desarrollan los relatos como lo hicieron en la primera parte de la experiencia. En el resto de gráficos se da la misma situación, las evaluaciones de una calificación buena o muy buena bajan a regular o mala. Esto supone que el gráfico con los criterios sumados no sea todo lo clarificador que debería. Estos dos momentos resaltan que el tiempo de la actividad es interesante tenerlo en cuenta, cuando la actividad se prolonga en el tiempo y la novedad ya no existe, la desmotivación es mayor y eso demuestran los gráficos por separado. Todos estos gráficos aparecen en los ANEXOS, y en la comparativa de ambas experiencias los tendremos en cuenta.



En los siguientes diálogos se trata el canto de las sirenas como uno de los mayores peligros para Ulises y sus hombres, están identificados los 'buenos' y 'malos' y ambos interpretan sus papeles correctamente, las sirenas cantan y con su canto intentan atraer a Ulises que supera esta difícil prueba. El grupo lo narra señalando que su corazón se llena de ternura y hasta que no salen de su entorno el héroe no descansa.

The image shows a vertical scroll of chat messages from a gamified learning environment. Each message is contained within a light gray box and includes a profile picture icon, the sender's name, a timestamp, the message text, a rating system, and a set of action links.

- Narrador** (17:15): "Al llegar la aurora de rosados dedos se despidieron para siempre de Circe y embarcaron, al principio, había una brisa a su favor, pero más tarde se calmó, y con la calma, divisaron una isla de la que se oían hermosos cantos de mujeres".
- Sirena** (17:22): "aaaaaaaamm.!!; !!; acercaros !!; !!; !!; ..!!; ..aaaaaanmmmaa..!!; ..; venir..!!;".
- Ayudante de la sirena** (17:22): "Auuuuuu...venir...uuuuuu...venir".
- ulises** (17:26): "¡Tripulantes! ¡Dejad de remar! ¡Atadme al mástil y no me liveréis. Poneos cera en los oídos para no oír su canto.".
- Ayudante protagonista** (17:28): "De acuerdo mi capitán ¡ya habéis oído!".
- Narrador** (17:35): "Las sirenas se pusieron a cantar.".
- Sirena** (17:36): "Acercare aquí, oh cèlebre Ulises, la flor de los bravos guerreros aqueos;".
- Ayudante de la Sirena** (17:44): "Atraca tu nave y escucha los cantos que entonan las bellas doncellas del mar con voces más dulces que miel de panal".
- Sirena** (17:44): "Nosotras sabemos los hechos de Troya y cuanto acontece en la Tierra feraz...".
- Narrador** (18:07): "A Ulises se le llevó el corazón de nostalgia, e intentó con toas sus fuerzas quitarse de las ataduras, gritando que lo desataran, aunque no le oían, al final aceleraron el ritmo hasta que no se oían los cantos.".
- ulises** (16:22): "¡Sacaos la cera de lo oídos y desatadme!".

Imagen 41. Ejemplo de diálogos en relación al criterio Identifica. Ulises.

A continuación la interpretación y sus datos.

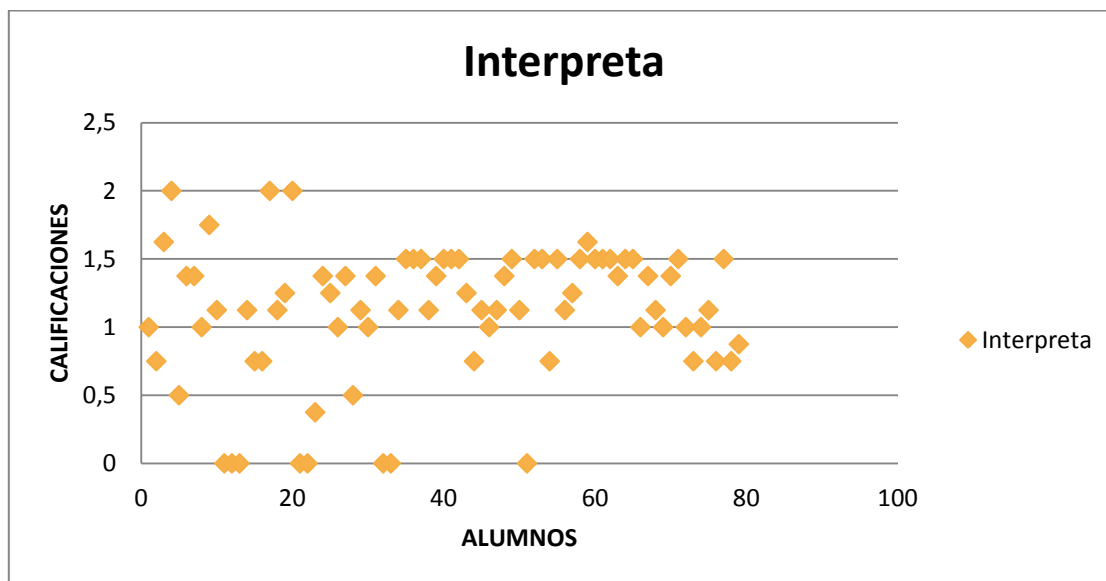


Gráfico 41. Evaluación del criterio Interpreta en *Las aventuras de Ulises*.

Este criterio se corresponde con la atribución de significado a hechos y espacios en sus narraciones, en su juego, presentados en el libro, se observa que muy pocos de ellos tienen dificultades al interpretar aunque va mejorando a medida que avanza el juego. En el ejemplo de narración anterior se observa cómo se da significado a cada uno de los roles de manera correcta, cada uno tiene su cometido y se adaptan al espacio del libro y a los distintos elementos que aparecen en él atribuyéndoles significado propio y dándoles entidad en su historia. Las cuerdas para atar al héroe, la cera para tapar los oídos de los tripulantes aunque deben seguir remando para salir del peligro, las sirenas. El narrador va fijando los momentos y espacios que transcurren en la escena y los enemigos, en este caso las sirenas siguen en sus trece de llevarse a Ulises con sus cantos. Existen otras narraciones que no encajan ni en la identificación ni en la interpretación de esta escena, en algunos ni siquiera aparece.

Aquí dejo una de las narraciones en la que los jugadores están más perdidos, se trata del capítulo de los cíclopes, añado la imagen con los diálogos. La interpretación de los cíclopes no tiene ningún detalle, el cíclope no actúa, tan solo chilla por el dolor que le produce la pérdida de su ojo, sin embargo el protagonista y su ayudante no temen al monstruo, están hablando de tomar unas cervezas tan felices. La interpretación del malo es muy mala, esto sucede en la mayoría de los capítulos, el malo es interpretado de manera muy floja.

Otro ejemplo está en el capítulo de Circe, la hechicera lucha contra el protagonista y al final este gana sin casi ningún problema, ella convencida de su derrota la acepta sin más e invita al héroe y a sus hombres a que se queden en su castillo. Parece algo inverosímil viniendo de la bruja más malvada de la obra, las malas artes no aparecen por ningún sitio y el bien triunfa sobre el mal sin que esto suponga ninguna dificultad.

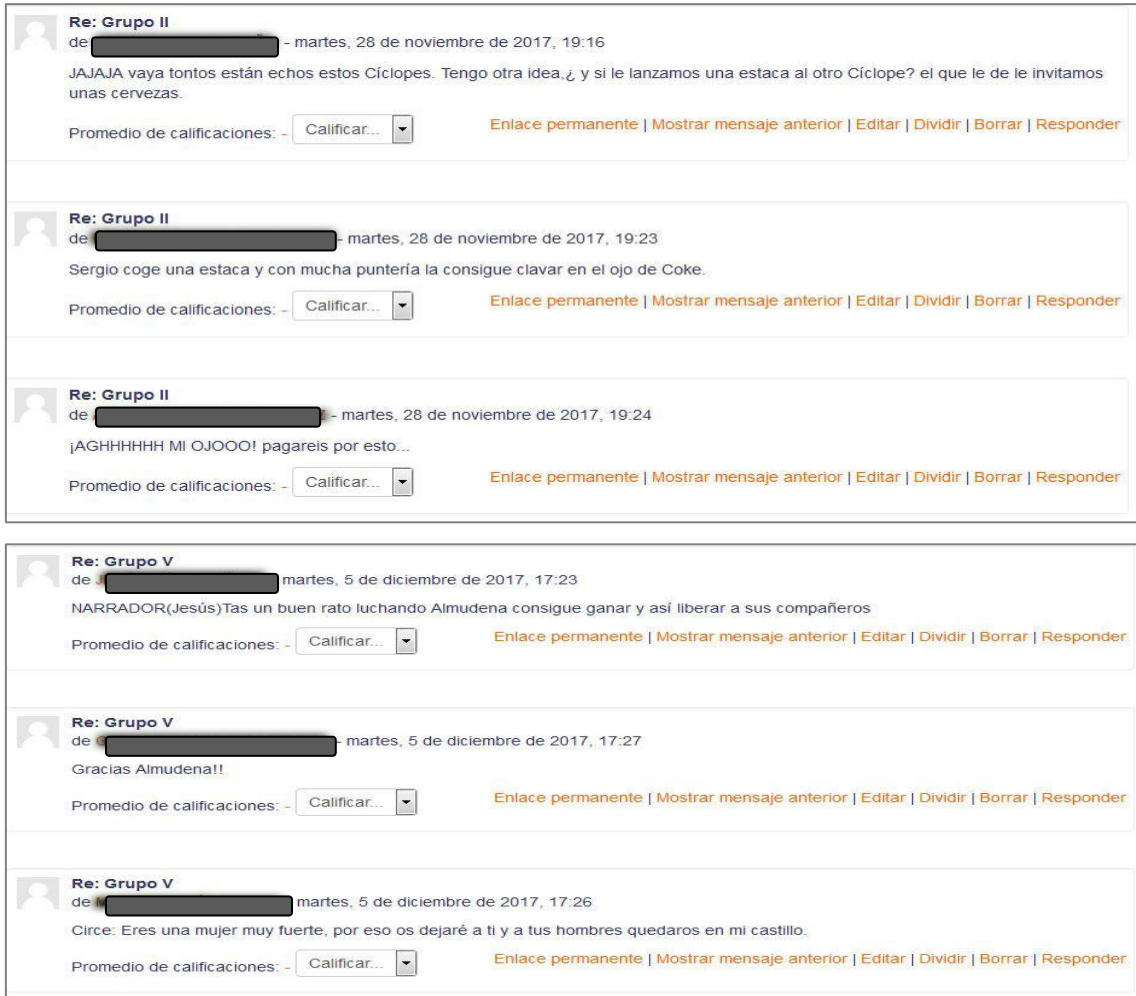


Imagen 42. Ejemplos de diálogos en relación al criterio Interpreta. Ulises.

En relación al criterio resumen presentamos el siguiente gráfico

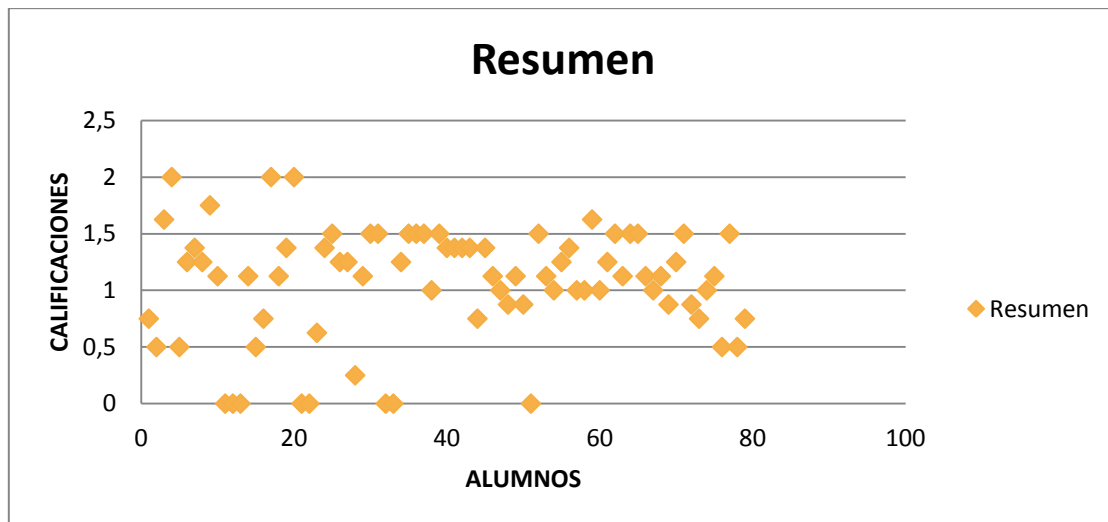


Gráfico 42. Evaluación del criterio Resume en *Las aventuras de Ulises*.

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:07
bienvenidos a mi palacio , serviros vosotros mismos ,coger todo lo que querais
ah y os presento a mi amiga rubenavilla

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:10
Bienvenidos si deseais algo estoy a vuestra disposicion para todo

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:15
Ulises, creo que me había equivocado, son gente de fiar, nos podrémos quedar aquí.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:17
Jejejeje, eso tenlo seguro. ¿acaso lo dudabas? ¡Unas birritas para mis ayudantes, que se lo merecen!

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:26
Tras hartarse a beber y a comer, la maga Circe escogió el momento perfecto para lanzar un hechizo a dos ayudantes y convertirlos en patos ya que estaban desorientados. Las lágrimas que caían por el rostro de los animales no eran de humano, pero Ulises sabía que detrás de aquellos patos estaban sus alegres ayudantes. Circe inmediatamente lanzó un hechizo a Ulises pero no funcionó...

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:28
como es posible , contigo no funciona

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:28
Pero como no ha funcionado?

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:00
Querida amiga, soy inmune a toda clase de brujerías y magias oscuras

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:03
Tarde o temprano vengaré a mis amigos por el mal trago que les has hecho pasar. Ahora que se que la magia es tu único punto fuerte y que a mi no me afecta, destruirte sería más fácil que aplastar a una hormiga, pero no voy a hacer eso. En cambio nos quedaremos aquí mas tiempo y aparte de cargarnos con cantidades inmensas de provisiones, desharás el hechizo de mis amigos.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Imagen 43. Ejemplo de diálogos en relación al criterio Resume. Ulises

Este criterio tiene una comprensión alta para la mayoría de usuarios, la mayoría de ellos expresan las ideas principales y construyen narraciones sintéticas teniendo en cuenta los acontecimientos, escenarios y personajes del libro con sus propias palabras. En el fragmento anterior se ve claramente cómo los participantes elaboran un capítulo basándose en las aventuras de Ulises trasladando los hechos, escenarios y acontecimientos a sus roles de manera sintética y con una expresión bastante buena, el capítulo queda claro y es muy fácil de leer.

En el gráfico relacionado con el análisis se refleja que existe un trabajo aceptable en la mayoría de los alumnos aunque también se dan casos de muy buen análisis y otros de poco trabajo en este criterio.

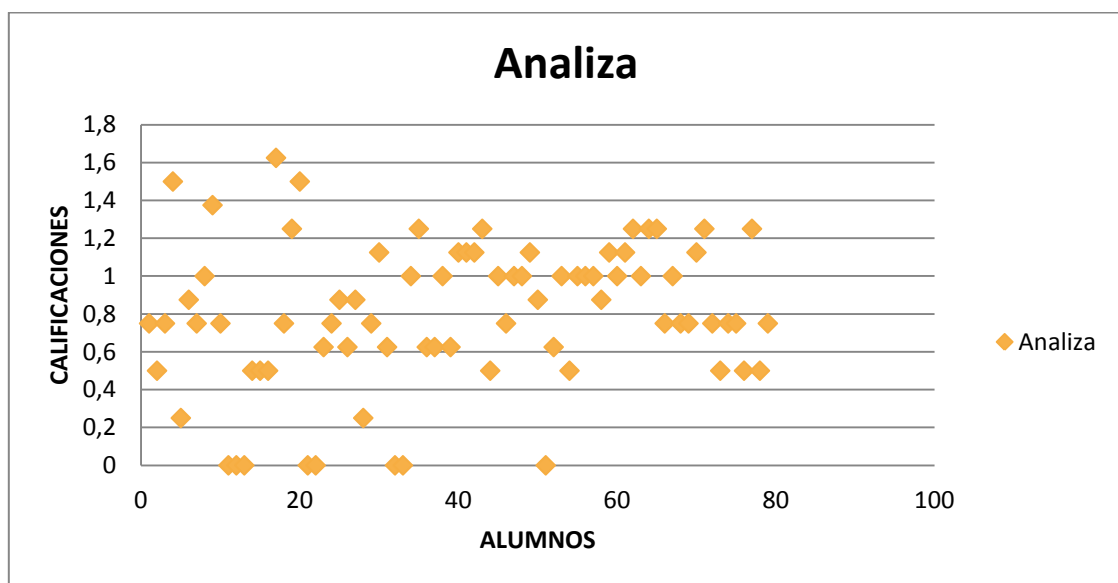


Gráfico 43. Evaluación del criterio Analiza en *Las aventuras de Ulises*.

Analizar ha sido uno de los criterios con más dificultad, los jugadores han elaborado relatos con un juicio propio en muchos casos pero han necesitado tiempo para ello, la mayoría ha sintetizado el contenido explicando la relación entre escenarios, hechos y personajes adaptándolo a sus necesidades y, a medida que ha ido avanzando el juego se han dado más juicios propios a través de la síntesis de contenidos.

En el primer ejemplo, mostrado a continuación, el narrador refiere los pensamientos de Ulises después de salir airoso del enfrentamiento con Caribdis, Ulises está derrotado y sueña con sus aventuras pasadas, en este fragmento menciona al pequeño cíclope. Sin embargo en el siguiente ejemplo la narración no dice nada acerca de los personajes, es una narración mecánica sin incluir creación por parte de los usuarios-jugadores, se refieren a las acciones de manera plana y sin analizar la acción.

Re: Grupo VIII
de [redacted] - jueves, 18 de enero de 2018, 23:21
Úlises fue el unico superviviente de aquella trágica lucha. Flotó en un cacho de su barco destruido bastante tiempo en el que delirando vió alucinaciones como el pequeño hijo del cíclope serresiete junior metiendo más goles que su padre. Llegó a tierra firme y desmayado abrió los ojos...

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - jueves, 18 de enero de 2018, 23:23
No,recuerdo nada donde estoy

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo VIII
de [redacted] - jueves, 18 de enero de 2018, 23:24
CONTINUARÁ...

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Es una gran oferta

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo IX
de [redacted] - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:48
Volvieron a casa del hechicero

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo IX
de [redacted] - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:50
Bienvenidos. Aquí tendréis alimento y techo donde quedaros.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo IX
de [redacted] - lunes, 11 de diciembre de 2017, 18:32
Después de un tiempo de en casa del hechicero, Ainhoa le pide consejo a Jorge sobre como llegar a su casa, él se lo dio y poco después volvieron a navegar

Imagen 44. Ejemplos de diálogos en relación al criterio Analiza. Ulises.

En cuanto a la inferencia, en este experimento se valoró con un 1 al igual que la creación porque parecen criterios que deben darse de manera intuitiva entre los participantes y, así fue, la mayoría de los usuarios infirieron los contenidos a partir del libro adecuadamente. Los jugadores han emitido conclusiones que no se expresan en el texto literalmente, por tanto han narrado hechos de su propia 'cosecha' usando los contenidos del libro pero a la vez inventando. A continuación, presentamos un ejemplo de diálogo en el que la inferencia es clara, los guiños de los jugadores son constantes y estos les llevan a desarrollar hechos y conclusiones únicos.

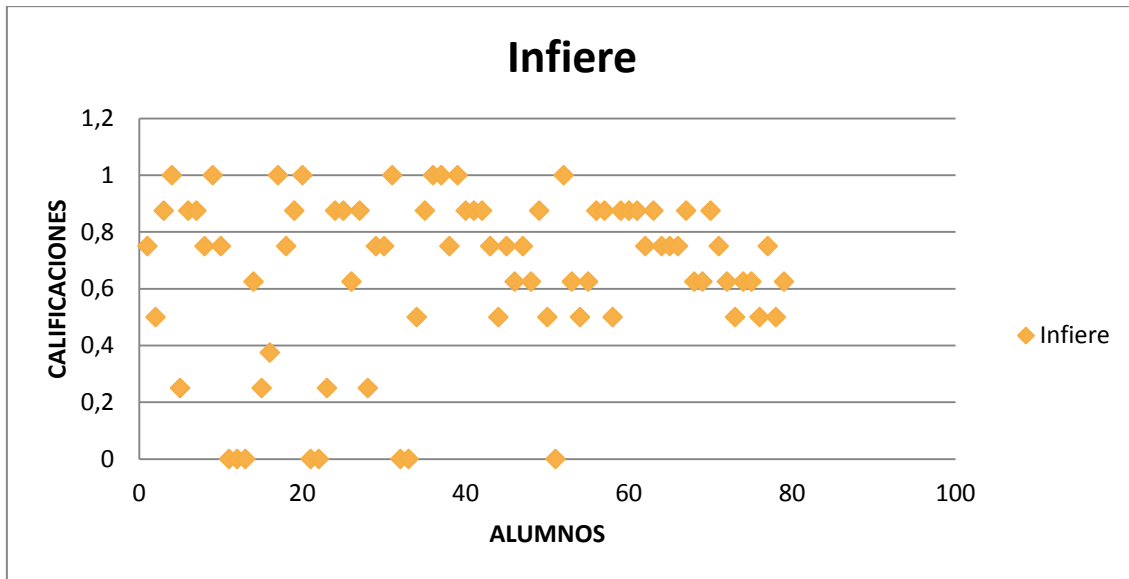


Gráfico 44. Evaluación del criterio Infiere en *Las aventuras de Ulises*.

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 16 de enero de 2018, 21:02

Al llegar la aurora boreal, Chris y sus hombres se despidieron. Pero la despedida de Chris y Berta fue muy dramática, al final se despidieron con besote en los labios. Pero Chris sabía que lo que sucediera en la isla se quedaba en la isla, y emprendió el viaje hacia los brazos de su esposa.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 16 de enero de 2018, 21:12

Compañeros, esas deben ser las voces de las sirenas de las que Berta me hablo.

A mi ya me han cautivado, atame al mástil y no me soltéis hasta que dejen de cantar, vosotros poneos los "cascos" de algodón para no escucharlas

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 16 de enero de 2018, 21:09

Con un tono musical, Julia, una sirena, cantaba opera.

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 16 de enero de 2018, 21:11

Julia: ¡Oh guerrero Chris, acércate y escucha mi bello canto que con tanta sabiduría puede contarte hechos sobre Troya y cuanto acontece en la Tierra feraz!

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 16 de enero de 2018, 21:14

Soltadme! Quiero que me soltéis! Por favor :(. Quiero volver, quiero a mi mujer :(

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: grupo IV
de [redacted] - martes, 16 de enero de 2018, 21:17

Euríloco: Desatad al capitán, traedle clínex y dadle una gran tarrina de helado para animarle.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Imagen 45. Ejemplo de diálogos en relación al criterio Infiere. Ulises.

En las narraciones vistas anteriormente los jugadores utilizan recursos que les ayudan a salir airosos de las pruebas que les ponen los dioses sin atender a lo dicho literalmente en el libro. Las sirvientas de Circe con las que los marineros intentan ligar, el castillo hinchable de la hechicera propio para pasar unos días de relax, las transformaciones en roedores, ocas o ardillas, el gran cíclope y su hijo junior, los cambios de sexo de los protagonistas y la relación con el resto de personajes, escenarios y tramas, entre otros.

En lo que respecta a la creación, la mayoría de los grupos han hecho uso de ella aunque no ha habido cambios significativos en las historias, han innovado principalmente en el uso del lenguaje añadiendo giros y palabras actuales, añadiendo recursos propios de nuestro tiempo y cambiando algunos escenarios y personajes, en los primeros momentos no entendieron la creación ya que no se trataba de una narración libre sino de una libertad teniendo siempre presente la obra, aunque después de algunas advertencias los capítulos finales fueron mejores en este sentido.

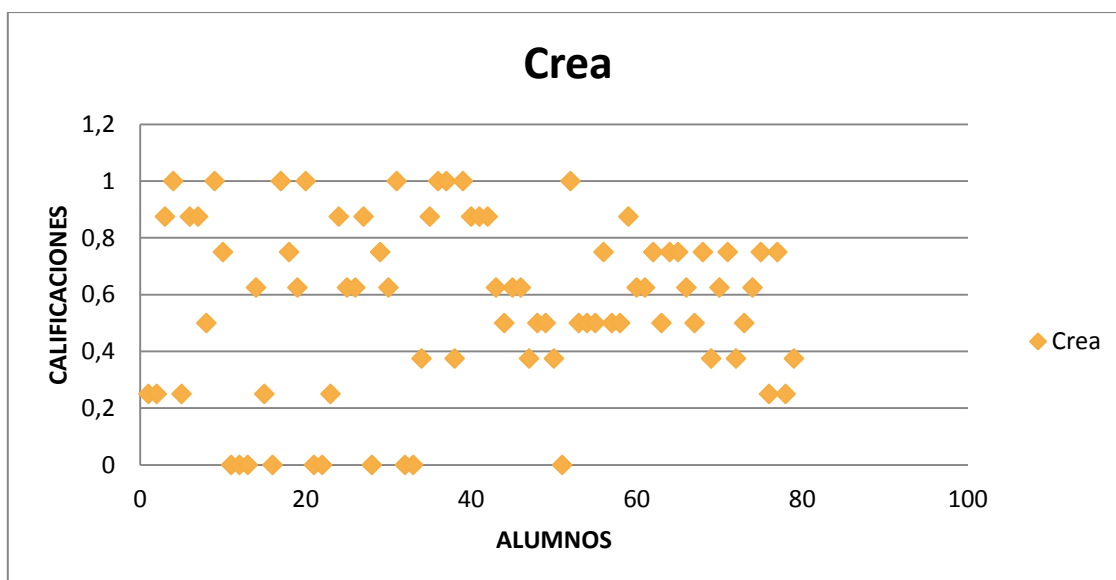


Gráfico 45. Evaluación del criterio Crea en *Las aventuras de Ulises*.

En el gráfico se aprecia que la creación fue uno de los criterios en los que se hizo mayor hincapié, las intervenciones anteriores demuestran en la mayoría de los ejemplos que fue una de las prioridades desde el principio. Algunos grupos entendieron este criterio como una creación libre y el resultado fue un relato sin relación con la obra, de este forma surgieron narraciones muy alejadas del original.

A continuación, mostramos el relato del grupo V en el capítulo de Scila y Caribdis, no se enfrentaron a las sirenas ni atravesaron el remolino ni tampoco lucharon contra el monstruo de seis cabezas, por el contrario volaron en escobas, decidieron entre ermitaños y magos, y, al final, lucharon utilizando muchos hechizos de chocolate.

Re: Grupo V
de [redacted] jueves, 18 de enero de 2018, 17:01
NARRADOR(Jesús)Cuando Almudena y su tripulación llegó a la deseado volcán fueron recibidos por Carlota . Se dirigieron a una enorme estancia donde disfrutaron de un banquete
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] - jueves, 18 de enero de 2018, 17:07
Circe(Carlota): Almudena tienes que tener cuidado pues habra muchos peligros como luchar contra los magos errantes y los ermitaños de las montañas
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] - jueves, 18 de enero de 2018, 17:09
Tranquila Carlota durante este tiempo hemos aprendido hechizos y no tenemos miedo a los ermitaños.
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] jueves, 18 de enero de 2018, 17:11
NARRADOR(Jesús) Cuando llegó la noche se subieron en sus escobas y volaron
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] - jueves, 18 de enero de 2018, 17:14
Ayudante del bueno(carlota2): Ulises mira ves eso?
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] - jueves, 18 de enero de 2018, 17:16
¡Si es un ermitaño!
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] - jueves, 18 de enero de 2018, 17:19
Malo(carlota):Hola voladores de escobas podeis quedaros en mi cómoda casa todo lo que querais...
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] jueves, 18 de enero de 2018, 17:21
Victor(AYUDANTE DEL ANTAGONISTA):SI, QUEDAROS EN LA CASA DE MI AMIGO TODO EL TIEMPO QUE QUERAIIS.
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] jueves, 18 de enero de 2018, 17:22
No le hagáis caso, a pesar de ser muy convincente os mataran.
Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] jueves, 18 de enero de 2018, 17:28

NARRADOR(Jesús) Pero a pesar de la las advertencias de Almudena, muchos de sus compañeros entraron en la casa y acabaron muertos

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] - jueves, 18 de enero de 2018, 17:30

ayudante del protagonista: ¿ y ahora que hacemos Almudena?

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] ves, 18 de enero de 2018, 17:33

Podemos tomar dos caminos; el primero es un pozo sin fondo moriremos si nos tiramos a él, y el segundo camino una orda de magos errantes pero por éste alguno de nosotros morirá. Elegid vosotros.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] - jueves, 18 de enero de 2018, 17:34

Carlota(ayudante del protagonista) en nombre de todos los voladores estamos de acuerdo en ir por el camino de los magos

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] jueves, 18 de enero de 2018, 17:40

NARRADOR(Jesús) los voladores y Almudena siguieron avanzando hasta toparse.....

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] - jueves, 18 de enero de 2018, 17:41

Carlota(Mala): os estabamos esperando voladores de Almudena,haremos un duelo si yo gano me quedo con 4 de tus hombres y si ganas tu os dejaremos libres...

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] jueves, 18 de enero de 2018, 17:43

Acepto en nombre de Paquito el Chocolatero

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] jueves, 18 de enero de 2018, 17:46

NARRADOR(Jesús)Y Almudena y Carlota libraron una batalla con muchos hechizos de chocolate

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] jueves, 18 de enero de 2018, 17:48

He salido victoriosa de esta batalla limpiamente por lo que debemos ser libres.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo V
de [redacted] jueves, 18 de enero de 2018, 17:50

NARRADOR(Jesús) Y Almudena y sus hombres avanzaron hacia el noroeste donde encontraron una isla de aspecto misterioso

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Imagen 46. Ejemplo de diálogos en relación al criterio Crea. Ulises.

Para terminar la evaluación de la lectura, hemos creado un gráfico en el que se aprecian los diferentes criterios juntos, la inferencia y la creación están valoradas en la rúbrica con un punto como máximo, en el gráfico se han valorado sobre dos puntos para ser simétricos con el resto. Se aprecia que la inferencia, la interpretación y el resumen han sido los criterios más potentes, junto a la identificación y creación, en ellos, los jugadores se han sentido más cómodos, el análisis se muestra como lo más complicado y, les ha costado y no han sido regulares teniendo dificultades varias.

Es importante entender que la lectura ha ido haciéndose en clase, un día a la semana, y a continuación, ellos han narrado fuera de clase, en este sentido las elaboraciones no son instantáneas, pueden elaborarse tranquilamente, dialogar entre los integrantes del grupo y hacer preguntas en días sucesivos a la lectura al máster sin haber completado su relato. Los diferentes criterios ayudan a valorar cuáles fueron los aprendizajes, porque la lectura no solo es un ejercicio de comprensión, a través del juego, los alumnos tuvieron que empaparse de la historia y recrearla, teniendo en cuenta la identificación, la interpretación, el análisis y creación, adaptando sus contenidos a sus propias historias, esto ayuda a entender la obra desde diversos puntos de vista y a valorar la imaginación como factor fundamental del hecho de leer.



Gráfico 46. Resumen de los diferentes criterios de evaluación en *Las aventuras de Ulises*.

EVALUACIÓN LECTURA <i>Las aventuras de Ulises</i>						
ALUMNO	Identifica	Interpreta	Resume	Analiza	Infiere	Crea
PROMEDIO	0,96329114	1,17974684	1,0721519	0,71139241	1,22278481	1,00886008

Tabla 9. Datos de los diferentes criterios de evaluación en relación al trabajo de lectura.

A continuación y teniendo en cuenta la rúbrica del trabajo colaborativo, aportaremos ejemplos y datos sobre los diferentes criterios que nos llevaron a evaluar estos aprendizajes.

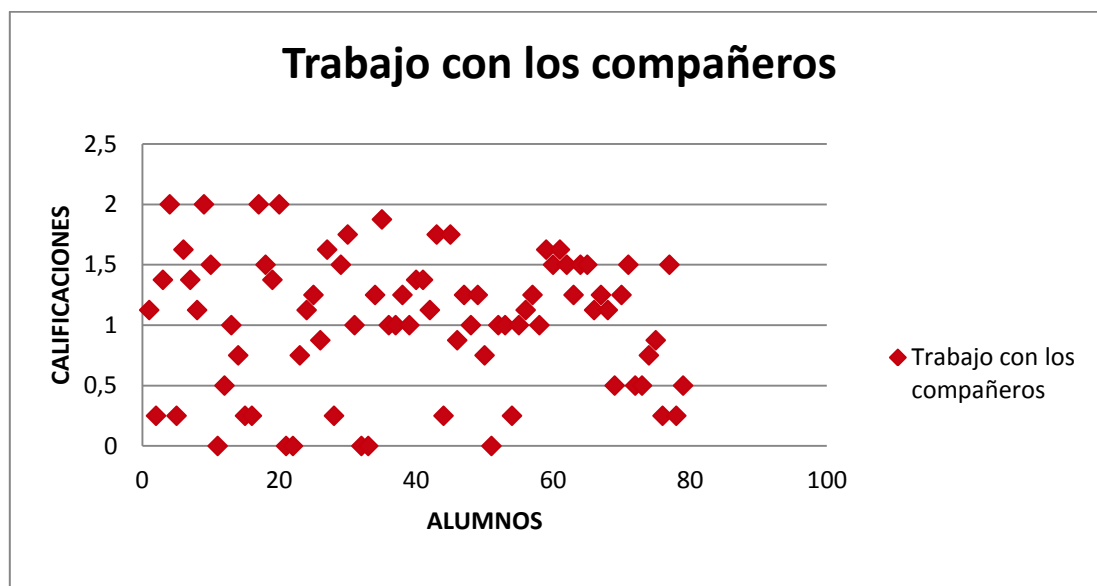


Gráfico 47. Evaluación del criterio Trabajo con los compañeros en *Las aventuras de Ulises*.

El trabajo en grupo ha sido difícil de tener en cuenta, ya que solo he visto los resultados en las narraciones, parece que los participantes saben escuchar y atender las necesidades de los demás manteniendo una actitud positiva y un buen clima de trabajo pero a medida que avanzaba la experiencia y se veían algunas incoherencias que repercutían en sus notas preguntamos y hubo quejas, integrantes de un grupo que comentaban que había poco trabajo, que otros no colaboraban lo que debían, otros que directamente dejaron de trabajar por el mal clima del grupo, etc.

Re: Grupo VI
de [redacted] - domingo, 3 de diciembre de 2017, 21:11

Hola Natalia acabo de terminar el trabajo y es que ninguno de mis compañeros me ayudó mínimamente ha hacer el trabajo y para poder entregarlo en la fecha lo he hecho yo solo entero y mis compañeros no se preocuparon de nada. Por lo que me ha tocado hacerlo yo me gustaría poder cambiar de grupo o incluso hacer el trabajo entero yo solo y que ellos tengan su propia nota y yo tenga la mía independiente. Gracias por leer el mensaje y ya me dirás que puedo hacer Adiós

(Editado por **Natalia Díaz Delgado** - envío original martes, 28 de noviembre de 2017, 23:20)

Hola Jesús, he visto tus diálogos y están bien, me ha gustado tu vocabulario y cómo lo has desarrollado. Voy a cambiarte de grupo, porque hacerlo solo no tiene ningún sentido. Tu nota será buena, tranquilo, el trabajo es bueno y además es más del que deberías haber hecho.

Promedio de calificaciones: -

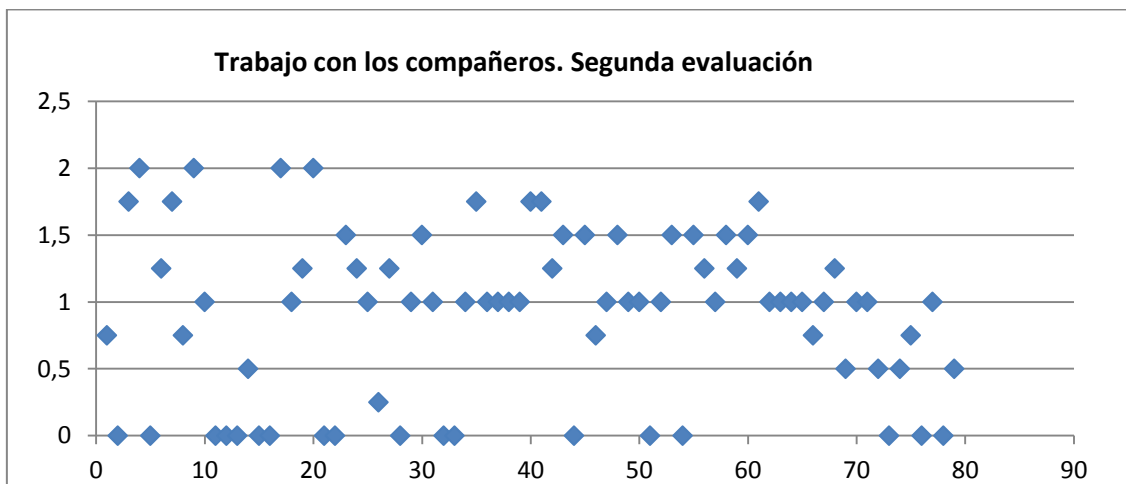
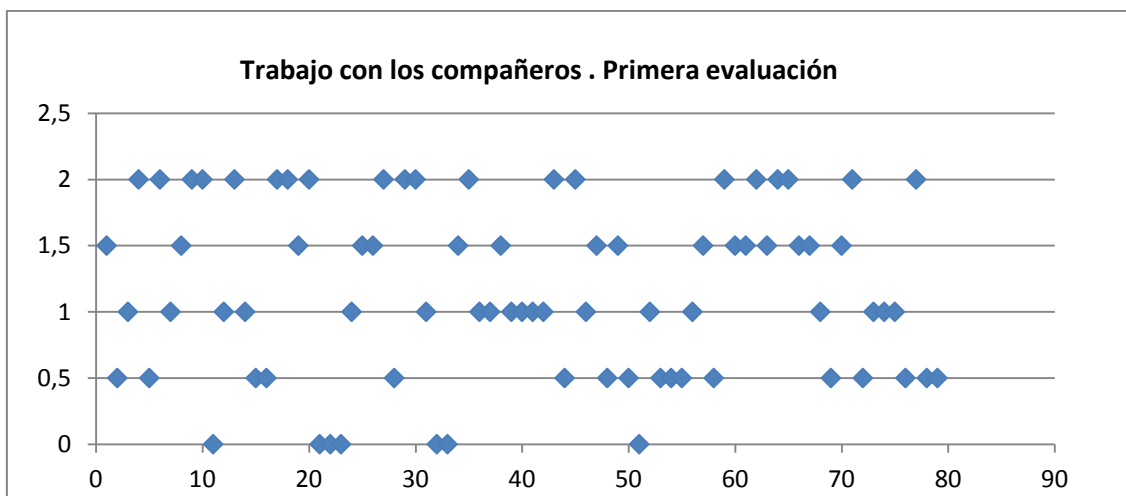
[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Imagen 47. Ejemplo diálogo en relación al criterio Trabajo con los compañeros. Ulises.

El jugador se siente solo y pide ayuda al máster, el objetivo principal para él es su nota, su valoración y por ello crea la narración sin ayuda, si la experiencia hubiera sido en el aula quizá en este grupo hubieran escrito todos pero, en estas circunstancias estos contratiempos no han

sido pocos. Además hasta que la situación no es insostenible no piden ayuda, prefieren hacer el trabajo solos que comentar que sus compañeros no les ayudan. Este criterio está relacionado estrechamente con la actitud y el clima de trabajo, ambos repercuten en las narraciones de manera muy positiva o muy negativa. Añado aquí los gráficos de Trabajo con los compañeros de ambas evaluaciones, como se observa los casos de trabajo en algunos alumnos son nulos, estos casos responden a abandonos o a incluso quejas por parte de otros usuarios en las que manifiestan que sus compañeros no han trabajado y sus calificaciones no pueden ser las mismas.

El máster encontró una piedra dura en el camino, si hubiera tenido en cuenta una de las primeras indicaciones del trabajo, la evaluación es grupal porque el trabajo es de todos, quizá hubiera desfavorecido a los que trabajaron hasta el final. Mi decisión fue valorar cada uno de los casos y tener en cuenta las demandas de los usuarios. El trabajo fuera del aula tiene que ver con estos resultados, el máster en el aula guía y controla situaciones que pueden perjudicar a los grupos y a sus integrantes. Sin embargo, el trabajo fuera del aula se escapa de las manos del máster y esto perjudica a unos y beneficia a otros. Además, repito de nuevo que el trabajo fue largo y arduo y en esta segunda parte, sobre todo en los últimos momentos, las ganas de crear eran menores que en la primera parte del trabajo.



En relación a la actitud, muy relacionada con el criterio anterior, se observa también una gráfica irregular con grupos muy cohesionados que tienen una buena actitud y otros en los que esto no ocurre.

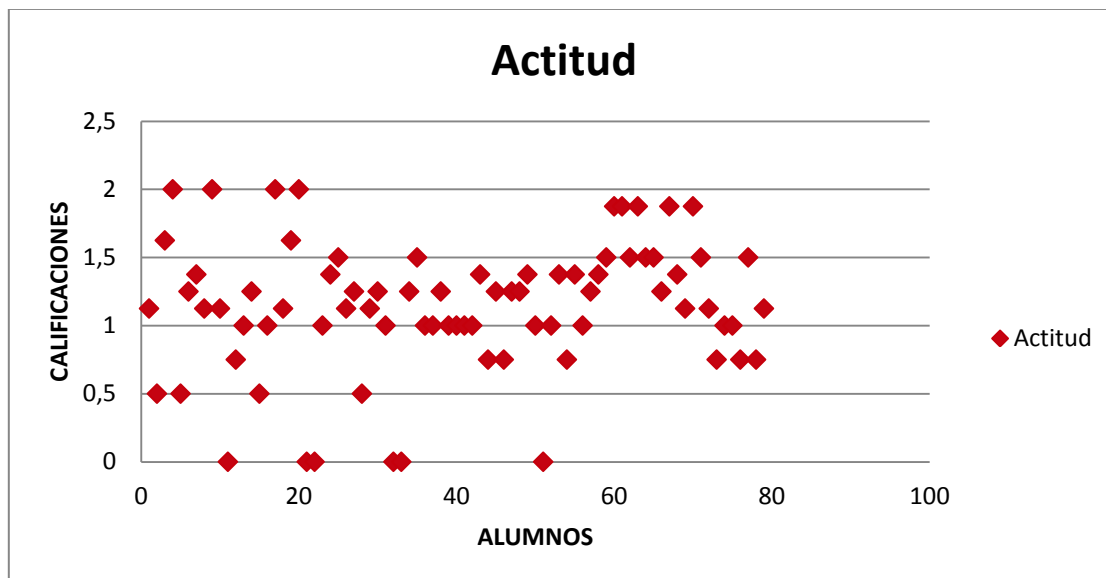


Gráfico 48. Evaluación del criterio Actitud en *Las aventuras de Ulises*.

Como se ve en el gráfico solo algunos participantes mantuvieron una excelente actitud de trabajo a lo largo de toda la actividad. Se manifestaba en sus relatos y en sus comentarios favorables cuando se les preguntaba. El resto a pesar de la constante insistencia en preguntar, como apunté en el criterio anterior no comentaban posibles malas conductas si no afectaban a sus valoraciones. No podía verlo con mis propios ojos, tenía que confiar en las palabras de los integrantes del grupo que, por otro lado, no tenían por qué no decir lo que realmente estaba pasando.

En consecuencia, hasta casi el final de la actividad, cuando el cansancio de los que hacían la mayoría del trabajo llegó a ciertos límites casi de frustración no se manifestaron las desavenencias. Un ejemplo de ello es mi intervención en el grupo I. Aunque mi intervención no acabó con los problemas, esto sucedió casi al final de la actividad y no se pudo reconducir el trabajo, el último capítulo, Ítaca se quedó sin hacer, el grupo no participó más, el jugador que había hecho los capítulos anteriores también estaba desmotivado.

Re: Grupo I
de [Natalia Díaz Delgado](#) - domingo, 28 de enero de 2018, 17:12

En este grupo el contenido solo está hecho por una persona, al resto no puedo calificarlos sino con un cero, espero que en el siguiente capítulo os pongáis las pilas porque además estáis perjudicando a la compañera.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Imagen 48. Ejemplo diálogo en relación al criterio Actitud. Ulises.

En cuanto a cómo se resuelven los problemas en los grupos, en esta experiencia el máster solo ha visto el trabajo en el foro, no ha visto las discusiones o reflexiones para redactar y crear sus relatos, como hemos visto en anteriores líneas, las situaciones más límite si se han expresado pero aunque podía intuir algunas otras no podía cerciorarlo.

El desconcierto de los primeros momentos en esta experiencia no desmotiva sino todo lo contrario y está reflejado en sus creaciones, pero en algunos casos a medida que avanza la actividad se producen bajas, no hay perseverancia y el resto de integrantes en muchos casos se desanima, esto repercute en las creaciones, se decide seguir el camino más fácil y concluir con afirmaciones del propio libro sin interpretar o crear nuevas historias sin relacionar.

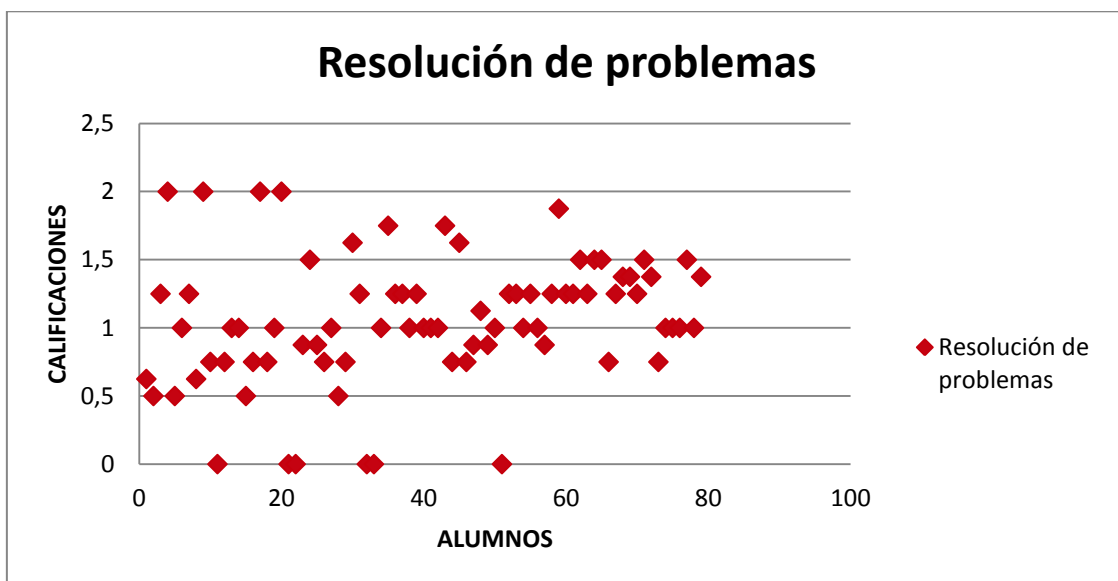


Gráfico 49. Evaluación del criterio Resolución de problemas en *Las aventuras de Ulises*.



Imagen 49. Ejemplo en relación al criterio Resolución de problemas. Ulises.

El grupo XVI tuvo algunos problemas para crear el capítulo de Scila y Caribdis y fue preguntado y amonestado por no trabajar sobre este capítulo. Su reacción fue construir un relato del capítulo de Ítaca excelente, aparece en páginas anteriores. (Imagen 39. Diálogos del grupo XVI en relación al capítulo de Ítaca.)

En algunos grupos más que divertirse lo pasaron mal. La libertad para construir las agrupaciones era un deseo de los alumnos, aunque en algunos casos esto no fue provechoso, hubo grupos en los que el clima de trabajo fue malo y eso repercutió en toda la actividad y en consecuencia en todos los integrantes del grupo.

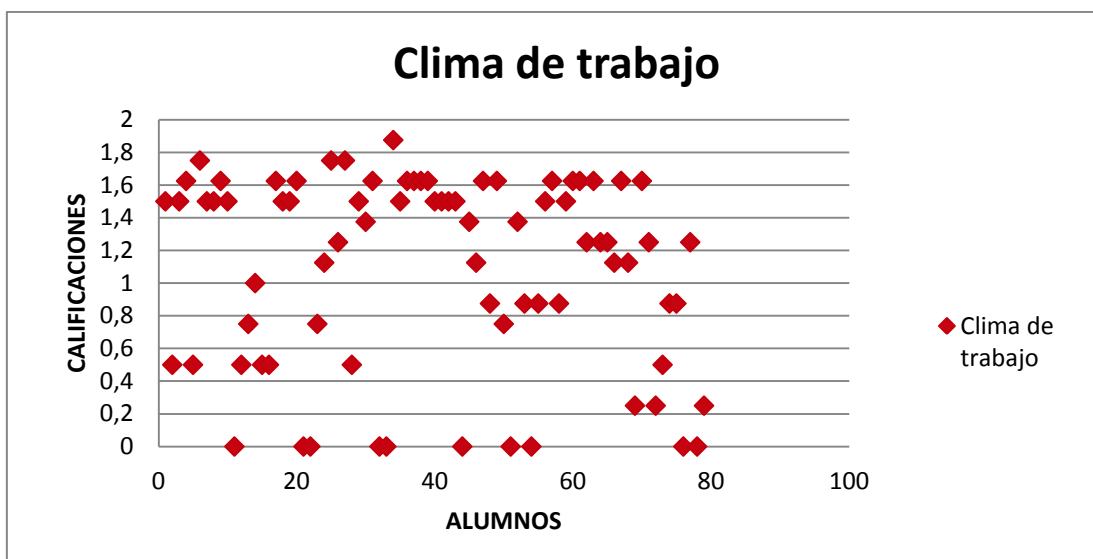


Gráfico 50. Evaluación del criterio Clima de trabajo en *Las aventuras de Ulises*.

Como se observa en el gráfico, la mayoría de los participantes han favorecido el trabajo en grupo, el clima ha sido bueno en acuerdos y planteamientos grupales, cosa que ha sido decisiva para presentar trabajos adecuados a lo que se pedía. Ha existido intercambio entre los miembros ya que se trataba de construir una historia entre todos, el máster o profesor no ha solucionado muchas de las dudas planteadas por los jugadores, por tanto sus reflexiones e intercambios han tenido que darse constantemente.

En otros casos el clima no favoreció el buen trabajo, aunque en algunos grupos el máster animaba a continuar cuando parecía que los relatos se detenían, en algún caso nunca volvió a recuperarse la narración en el punto anterior y ocasionó el abandono del trabajo en determinados capítulos. En otros grupos los integrantes no escribían y otros escribían por ellos creando narraciones con uno o dos participantes cambiando de rol o escribiendo los nombres de los compañeros y sus correspondientes roles. Las llamadas de atención por parte del máster en algunos casos animaba a los integrantes a resucitar sus relatos o emplearse a fondo en el siguiente pero en otros casos el desánimo se apoderaba del grupo y no favorecía en absoluto la experiencia, aunque algún integrante intentara tirar del resto no se lo ponían nada fácil.

Un ejemplo de ello. El mal clima hizo que los integrantes del grupo trabajasen por separado y no se pusieran de acuerdo para confeccionar el diálogo.



Imagen 49. Ejemplo en relación al criterio de Clima de Trabajo. Ulises.

La elaboración de contenido, como se observa en el gráfico fue una sorpresa, la mayoría de los jugadores arriesgaron en sus relatos.

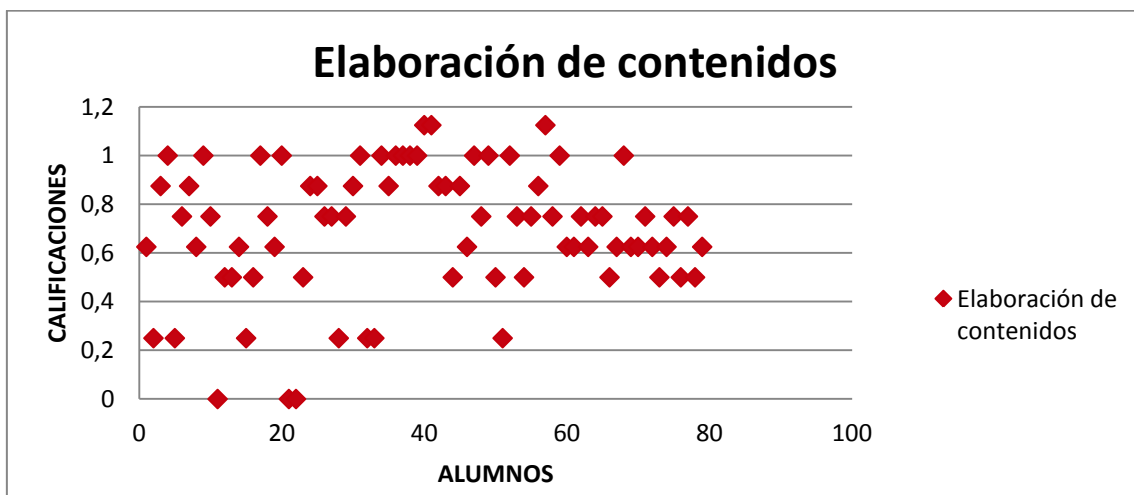


Gráfico 51. Evaluación del criterio Elaboración de contenidos en *Las aventuras de Ulises*.

Han sido contenidos interesantes y originales, la mayoría de los grupos han arriesgado en sus relatos, podríamos pensar que era algo nuevo para ellos y, al principio, se sentían bastante intimidados por lo que estábamos haciendo, aún así los relatos apuestan por incorporar detalles y acciones adaptadas a los integrantes del grupo y a sus roles. Por otra parte, este trabajo suponía una parte importante de la nota de los trimestres, y entendieron que una gran parte de la nota sería la originalidad en la creación, ninguno de ellos quería meter la pata, por ello muchos grupos fueron originales.

La elaboración de contenidos se da en algunos casos de manera excelente apuntando hasta el último detalle con la introducción incluso de acotaciones y también un uso 'tramposo' en algunos grupos copiando los contenidos directamente de la obra, sin ningún tipo de creación, ni análisis, ni síntesis de los propios contenidos, esta acción puede entenderse como buena en el uso de Internet porque demuestra su capacidad de búsqueda pero no cumple con una de las principales normas del juego.

A continuación os mostramos los dos ejemplos.

Re: Grupo XIV
de [redacted] - viernes, 15 de diciembre de 2017, 15:47

El jefe de la expedición es su amigo Euríloco. La verdad es que tenían más miedo que otra cosa, pero no les quedaba más remedio que obedecer. El grupo llega a un palacio rodeado de lobos y otras bestias que, cuando les ven, se muestran alegres por la visita. Allí se encontraron a una niña la cual les guió hasta el Palacio de Circe donde les recibió con hospitalidad por lo que los hombres empezaron a sospechar

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XIV
de [redacted] - viernes, 15 de diciembre de 2017, 15:54

Muchas gracias Circe por tu hospitalidad, estaba muy rica la comida y la bebida pero debemos irnos ya. Gracias por todo.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XIV
de [redacted] - viernes, 15 de diciembre de 2017, 16:02

Jajajajaja, mi pocima ha funcionado solo queda que vengan los demás hombres de Ulises para que caigan ellos también en el hechizo

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Grupo XIV
de [redacted] - martes, 19 de diciembre de 2017, 16:40

Circe ha agasajado a sus invitados con exquisitos manjares y bebidas dulces, pero según acabaron el banquete, la pocima mágica que había echado en la bebida hizo su efecto y les hizo perder la memoria. La hechicera los transformó a todos en cerdos, los encerró en una pocilga y les echó bellotas.

(Editado por [Natalia Díaz Delgado](#) - envío original viernes, 15 de diciembre de 2017, 16:06)

Copiar directamente el texto de Internet no es el objetivo de este trabajo, tu nota bajará bastante por incumplir las reglas del juego.

Promedio de calificaciones: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Imagen 50. Ejemplo en relación al criterio Elaboración de Contenidos. Ulises.



Imagen 51. Ejemplo en relación al criterio Elaboración de Contenidos. Ulises.

Y, para terminar el uso de Internet, este criterio es básico para repasar ciertos capítulos del libro o informaciones relacionadas con las aventuras del héroe Ulises, quizá alguno de los usuarios no leyó el libro al completo pero lo que es seguro es que en algún momento se tuvo que documentar para elaborar su narración, ese trabajo ayuda a la comprensión y expresión y motiva para una lectura posterior o 'a trozos'.

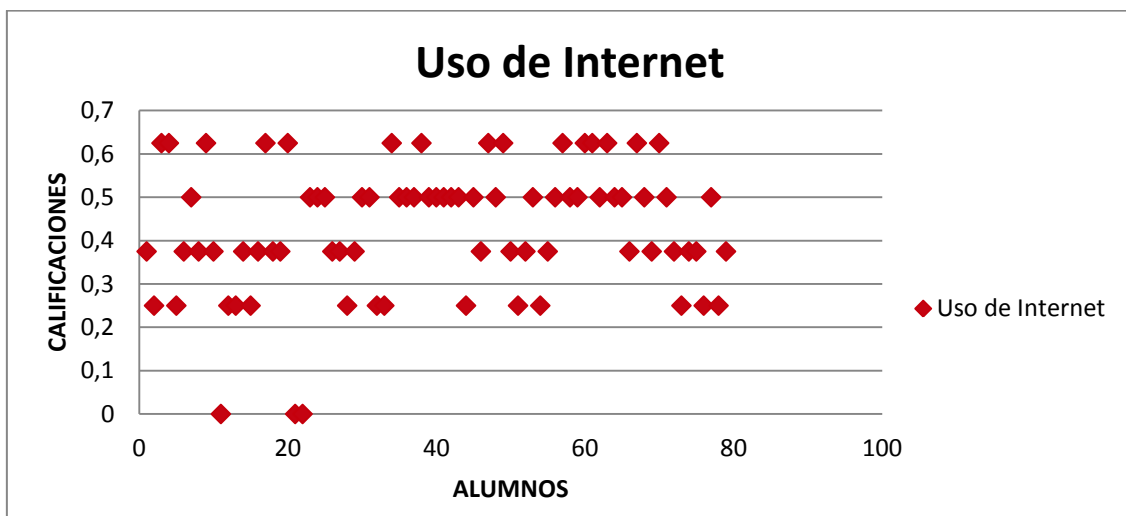


Gráfico 52. Evaluación del criterio Uso de Internet en *Las aventuras de Ulises*.

En relación al manejo de los usuarios de la plataforma no hubo ningún tipo de problemas salvo la equivocación de algunos integrantes de un grupo que escribieron en otro grupo o el manejo en un primer momento inseguro señalando al máster que se habían mandado ciertos diálogos y estos no aparecían en el foro.

A continuación, os presentamos el gráfico resumen de los criterios que sirvieron para la evaluación del trabajo colaborativo, la elaboración de contenidos y el uso de Internet están valorados sobre uno, pero en este gráfico hemos hecho la correspondencia sobre dos para tener el mismo valor que el resto. En la evaluación se ha dado la misma importancia a la lectura que al trabajo colaborativo con lo que tanto uno como otro se han enriquecido mutuamente.

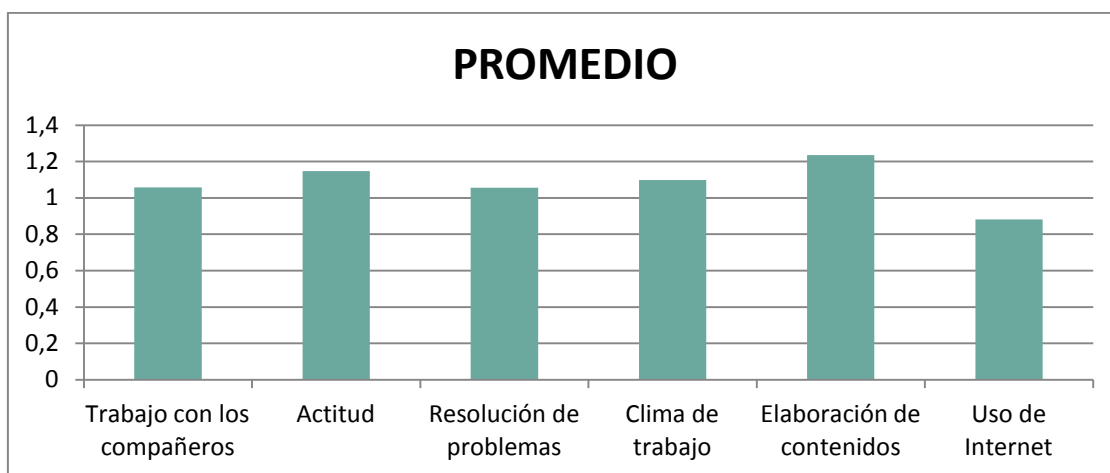


Gráfico 53. Resumen de los diferentes criterios de evaluación en *Las aventuras de Ulises*.

EVALUACIÓN TRABAJO COLABORATIVO <i>Las aventuras de Ulises</i>						
ALUMNO	Trabajo con los compañeros	Actitud	Resolución de problemas	Clima de trabajo	Elaboración de contenidos	Uso de Internet
PROMEDIO	1,0582285	1,1481012	1,0568354	1,0988607	1,2354430	0,8810126

Tabla 10. Datos de los diferentes criterios de evaluación en relación al trabajo colaborativo.

En el gráfico del resumen de las diferentes capacidades exploradas en el juego, en relación al trabajo en grupo, observamos que la actitud es buena, según el análisis de este criterio, podemos entender que están motivados en algunos momentos, y esto hace que estén alerta y respondan bien a las sugerencias y propuestas. En relación al uso de Internet no se ha dado en general, pensamos que al tratar la lectura en clase, debatir y reflexionar sobre lo leído preguntar dudas y consolidar ciertos contenidos internet en muchos casos no se ha utilizado,

en algunos casos se ha utilizado para innovar en los relatos e insertar vídeos. El clima de trabajo también podemos decir que ha sido aceptable, en general los jugadores colaboran para que el clima sea bueno y se solventen problemas planteados aunque se han dado casos de dejación y eso ha supuesto el abandono del trabajo. En relación al trabajo con los compañeros, la resolución de problemas y, sobre todo, la elaboración de contenidos han sido de lo mejor de la actividad. En relación al trabajo colaborativo, han trabajado a un ritmo impuesto por ellos mismos y esto ha facilitado que los relatos se trabajen sin prisa, en un ambiente sosegado y con los compañeros sin presiones de horarios, plataformas inaccesibles o molestias que se pueden ocasionar en las aulas..

Llegados a este punto, podemos decir que el análisis nos muestra una actividad que contempla muchos de los criterios planteados en los currículos de los cursos obligatorios de secundaria, estos, en muchos casos muy difíciles de llevar a la práctica y mucho más para que los alumnos se sientan motivados llevándolos a cabo. Con el juego, aunque en un principio se sientan cohibidos, ya que este tipo de actividades no son lo habitual y, en muchos otros casos, la nota es lo importante, cuando entran en el juego la motivación es clara y algunos de estos criterios se cumplen sin apenas esfuerzo. Este 'camino', en muchas ocasiones, difícil de llevar a la práctica por los profesores es claramente novedoso y difícil de ejecutar, por su trabajo y dedicación pero también es altamente provechoso para todos, los aprendizajes son reales tanto para alumnos como para el propio profesor. El análisis muestra que los participantes se implican en el juego, y sus habilidades son un hecho real, factores relevantes ya que los alumnos, en ocasiones, están apáticos ante los contenidos de la escuela.

Desde el punto de vista de la psicología, la motivación favorece un aprendizaje profundo. Los sistemas gamificados priorizan esta emoción o sensación. En la teoría de la autodeterminación, Ryan y Deci señalan que las personas, en general, buscamos el reto, el desafío, el deseo de aprender..., y para ello tenemos que estar motivadas, esta motivación nos llevará al éxito o fracaso pero de alguna manera habremos avanzado. (Teixes, 2014). Se habla de los contenidos tediosos de la escuela, del aburrimiento de los escolares, de la desmotivación en general por un sistema educativo que no se actualiza al ritmo que se actualiza la calle. La motivación, característica intrínseca del juego favorece un acercamiento de contenidos densos a los alumnos de una manera más atractiva, esto repercute en el sistema que se enriquece con estas prácticas. Otro de los beneficios son las competencias, habilidades y estrategias que se fomenta, se potencia la revisión, el compartir contenidos y colaborar con otros y, la reflexión, una competencia fundamental a la hora de avanzar en cualquier ámbito de la vida.

En cuanto a la técnicas aprovechables de jugar, hoy el creador comparte en tiempo real los momentos lúdicos con el jugador, las características iniciales a medida que avanza la experiencia pueden cambiar y transformarse en otras. De la misma manera, cuando iniciamos una clase, las actividades previstas pueden convertirse en otras muy distintas, en ello influyen muchas cosas, los alumnos, los medios, las actitudes ante la actividad... Debemos tener claro que no solo los alumnos aprenden hoy, el docente también lo hace.

3.4. Ulises, declaraciones, cuestionarios, análisis respuestas. Opinión

El cuestionario de evaluación usado para que los participantes dieran su opinión sobre la experiencia es el mismo que se utilizó en el trabajo de Alicia. Véase 2.4. Alicia, declaraciones, cuestionarios, análisis respuestas. Opinión.

En este epígrafe analizaremos las opiniones de los participantes, para ello confeccionamos un cuestionario virtual, en él y de manera anónima los alumnos vertieron lo que les había parecido la actividad. Todos ellos tienen entre 14 y 17 años, 59 fueron los que lo realizaron, en muchos casos las respuestas son monosílabos que tan solo nos dan una idea aproximada de lo que fue el juego para ellos, en otras, las más aprovechadas, aparecen justificaciones y sugerencias que hemos recogido, estas son las verdaderas palabras que necesitamos para mejorar este tipo de actividades, sus críticas y necesidades que nos llevarán a mejorar el aprendizaje, tanto nuestro como suyo.

Analizaremos cuestión a cuestión.

1. Los contenidos desarrollados durante la actividad formativa han resultado útiles y se han adaptado a mis expectativas.

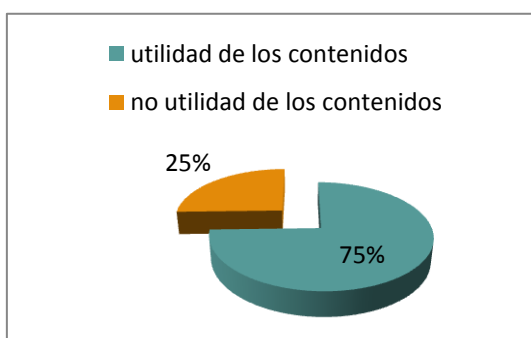


Gráfico 54. Utilidad del juego. Ulises.

En cuanto a la utilidad de los contenidos parece que los participantes están de acuerdo, en general, que los contenidos les han servido para disfrutar más del libro y desarrollar habilidades y estrategias propias de la expresión y comprensión satisfactoriamente. En el gráfico se observa que una gran mayoría opina de esta manera. Les ha gustado la actividad, además de leer el libro, les ha resultado entretenido y motivador el trabajo de recreación.

2. La tipología (foro) ha sido la adecuada para la consecución de los objetivos.

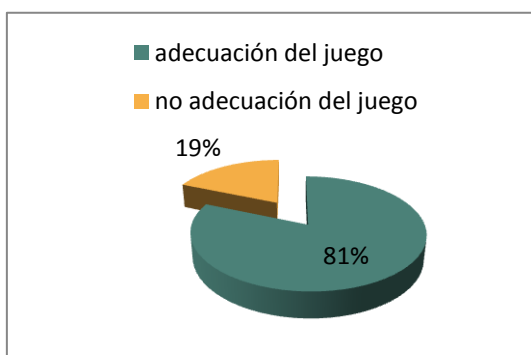


Gráfico 55. Adecuación del juego. Ulises.

En relación a la herramienta virtual utilizada, el foro, les preguntamos si esta les ha parecido adecuada para lo que han hecho, leer el libro y recrearlo. En general, la mayoría siente que ha sido una buena herramienta para la consecución de los objetivos del trabajo les ha permitido entender el libro de otra forma, reelaborarlo y, con ello, disfrutar más de él. Esta plataforma les ha gustado más que una lectura tradicional con su correspondiente examen sobre la lectura.

3. La modalidad (virtual) ha facilitado el aprendizaje de los contenidos impartidos.

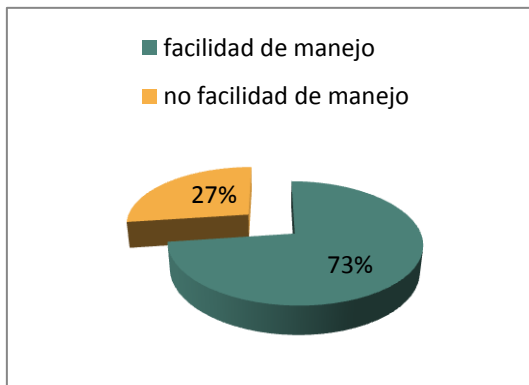


Gráfico 56. Facilidad de manejo del juego. Ulises.

El manejo de la tecnología es motivador para la mayoría de los adolescentes, en este gráfico se observa cómo, en general, están satisfechos de que la actividad sea en el ordenador y en un entorno virtual, les cuesta menos que trabajar de manera tradicional, aunque el hecho de trabajar en casa los contenidos del foro no es lo deseado. Trabajar en el aula de manera virtual hubiera sido preferible para todos.

4. Los métodos didácticos empleados por el docente han sido los adecuados para el desarrollo óptimo de la actividad.

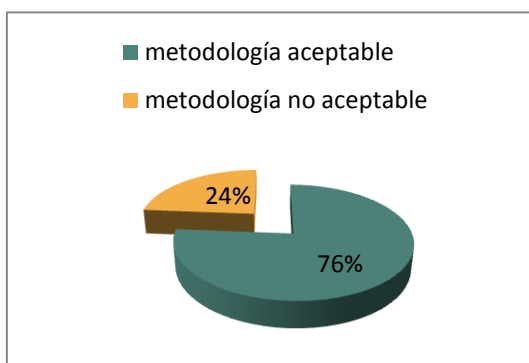


Gráfico 57. Metodología del juego aceptable. Ulises.

La metodología empleada también ha sido aceptada con gusto por los usuarios, al inicio de la actividad, como hemos comentado en páginas anteriores, ha sido estresante, hemos necesitado tiempo y que las normas y planteamientos se entendieran, en algunos casos más tiempo que en otros, eso quizá ha sido el factor relevante a la hora de disfrutar del juego, también ha sido inconveniente el trabajo colaborativo en algunos casos, ponerse de acuerdo para trabajar juntos y tener una buena actitud grupal. Pero, en general, el gráfico demuestra que han disfrutado y ha merecido la pena.

5. En su caso, la distribución de los grupos ha sido la apropiada para el desarrollo de la actividad.

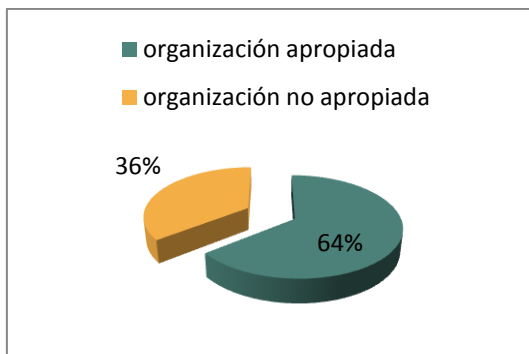


Gráfico 58. Organización apropiada. Ulises.

En cuanto a la organización de los grupos, ha habido quejas, unos mencionan la poca participación de algunos compañeros, esto les ha retrasado durante la actividad, otros mencionan el mal clima de trabajo. En este sentido, deberíamos tener en cuenta la composición de la clase en cuanto a alumnos sin empatía con el resto y conformar los grupos de manera semiautónoma, el docente puede integrar a alumnos con determinadas cualidades sociales para hacer grupos más compensados.

6. El sistema de evaluación empleado me ha permitido conocer mi nivel de dominio tras el desarrollo de la actividad.

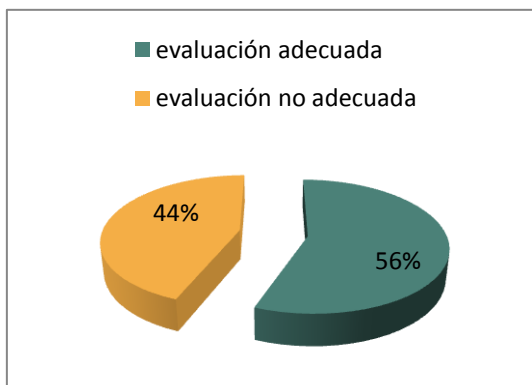


Gráfico 59. Evaluación adecuada de la práctica. Ulises.

El sistema de evaluación empleado han sido las rúbricas aportadas en epígrafes anteriores. En muchos casos, estas no han sido entendidas y los usuarios hablan de poca retroalimentación por parte del máster o docente. Esto ha supuesto que muchos no estén de acuerdo con su evaluación y no entiendan muy bien su puntuación. La nota es algo que desvirtúa extraordinariamente el trabajo, se trata de entender que la actividad sirve para conocer su dominio de la expresión y comprensión, por parte de ellos mismos, y entender que leer un libro no es solo pasar las hojas pero, como ya digo, la nota, en muchos casos, les obsesiona y no facilita el buen funcionamiento del juego.

7. El número de ayudas del docente ha sido adecuado para atender mis necesidades y consultas.

8. Las ayudas facilitadas por el docente me han permitido resolver mis dudas y consultas.

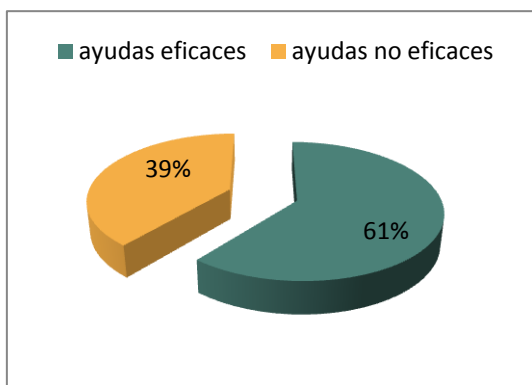


Gráfico 60. Ayudas eficaces del máster. Ulises.

Cuando hablamos de ayudas, en general, la mayoría de participantes en el juego, señala que las ayudas han sido suficientes para atender las necesidades y consultas de los jugadores. De la misma manera, se señala que en la mayoría de los casos, se han resuelto adecuadamente las dudas y problemas planteados. Se señala, en algunos casos, que cuando preguntaban se liaban más y, a veces, por eso dejaban de hacerlo, esto es importante para, por parte del máster, anticiparse a esas preguntas o planteamientos que sugieren dudas. También se asegura que el trabajo autónomo es importante, tengas o no tengas ayudas.

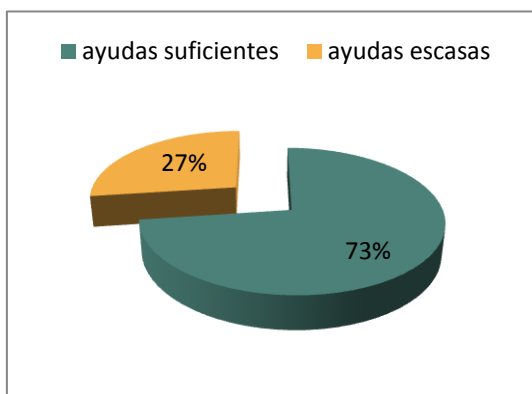


Gráfico 61. Suficientes ayudas del máster. Ulises.

9. Los medios y recursos didácticos (foro, páginas visitadas, etc.) puestos a disposición han sido adecuados al desarrollo óptimo de la actividad.

10. Las instalaciones físicas o virtuales han facilitado el desarrollo de la actividad.

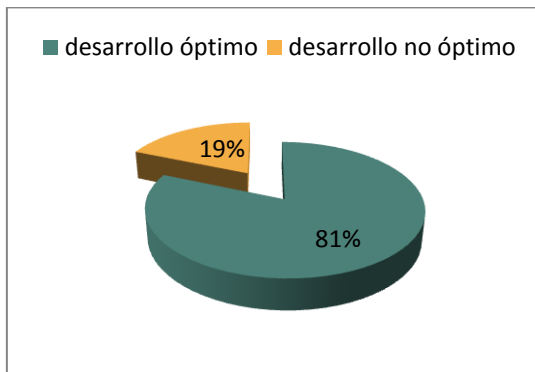


Gráfico 62. Desarrollo óptimo de la práctica. Ulises

Los recursos tecnológicos puestos a la disposición del gran grupo, para los alumnos y para el profesor les han parecido suficientes y adecuados, a mí también me lo han parecido. En este sentido, hay que decir que la actividad se ha realizado fuera del aula, los medios físicos no están en el entorno escolar, los institutos no tecnológicos no cuentan con aulas virtuales de 30 puestos 3 veces por semana para un mismo grupo, en el mejor de los casos podrías utilizarlas una vez a la semana y no en todas ellas se contará con una conexión buena. Por tanto, la actividad se ha trabajado desde casa, una actividad virtual fuera del aula, sin embargo con buenos resultados en este sentido.

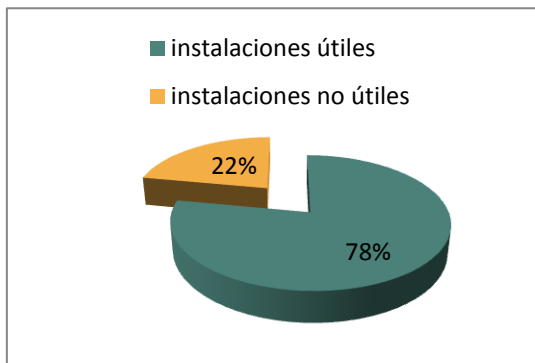


Gráfico 63. Instalaciones útiles para jugar. Ulises.

En cuanto al gráfico sobre si las instalaciones utilizadas son útiles o no, en la mayoría de las respuestas se refieren a la accesibilidad del foro y a sus diferentes apartados. En algunas respuestas se refieren a que deberíamos haber ido más a la sala de ordenadores que como he comentado anteriormente estaba muy solicitada y no era todo lo accesible que hubiéramos querido.

11. La duración de la actividad ha resultado adecuada para adquirir los objetivos que se proponían al principio.

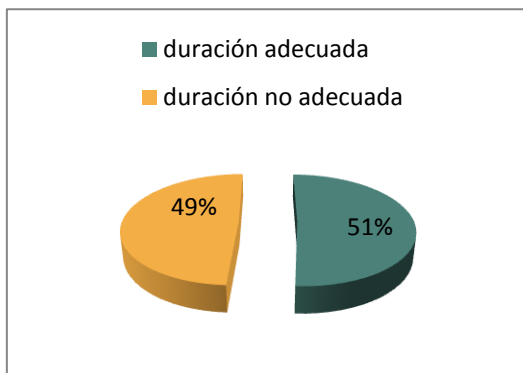


Gráfico 64. Duración adecuada de la práctica. Ulises.

La duración es un problema cuando intentamos trasladar un juego al aula, y más aún, cuando se trata de un videojuego. Los videojuegos no tienen tiempo, cuando juegas no miras el reloj, el tiempo pasa sin sentirlo, no nos damos cuenta de él. En muchos casos, los usuarios han señalado que les faltó tiempo para mejorar sus narraciones, pero en general han agradecido el tiempo, 6 meses, de la actividad, les ha dado tiempo a pensar a leer tranquilamente y a disfrutar en algunos casos. Otros jugadores señalan el tiempo excesivo de la actividad, les ha parecido muy larga y eso les ha hecho cansarse y desmotivarse.

En los siguientes gráficos se señalan las opiniones de los usuarios en relación al trabajo del máster, si ha hecho un trabajo satisfactorio, dominado la situación, resuelto las dudas y favorecido la participación, además, si se ha expresado de manera que han quedado claras las normas y reglas de la actividad.

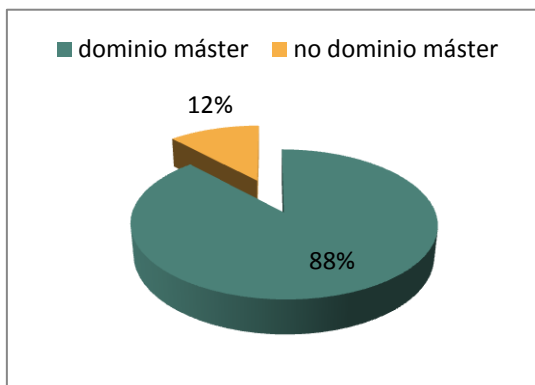
12. En general estoy satisfecho con la participación e intervención del docente.



En general, los usuarios están satisfechos con el trabajo del máster, ya sea para resolverles dudas o introducirles en la actividad. Así se manifiesta en el gráfico.

Gráfico 65. Satisfacción con el máster. Ulises.

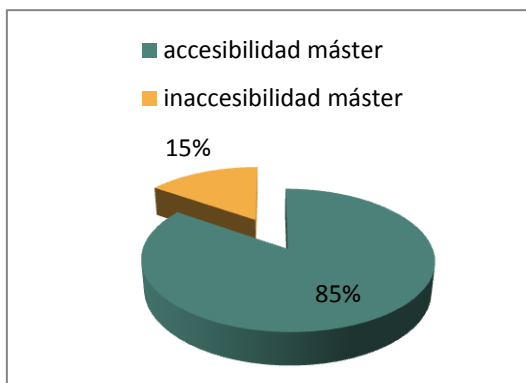
13. El docente ha mostrado tener dominio de los contenidos que ha impartido.



En cuanto al dominio de la situación, según los usuarios, el máster, ha estado ahí cuando se le ha necesitado, ayudando a los grupos a salvar algunos obstáculos, interviniendo si algunos jugadores estaban perdidos o aportando informaciones relevantes para salvar la situación y avanzar en el juego.

Gráfico 66. Dominio del máster. Ulises.

14. El docente ha resuelto mis dudas y ha sido accesible y ha favorecido la participación.



En relación a la accesibilidad, es importante destacar que, además de virtualmente, el máster o profesor ha estado físicamente con ellos en el aula, esto ha supuesto que muchas dudas hayan sido resueltas oralmente sin necesidad de escribir en el foro, ha aportado más cercanía y, en general, los usuarios están satisfechos.

Gráfico 67. Accesibilidad del máster. Ulises.

15. El docente ha transmitido y expresado adecuadamente las ideas y contenidos con un adecuado manejo de la expresión verbal y no verbal.

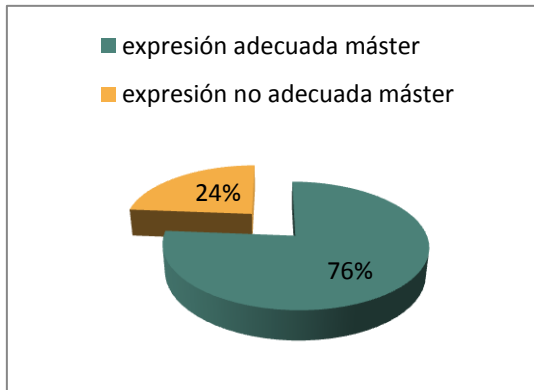


Gráfico 68. Expresión adecuada del máster. Ulises.

En algunos casos se ha señalado que, al inicio de la actividad, ha sido duro y, en muchos casos, no eran comprensibles las explicaciones. A medida que ha ido avanzando el juego los usuarios han sido conscientes de lo que tenían que hacer y la comunicación ha sido más fluida y eficaz.

16. En general, estoy satisfecho con el desarrollo de la actividad y recomendaría hacerla en otros cursos.



Gráfico 69. Actividad recomendable. Ulises.

Como se observa en el gráfico, muchos usuarios recomendarían la actividad, señalan que han aprendido a trabajar en grupo y a expresarse adecuadamente, otros que debería haber habido más diversión y que todos los miembros del grupo deben participar de la misma manera.

Cuando los usuarios hablan de recomendación o no de la actividad se dan los dos extremos, los que señalan que se han divertido y que esta actividad les ha ayudado a tener una mejor comprensión y expresión escrita, que han disfrutado de la lectura acercándose a un título nuevo y entretenido, aplicando la creación con imaginación. Además, el trabajo con los compañeros les ha gustado y motivado. Por otra parte están los que no recomendarían la actividad, los que prefieren hacer un examen con preguntas fáciles y no profundizar en lecturas que entienden que no les aportan nada. En este mismo sentido, el trabajo con los compañeros no ha sido todo lo bueno que debería en esta experiencia, en algunos casos, como hemos comentado en líneas anteriores, han sufrido para llevar adelante sus relatos, ha habido un mal clima o una dejación por parte de algunos de sus integrantes y esto les ha frustrado en determinados grupos.

17. Lo mejor de la actividad ha sido...

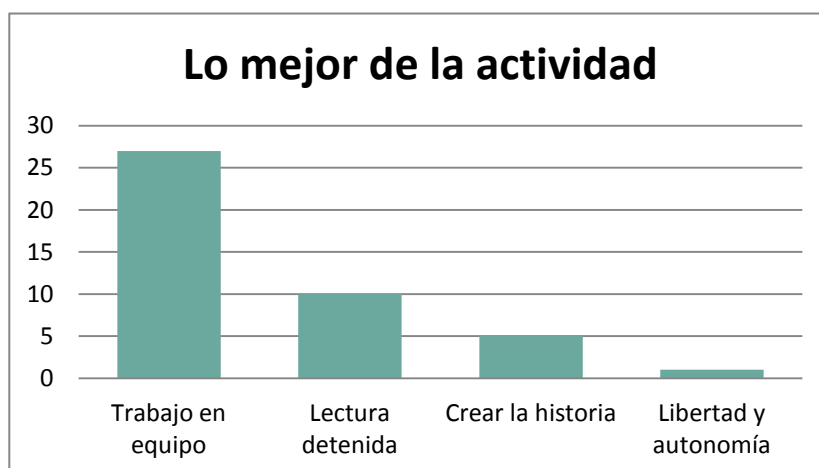


Gráfico 70. Lo mejor de la actividad. Ulises.

Lo mejor ha sido el trabajo en grupo, se han divertido con los compañeros y han disfrutado del contraste de ideas, de la creación juntos..., la lectura en clase sin tiempo, tranquila también ha sido uno de los valores señalados. Y, por último la creación, la libertad para añadir acciones a la historia y la autonomía en la organización de sus cometidos en la actividad.

18. Lo que habría que mejorar es...

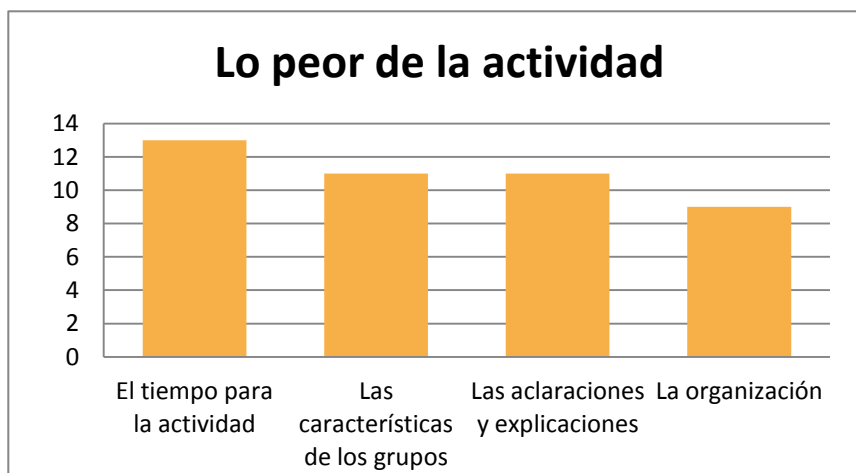


Gráfico 71. Lo peor de la actividad. Ulises.

Lo peor ha sido el tiempo, para unos demasiado corto, no les ha dado tiempo a acabar como hubieran querido y a otros demasiado larga, se han cansado del libro y al final les aburría. Los grupos con mala actitud de alguno de sus integrantes ha llevado a un mal clima y en consecuencia ha repercutido negativamente en la valoración de los relatos, además también ha sido criticado por los jugadores las aclaraciones y explicaciones del máster ya que a veces no han resuelto dudas y la organización en muchos casos caótica.

3.5. Ulises, repercusiones en el aula y aprendizaje. Reflexión.

Las aventuras de Ulises es una experiencia en la que se intenta potenciar competencias relacionadas con el currículo de enseñanza secundaria, principalmente la competencia lingüística, social y ciudadana. Todo ello poniendo en práctica determinadas estrategias relacionadas con el juego. El punto de partida es poner en práctica algunas características de los juegos de rol, siempre teniendo en cuenta el componente tecnológico, la participación de los usuarios y de manera específica la narración. En este trabajo se trataba de asumir un rol de personaje y vivir algunas de las aventuras de Ulises.

El diseño de Ulises tiene su origen en un foro público y es creado por un grupo de profesores con ideas a veces dispares sobre lo que podría ser sugerente para sus alumnos, aún así se llega a un diseño coherente que nos permite trabajar a todos desde nuestra perspectiva y óptica particular. Esta perspectiva particular es la que nos lleva a poner en práctica la experiencia relatada más arriba, utilizando como base el foro *Odisea2025*, un foro en el que los alumnos viven las aventuras de Ulises. En el contexto en el que se lleva a la práctica cambian muchas cosas con respecto al proyecto inicial, el centro y la manera de entender este tipo de actividades, la plataforma en la que se lleva a cabo no es pública, es una plataforma específica para centros utilizando moodle en la que solo profesores y alumnos tienen acceso. Esto supone que no haya avatares y en consecuencia que sus nombres reales aparezcan en las entradas del foro, parece una cosa mínima pero en los videojuegos la construcción del avatar o personaje es una de las características imprescindibles y más sobresalientes. Esto supone que en las propias entradas se subrayen los roles de los personajes, sus nombres, sus características, sus apodos..., desvirtuando la realidad del juego. El diseño por tanto es sencillo, el diseño no es lo verdaderamente atractivo, pasa un poco desapercibido, es un foro más dentro de la plataforma virtual que utilizan los alumnos para la asignatura.

En relación al proceso, se establecen cuatro capítulos para jugar, el cíclope, Circe, Scila y Caribdis y, para terminar, Ítaca. Estos capítulos deben ser reescritos por los participantes teniendo en cuenta la obra original aunque creando contenidos nuevos fruto de los roles también nuevos que surgen a raíz de la creación de los grupos, estos fueron creados por los propios jugadores constituyendo una de las mejores características para los usuarios aunque surgen problemas cuando aparecen usuarios satélites que deben formar grupos con otros con los que no tienen buena relación, eso repercute en los contenidos que dejan de ser originales y en los que no todos participan. Otra de las características del proceso es cómo se llevó a cabo el juego, el centro en el que se ejecutó cuenta con unos medios escasos para afrontar una actividad digital, así pues planteamos la actividad en dos fases, una primera fase en el aula haciendo una lectura en voz alta grupal con un debate final en el que se dialogaba sobre lo leído y una actividad digital trabajada fuera del aula por los grupos y evaluada de manera asincrónica por el docente. Las narraciones son, en muchos casos, meditadas y muy creativas, en otros sin embargo, debido al irregular trabajo colaborativo aparecen como mediocres y poco trabajadas, llegando incluso al abandono de jugadores o al abandono del grupo completo.

Con respecto a la evaluación, las rúbricas utilizadas dividen el análisis en dos grandes dimensiones, la comprensión y expresión escrita fundamentalmente aunque también se dieron charlas y debates de manera oral que repercutieron decisivamente en las narraciones y, por otro lado, el trabajo colaborativo fundamental en esta práctica que valora el trabajo con los compañeros, la actitud, la resolución de problemas y la elaboración de contenidos. Como hemos dicho en el párrafo anterior, la actividad es muy buena en algunos grupos, es en la mayoría regular y en otros muy mala, por tanto los gráficos, en general aparecen con puntos dispersos, los usuarios no son regulares, muchos de ellos trabajan regular, salvan la actividad, otros abandonan y algunos de ellos crean y favorecen la narración y participación.

En la mayoría de los casos, la identificación de personajes, hechos y escenarios es buena al igual que la interpretación, atribuyen significado a hechos, personajes y acciones. En el caso del resumen se da una buena síntesis de contenidos y una expresión acertada de los acontecimientos, de la misma manera el análisis en muchos casos ha sido bueno y los jugadores han aportado juicios propios sobre las historias creadas, este criterio ha sido más complicado para los usuarios aunque a medida que ha avanzado la actividad ha ido siendo mejor. La lectura y posterior análisis del texto así como el debate y reflexiones han ayudado a que las narraciones sean buenas, los alumnos en el aula preguntaban dudas, comentaban y reflexionaban sobre lo leído, después fuera del aula el trabajo era más detenido y tranquilo. Por su parte, la inferencia y creación también es buena, los usuarios utilizan recursos que no aparecen en la obra y crea contenidos nuevos que enriquecen los relatos.

El trabajo colaborativo ha tenido sus buenos momentos pero también ha habido malas situaciones que no ha sido posible arreglar en el momento. Aunque para muchos participantes es lo mejor de la actividad, en muchos casos los integrantes de un grupo han tenido una mala actitud y el clima se ha enrarecido, esto ha sido muy poco beneficioso para la creaciones de las diferentes narraciones. En relación a la resolución de problemas, en general han resuelto los contratiempos de manera autónoma sin necesidad, en la mayoría de los casos de la intervención del máster, en los grupos con problemas más graves sí ha sido necesaria esta intervención aunque con muy difícil solución debido a que estos problemas no eran resueltos en el momento de la creación de los relatos, se intentaban solucionar a posteriori y en muchos casos no fue posible. En la elaboración de contenidos ha habido relatos muy buenos, se ve que se han pensado y meditado antes de llevarlos al foro, los peores en cuanto a elaboración de contenidos en muchos casos se han quedado incompletos.

En cuanto a las opiniones decir que la mayoría de los usuarios ha quedado satisfecho con la actividad, les ha motivado, han aprendido y principalmente les ha gustado trabajar con sus compañeros, ser autónomos y realizar una lectura detenida. Lo peor valorado ha sido el tiempo, la falta de tiempo para una mejor elaboración por parte de algunos usuarios y el tiempo excesivo de la actividad que ha provocado cansancio.

4. Práctica I y Práctica II. Comparativa y reflexión

Ambos experimentos surgieron de la misma manera y en la misma plataforma, ambos surgieron de departamentos de Lengua castellana y Literatura en centros de educación formal, un grupo de profesores se hacía preguntas sobre la poca motivación de sus alumnos a la hora de llevar a cabo actividades de lectura, los libros de lectura a pesar de estar escogidos cuidadosamente, siendo en su mayoría adaptaciones de obras universales o también libros juveniles escritos específicamente para ellos, los alumnos no querían leer. Se propusieron diferentes actividades relacionadas con la lectura con características del juego, todas con el único objetivo de potenciar la comprensión y expresión tanto oral como escrita. Aunque también con la confianza de que otras competencias se pusieran en práctica como objetivos secundarios.

Ambas experiencias utilizaron la plataforma foroactivo para implementar su trabajo, en ellas volcaron dos obras universales de aventuras, historias de héroes que deben superar pruebas para llegar a sus destinos. Por un lado *Alicia en el país de las maravillas*, una niña soñadora que encuentra en el país de las maravillas un recorrido de fantasía y absurdo que la lleva a poner en práctica toda su habilidad e inteligencia para sortear los peligros de este lugar. Por otro lado, la *Odisea*, la obra clásica de Homero en la que Ulises debe superar pruebas muy duras para llegar a su tierra, el héroe debe poner en juego también su inteligencia para vencer a los diferentes personajes enemigos que le acechan en cada punto de su viaje y tener en cuenta a los dioses que le vigilan constantemente. Ambos héroes consiguen llegar a su destino en sus respectivas obras aunque pueden no llegar si sus artimañas no cumplen con las expectativas propuestas. En eso consiste el juego.

Las cabeceras de los experimentos hacen un homenaje a sus dos autores como, por un lado Lewis Carroll, un narrador ingenioso que nos traslada al mundo de las maravillas con un lenguaje rico en detalles que hacen que su novela pueda tener múltiples lecturas, factor fundamental en los juegos de aventuras, propuesta necesaria para cumplir los objetivos de lectura, una lectura específica de cada lector, abierta y amplia en sus diferentes tramas. La *Odisea* de Homero es otra de las obras grandes de la literatura clásica, un texto que no pasa de moda, un texto rico también en detalles y personajes y también abierta y llena de riesgos y sorpresas que encaja en el mundo de los juegos.

En estas actividades el grupo de profesores tenía el mismo objetivo, leer de manera profunda cada una de las obras y disfrutar con la lectura, pero cada uno de ellos interpretó el juego de una manera distinta, había actividades en las que se proponía crear canciones relacionadas con la obra, actividades en las que la lectura era el punto de partida de otras actividades, aquellas que utilizaban los temas de la obra para ponerse serios... Las nuestras se apoyaban en el diálogo constante teniendo en cuenta la obra, juegos en los que la base era el rol aunque con las limitaciones propias de la escuela, juegos en los que los grupos asumiendo diferentes roles creaban historias propias teniendo en cuenta la obra.

En ambos trabajos sabíamos que la observación directa de cada uno de los miembros permitiría una recopilación de información sobre los contenidos empleados en el foro, y saber si estos reflejaban una mejoría en los aspectos técnicos y el diseño pedagógico así como en los materiales de soporte, si esto sucedía sabríamos que el foro podía ser aprovechado para nuestros objetivos. Teníamos claro que las tecnologías resultan un material altamente motivador, y más si se plantean como juego, aportan múltiples posibilidades educativas, ayudan a construir los conocimientos, ejercitan de forma directa la elaboración de estrategias cognitivas, fomentan el tratamiento de temas transversales, aumentan la capacidad de diálogo y argumentación, favorecen la estructuración de los procesos, acciones y reglas y, además, son programas muy flexibles que se pueden utilizar en distintas disciplinas, fácilmente asequibles, constituyendo por tanto un material informático de gran valor pedagógico. El planteamiento del juego nos hacía pensar que nos permitiría aumentar la motivación para el aprendizaje de diversos contenidos, desarrollaría el pensamiento reflexivo, mejoraría las habilidades espaciales, el control de los tiempos de reacción y resolución de problemas mediante la simulación.

La diferencia fundamental en la implementación de cada una de las prácticas era sus medios y sus usuarios, mientras Alicia se implementó en un entorno altamente tecnológico, Ulises solo contaba con algunos recursos tecnológicos, además los alumnos implicados en la primera experiencia estaban acostumbrados a la tecnología y no era necesario una preparación para ello, los alumnos del segundo experimento no tenían antecedentes con el trabajo tecnológico en las aulas, por eso la preparación fue necesaria para este trabajo aumentando el tiempo de inicio de esta experiencia. Además y debido a este problema el proceso de juego debía ser diferente, mientras que en el primer ejemplo los usuarios podían trabajar directamente en el aula acompañados del máster, trabajar en el foro sincrónicamente todos sus participantes a la vez, con ayudas de manera oral fuera del foro y también contando la historia en el mismo momento permitiéndonos una observación directa del juego. Sin embargo Ulises no pudo realizarse de la misma manera, la lectura tradicional en voz alta se podía hacer en clase sin problemas pero el juego, crear la historia única de cada uno de los grupos solo podía hacerse fuera de la escuela, de manera asincrónica, esto no permitió la observación directa del máster durante el juego favoreciendo competencias y objetivos diferentes en cada una de las prácticas.

También las obras eran diferentes, aunque como hemos dicho ambas eran ejemplos de aventuras, Alicia es una obra para niños y podíamos acercarnos directamente a la novela original, sin embargo la *Odisea* se mostraba como una obra inasequible para nuestros alumnos, en este caso tuvimos que buscar una adaptación que se muestra en capítulos anteriores, *Las aventuras de Ulises*, un texto adaptado que favorecía la lectura sin problemas excesivos de vocabulario o estructuras morfológicas y sintácticas. En este texto se favorecen algunos contenidos pero no todos, se favorecen las aventuras más destacadas de Ulises y algunos de los acontecimientos más importantes para llegar a su objetivo, Ítaca. La adaptación pierde algunos detalles interesantes de la obra original pero responde bien a nuestras expectativas, las aventuras de Ulises a la largo de su travesía por el mar mediterráneo.

4.1. Reflexión sobre los diseños

En relación al diseño de ambas experiencias, se quería hacer lo mismo en una que en otro, se quería crear un foro en el que los alumnos asumieran un rol determinado y contaran la historia de estos dos protagonistas, se pretendía que los alumnos leyeran cada una de las obras de la manera más profunda para poder crear su propia historia.

En ambos diseños se estudió la obra en profundidad por parte de los creadores y así poder llevar a la práctica un diseño atractivo y motivador para nuestros alumnos. Se redactó una guía de la obra en que se estudiaban en profundidad cada uno de los capítulos que íbamos a utilizar en nuestro juego, en el caso de Alicia estudiamos el vestíbulo de puertas, la seta de la oruga, el encuentro en la rosaeda con la reina... En el caso de Ulises se estudió en profundidad la tierra de los cíclopes, el encuentro con Circe la hechicera, la travesía hacia Ítaca en la que deben vencer a las sirenas, y a Scila y Caribdis y, por último el regreso a su patria con todo los contratiempos que ello conlleva. Sabíamos que esta guía cambiaría a medida que avanzara el juego y por eso el diseño aunque planteado desde un principio sufrió modificaciones a lo largo del proceso. En ambos documentos se tuvo en cuenta la creación de nuestros alumnos, a medida que avanzábamos en los diferentes capítulos la guía se enriquecía con anotaciones de los másteres, anotaciones basadas en las experiencias de los usuarios que transformaban el relato y lo convertían en único. En esta misma guía pensamos en el tablero, en el caso de Ulises fue fácil ya que en la propia obra aparece el mapa del recorrido del héroe y decidimos que ese sería nuestro tablero de juego, en el caso de Alicia construimos un plano de metro con diferentes paradas con los nombres de cada uno de los capítulos de la novela. Ambos tableros se recogen en los capítulos dedicados a cada uno de los ejemplos. Para Alicia véase Imagen 20 y para Ulises véase Ilustración 10.

Cuando ya se habían estudiado ambas obras en profundidad y se habían diseñado los capítulos y el tablero, decidimos implementarlo en la plataforma tecnológica, Alicia fue llevada a foroactivo, allí se creó una entrada que se titulaba 'Aventuras', en ella aparecía el tablero de juego y algunas consideraciones importantes sobre el recorrido de Alicia, el objetivo principal y algunas reglas importantes como la parada inicio del juego y la tirada de dados. De esta entrada derivarían los diferentes grupos y algunas indicaciones sobre cada uno de los roles, qué características debía tener el protagonista, el ayudante, los enemigos, los poderosos y el narrador, figura imprescindible para describir o narrar estancias o acontecimientos necesarios en el devenir del relato. En el caso de Ulises, la plataforma elegida fue moodle, en ella se creó un foro y además un enlace para ver la página creada en foroactivo, véase p.212, en ella se explicaba el sentido de la actividad y algunas reglas interesantes. Pero sería el foro en moodle el soporte para la creación de relatos, consideramos que la tirada de dados no era necesaria debido a que solo habíamos creado cuatro capítulos y pensamos que estaría bien que todos los usuarios pasaran por todos los territorios que recorrió Ulises. En el aula virtual también se introdujo la actividad, en ella se hablaba de Ulises y de sus hazañas y se instaba a los usuarios a recorrer los territorios por donde pasó el héroe y crear una historia única en la que los protagonistas serían ellos mismos, véase Imagen 29.

Una segunda consideración para el diseño del juego fueron nuestros alumnos, sabíamos que cada uno de ellos tenía unas características diferentes, esto lo hemos apuntado en líneas anteriores, lo que no hemos dicho es que repercutió en nuestro diseño, en uno de ellos las fichas de personaje, véanse 1. Fichas de Personaje. En el primer caso, la plataforma foroactivo permitía la construcción de avatares enlazados a los correos de los usuarios, cada uno de los alumnos construyó su avatar y lo relacionó con el correo de educamadrid para tener localizados a todos ellos, sin embargo en la plataforma en la que construimos el trabajo sobre Ulises, no se permitía utilizar una plataforma pública y tuvimos que usar moodle en el aula virtual del curso, crear un foro como una actividad de la página en que los avatares no se dieron, los nombres completos de los alumnos aparecían en cada uno de sus mensajes, por tanto, todos ellos estaban localizados. En este experimento se insertan las imágenes de los diálogos con los nombres tachados, además aparecen todos ellos en el apartado 2. Diálogos completos del trabajo sobre *Las aventuras de Ulises*, ANEXOS, ya que esta plataforma no es pública y no se podría acceder a todos ellos. Por el contrario, la plataforma en la que se trabajaron las aventuras de Alicia tiene en todos sus diálogos enlaces para poder leer cada uno de ellos de manera completa.

El diseño de la evaluación se hizo en ambos experimentos externamente, en los dos se utilizaron las mismas rúbricas, colgadas ambas en el aula virtual de los cursos, ya que en el curso donde trabajamos las aventuras de Alicia, los alumnos también tenían su propia aula virtual. Estas rúbricas, véanse Tabla 5 y Tabla 6, se siguieron en la evaluación y de todas ellas se extraen los resultados de la práctica, en el epígrafe 3. Evaluaciones, ANEXOS, se deja en cada una de ellas, la valoración del trabajo de lectura y la valoración del trabajo colaborativo, estos sirvieron como nota final de la práctica, estas experiencias se consideraron trabajos de lectura que se tuvieron en cuenta en la nota de evaluación de los trimestres de ambos cursos. Además se diseñó un cuestionario en el que se vertieron las opiniones de los participantes durante la actividad, veremos cuáles fueron los resultados en epígrafes posteriores.

En definitiva, el diseño de ambas experiencias no dista mucho una de otra, en ambas se redacta una guía para estudiar la obra y a partir de ella se crean los tableros, introducciones al juego, reglas y objetivos y, los diferentes capítulos para jugar. Por motivos explicados más arriba las plataformas que se utilizaron fueron diferentes y esto acarrió una serie de diferencias en el diseño de cada uno de los juegos, las principales el diseño de fichas de personajes y avatares. En el estudio de nuestros alumnos es importante destacar la estrecha relación de unos con medios tecnológicos y la poca o nula relación de otros con estos medios, haciendo diferentes ambas experiencias. Para concluir, el diseño de la evaluación fue idéntica, ambos experimentos utilizaron rúbricas en relación al trabajo de lectura y al trabajo colaborativo que fueron consideradas notas de evaluación para ambos cursos. Además el cuestionario creado para verter las opiniones de los participantes también fue el mismo, pensamos que este favorecería la mejora de experiencias posteriores. De hecho el trabajo de Alicia propició cambios gracias a las opiniones de los usuarios en experimento Ulises.

4.2. Reflexión sobre los procesos

En el foro dedicado a las aventuras de Alicia se construyeron fichas de personajes y estas hicieron reflexionar a los jugadores sobre su forma de enfrentarse al relato, si el avatar era tímido o reservado quizá Alicia tendría esas mismas características y el relato final cambiaría de otro en el protagonista tuviera otras cualidades. En el trabajo sobre Ulises no se hicieron fichas de personajes. Las fichas de personajes tienen una relación directa con los avatares y como no se hicieron avatares, creí que no tenía mucho sentido, aunque al analizar los relatos y detenernos en los resultados, quizá hubiera sido interesante hacer una ficha ya que las características de los personajes en el relato no se corresponden en muchos casos con los alumnos que las interpretan.

A diferencia de la experiencia con Alicia, en la que se trabajó la lectura del libro fuera del aula y el juego en el aula contribuyendo así a un trabajo de juego sincrónico de todos los participantes, incluido el máster, la lectura del libro de Ulises se hizo en el aula y los relatos del juego se construyeron fuera del aula y se enviaron a través del foro del aula virtual del curso. Los jugadores escribían sus relatos y el docente leía virtualmente, de forma asincrónica y evaluaba teniendo en cuenta las mismas rúbricas que se utilizaron para Alicia. En el horario lectivo, hablábamos sobre las cuestiones que habían producido dudas y debatíamos sobre cuestiones relativas a los grupos o a los mensajes. Sin embargo en la experiencia con Alicia las preguntas sobre la lectura se hacían después de la misma y a medida que se volcaban los relatos en el foro, los *feedback* eran instantáneos y esto favorecía la práctica al igual que la mirada atenta del docente a los grupos y sus integrantes. En la experiencia con Alicia, el máster confeccionó los grupos, intentó crear grupos en los que hubiera alumnos decididos y preocupados por sus calificaciones y otros menos decididos y poco preocupados por sus evaluaciones, los líderes ayudaban a sus compañeros si estos caían en la apatía ya que las evaluaciones de trabajo colaborativo serían las mismas para todos. En el caso de Ulises la confección de los grupos por parte de los alumnos y la construcción de los relatos fuera del aula ha producido, bajo mi punto de vista, un progreso del juego bastante más caótico y, en algunas ocasiones ha llegado al fracaso, creemos, por tanto, que la supervisión del máster en el momento es crucial para una buena marcha de la actividad.

Teniendo como referencia la guía de Alicia, en el trabajo sobre Ulises se construyó un pequeño guión con la introducción y las paradas con las que contaría el juego. Sabíamos que cambiaría a medida que avanzara el juego. Las narraciones de los capítulos tendrían variaciones dependiendo de cada uno de los grupos aunque debían intentar mantener la esencia del texto. Al ser un segundo experimento la guía de Ulises tenía en cuenta los posibles problemas y dificultades surgidos en la anterior experiencia. Pensamos que la redacción de todos los capítulos por todos sería más provechosa que dividir el libro en más capítulos, esto suponía eliminar la tirada de dados que, ahora después de la práctica pensamos que hubiera sido muy provechosa ya que la introducción del azar es un factor determinante en el juego y eso hubiera dado un punto más de motivación.

En relación a los roles de personajes, cada grupo y sus integrantes eligieron los suyos, el protagonista y su ayudante, los enemigos y ayudantes, en muchas ocasiones estos ayudantes se convertían en personajes con poderes en el foro de Alicia y en dioses en el caso del foro de Ulises. El último rol consideramos que debía ser el narrador, este personaje guiaría al resto a través de la historia, describiría los espacios y señalaría, en muchas ocasiones, el inicio de los capítulos. Cuando cada uno de los grupos estuvieron formados, en el caso de Alicia los jugadores se registraron en foroactivo y crearon teniendo en cuenta sus fichas de personaje, sus avatares, se les agrupó según habíamos acordado y comenzó el juego. En el caso de Ulises, los chicos debían primero hacerse una cuenta en educamadrid y registrarse en el aula virtual del centro, había que matricularlos y añadirlos al curso, a continuación se hicieron los grupos y cada uno de ellos ocupó una entrada del foro, ya solo faltaba jugar. El inicio de ambas experiencias tuvo un tiempo similar, en el primer ejemplo, Alicia, los chicos ocuparon aproximadamente un mes para crear sus fichas, registrarse en el foro y crear sus avatares y grupos. En la aventura con Ulises, el registro en el aula virtual y la creación de los grupos llevó aproximadamente lo mismo. La falta de medios en el segundo centro y la poca práctica del trabajo con tecnología de los alumnos supuso un tiempo extra para plantear la actividad.

A pesar de la familiaridad de unos y la poca práctica de otros, la indecisión al inicio de la actividad fue constante tanto en el experimento relacionado con las aventuras de Alicia como en el de Ulises. Los alumnos en el experimento de Alicia comenzaron a escribir habiendo leído los primeros cinco capítulos, todos empezaron en el vestíbulo de puertas e iniciaron la aventura de pasar al jardín fabuloso abriendo alguna de las puertas de la estancia. Se les comentó que la creatividad e imaginación eran un valor añadido y fueron escribiendo, a medida que íbamos avanzando en las sesiones los relatos iban enriqueciéndose. En el foro de Ulises leímos en el aula una introducción y el primer capítulo, el territorio de los cíclopes, debatimos sobre las posibilidades de Ulises, sobre sus acciones, las de sus compañeros y los enemigos, cuando concluimos la reflexión sobre la lectura pusimos una fecha de entrega de este primer capítulo y comenzaron a escribir, este primer capítulo fue casi clavado a la historia original, no hubo creatividad ni imaginación y esto fue señalado por el máster, en el segundo capítulo se vio esta creatividad en muchos de los grupos.

A medida que avanzaba el juego aparecía lo mejor y lo peor de cada una de las experiencias, en el caso de Alicia, los grupos cada vez relataban de manera más ingeniosa y divertida y la historia se iba haciendo interesante. En cuanto a lo peor algunos integrantes de los grupos requerían más atención por parte de sus líderes y del máster y no estaban motivados, esto ralentizó algunos relatos o incluso se les puso fin de manera precipitada. En el caso de Ulises se dieron los mismos problemas y también las mismas buenas prácticas, se crearon relatos muy buenos y originales aunque también se dieron fracasos estrepitosos, grupos sin construcción de relatos o descomposición de los mismos a medida que avanzaba la práctica. En este último experimento el hecho de que el juego se diera fuera del aula y el máster solo pudiera leer los relatos asincrónicamente fue negativo, el *feedback* es uno de los alicientes más sobresalientes en el juego y en este caso no se dio todo lo necesario, es la impresión que tenemos.

4.3. Reflexión sobre los análisis

Para hacer los análisis de las diferentes intervenciones en las aventuras, tanto de Alicia como de Ulises, se utilizaron las mismas rúbricas, se tuvieron en cuenta criterios relacionados con la comprensión y expresión escrita y se dio la misma importancia al trabajo colaborativo.

En el experimento de Ulises el tiempo fue un mejor aliado en algunos momentos con respecto al trabajo sobre las aventuras de Alicia, en este empleamos un trimestre sin embargo en el trabajo de Ulises trabajamos durante dos trimestres, es decir casi seis meses de juego, esto, hay que decir que a veces produjo cansancio a algunos alumnos que desistieron de escribir, algunos de estos ejemplos son relatados en líneas anteriores.

En relación a la evaluación se mantuvieron para ambas experiencias las frases escasa consolidación, aprendizaje medio, bueno y excelente, todos ellos se correspondían con puntuaciones de 0 a 2. Tanto en la rúbrica de lectura como en la de trabajo colaborativo dos de los ítems se puntúan con 1 punto como máximo, estos son la inferencia y la creación, aunque ambos son criterios importantes a la hora de elaborar nuestro trabajo creímos en su momento que resultarían criterios complicados para nuestros alumnos y decidimos, por tanto, potenciarlos pero no penalizarlos en la evaluación.

En el caso de la rúbrica de trabajo colaborativo en el trabajo de Ulises, dos de los criterios también tienen como nota máxima un 1, estos son la elaboración de contenidos y el uso de Internet, en relación a la primera pensamos que la elaboración de contenidos nuevos estaría relacionada con los elementos del trabajo de lectura y esto favorecería una evaluación menor ya que los ítems de lectura favorecía este de trabajo colaborativo. En el caso del uso de Internet creímos que este se daría de manera inconsciente, sin dejar de ser importante y estar presente, sin embargo creímos que el trabajo con los compañeros o la resolución de problemas, así como el clima de trabajo serían los pilares básicos de la práctica que deberían afrontar los participantes. En el caso de la rúbrica de Alicia los criterios son iguales aunque la elaboración de contenidos está valorada con un 2 y el clima de trabajo con un 1, en este experimento pensamos que la elaboración de contenidos sería más llevadera para los usuarios ya que el máster acompañaba en el juego constantemente y retroalimentaba de manera instantánea.

La comparativa entre los diferentes gráficos de una y otra experiencia deja claro que en el trabajo sobre las aventuras de Ulises los puntos sobre las líneas del gráfico son muy dispersos, esto se da debido a los problemas surgidos en el trabajo colaborativo de los grupos no hay un trabajo en grupo cohesionado como sí se aprecia en la experiencia sobre las aventuras de Alicia. Los integrantes de algunos grupos en la actividad de Ulises trabajan de manera diferente unos con otros y no colaboran como debieran, esto está relacionado también con el máster, la retroalimentación llega tarde y los problemas ya están instalados en el grupo.

Los gráficos de Alicia tienen una minoría de grupos excelentes, una gran mayoría de grupos con un buen y medio aprendizaje y muy pocos malos o de escasa consolidación. Esto sucede en la mayoría de sus gráficos relacionados con el trabajo de lectura. Las evaluaciones en general son iguales para todos los integrantes de un grupo, solo en casos excepcionales aparece algún integrante solo o disperso, por tanto el trabajo en la creación del relato, en general se nutrió de todos los integrantes, los líderes del grupo ayudaron a los jugadores más flojos y la retroalimentación instantánea del máster también ayudó como guía para esos usuarios más desmotivados.

Los gráficos en el caso del juego de Ulises se muestran más dispersos, aunque tenemos una minoría excelente, una gran mayoría con un nivel bueno de aprendizaje, en el tramo de aprendizaje medio y escasa consolidación se da un amplio grupo de jugadores, no todos los miembros de un mismo grupo trabajan de la misma manera ni crean los relatos en la misma proporción, el seguimiento del máster es más espaciado y esto supone que los más desmotivados cada vez lo estén más, también es importante destacar que los grupos fueron creados por ellos mismos y los miembros normalmente eran amigos, esto supuso que algunos alumnos tuvieran que formar grupos con otros alumnos con una mala relación o con poca empatía entre ellos. Por eso las evaluaciones son diferentes para unos miembros y para otros y esto hace que el gráfico no sea tan lineal. Además debemos volver a recalcar que el tiempo no siempre influyó positivamente en las experiencias, como hemos dicho muchos grupos no relataron en la misma medida y algunos de ellos incluso abandonaron.

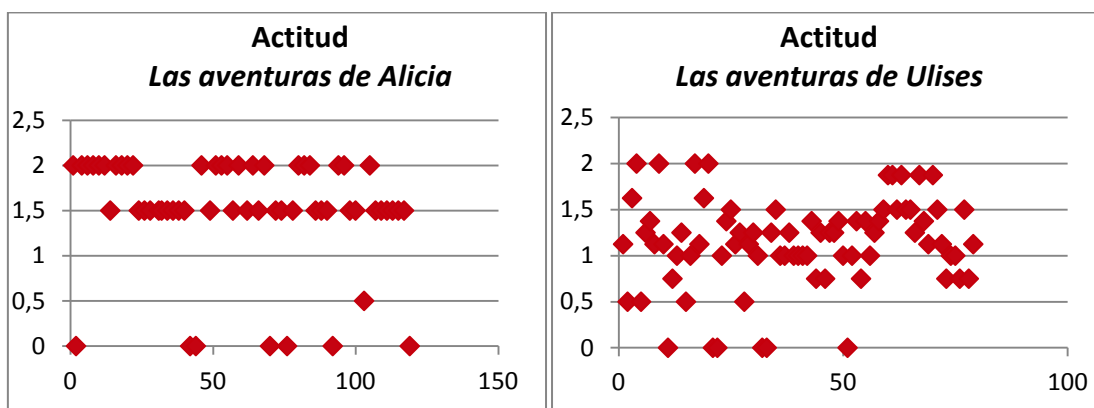


Gráfico 72. Comparativa gráficos Actitud.

En la comparación de gráficos encontramos que los jugadores en el trabajo sobre Alicia se mantienen la mayoría de ellos en una buena actitud, solo casos aislados tienen una escasa consolidación, muchos de ellos por un trabajo nulo durante la experiencia. Sin embargo en la experiencia relacionada con Ulises, algunos usuarios aparecen entre los valores de buena y excelente actitud pero también encontramos un buen número de jugadores que tienen una actitud regular y de escasa consolidación, es decir que no colaboran lo que se espera de ellos o perjudican al resto de sus compañeros de grupo. En el caso de usuarios con trabajo nulo encontramos casi los mismos participantes en uno y otro experimento.

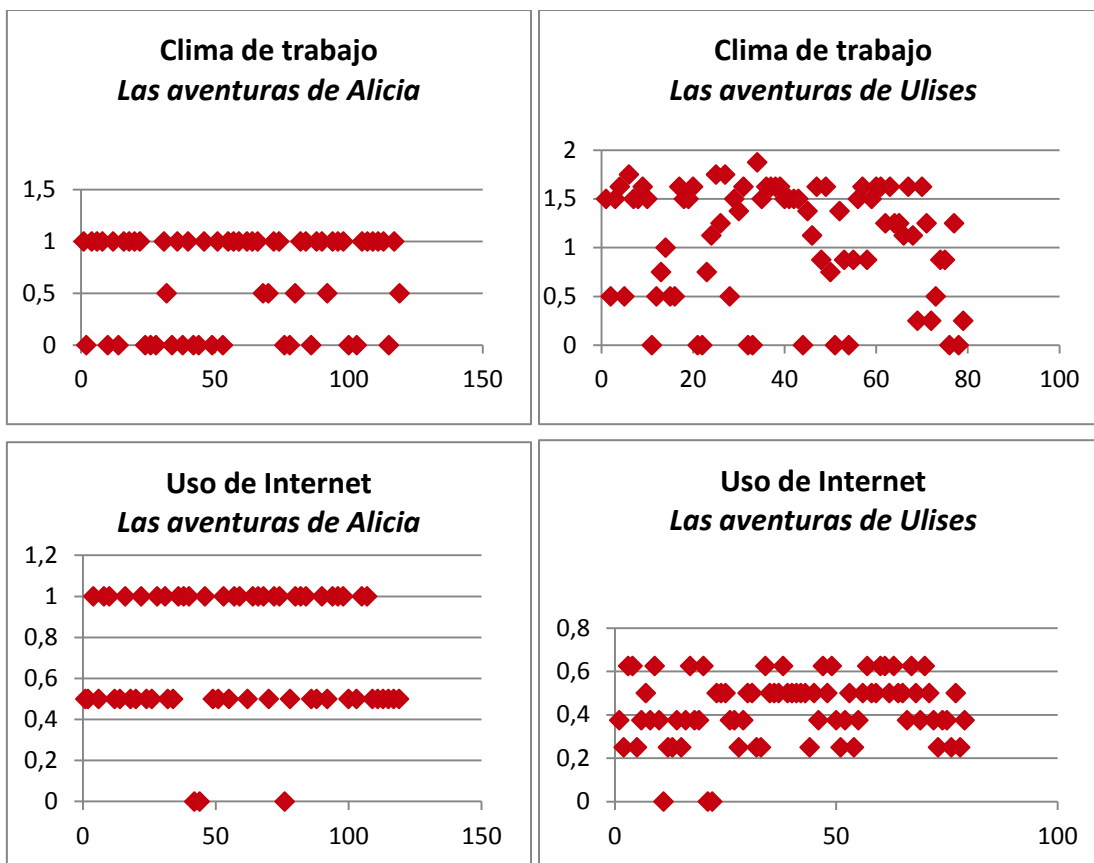


Gráfico 73. Comparativa gráficos de trabajo colaborativo.

En relación a los gráficos de trabajo colaborativo parece que en ambas experiencias se dan valores muy similares. El trabajo con los compañeros es bueno en general en las dos experiencias, al igual que la resolución de problemas y la elaboración de contenidos. En el caso del clima de trabajo y el uso de Internet destacan algunas diferencias. Se debe tener en cuenta que el clima de trabajo en *Las aventuras de Alicia* fue valorado con un punto y en el trabajo sobre Ulises este mismo criterio con dos puntos, en el gráfico hemos querido poner en paralelo ambas valoraciones a pesar de la diferencia cuantitativa.

El grupo que jugó con Alicia demuestra un clima de trabajo más equilibrado y mejor, se da un clima en general excelente en la mayoría del grupo en el que los participantes trabajan y colaboran para que el grupo tenga las mejores valoraciones. En la práctica relacionada con Ulises, los participantes no siempre favorecen un buen clima de trabajo y la no presencia del máster tampoco ayuda a que este criterio mejore. El uso de Internet también es diferente, debemos recordar que el primer experimento, Alicia, se realizó en un centro tecnológico en el que los alumnos estaban familiarizados con las tecnologías en el aula y eso influyó en que la mayoría de ellos no tuviera ningún problema en relación a este criterio, en el caso del trabajo sobre Ulises los participantes tampoco tuvieron excesivos problemas pero si les costó más iniciar la actividad y familiarizarse con la plataforma.

En relación a los criterios de comprensión y expresión escrita ambos grupos coinciden en las valoraciones aunque hay que decir que el grupo que trabajó *Las aventuras de Ulises* tiene mejores resultados en general. El trabajo fuera del aula más relajado y con planificación y organización por parte de los integrantes de los grupos asegura unos relatos más consolidados y esto parece ser la razón de esos mejores resultados. En el caso de los criterios de identificación, interpretación, resumen o análisis las diferencias son significativas, sin embargo en la inferencia y creación ambos grupos tuvieron prácticamente los mismos resultados.

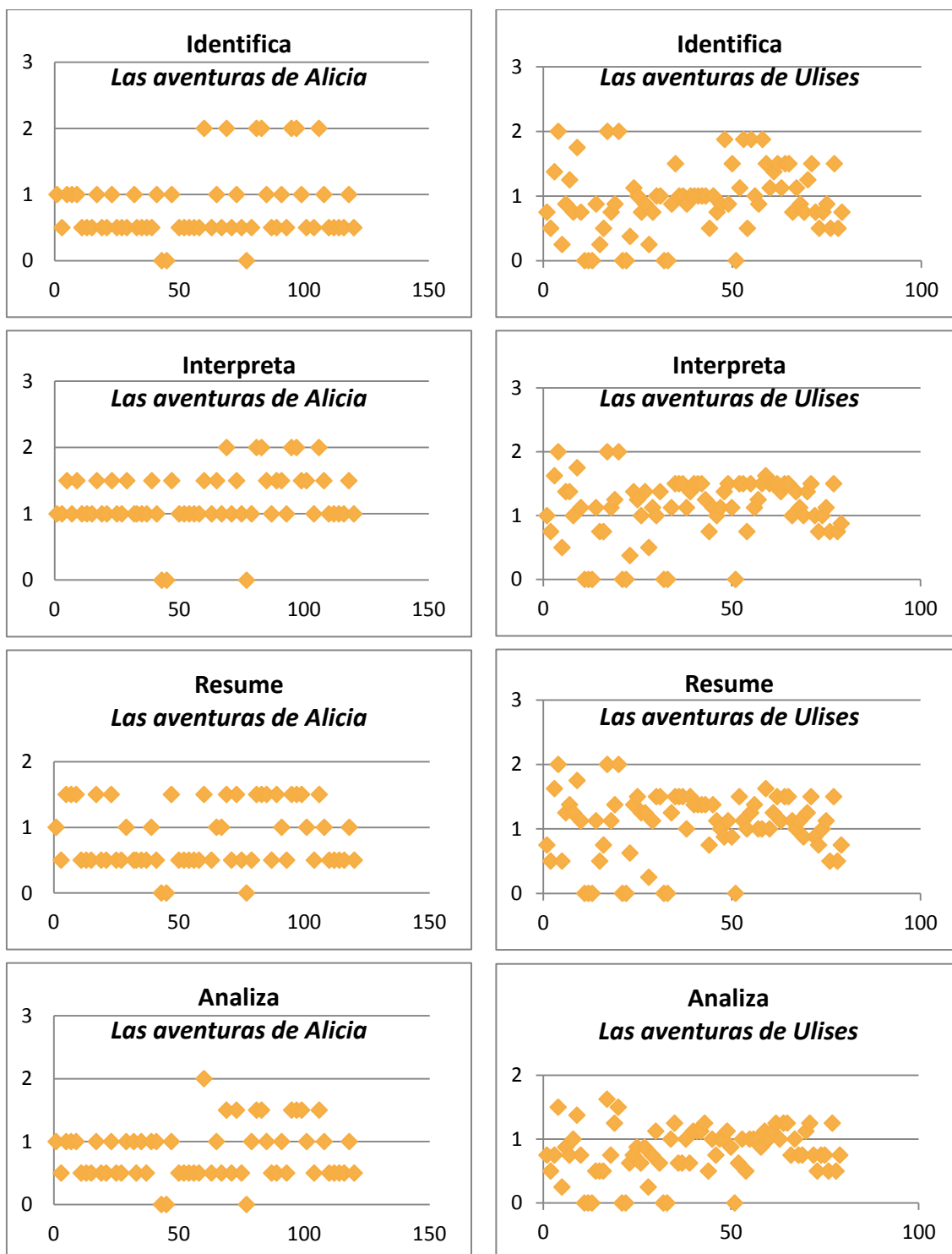


Gráfico 74. Comparativa gráficos de trabajo de lectura.

En los gráficos en los que aparecen todos los criterios se visualiza lo dicho anteriormente. La interpretación, resumen y análisis es más valorada en el trabajo sobre Ulises, hemos atribuido este mayor valor a la planificación de los relatos en la mayoría de los grupos, muy cohesionados y sólidos.

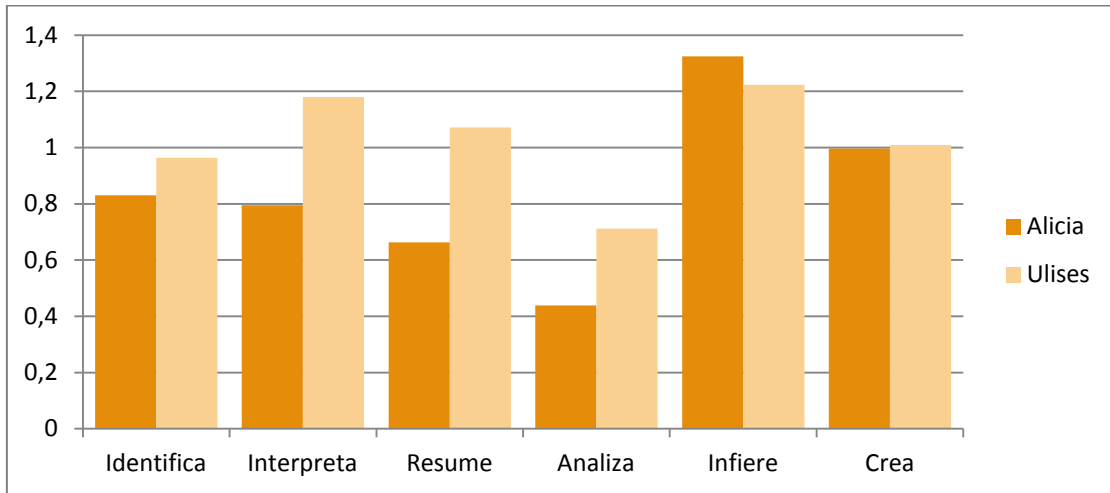


Gráfico 75. Comparativa criterios de trabajo de lectura.

En el caso del trabajo colaborativo, como hemos señalado en líneas anteriores la actitud, clima de trabajo y el uso de Internet son superiores en el trabajo relacionado con Alicia. Los problemas en diferentes grupos en el trabajo de Ulises hace que estos valores desciendan.

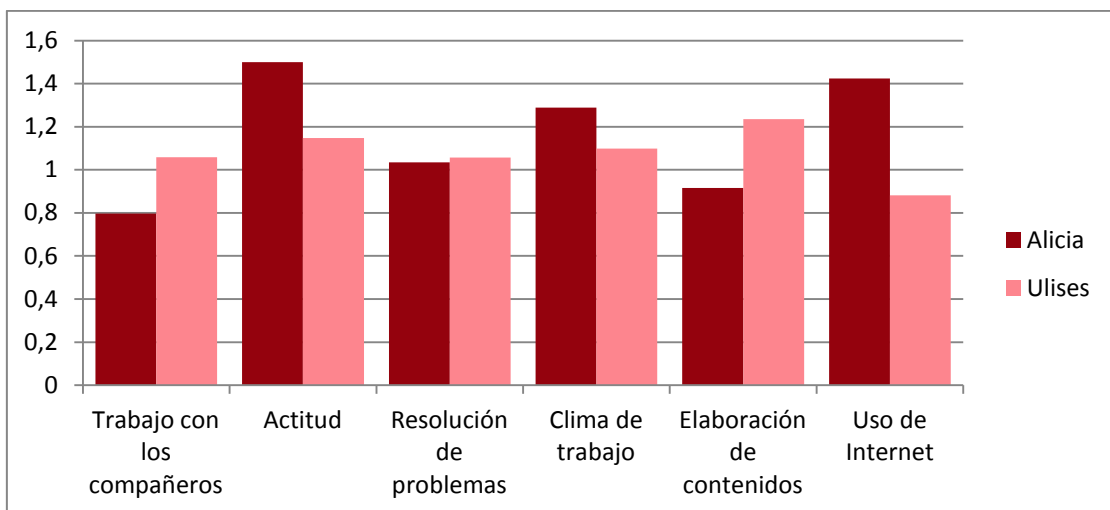


Gráfico 76. Comparativa criterios trabajo colaborativo.

En Ulises los resultados en el trabajo de lectura son mejores debido a que el factor tiempo está de nuestra parte, sin embargo la colaboración falla creemos que principalmente por la asincronía del *feedback* y problemas grupales. Alicia destaca en el trabajo colaborativo, el máster-guía trabaja al mismo tiempo que el resto de jugadores, el trabajo de lectura es peor ya que los relatos se dan en el aula con los problemas que ello conlleva, tiempo y tecnología.

4.4. Reflexión sobre las opiniones

En el caso de la utilidad del juego, los usuarios tanto en un experimento como en otro creen que los contenidos son útiles para disfrutar más del libro y desarrollar las habilidades de comprensión y expresión escrita. En la experiencia con Alicia tan solo el 15% cree que los contenidos no han sido útiles, en la experiencia con Ulises se da un porcentaje mayor, el 25%. En general, han sido buenas experiencias para desarrollar algunas de las competencias señaladas en el currículo de secundaria, ha sido una actividad diferente y, por tanto motivadora y eso añade que encuentren útil el trabajo.

En cuanto a la tipología de la actividad, preguntamos a los usuarios si les había parecido adecuada la plataforma en la que se desarrolló el juego, el foro alojado en la plataforma foroactivo en la experiencia con Alicia y el foro alojado en moodle en la experiencia con Ulises. La mayoría de los usuarios de ambos grupos señalaron que sí, tan solo el 17% en uno y el 19% en otro apuntaron negativamente. Como decíamos en el párrafo anterior, la motivación que supone trabajar en una plataforma tecnológica, diferente a lo habitual, en el caso de Alicia escribir en un sitio diferente a las aulas virtuales que acostumbraban, y en el caso de Ulises simplemente utilizar la tecnología para contenidos formales, ya era diferente. Esto hace que les guste y señalen su adecuación.

Una tercera pregunta giró en torno a la facilidad de manejo de la herramienta, en este caso los usuarios del centro tecnológico señalaron en general que no habían tenido ningún problema, el manejo era muy parecido a lo que hacían normalmente en el aula. Sin embargo en el caso de los usuarios que jugaron *Las aventuras de Ulises*, como se ha dicho pertenecían a un centro no tecnológico y sus actividades eran generalmente analógicas, por eso supuso un nivel de dificultad mayor que señalaron algunos participantes, fue un 27% frente al 13% de los alumnos citados anteriormente.

En cuanto a la metodología utilizada, los usuarios que participaron en las aventuras de Alicia, señalaron en un 91% que les pareció una buena metodología para trabajar los diferentes contenidos, estrategias y competencias. En el caso de los participantes del juego sobre Ulises señalan que la metodología es buena pero debemos tener en cuenta que casi un 30% señala que no ha sido así. Esto se demuestra en las respuestas, todas ellas adjuntadas en el apartado 4. Opiniones de los participantes. Respuestas, ANEXOS, muchos de ellos no tuvieron un inicio adecuado y las explicaciones del máster no les aclararon mucho. Además el hecho de jugar fuera del aula tampoco ayudó, las dudas se planteaban después de haber surgido los problemas y esto no favorecía el buen desarrollo y funcionamiento de la actividad, se debían solucionar los diferentes problemas a posteriori y sin el máster acompañándolos.

La organización de las actividades tuvo algunas diferencias en un grupo y en otro, los grupos se crearon en *Las aventuras de Alicia*, teniendo en cuenta la estructura de la clase, los alumnos más sobresalientes en nuestra materia compartieron grupo con los alumnos con más dificultades, esto hizo que los grupos estuvieran compensados y unos ayudaran a otros, aunque una de sus reivindicaciones al final de la actividad fue que no les habíamos dejado crear sus propios grupos y esto les hubiera gustado. En la experiencia con Ulises se les permitió crear sus propios grupos, esto más que ayudar supuso una serie de problemas que afectaron al desarrollo y organización de la actividad, los grupos estaban descompensados y esto hizo que muchos no estuvieran a gusto con sus compañeros y la actividad no funcionara. Por tanto en ambos grupos la organización no fue buena para muchos de los participantes. Los porcentajes de descontentos son del 28% y 36% respectivamente. En el experimento con Alicia, el máster conocía a los jugadores y podía crear grupos desde este conocimiento, sin embargo los alumnos de la experiencia de Ulises no eran conocidos por el máster, este factor no ayuda en un primer momento, el conocimiento de nuestros jugadores se muestra como imprescindible para un buen funcionamiento de la práctica.

En el caso de la evaluación de la actividad los resultados son malos en general, casi la mitad de los participantes de ambos grupos no están satisfechos con las evaluaciones que obtuvieron por su trabajo. Esta es una de las claras consecuencias de las 'notas' en la educación formal. Cuando jugamos tenemos *rankings* que nos sitúan dentro de la comunidad pero eso no significa que no podamos modificarlo a lo largo del proceso de juego ayudados por la retroalimentación constante y por las ganas de superar a nuestros enemigos o incluso a nosotros mismos. En estas experiencias se puede modificar la evaluación aunque esto conlleva tiempo y ganas, en el primer experimento el tiempo fue de tres meses, se jugaba un día a la semana, es decir 50 minutos cada semana, cuando los usuarios estuvieron familiarizados con el trabajo, se acabó el posible tiempo de juego. En la segunda experiencia aunque el tiempo fue mayor, la retroalimentación no fue sincrónica y muchas veces ni siquiera se dio. Los resultados en este sentido son por tanto desalentadores. Añadimos aquí los dos gráficos:

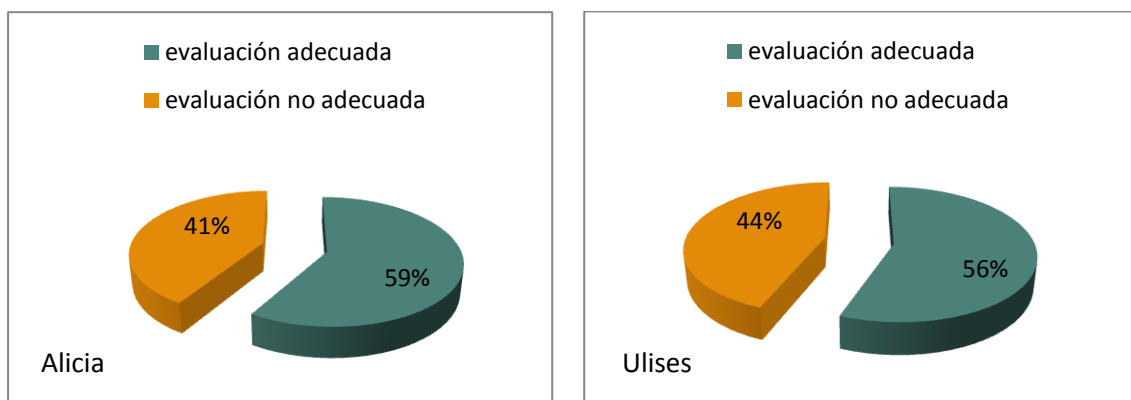


Gráfico 77. Comparativa gráficos en relación a la evaluación.

La evaluación por parte del máster-guía-docente es la misma que en la escuela tradicional, las evaluaciones son notas puestas por el profesor, este observa y saca conclusiones sobre las prácticas de juego de cada uno de los usuarios. Esto no se entiende en ningún juego o videojuego de esta manera, los jugadores saben que de acuerdo a unas reglas determinadas que llevan a unas mecánicas concretas consiguen logros que les llevarán a puntuar, ellos son sus principales evaluadores y el juego señala cómo deben llegar al objetivo final desde un conocimiento claro y sintético. Sin embargo en estas experiencias el profesor puntúa y evalúa desde su criterio, totalmente subjetivo, y esto en muchos casos es rechazado.

Las ayudas por parte del máster en ambos trabajos fueron distintas, en *Las aventuras de Alicia* los usuarios señalan que las ayudas fueron suficientes y eficaces en la mayoría de las ocasiones, los porcentajes de los que estaban satisfechos con el trabajo del máster en este sentido están por encima del 80%. Sin embargo en *Las aventuras de Ulises*, como hemos comentado anteriormente, la actuación y actividad del máster en muchas ocasiones fue deficitaria y los porcentajes corroboran con datos esto, ya que entre el 30 y 40% de usuarios señalan que están insatisfechos. Por otro lado, el dominio del máster sobre los contenidos de las prácticas es semejante en ambas experiencias, casi del 90% en los dos trabajos. Al igual que la accesibilidad que es señalada como buena con un 79 y 85%. Por último la expresión y transmisión de las ideas y contenidos también aparece como positiva con un casi 80% en ambos trabajos.

El desarrollo de la experiencia, así como las instalaciones utilizadas, tienen más o menos los mismos resultados, los que señalan que el desarrollo de la actividad no fue el adecuado y que las instalaciones no fueron todo lo buenas que deberían, están en torno al 15 - 20%. En el trabajo de Alicia, el juego se dio en el propio aula y las instalaciones estuvieron a la altura de las circunstancias, con algunos problemas de conexión en algunas ocasiones pero dejándonos desarrollar el trabajo en los días indicados. En el caso de la experiencia con Ulises, el trabajo solo pudo realizarse fuera del aula y esto a pesar de los buenos resultados en la creación de relatos trajo consigo problemas de colaboración y de retroalimentación, entre otros.

La duración de la actividad no resultó tampoco adecuada para muchos de los participantes, en el primer caso, *Alicia en el de las maravillas*, la actividad duró un trimestre, una actividad realizada una vez a la semana o dos como mucho, en períodos de 50 minutos, los alumnos en muchos casos se quedaron sin tiempo para resolver todas las dudas y escribir relatos más meditados y organizados, a pesar de ello el trabajo es bueno. En sus opiniones se quejan de que deberíamos haberles dado más tiempo, más períodos de clase o también otro trimestre para rematar la historia y sus relatos. Tenemos que decir que el objetivo último de Alicia era acabar el recorrido y finalizar interactuando entre grupos, esta última parte no se pudo dar debido al tiempo. En el caso del juego con Ulises, los alumnos tuvieron dos trimestre, dedicábamos un día a la semana a leer y debatir sobre los aspectos de lo leído y cómo llevarlo al foro, muchos de ellos señalaron que no les dio tiempo a terminar sus historias y otros, por el

contrario, que había sido demasiado y ya estaban cansados. Deberíamos haber controlado los tiempos tanto en un juego como en otro, en el primer caso ampliar el tiempo y llegar a la actividad de gran grupo y en el segundo caso deberíamos haber parado en un determinado momento y hacer alguna modificación que despertara de nuevo el interés.

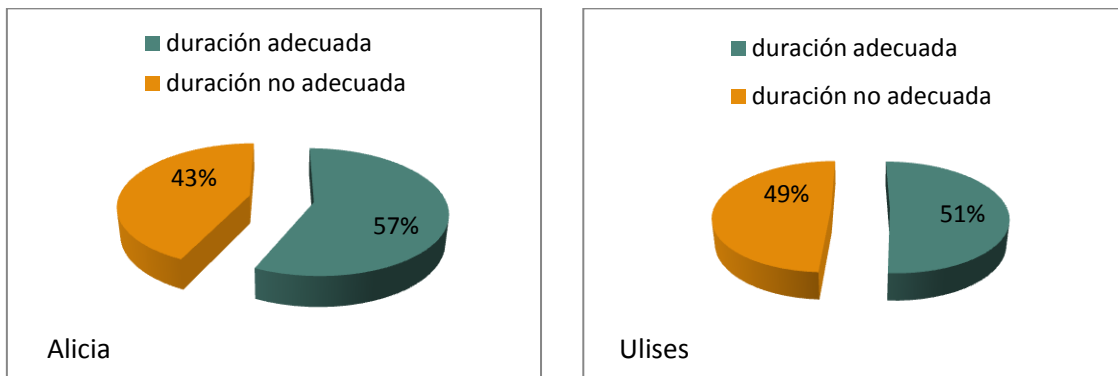


Gráfico 78. Comparativa gráficos en relación al tiempo de la experiencia.

Para terminar debemos decir que la mayoría de los jugadores recomendaría la actividad, eso significa que con todos los errores y posibles mejoras la actividad ha funcionado en muchos aspectos, ha sido motivadora para muchos, además ha permitido leer un libro de otra manera y despertar el interés por escribir colaborativamente, quizá la diversión se ha ido apagando a medida que avanzábamos y eso deberíamos tenerlo en cuenta para próximas experiencias.

En ambas experiencias lo mejor de la actividad para los usuarios fue el trabajo en equipo, cosa que nos entusiasma porque era uno de los objetivos, el trabajo colaborativo. En el grupo que trabajó con Alicia la diversión también es un valor importante en el trabajo, el grupo que trabajó Ulises, por su parte señala que les gustó la lectura detenida y tranquila del libro, algo muy alentador para los docentes interesados en esa lectura que no es normalmente motivadora. Ambos trabajos dejan claro que la creatividad también les motiva y de la misma manera que les dejen libertad y ser autónomos.

En relación a lo peor de la actividad el tiempo y la distribución de los grupos se definen como defectuosos, estos dos factores deben ser trabajados con atención en próximas experiencias porque no se trata de darles libertad para crear sus grupos o no, debemos estudiar las características de los grupos y alentar a agrupamientos determinados en los que se ayuden. En cuanto al tiempo, debemos estructurar las experiencias teniendo en cuenta la organización del juego y sus posibilidades para no llegar al cansancio que se ha dado en algunos usuarios. Para terminar señalamos que en uno de los grupos, Alicia, los medios aparecen como propuesta de mejora y en otro, Ulises, se señala que el máster debe mejorar los *feedback* durante el juego. Añadimos ambos gráficos.

Como se demuestra en este primer gráfico, a pesar de las dificultades que se dieron en algunos grupos en el trabajo sobre *Las aventuras de Ulises*, al igual que en el trabajo sobre *Las aventuras de Alicia*, el trabajo con los compañeros es el criterio más destacado. La diversión solo se da en el trabajo sobre Alicia y la lectura detenida solo en el trabajo de Ulises, dos facetas claves en la implementación de nuestra experiencia, en una falta de diversión, característica esencial del juego, y en otro no aparece la lectura detenida, objetivo final de las experiencias. En cuanto a la creatividad es un valor en ambos experimentos y eso es alentador.

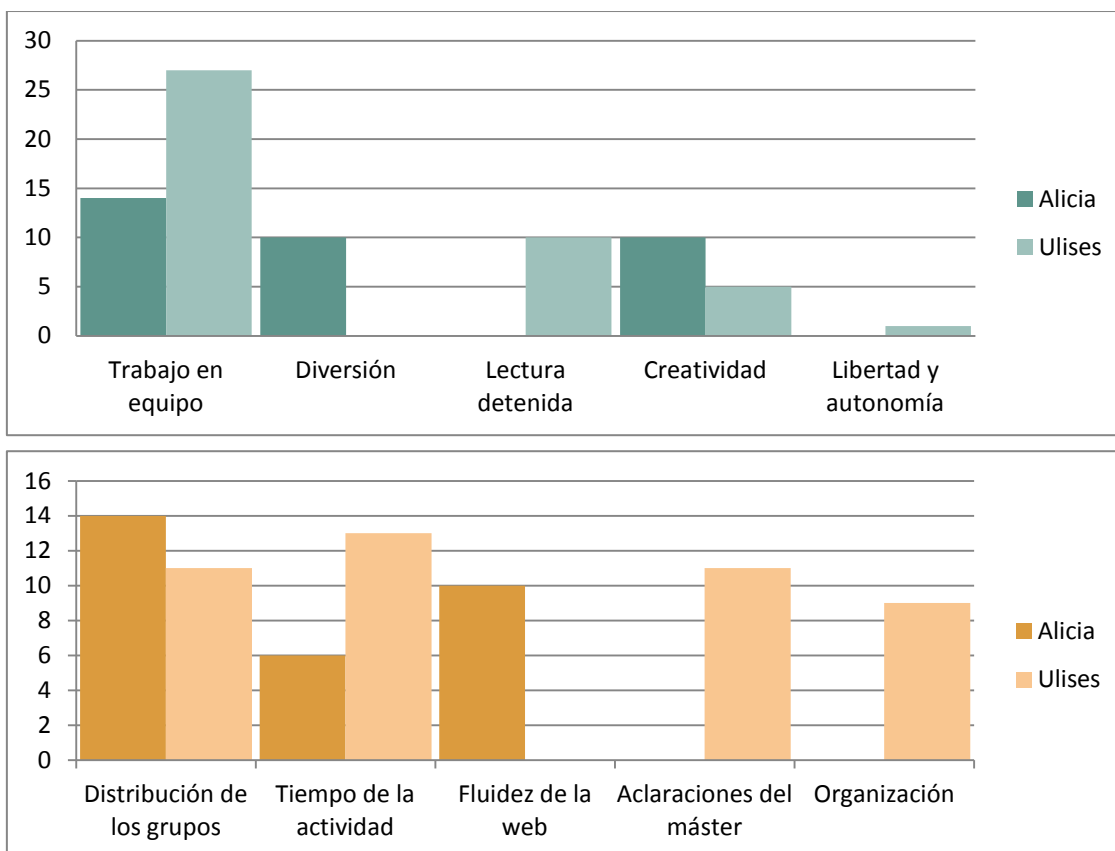


Gráfico 79. Comparativa 'lo mejor' y 'lo peor' de la actividad.

En relación a este segundo gráfico, la distribución de los grupos es lo peor valorado, aunque en cada experiencia por motivos diferentes, en el juego sobre Alicia debido a la 'imposición' de los integrantes de los grupos por parte del máster y, en el trabajo dedicado a las aventuras de Ulises por problemas surgidos a lo largo de la experiencia relacionados con poco trabajo de los integrantes o malas relaciones entre los usuarios de un mismo grupo. También el tiempo se revela como algo deficiente, tanto por ser escaso como por demasiado prolongado, de la fluidez de la web solo se habla en el trabajo sobre Alicia debido a que en la experiencia de Ulises la tecnología estaba fuera del aula y podemos entender que era buena. En relación a las aclaraciones del máster solo aparece en Ulises, el máster no estuvo en los momentos difíciles, mientras el juego se llevaba a cabo y esto pasó factura de manera sobrada, al igual que la organización, en muchos momentos se dio el caos y los participantes se encontraron perdidos y sin que el máster ofreciera soluciones instantáneas.



VII. REFLEXIONES FINALES

El trabajo virtual en las aulas es arduo debido a factores como el tiempo o la accesibilidad. Tanto alumnos como profesores demandamos un contexto de hoy, acorde a nuestras necesidades, sin embargo la escuela, en muchos casos, es ajena a este contexto. Esto dificulta la enseñanza y, por tanto, el aprendizaje.

Llevar a cabo experiencias con tecnología, sabemos que es la clave de una mejor consolidación de los aprendizajes actualmente porque hoy las herramientas virtuales dominan en uso, en la mayoría de los casos a las tradicionales. Las lecturas ya no se hacen solo en libros, los dispositivos electrónicos cada vez son más usados. Y no solo debemos tener en cuenta el plano material, nuestras actitudes con respecto al aprendizaje y al disfrute de la cultura también han cambiado. No somos o no queremos ser sujetos pasivos que consumen cultura, la reconstrucción y producción de nuestras propias experiencias es un factor relevante en nuestra sociedad, cada vez más público interpreta sus gustos y preferencias y crea nuevos productos que hace públicos.

Además, el juego es un elemento potencialmente motivador, a través de lo lúdico el aprendizaje se revela como algo sin esfuerzo y, por tanto agradable de ejecutar. A través del juego o usando algunas de sus estrategias los currículos dejarían de ser tan tediosos para nuestros alumnos. Cuando algo es divertido, el aprendizaje se da sin esfuerzo, por placer y esto nos ayuda a avanzar.

Para redactar estas reflexiones he vuelto al principio del trabajo y he intentado contestar las preguntas iniciales teniendo ahora sí el trabajo realizado. El primer objetivo de nuestro trabajo era aplicar elementos lúdicos, tanto del juego como de los videojuegos en contextos educativos, más específicamente en aulas de educación formal.

Han sido prácticas encaminadas a fomentar la lectura y escritura mediante técnicas basadas en los juegos de rol, la comprensión de la obra de referencia se ha dado, podemos decir de manera profunda y detallada, los usuarios han leído y reelaborado el libro de lectura teniendo en cuenta una identidad ajena a ellos y un contexto también ajeno. La creatividad y participación durante el proceso ha sido favorable ya que los trabajos son amplios y los objetivos de comprensión y expresión están materializados en sus relatos.

Para su análisis y evaluación se ha utilizado la metodología de la observación acción participación activa en la que el investigador, el máster, docente ha sido un jugador más, una especie de moderador, una figura clave en los juegos de rol, una figura que maneja las reglas y tiene una gran responsabilidad porque al final es él el responsable de una buena historia. La evaluación totalmente subjetiva no ha sido muy clara y los jugadores no han entendido las puntuaciones establecidas por el máster, este factor es clave para una buena consolidación de la actividad y ha sido uno de los grandes errores de la práctica, los *rankings* y estatus de los personajes deben ser claros.

Los resultados han sido buenos, en general ha habido interés y las habilidades y estrategias propuestas como objetivos para esta actividad se han cumplido. Lengua castellana y Literatura quiere fomentar en sus alumnos el manejo de todo tipo de textos, su comprensión crítica, además de la expresión de los alumnos de manera adecuada a la situación, coherente y con corrección de acuerdo a nuestras normas gramaticales, estos elementos están presentes en la mayoría de los textos. Además como complemento el trabajo colaborativo propio de nuestra sociedad que nuestros discentes deben saber llevar a cabo, esta colaboración en la construcción de relatos también fomenta la competencia cultural y artística acercando obras clásicas a la escuela y dejando libertad de creación desde la imaginación.

En relación a los siguientes objetivos se trataba de estudiar y reflexionar sobre las características del juego, de los videojuegos y de la gamificación. Estudiar las fuentes sobre sus características, herramientas y posibles usos en el marco de la educación. El estudio de las fuentes sobre el juego y el videojuego se inició con una serie de preguntas, el por qué no usar los juegos y videojuegos cuando en su práctica los jugadores potencian habilidades y destrezas que benefician un proceso de aprendizaje y a pesar de la dificultad el usuario disfruta y se divierte.

Educar jugando: un reto para el siglo XXI (2017) escrito por varios autores nos muestra una gran cantidad de experiencias con juegos y elementos lúdicos en contextos de aprendizaje reales, en todas ellas se señalan beneficios del juego. En nuestras prácticas, estudiadas en este trabajo la conclusión final es que contenidos probablemente no contemplados por nuestros alumnos han sido trabajados en algunos momentos con motivación, hemos señalado luces y sombras, ha habido aciertos pero también errores y fallos, de todo ello sacamos conclusiones para mejorar en próximas experiencias.

En el compendio *De la idea a la pantalla* se señala que los adolescentes y adultos hoy tienen, en muchos casos, pasión por el juego, el juego está en cualquier soporte y se juega en cualquier lugar. Esta realidad se debe utilizar, nuestros alumnos están familiarizados con el juego y nos ayudarán a llevar a cabo actividades lúdicas, aceptarán o rechazarán nuestras propuestas en función de la cercanía a ese componente lúdico que les atrae. En las prácticas analizadas, la mayoría de usuarios se sienten contentos con nuestras prácticas, su opinión es positiva aunque en algunos casos nos dejan claro qué hemos hecho mal, este *feedback* es fundamental para continuar aprendiendo. En este sentido llevamos realizando entrevistas durante algunos años sobre videojuegos, los porcentajes de jugadores habituales son elevados, las edades cada vez ocupan espectros más amplios y en relación a los géneros aunque los de deportes y acción ganan por goleada, todos ellos están atravesados por la participación, los juegos en red o colaborativos ya son, en la actualidad, un eje transversal para el resto de géneros. La colaboración ha formado parte fundamental en nuestras experiencias, cuando nos acercamos a nuestros alumnos con elementos lúdicos debemos tener claro que el valor de la colaboración es esencial para su aprendizaje vital.

Otra de las experiencias que nos hacen pensar que los juegos y videojuegos cuentan con características beneficiosas en el ámbito de la educación es la observación en talleres y entrevistas sobre videojuegos, actividades en las que se reflexiona sobre videojuegos y se crean trabajos en relación a estos medios, chavales que son apáticos en el aula, que no disfrutaban con ninguno de los contenidos propuestos se revelan como líderes en estos talleres, les apasionan y estudian, investigan y lideran las líneas de trabajo del resto de compañeros.

Esta característica también se ha dado en nuestros juegos, Alicia y Ulises, alumnos con notas muy bajas han creado relatos originales y sorprendentes y han sido, en algunos casos, líderes de sus grupos. Estas experiencias nos demuestran que los jugadores desarrollan competencias y estrategias y se divierten al mismo tiempo, relación fundamental en la adquisición de conocimiento para progresar.

En la obra *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, el autor deja claro cuáles son los principios básicos de los videojuegos, los estructura en pares, son la generalización-conexión, la adaptación-proyección y la interacción-creación. (Gee, 2004).

El primer principio, generalización y conexión apunta a la construcción de significados en ámbitos concretos, en determinados entornos, en contextos específicos, generalizar y conectar personajes con escenarios, situaciones con acciones, etc., todas ellas situadas desde nuestra experiencia, desde nuestra realidad. En los experimentos realizados, los usuarios han tenido que construir un relato y relacionar personajes, acciones, lenguaje y escenarios para cumplir los objetivos previstos. Los relatos han sido inéditos como en la mayoría de videojuegos, el devenir de los jugadores es único basado en sus experiencias, cada uno de ellos crea su propia historia teniendo como referencia unas determinadas reglas que también, en determinados momentos se pueden incumplir y ayudar al diseñador a avanzar.

En relación a la adaptación y proyección, los jugadores asumen identidades ajenas a su propia experiencia y juegan, los jugadores proyectan sus cualidades, características, experiencias..., en personajes del juego y estos se alimentan del jugador creando personajes únicos que configurarán características únicas en el juego. En nuestras experiencias los jugadores han asumido roles ajenos a ellos, han sido 'alicias', 'ulises', entre otros, y en cada uno de estos roles se han impregnado sus experiencias vitales y, en consecuencia han creado 'alicias' y 'ulises' únicos. Esta característica no es baladí, asumir identidades ajenas nos hace entender ciertas circunstancias que de otro modo serían inalcanzables, ponernos en el lugar del otro y llevar su 'vida' nos condicionan para tomar determinadas decisiones. Además los diferentes ritmos de cada uno de los usuarios hacen que la adaptación sea constante, el juego se pliega a cada jugador sin excluir a nadie, unos llegarán antes y otros después pero todos jugarán, los videojuegos son medios no excluyentes que propician la inclusión y esto es apropiado en cualquier ámbito de aprendizaje. En nuestras experiencias se dio un aprendizaje gradual, cada jugador siguió su ritmo y el grupo ayudó a cada uno de sus integrantes. No se penalizó no hacer un relato ideal sino que se premiaron los avances progresivos y los relatos particulares.

La interacción y creación, el primer principio es claro en nuestras experiencias, los videojuegos son medios en los que la interacción debe darse siempre, los jugadores interactúan con el juego, con sus reglas, con sus escenarios, con sus personajes, con los diseñadores, con otros jugadores..., y si esto no se da no estaríamos jugando. El diálogo es la herramienta principal, el jugador dialoga con los elementos del juego para crear su camino, aprende y progresa a partir de indicaciones en las que no es un mero receptor sino que a partir de su acción y experiencia consolidará o no estas acciones, recurrirá a ayudas o guías pero tan solo su experiencia de juego le dará sus posibles soluciones para llegar al objetivo final o simplemente para jugar y divertirse. Además el videojuego cuenta con una característica inherente que otros medios no tienen, la posibilidad de crear desde relatos, recorridos o partidas muy sencillas a narraciones con infinidad de detalles y llenos de complejidad, los videojuegos son creativos por naturaleza. Nuestras experiencias han basado uno de sus éxitos en la creación, los relatos de cada uno de

nuestros jugadores ha tenido un componente de creatividad, aunque fuera mínimo todos ellos han creado y aunque parezca una cosa trivial en un panorama educativo en el que la transmisión sin creación es habitual, podemos estar satisfechos.

En *Videojuegos, un medio para la educación*. (Díaz Delgado, 2012), esbozamos propuestas de unidades didácticas con videojuegos para llevar a las aulas, a lo largo de estos años hemos llegado a la conclusión de que este proyecto es inasumible en las aulas de educación formal, por eso la gamificación se muestra como una alternativa en esta tarea. En este sentido hemos querido estudiar en profundidad los elementos fundamentales de los juegos para tener claro cómo implementarlos.

'Jugar es una actividad que fomenta la motivación intrínseca y que requiere estados de flujo, *flow*, existe equilibrio entre habilidades y retos, la concentración es alta y se fomenta una experiencia positiva.' (Teixes, 2014). Debíamos conseguir que nuestros alumnos estuvieran motivados jugando, porque eso implicaría que las actividades se hacían sin esfuerzo y con deseo, esto traería como consecuencia un aprendizaje natural e inconsciente. El equilibrio entre las habilidades de nuestros jugadores y el reto propuesto era asequible, se pretendía un *feedback* inmediato y ofrecer una reglas claras y asequibles a todos. Además, el juego debe ofrecer diversión, concepto de *fun*, (Lazzaro, 2012). Nuestros alumnos mientras creaban sus relatos no eran conscientes de la importancia de la actividad, leían y releían los diálogos del resto de jugadores y respondían teniendo en cuenta sus frases y teniendo en cuenta la obra de referencia, además colaboraban con los miembros de su grupo y resolvían problemas que iban surgiendo a medida que avanzaba el juego. Aunque se dieron momentos de cansancio y desmotivación en algunos jugadores, en general los usuarios trabajaban sobre contenidos de los que estoy segura no eran conscientes, la imaginación para relatar, la comprensión y la expresión verosímil y coherente y la colaboración entre jugadores, todas ellas favorecedoras de un aprendizaje activo. Además se divertían, querían conseguir llegar al objetivo final, tenían curiosidad por la actividad y se sentían bien compartiendo con el resto de jugadores.

Antes de diseñar nuestro juego era fundamental conocer a nuestros usuarios, su nivel en relación al contenido del juego, el contexto y los elementos de juego. Ahora después de analizar cada uno de los juegos, creemos que el estudio de los usuarios es fundamental para que la práctica funcione, los diseñadores de videojuegos saben quiénes son su audiencia y trabajan para ella, de la misma manera el docente debe conocer a sus alumnos para pedirles o diseñar actividades de acuerdo a sus intereses. En el primer experimento, *Las aventuras de Alicia*, conocíamos a los alumnos, habíamos trabajado con ellos en años anteriores, esto supuso una composición de los grupos de acuerdo a los intereses del juego y pensando en motivar a los más desmotivados, sin embargo en el experimento *Las aventuras de Ulises*, no conocíamos a los alumnos, esto supuso en algunos casos relatos no colaborativos debido a que los mejores estaban juntos y los más desmotivados aislados. En relación al nivel en ambos juegos el nivel era sobradamente asequible, todos ellos habían trabajado textos y sus creaciones eran correctas. En cuanto al contexto, cada juego tiene una serie de limitaciones y esto se acusa en cada uno de ellos. El tiempo, las instalaciones tecnológicas, las evaluaciones externas, todos ellos fueron escollos insalvables que para otras experiencias deben tenerse en cuenta de manera muy especial, porque son factores que pueden llevar al fracaso.

En este punto debíamos tener claras las mecánicas de juego de acuerdo con unas reglas concretas. En nuestros juegos las mecánicas eran muy simples, construir una serie de relatos teniendo en cuenta los roles de cada personaje y el contexto que se daba en la obra de referencia, una de las reglas clave era la coherencia y verosimilitud de lo narrado dejando

libertad para innovar en cada uno de los capítulos sin salirse de la gran historia, *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* y *Las aventuras de Ulises*. A partir de ahí los logros serían reconocidos por el máster y estos repercutirían en sus notas, la evaluación de cada uno de los trimestres.

Las evaluaciones han sido uno de los puntos a reconsiderar para próximas experiencias, por un lado si la actividad es obligatoria tiene que tener una nota, esto dificulta la diversión que debe tener un juego aunque si la actividad no hubiera sido obligatoria quizá muchos de ellos no la hubieran realizado, por tanto debemos encontrar un punto medio en el que los participantes no sean conscientes de las evaluaciones aunque estén ahí y la diversión siga imperando. Diseñar de manera concienzuda la relación entre objetivos y logros, las recompensas, los *rankings*, la competición, la colaboración, el status... En este sentido los usuarios quedaron descontentos, las apreciaciones del máster eran las apreciaciones de un profesor, eran subjetivas y no eran visibles en el juego, el juego debe contemplar los logros de manera inmediata, debe proveer de recompensas también de manera inmediata y debe premiar la maestría y favorecer las mecánicas de juego. Si las mecánicas y dinámicas se diseñan teniendo en cuenta su relación las emociones vendrán solas, al igual que pedíamos a nuestros jugadores que fueran coherentes con una serie de reglas, ellos también pidieron que el juego estableciera claramente cuáles serían las dinámicas para favorecer esas emociones que queríamos conseguir. Teníamos que conseguir placer al narrar, que la inmersión en el relato fuera grande y hacer sentir en los jugadores el placer de contar con los otros para progresar, estas emociones no se dieron de manera constante, hubo picos en los que las emociones estaban presentes y otros momentos en los que el cansancio no contribuyó a emocionar a los jugadores. Esto queda por hacer para próximas experiencias.

En relación a los bucles, estaban claros, de implicación que consistían en asumir los roles, narrar y obtener el *feedback del máster*, retroalimentar siempre de manera positiva, alentando a los jugadores a continuar avanzando. En cuanto a los bucles de progresión queríamos provocar el enganche aunque este creemos que no se dio, en muchos casos era una actividad obligatoria, por tanto el disfrute tampoco apreció como habíamos planeado, aunque creemos que sí apareció pero inconscientemente. Avanzar por el mapa era el objetivo a corto plazo que llevaría al objetivo final, la salida del país de las maravillas o la llegada a Ítaca. En el caso de Alicia el final no se produjo porque no hubo tiempo, sin embargo en el trabajo sobre Ulises la llegada a Ítaca fue un hecho aunque al igual que el héroe el cansancio se observaba en muchos de los jugadores.

El estudio de las fuentes sobre participación y narración en el ámbito de los videojuegos nos llevó a tener en cuenta la colaboración participativa en cada uno de nuestros pasos y la narración detallada de los elementos que iban a dar significado a nuestras experiencias.

Como se ha visto en el análisis de las prácticas la opinión de los participantes lo deja claro, el trabajo con los compañeros, la resolución de problemas juntos y la elaboración de contenidos colaborativamente son los pilares que han producido motivación y diversión. La competencia social ha contribuido a que el aprendizaje sea profundo y efectivo y los jugadores han disfrutado de la participación colaborativa. La colaboración en red es una de las características de nuestro día a día, estamos acostumbrados a compartir y dialogar con otros para aprender y progresar en nuestro ocio o trabajo.

En las experiencias gamificadas tratadas en este trabajo la reflexión y posicionamiento dentro del grupo, así como la aplicación de estrategias consensuadas son claves para progresar. Se señala que la adaptación fue rápida, los primeros capítulos fueron caóticos pero rápidamente los usuarios entendieron que el grupo era el motor para obtener los resultados que se esperaba de ellos. 'El tratamiento de la información general y específica, para la resolución de problemas, el despliegue de la imaginación y el pensamiento, para la comprensión de la estructura y contexto del juego, de la red, de las interacciones y de las diferentes interfaces, la reflexión sobre los roles, la aplicación de estrategias de intervención, la facultad de análisis, síntesis y abstracción, el manejo de innumerables variables, de forma simultánea, la comunicación con otros y el logro de acuerdos.' (Esnaola Horacek, 2008), eran fundamentales.

Los jugadores deben ser el centro de las experiencias y así hemos querido que sea, ellos son los encargados de actualizar los contenidos y de señalar los desequilibrios y fallos de los juegos. Los jugadores han sido los creadores de los mundos presentados con su interacción participativa, los mundos de las obras han sido reelaborados y el juego ha tenido sentido gracias a ellos, el diseñador solo ha creado la potencia que se ha materializado con sus relatos inéditos y únicos. El desarrollo de las habilidades comunicativas ha sido clave en el devenir de nuestras experiencias, se ha fomentado la expresión y con ello la creatividad, esta expresión ha demostrado que los jugadores crean el juego utilizando sus experiencias, emociones, miedos y opiniones, en definitiva dejando sus huellas a través de sus creaciones artísticas. Además el diseñador se ha convertido en un jugador más que se ha comunicado con los demás jugadores en muchos momentos del proceso de juego.

En relación a la narración, el significado de nuestras experiencias ha tenido en cuenta una de las características más destacadas de los juegos de rol, la profundidad de su historia, por eso las obras de referencia son obras maestras que favorecen la diversidad de tramas, los personajes, los detalles de cada uno de los escenarios, las implicaciones y consecuencias de los actos y acciones de los jugadores... Estas obras de referencia también son los límites impuestos a la libertad creadora y así ha sido, las historias fuera de toda coherencia no han sido valoradas positivamente, se ha reconducido esta acción y los jugadores han aceptado las indicaciones para avanzar y progresar en el juego.

En nuestros experimentos la narrativa literaria se ha convertido en la base para pasar de lectores a jugadores. Estos jugadores han interpretado la gran historia construyendo pequeñas historias inéditas que han dado como resultado su propia gran historia. Uno de los ejemplos más significativos de ello son las guías elaboradas durante los diseños de las prácticas, en muchos casos su redacción se escapa a los intereses de los jugadores y las acciones quedan fuera de control provocando el caos y la nueva creación mejorada. Aunque debemos decir que esta guía siempre debe estar presente, el máster, el guía, el docente tiene que estar visible y guiar durante la travesía a los jugadores. Aunque nosotros tuviéramos en mente un jugador modelo potencialmente posible los jugadores han tomado sus propios caminos, muy diversos todos ellos, por eso hemos ido induciendo a seguir unas determinadas reglas cuando los comportamientos no eran del todo coherentes, hemos promovido la reflexión para provocar cambios y mejorar las acciones y creación de soluciones nuevas.

Los juegos presentados imitan algunas de las características de los juegos de rol, en los que la creación de narraciones es la mecánica principal que nos lleva a obtener una serie de objetivos y disfrutar con nuestros logros siguiendo unas reglas y mejorando gracias a los *feedback* del

máster, las soluciones propuestas, los avances, retrocesos... El personaje del juego de rol no tiene un guión establecido en el que debe seguir una serie de indicaciones, él en un entorno determinado es libre en su toma de decisiones, aunque la coherencia con el entorno en este sentido puede ser una de las trabas en esta libertad mencionada. (Tello, 2012).

Uno de los factores imprescindibles en los juegos de rol es el diálogo, múltiples discursos que se mezclan para confeccionar un solo relato creado colaborativamente. En nuestras experiencias hemos creado muchos juegos de rol que no han podido unirse en uno solo, cada uno de ellos es un ejemplo de un pequeño grupo con roles sencillos que intenta imitar juegos en los que pueden ser representados gran cantidad de personajes en historias sin fin. Nuestros experimentos son modestas creaciones de relatos que libremente interpretan los jugadores teniendo como referencia un gran relato. En los entornos digitales el rol se ha convertido en todo un reto ya que los jugadores complementan las herramientas fundamentales como foros, con redes sociales en las que se comunican, webs con elementos claves, tableros, fichas, dados...

Por último, es importante destacar que en los juegos de rol no hay ganadores ni perdedores, se trata de un trabajo de creación narrativa colectiva que tiene como resultado el placer de generar nuevos mundos y nuevas conexiones con otros para mejorar el relato. Todos participan y todos aportan a la narración su experiencia que dará como resultado un relato único.

Entender que los contenidos son necesarios es importante pero entender que la manera de llegar a nuestros alumnos debe estar atravesada por la tecnología y las directrices de esta, es también prioritario. Debemos tener claro que el papel de los usuarios, hoy es principal, los alumnos deben ser sujetos activos que construyan sus contenidos a partir de una base, cada uno a un ritmo y utilizando caminos únicos.

En estas actividades 'nuevas', teniendo en cuenta el contexto actual, deben estar implicados tanto profesores como alumnos, los objetivos y criterios deben ser consensuados y valorados por todos. El docente será un guía que también aprenderá durante el proceso de igual manera que sus alumnos y en la fase de reflexión evaluará a sus alumnos y también aceptará sus críticas. Todo ello con el único objetivo de mejorar las prácticas en las aulas.

Aunque a lo largo de estas últimas palabras nos hemos referido a algunos de los fallos y errores a tener en cuenta para próximas experiencias, las concretamos en estas últimas líneas. Es necesario estudiar en profundidad mecánicas relacionadas con reglas que lleven a dinámicas claras y concisas para favorecer las emociones deseadas. Principalmente las dinámicas deben ser más cercanas a lo que son los videojuegos sin olvidar, porque no es posible, las notas de evaluación que sabemos que desvirtúan la práctica. Los próximos experimentos siguen en la misma línea aunque con mejoras en este sentido y con una relación entre lo virtual y lo análogo, las tablas de resultados pueden ocupar las clases y mostrar los avances al alcance de todos, moverse por los tableros también de manera analógica y facilitar la visibilidad a todos los jugadores. recompensas parciales que favorezcan a los jugadores más entregados y llevar un control de la retroalimentación más eficaz, sobre todo inmediato y cercano. La idea a largo plazo sería gamificar la materia completa y en eso trabajamos en estos momentos.



VIII. BIBLIOGRAFÍA

- [1] Abella García, V. Grande de Prado, M. Juegos de rol como estrategia educativa: percepciones de docentes en formación y estudiantes de secundaria. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 11, núm. 3, 2010, pp. 27-55. Disponible en <https://goo.gl/vPwJ3T>
- [2] Aparici, R. (2006): Comunicación educativa en la sociedad de la información. Madrid. UNED.
- [3] Aparici, R. (2011). Principios pedagógicos y comunicacionales de la educación 2.0. *portal Educativo de las Américas - Departamento de desarrollo Humano, Educación y Cultura*. 145. Disponible en <https://goo.gl/W3mi1r>
- [4] Aparici, R. y Silva, M. (2012). Pedagogía de la interactividad. Revista Comunicar, número 38, v. XIX, 2012. Revista Científica de Educomunicación, 51-58. <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-05>
- [5] Asensio P. (2015). El jugador de rol en el entorno digital: Una nueva audiencia para las narrativas transmedia. *Sphera Publica*, (15), 34-56. Disponible en <https://goo.gl/BtBLWQ>
- [6] Avedon, E.M. y Sutton-Smith, B. (2015). *The Study of Games*. Ishi Press International. (United States of America). Disponible en <https://goo.gl/HcRj3Z>
- [7] Bourne, C. y Salgado M. V. (22 Diciembre, 2016). Los videojuegos pueden transformar el aula [Mensaje en un blog] Disponible en <https://goo.gl/JWPMRy>
- [8] Callejo, J. Viedma A. (2005). *Introducción a las técnicas de investigación social*. EDITORIAL CENTRO DE ESTUDIOS RAMÓN ARECES, S.A. Madrid, España.
- [9] Celso, V. E. (2006) El lenguaje de los videojuegos, sus pliegues y recortes en las prácticas sociales. *Revista Novedades Educativas* (Mayo 2006). Disponible en <https://goo.gl/aor6cV>
- [10] ¿Cómo se escribe el guión de un videojuego?. (4 Diciembre 2010). [Mensaje de blog] AnaitGames. Disponible en <https://goo.gl/TUNWbr>
- [11] De Diego, R. (13 Febrero 2018). Mecánicas 1: lo 'molón' de los videojuegos. [Mensaje de blog] Disponible en <https://goo.gl/LSND6N>
- [12] De Diego, R. (26 Marzo 2018). Mecánicas 2: haciendo 'molón' nuestro videojuego. [Mensaje de blog] Disponible en <https://goo.gl/yrM6F1>
- [13] Del Cerro, G. (2015). Aprender jugando, resolviendo: diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar: Aprendizaje experiencial*. Disponible en: <https://goo.gl/x6Z70t>
- [14] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. New York, NY, USA: ACM. doi:10.1145/2181037.2181040
- [15] De Vedia, F. (28 Octubre 2013). Los chicos y la lectura -- ¿enemigos íntimos? [Conferencia] TEDxRioLimay. Disponible en <https://goo.gl/vsSVMq>
- [16] Dewey, J. La escuela y el progreso social. Traducción castellana de Domingo Barnés (1915). *Esta traducción de algunos fragmentos seleccionados de la obra de Dewey, The School and Society (Chicago, University of Chicago Press, 1899), fue publicada en 1915 en el Boletín de la Institución Libre de Enseñanza (XXXIX, 662, pp. 129-134; 663, pp. 161-165)*. Disponible en <https://goo.gl/4dcRgX>

- [17] Díaz Delgado, N. (28 Mayo 2009) Rodríguez, Elena (coordinadora) Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos. 2002. Edición INJUVE-FAD y en línea. [Mensaje de blog] Disponible en <https://goo.gl/fqM9oD>
- [18] Díaz Delgado, N. (2012). *Videojuegos: un medio para la educación*. Master Thesis, Universidad Nacional de Educación a Distancia (España). Facultad de Educación. Disponible en <https://goo.gl/1TBLZU>
- [19] Dinámicas. (20 Junio 2016). [Mensaje de blog] Gamer Dic. Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer Disponible en <https://goo.gl/dHFYVE>
- [20] Domenech Bañeres A.J. [et al]. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Editorial GRAO. Barcelona, España.
- [21] Esnaola Horacek, G. y Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Revista Electrónica teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. vol.9, 3*. Disponible en <https://goo.gl/T7wz8C>
- [22] Esnaola Horacek, G. (2009). Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas. *Revista Comunicación 7, Vol. 1, 265-279*. Disponible en <https://goo.gl/Qvj2Un>
- [23] Ferrández, M. N. (2013). El “jidoka” y la gamificación al servicio del control de gestión. *Estrategia financiera, (306), 58–63*.
- [24] Frasca, G. (20 Septiembre 2005). *Entrevista a Gonzalo Frasca*. Disponible en <https://goo.gl/RUwu4W>
- [25] Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Revista Comunicación, número 7, Vol. 1, 37-44*. Disponible en <https://goo.gl/VA2rdZ>
- [26] Gallego Gómez, C. (2012). Estrategia empresarial 2.0: Una aproximación a la gamificación mediante el estudio de casos. *Nuevos tiempos, nuevos retos, nuevas sociologías. Toledo: ACMS, 843–853*. Disponible en <https://goo.gl/mLjfTX>
- [27] Gamificación. (2013, June 13). In *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Disponible en <https://goo.gl/43v6fj>
- [28] García García, F. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *Revista ICONO 14, número 2, Vol. 4*. <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i2.384>
- [29] Gee, J. P. (2004): *Lo que nos enseñan los Videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, España: Aljibe
- [30] Gil Juárez, A. Vida Mombiola, T. (2014). *Los videojuegos*. EDITORIAL UOC, S.L. Barcelona, España.
- [31] Gil, A. Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Editorial UOC. Barcelona, España.
- [32] Gómez, C. G. (2012). Estrategia empresarial 2.0: Una aproximación a la gamificación mediante el estudio de casos. *Nuevos tiempos, nuevos retos, nuevas sociologías. Toledo: ACMS, 843–853*. <https://goo.gl/o5QYpK>
- [33] Gómez-Trigueros, I. M.; Rovira-Collado, J. y Ruiz-Bañuls, M. (2018). Literatura e Historia a través de un universo transmedia: posibilidades didácticas del Ministerio del Tiempo. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication, 9(1), 217-225*. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.18>
- [34] González, C. (2016). Sistema de evaluación gamificada. En Contreras, R.; Eguia, J.L. (Ed.) *Gamificación en las aulas universitarias, 39-54*. Barcelona, España: Bellatera. Disponible en <https://goo.gl/LHNmLe>

- [35] González, D. Cómo crear el guión de un VIDEOJUEGO. [Documento en línea] GAMETOPIA. Disponible en <https://goo.gl/eiYHVu>
- [36] González, D. (28 Diciembre 2007). Cómo crear un guión de videojuego y que no nos abucheen al leerlo. [Mensaje de blog] ADVERTAINMEN. Disponible en <https://goo.gl/vo33V9>
- [37] González Sánchez, J.L., Padilla Cea, N., Gutiérrez, F.L. y Montero, F. (2008). Jugabilidad como calidad de la experiencia del jugador en videojuegos. *Este trabajo está financiado: Comisión Internacional para la Ciencia y la Tecnología (CICYT) dentro del Proyecto DESACO (TIN2008-06596- C02, subproyecto 1 y 2); y el programa F.P.U del Ministerio de Ciencia e Innovación, España.* Disponible en <https://goo.gl/XtVeHf>
- [38] Grande de Prado, M. y Abella García, V. (2010). Los juegos de rol en el aula, Revista teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. 56-84. Disponible en <https://goo.gl/GXJ5Qp>
- [39] Gros Salvat, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Edutec. Revista Electrónica de tecnología Educativa, 12. <https://doi.org/10.21556/edutec.2000.12.557>
- [40] Gros Salvat, B. (coord.). (2008). Videojuegos y aprendizaje. Barcelos, España: Grao. <https://goo.gl/aC7uFF>
- [41] Huizinga, J. (1954). Homo ludens. Huizinga-Scholvinck, 1954. Emecé Editores, S.A., Buenos Aires, 1968. Ed.cast.: Alianza Editorial, S. A., Madrid, 1972, 1984, 1987, 1990, 1994, 1995, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2004, 2005, 2007. 28027 Madrid; ISBN:978-84-206-3539-2. Depósito legal: M.3.639-2007. Disponible en <https://goo.gl/wxj9mp>
- [42] Jugabilidad (ese concepto que no aparece en el diccionario). (17 Septiembre 2010). [Mensaje de Blog] teknoPLOF. Disponible en <https://goo.gl/bA3wVu>
- [43] Lazzaro, N. (23rd March, 2012). The 4 Keys 2 Fun [Mensaje en un blog] Nicole Lazzaro. Disponible en <https://goo.gl/Lraxqa>
- [44] Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2). Retrieved from <https://goo.gl/usZTug>
- [45] Lessig, L. (2001). *El código y otras leyes del ciberespacio*. Madrid, España: Editorial Taurus.
- [46] Levis, D. (2003). Videojuegos: cambios y permanencias. *Comunicación y Pedagogía*. Barcelona, España. Disponible en <https://goo.gl/SJWXBm>
- [47] Levis, D. (2004). Videojuegos: lenguajes detrás del juego. [Mensaje de blog] Diego Levis. Disponible en <https://goo.gl/7t8n1T>
- [48] Locke, E. A., & Latham, G. P. (1991). A theory of goal setting and task performance. *Academy of Management*. 480-483. DOI: 10.2307/258875. <https://goo.gl/DErYBQ>
- [49] López Andrada, C. (2012). La lógica narrativa del videojuego: exploración de las formas de encuentro entre el jugador, el personaje y el narrador. Concepción López Andrada. Departamento de Ciencias de la Educación. Sección: Narrativas digitales. Facultad de Formación del Profesorado. Universidad de Extremadura. clopezc@unex.es Texto para el Congreso Iberoamericano de las Lenguas en la Educación y en la Cultura / IV Congreso Leer.es Salamanca, España, 5 al 7 de septiembre de 2012. Disponible en <https://goo.gl/3ndrRm>
- [50] López Navarro, C. (2013). La gamificación en el Área de Economía. Máster en profesorado de educación secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanzas de idiomas. Especialidad Economía, Empresa y Comercio. Disponible en <https://goo.gl/DmYsXg>

- [51] Lorca Tello, C. A. (2007). Los Juegos de Rol; o el ludus profano de la narrativa ¿Juegos de qué...? o cómo toda historia tiene un inicio. Informe Final de Seminario de Grado: Literatura y Posmodernidad para optar al grado de Licenciado en lengua y literatura hispánica con mención en literatura. Universidad de Chile Facultad de Filosofía y Humanidades Departamento de Literatura. Chile. Disponible en <https://goo.gl/qEYzRa>
- [52] Ludificación (s.f.) En Wikipedia. Disponible en goo.gl/4HeHm9
- [53] Marcos, M. Santorum, M. (2012). La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo. *Revista de estudios y Juventud*, 98, 77-89. Disponible en <https://goo.gl/6S3Cb1>
- [54] Marcano, B. (2008). Juegos serios y entretenimiento en la sociedad digital. *Revista Electrónica teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. vol.9, 3*. Disponible en <https://goo.gl/y4cNkk>
- [55] Marczewski, A. (12nd August, 2013). A New Perspective on the Bartle Player Types for Gamification [Mensaje en un blog] Disponible en <https://goo.gl/xaGsGc>
- [56] McGonigal, J. (2012): *Reality is broken*. London, United Kingdom: Vintage Books
- [57] Mecánicas, dinámicas y estéticas de un videojuego [Parte 1]. (22 Octubre 2010). [Mensaje en un blog] gengamer. indiegamesES. Disponible en <https://goo.gl/1oYBfG>
- [58] Mecánicas, dinámicas y estéticas de un videojuego [Parte 2]. (5 Diciembre 2010). [Mensaje en un blog] gengamer. indiegamesES. Disponible en <https://goo.gl/GwKDuK>
- [59] Muñoz, M. (7 Mayo 2015) ¿Cómo se crear un videojuego? [Mensaje de blog] F5Gamer. Disponible en <https://goo.gl/FfJRj5>
- [60] Pecci, M.C., Herrero, T., López, M., Mozos, A. (2015). *El juego infantil y su metodología*. The McGraw-Hill Companies. Unidad 2. El juego en el desarrollo infantil. Disponible en <https://goo.gl/9bzidn>
- [61] Pedraz, P. (29 Agosto 2017). Dinámicas y mecánicas: esas grandes desconocidas (o no). [Mensaje de blog] Gamificación y ABJ. Disponible en <https://goo.gl/nqLdZi>
- [62] Pérez Latorre, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 127-146. (Societat Catalana de Comunicació) DOI: 10.2436/20.3008.01.81. Disponible en <https://goo.gl/UojM7i>
- [63] Pérez Latorre, O. (2012): *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, España: LAERTES
- [64] ¿Por qué los chicos no leen? (21 Agosto 2011) [Mensaje de blog]. Disponible en <https://goo.gl/vxz5MG>
- [65] ¿Qué es una mecánica de juego?. (11 Marzo 2013). [Mensaje de blog] gamemarketing. Disponible en <https://goo.gl/Tf9bYz>
- [66] ¿Qué son las mecánicas de juego? Una aproximación al concepto. (9 Julio 2017). [Mensaje de blog] gamemarketing. Disponible en <https://goo.gl/UA56nd>
- [67] Ramírez, J.L. (2014). *Gamificación, Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Madrid, España: Scilibro
- [68] Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos*. Edición Injuve-FAD. Disponible en <https://goo.gl/ii7RJg>
- [69] Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista*

Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication, 8(1), 181-190.
<https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>


- [70] Ryan, R.M. y Deci, E.L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*. 68-78 DOI: 10.1037/110003-066X.55.1.68
- [71] Santamaría, F. (13 Agosto 2013). La gamificación: las mecánicas del juego en los procesos de aprendizaje. [Mensaje en un blog] Disponible en <https://goo.gl/aBC4pR>
- [72] Santamaría, F. (31 Julio 2014). Los tres niveles a la hora de gamificar un curso. [Mensaje en un blog] Disponible en goo.gl/nwiRRh
- [73] Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Deusto
- [74] Scolari, C. A. (2013). Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación. Colección TRANSMEDIA XXI. Barcelona, España: Universidad Meyor de Chile y Laboratori de Mitjans Interactius, Universitat de Barcelona.
- [75] Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *The international journal of computer game research*. Game Studies. Disponible en <https://goo.gl/hib6uh>
- [76] Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Traducción: Diego E. Leal Fonseca. 2007. elearnspace. everithing elearning. Disponible en <https://goo.gl/Kw4q81>
- [77] TED Ideas worth spreading. (2004). Mihály Csikszentmihalyi. Flujo, el secreto de la felicidad. [vídeo] Disponible en <https://goo.gl/oo5WYg>
- [78] TED Ideas worth spreading. (2009). Dan Pink en la sorprendente ciencia de la motivación. [vídeo] Disponible en <https://goo.gl/VKnVEC>
- [79] TEIXES, F. (2015). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Barcelona, España: Editorial UOC (Oberta UOC Publishing, SLU).
- [80] Testeo. (19 Enero 2017). [Mensaje de blog] Gamer Dic. Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer Disponible en <https://goo.gl/WJicLq>
- [81] VV AA. (2017). Educar jugando: un reto para el siglo XXI. Editorial Nexo Ediciones.
- [82] IV CIVE. (26 . 28-10-16): De la idea a la pantalla. Compendio de investigaciones sobre juegos serios. Universidad de Vigo. Disponible en <https://goo.gl/Nq1gN3>
- [83] YEE, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775. Disponible en <https://goo.gl/9WXUy5>

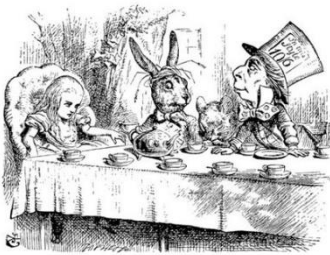


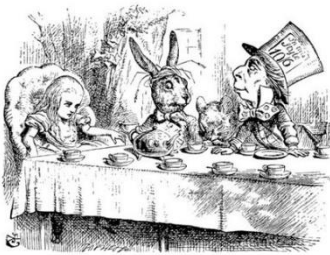
IX. ANEXOS

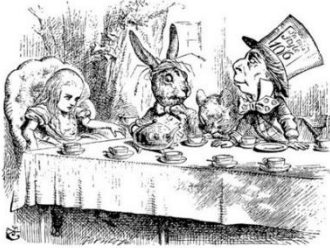
1. Fichas de Personaje

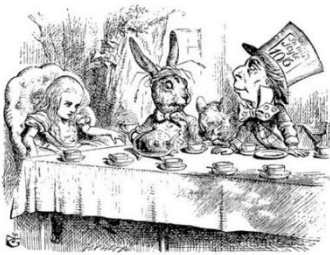
A continuación se adjuntan las fichas de personajes realizadas por los usuarios del juego relacionado con *Las aventuras de Alicia*.

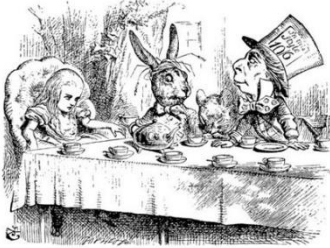
FICHA DE PERSONAJE			
Nº ficha: 001	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'	
Nombre o apodo: Abdona			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: seria, deportista. Un poco hippie.			
Altura: 1,70	Ojos: marrones	Pelo: castaño, largo, liso	
CARÁCTER: fuerte, perfeccionista, cabezota, luchadora y aventurera.			
3 virtudes: luchadora, de pensamiento rápido y soñadora.			
3 defectos: impaciente, cabezota y muy ordenada, obsesionada con el orden.			
Aficiones: leer, escribir, el deporte, la montaña, el mar, viajar. El silencio.			
Miedos: odio los aviones.			
Sueños: disfrutar de lo que me gusta y estar con la gente que quiero.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: quiero ser médico.			
FAMILIA: adoro a mis perros y últimamente mis padres y hermanos mayores me agobian.			
Otras relaciones: tengo dos amigas muy buenas aunque viven lejos, en América.			
LEMA PERSONAL: Disfruta de la vida y de los que te quieren.			
LOGROS			

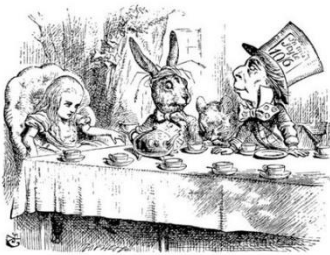
FICHA DE PERSONAJE			<i>Basado en</i> <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i>	
			Nº ficha: 034	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: Ángel				
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: hombre	
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón		
APARIENCIA: no cuida su apariencia, siempre va con vaqueros y alguna camiseta, en general viejas.				
Altura: 1,70	Ojos: dos, uno en cada lado	Pelo: sí		
CARÁCTER: amigable, educado, gracioso, simpático y divertido, soy un encanto y se me puede llevar a cualquier sitio.				
3 virtudes: nado muy bien, soy muy intuitivo y discreto.				
3 defectos: completamente inconstante, si alguien no me cae bien soy muy insociable, muy indeciso.				
Aficiones: nadar, jugar al ajedrez, leer, escribir, inventarme juegos, el basket...				
Miedos: creo que hay millones de virus que flotan en el ambiente y trato de respirar por la orejas.				
Sueños: Me gustaría ser un buen padre, yo nunca tuve.				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría dedicarse al deporte aunque su familia tiene una flota de autobuses y será conductor de uno de ellos, seguro.				
FAMILIA: vive con su madre y tampoco tienen una buena relación, cada uno va a lo suyo.				
Otras relaciones: Tengo muchos amigos virtuales y muy pocos reales.				
LEMA PERSONAL: Nunca digas siempre.				
LOGROS				

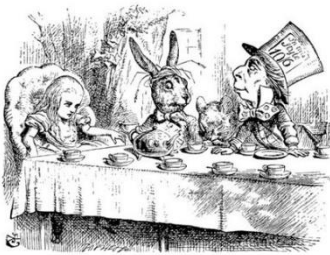
FICHA DE PERSONAJE			Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll	
			Nº ficha: 002	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: Anjana				
Tipo de personaje: protagonista			Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid			Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: gordita, graciosa, siempre de negro, le gusta el heavy metal.				
Altura: 1,70	Ojos: marrones		Pelo: castaño, largo, ondulado.	
CARÁCTER: fuerte, valiente y luchadora, le gusta la fiesta y el cachondeo, es bromista.				
3 virtudes: tiene un oído excelente, le apasiona escribir y toca el clarinete.				
3 defectos: no se valora debido a su físico, es cabezota y orgullosa.				
Aficiones: le gusta salir con sus amigos, las rrss e ir a conciertos, también le gusta viajar.				
Miedos: pánico a los insectos, mucho miedo de quedarse sola, sin amigos.				
Sueños: le gustaría ser actriz, tocar en un grupo y adelgazar un poco.				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: quiero ser actriz, novelista o músico.				
FAMILIA: adoro a mis padres y abuelos, vivo con todos ellos.				
Otras relaciones: tengo muchos amigos, entre ellos un novio con el que me llevo muy bien.				
LEMA PERSONAL: El show debe continuar, pase lo que pase debemos seguir divirtiéndonos.				
LOGROS				

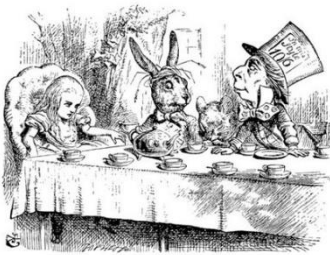
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i></p>	
Nº ficha: 029	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Ariadna		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: uso vestidos en verano y vaqueros en invierno, zapatos con un poco de tacón y también llevo pendientes.		
Altura: 1,56	Ojos: marrones	Pelo: castaño con reflejos rojizos.
CARÁCTER: introvertida y sarcástica, con bastante sentido del humor, gruñona por las mañanas y perezosa por las noches.		
3 virtudes: gran imaginación, perseverante y sincera.		
3 defectos: terca, despistada y refunfuñona.		
Aficiones: leer, ver series, la repostería y la mitología.		
Miedos: las arañas y las alturas.		
Sueños: dedicarme a lo que me gusta.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: me gustaría ser historiadora.		
FAMILIA: es hija única, sus padres también lo son, por tanto está muy consentida y todos la miman.		
Otras relaciones: tiene dos perros a los que adora y cuida como si fueran sus hijos, un par de amigas con las que sale aunque a veces le han defraudado.		
LEMA PERSONAL: Todo pasa por algún motivo.		
LOGROS		

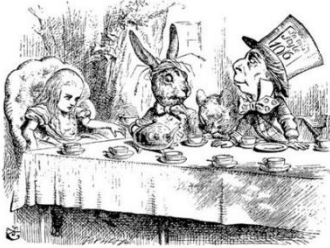
<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 003	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Benilde			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: bastante alta, un poco acomplejada por la altura, delgada, ropa infantil.			
Altura: 1,90	Ojos: azules	Pelo: rubio, largo, liso.	
CARÁCTER: tímida, reservada, tranquila y muy mía. También muy cariñosa.			
3 virtudes: soy creativa, dibujo bien y tengo bastante imaginación.			
3 defectos: muy reservada, algo negativa y muy conformista.			
Aficiones: le gusta dibujar, todo lo que tenga que ver con la fotografía y la música.			
Miedos: pánico a los payasos, desde que vi la película <i>chucky</i> , me mareo en lugares elevados.			
Sueños: le gustaría ser dibujante o fotógrafa y estar rodeada de niños.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: quiero ser profesora de dibujo.			
FAMILIA: adoro a mis padres y no tengo abuelos, ni tíos, ni primos.			
Otras relaciones: me llevo bien con todo el mundo aunque no tengo amigos íntimos y no salgo.			
LEMA PERSONAL: Debemos vivir y hacer lo que nos gusta sin importar lo que piensen los demás.			
LOGROS			

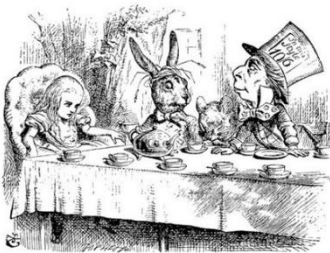
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i></p>	
Nº ficha: 055	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Bernardo		
Tipo de personaje: ayudante del protagonista	Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: descuidado, simple, solitario.		
Altura: 1,81	Ojos: marrón verdoso	Pelo: castaño largo y ondulado
CARÁCTER: tímido y dócil.		
3 virtudes: la escritura, es muy ordenado y sabe escuchar.		
3 defectos: impaciente, se pone nervioso con facilidad, obsesión por sus familiares....		
Aficiones: la escritura, le lectura, la música, ir a conciertos.		
Miedos: le aterrorizan las multitudes y la oscuridad.		
Sueños: ganar el premio Nobel de literatura.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Escritor, estudiar filología y escribir para revistas o periódicos.		
FAMILIA: vivo con sus padres y su hermanas, y su tío, cada uno va a lo suyo.		
Otras relaciones: tiene dos amigos, Óscar y María, y algunos amores secretos en Internet.		
LEMA PERSONAL: No pares de trabajar en algo hasta conseguirlo.		
LOGROS		

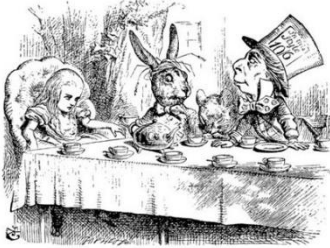
<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 056	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Ceci			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: descuidado, simple, solitario.			
Altura: 1,85	Ojos: marrones	Pelo: moreno, muy corto	
CARÁCTER: siempre con ropa deportiva, amable y risueño y muy atrevido.			
3 virtudes: generoso, amigo de sus amigos y comprensivo.			
3 defectos: se lo cree todo, confía en cualquiera y a veces se deja engañar. liars....			
Aficiones: la escritura, le lectura, el yoga, la medicina china y el baile.			
Miedos: le aterrorizan las mañanas para ir al instituto.			
Sueños: ganar el premio de danza y el nivel de maestro de yoga.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría ser profesor de danza o de yoga.			
FAMILIA: vivo con sus padres y no les hace mucho caso aunque siempre le estén diciendo cosas.			
Otras relaciones: tiene muchos amigos y se sabe divertir con ellos, íntimos solo dos.			
LEMA PERSONAL: Haz bien y no mires con quién.			
LOGROS			

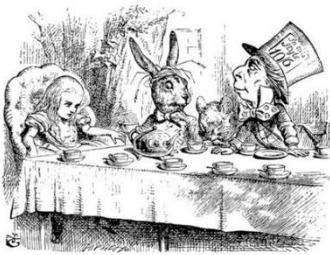
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 043	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Claudio		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: tez blanca y una barba reciente, viste formal a veces y otras informal según el momento.		
Altura: 1,69	Ojos: marrones claro	Pelo: castaño oscuro, corto
CARÁCTER: alegre, medio tímido, tranquilo, terco, soñador, despistado...		
3 virtudes: buen oído, intuición para detectar problemas, gran imaginación...		
3 defectos: terco, confiado e ingenuo.		
Aficiones: los deportes, sobre todo el fútbol, también el boxeo y el baloncesto. Le gusta la literatura y viajar con amigos.		
Miedos: al fracaso, no encontrar respuestas, a la soledad...		
Sueños: Me gustaría investigar la historia y ser profesor.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría estudiar Historia y ser profesor de ello.		
FAMILIA: vivo con mis padres y mis hermanas, son una gente estupenda, les admiro mucho.		
Otras relaciones: Tengo una novia fantástica y unos cuantos buenos amigos con los que salgo y me ayudan si tengo problemas.		
LEMA PERSONAL: El mañana será un buen día.		
LOGROS		

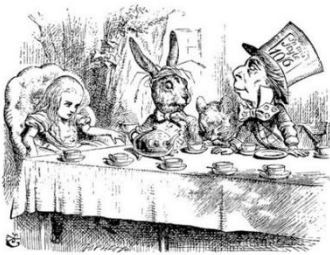
<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 004	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Constanza			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: bastante delgada, demasiado, visto sencilla, vaqueros, camisetas y zapatillas.			
Altura: 1,75	Ojos: verdes	Pelo: castaño claro, media melena.	
CARÁCTER: sensible, de lágrima fácil, soñadora y trabajadora, rebelde y risueña.			
3 virtudes: luchadora, lista y sincera. Algo tímida.			
3 defectos: poca autoestima, desordenada y egocéntrica.			
Aficiones: le gusta cocinar y los trabajos manuales, bricolaje, leer, y ver películas.			
Miedos: pánico a las alturas, aunque no le da miedo montar en avión.			
Sueños: le gustaría ser carpintera o cocinera. Y tener una gran familia.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: quiero ser carpintera o cocinera.			
FAMILIA: Vivo con mi madre y la ayudo en todo lo que puedo, trabaja mucho y paso mucho tiempo sola.			
Otras relaciones: tengo pocos amigos aunque los que tengo son muy buenos, increíbles, nos queremos mucho.			
LEMA PERSONAL: Aunque en la vida hay cosas malas, todas te pueden enseñar algo.			
LOGROS			

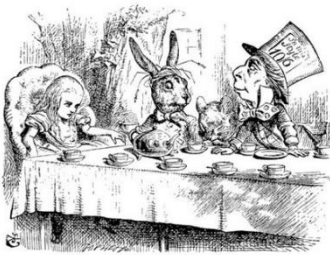
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i></p>	
Nº ficha: 005	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Cuca		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: gordita, de look casual-hippie, con faldas, botas o sandalias y camisetas anchas.		
Altura: 1,65	Ojos: verdes	Pelo: moreno, rizado, media melena.
CARÁCTER: tranquilo y contradictorio, idealista, risueño y a veces asocial. Extravagante.		
3 virtudes: amable, generosa y sincera. Bastante habladora.		
3 defectos: torpe, indecisa e insegura y egocéntrica.		
Aficiones: le gusta los animales y el arte, hace bisutería artesanal, le gusta crear.		
Miedos: no le gustan nada las multitudes, evita pasar por calles abarrotadas o ir a discotecas.		
Sueños: le gustaría tener un trabajo donde viajara sin parar y conocer a gente poco corriente.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: quiero ser viajera.		
FAMILIA: Vivo con mi madre y sus tres hermanos pequeños a los que adora, su padre murió hace poco y la familia se unió más.		
Otras relaciones: pasa mucho tiempo con su familia y llama a sus amigos para tomar la merienda en casa y echarse unas risas.		
LEMA PERSONAL: Disfruta de los que quieres y te quieren, eso te hará feliz.		
LOGROS		

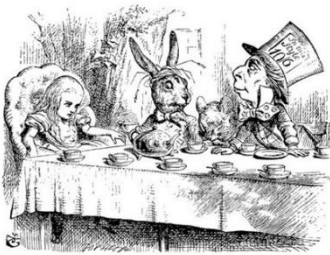
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 019</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Daia</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: mujer</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: suelo ir con ropa cómoda aunque cuando salgo me arreglo bastante, me gusta verme guapa.</p>		
<p>Altura: 1,65</p>	<p>Ojos: marrones y verdes.</p>	<p>Pelo: media melena, castaño y ondulado.</p>
<p>CARÁCTER: suelo ser afable pero también tengo carácter.</p>		
<p>3 virtudes: curiosa, imaginativa y siempre tengo una sonrisa para los demás.</p>		
<p>3 defectos: reservada, solitaria y tiendo a no valorarme lo suficiente.</p>		
<p>Aficiones: escribir, leer buenas historias, escuchar música a todas horas y pasear.</p>		
<p>Miedos: tengo miedo a la oscuridad y a las críticas.</p>		
<p>Sueños: conseguir ser una buena escritora y hacer soñar a los lectores con mis obras.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: le gustaría estudiar derecho y escribir novelas.</p>		
<p>FAMILIA: es pequeña pero muy unida siempre puedo contar con ellos.</p>		
<p>Otras relaciones: tengo muy buenos amigos y un noviete que acaba de llegar, estoy emocionada.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: El que algo quiere algo le cuesta.</p>		
<p>LOGROS</p>		

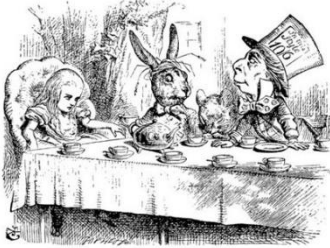
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 054	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Dani		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: fuerte con barriga, siempre con zapatillas, vaqueros y camisetas heavys.		
Altura: 1,80	Ojos: marrón	Pelo: negro, corto
CARÁCTER: introvertido por épocas y extrovertido con mi entorno, serio y tranquilo.		
3 virtudes: perseverante, amable, minucioso.		
3 defectos: muy cabezota.		
Aficiones: la música metal más underground, leer, escribir, el cine y las comidas en la sociedad de boys scout		
Miedos: miedo a la muerte y maniático del orden.		
Sueños: escribir esa novela que llevo barruntando desde hace un buen tiempo.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Estudiará dirección de empresas y le gustaría crear la suya propia.		
FAMILIA: vivo con sus padres y su hermanas, son el motor de mi vida.		
Otras relaciones: tiene muchos amigos, actualmente una novia que le vuelve loco.		
LEMA PERSONAL: Antes de abrir la boca hay que mirarse los pies.		
LOGROS		

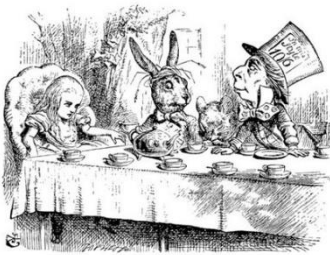
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 025</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Daniela</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: mujer</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: me gusta usar ropa formal, oscura, sin muchos adornos, se lo cajo a mi hermana que es diez años mayor que yo.</p>		
<p>Altura: 1,68</p>	<p>Ojos: verdes claros</p>	<p>Pelo: castaño claro, lacio.</p>
<p>CARÁCTER: super soñadora, independiente, algo fría y testaruda, discute siempre y detesta perder.</p>		
<p>3 virtudes: responsabilidad, sin miedo a los desafíos, hace muchas cosas al mismo tiempo.</p>		
<p>3 defectos: inconsistencia en los proyectos, poco sentido del humor y demasiado sentimental.</p>		
<p>Aficiones: leer, escribir, caminar, escuchar música.</p>		
<p>Miedos: dejarme llevar, dejarme querer, detallista en exceso.</p>		
<p>Sueños: formar una familia y ser reconocida por algún libro que escribí.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría ser contable, como su padre. a pero poder viajar.</p>		
<p>FAMILIA: vive con sus padres y con su hermana a la que admira en todo y siempre le hace caso.</p>		
<p>Otras relaciones: tengo muy buenos amigos con los que salgo y entro y disfruto mucho de ellos.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: Los sueños desaparecen cuando se los abandona.</p>		
<p>LOGROS</p>		

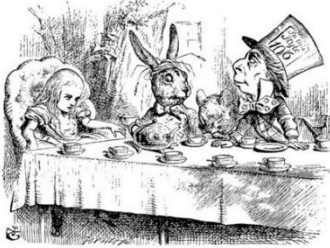
FICHA DE PERSONAJE			<i>Basado en</i> <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i>	
			Nº ficha: 046	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: David				
Tipo de personaje: protagonista			Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid			Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: cabello corto, muy corto casi rapado, nunca voy a la moda.				
Altura: 1,75	Ojos: pequeños y negros		Pelo: negro.	
CARÁCTER: introvertido, de pocas palabras, paciente, tozudo y transigente.				
3 virtudes: no necesito dormir mucho, soy paciente y apasionado en lo que me propongo.				
3 defectos: distraído, olvidadizo, algo obstinado.				
Aficiones: cualquier actividad que estimule mi mente, leer, escribir, la música...				
Miedos: a los globos y petardos y cualquier cosa que produzca un ruido fuerte y repentino.				
Sueños: cambiar el mundo.				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría estudiar psicología, filosofía, todo lo que tenga que ver con la mente.				
FAMILIA: vivo con mi padre y dos hermanos, mi madre se fue, el hombre hace lo que puede.				
Otras relaciones: salgo con una pandilla del barrio de toda la vida, me lo paso muy bien.				
LEMA PERSONAL: Aceptamos el amor que creemos merecer.				
LOGROS				

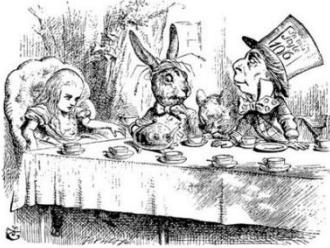
<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 006	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Dila			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: el negro predomina en mi armario aunque a veces uso azul o rojo, jeans y vestidos sencillos.			
Altura: 1,65	Ojos: grandes y marrones	Pelo: moreno, rizado, largo.	
CARÁCTER: romántica, estricta, emotiva, temperamental, humilde y extravagante.			
3 virtudes: paciente, conciliadora y creativa, con mucha imaginación.			
3 defectos: inconstante, insegura, hablo más rápido de lo que pienso.			
Aficiones: le gusta leer, el cine, la música, e ir de compras.			
Miedos: pánico a los insectos y toda clase de bichos. Odia el agua estancada, las alcantarillas, el olor fuerte.			
Sueños: le gustaría tener un objetivo en la vida, saber lo que quiere ser.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: no lo sabe.			
FAMILIA: Vive con sus padres y últimamente no les hace mucho caso, ellos están preocupados pero no la importa, necesita su espacio.			
Otras relaciones: tiene bastantes amigos, la gusta salir y entrar, ahora se ha echado un novio de la pandilla y está encantada.			
LEMA PERSONAL: la verdad no existe, la vida es todo matices.			
LOGROS			

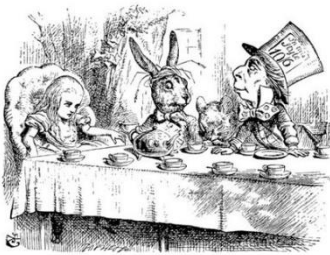
FICHA DE PERSONAJE		 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 038	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'	
Nombre o apodo: DLZ			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: presencia algo desaliñada pero aseado, dice que fuma y bebe aunque le sienta fatal.			
Altura: 1,85	Ojos: negros.	Pelo: negro.	
CARÁCTER: exigente consigo mismo y para con los demás.			
3 virtudes: inteligencia, humor, creatividad.			
3 defectos: amigo a tiempo parcial , muy desconfiado, cree que es inmortal.			
Aficiones: cantar para concentrarse, la escritura, las películas, la lectura...			
Miedos: miedo a la muerte, algo incomprendible.			
Sueños: escribir una novela de la que estar orgulloso.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: No sabe a qué quiere dedicarse.			
FAMILIA: no tiene familia, vive en una residencia y no le gusta nada.			
Otras relaciones: No tiene amigos, tan solo algunos compañeros que le caen bastante bien.			
LEMA PERSONAL: Lo mejor está por llegar.			
LOGROS			

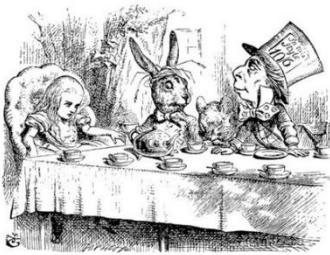
FICHA DE PERSONAJE			Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll	
			Nº ficha: 007	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: Elisa				
Tipo de personaje: protagonista			Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid			Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: de estatura media y sonrisa fácil, vista de manera sencilla, bermudas y camisetas.				
Altura: 1,68	Ojos: pequeños y marrones		Pelo: castaño, largo y liso.	
CARÁCTER: muy risueña y simpática, muy celosa de mi espacio e intimidad.				
3 virtudes: tengo una gran bondad, lista y algo rara.				
3 defectos: tengo muy poca voz, a la mínima me quedo afónica, poca paciencia.				
Aficiones: le gusta leer, la música y salir con mis amigos.				
Miedos: no soporto las aglomeraciones ni las colas interminables, la poca educación.				
Sueños: le gustaría ser escritora y ganar muchos premios.				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: profesora y escritora.				
FAMILIA: Vive con sus padres y hermana, son muy buena gente y un referente para mí.				
Otras relaciones: tiene bastantes conocidos con los que sale al parque, a la montaña, en realidad tiene pocos amigos, aunque muy buenos.				
LEMA PERSONAL: Lo esencial es invisible a los ojos.				
LOGROS				

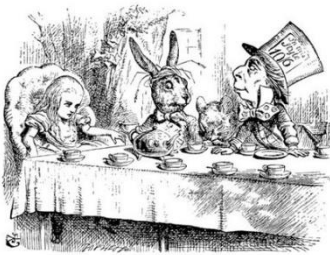
FICHA DE PERSONAJE			<i>Basado en</i> <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i>	
			Nº ficha: 008	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: Eunice				
Tipo de personaje: protagonista			Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid			Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: ropa cómoda en general aunque me arreglo a veces con ropa ajustada y brillante y colores vistosos.				
Altura: 1,73	Ojos: marrones claros		Pelo: castaño, largo y ondulado.	
CARÁCTER: independiente, extrovertida y simpática. Especialista en encarnar ridículos no intencionados.				
3 virtudes: empatía con los demás, reconozco mis errores y soy resolutiva.				
3 defectos: poca autoestima, perfeccionista al máximo y me ahogo en un vaso de agua.				
Aficiones: observar.				
Miedos: no me gusta pasar mucho tiempo en ascensores o aviones y no soporto los centros comerciales.				
Sueños: le gustaría tener una autocaravana y viajar sin parar.				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: dedicarse al cine o audiovisuales.				
FAMILIA: Vive con sus padres y hermanos, les quiero mucho aunque no me entienden casi nunca.				
Otras relaciones: tiene algunas buenas amistades aunque conoce a mucha gente y se lleva bien con todo el mundo.				
LEMA PERSONAL: El tiempo es oro, ahora o nunca.				
LOGROS				

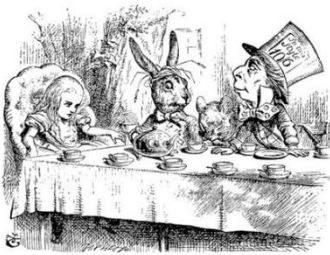
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 028</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Flor</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: mujer</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: suele llevar vestido y faldas muy coloridos, con pantys y muchos accesorios y complementos.</p>		
<p>Altura: 1,56</p>	<p>Ojos: negros y grandes</p>	<p>Pelo: negro y lacio con flequillo.</p>
<p>CARÁCTER: introvertida y arisca, bastante terca pero muy sensible. Soñadora e idealista.</p>		
<p>3 virtudes: valiente, de mente ágil, no duda en defender sus ideales.</p>		
<p>3 defectos: discute por todo, puede ser ruda y alejar a la gente sin querer, le cuesta demostrar sus emociones.</p>		
<p>Aficiones: leer, escribir, pintar, actuar, su gran vicio es el cine.</p>		
<p>Miedos: padece cierta obsesión por la limpieza, le aterran las tormentas y los petardos.</p>		
<p>Sueños: le gustaría ser actriz, ser famosa y actuar con los grandes directores.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: actriz o en el mundo del cine, cualquier profesión.</p>		
<p>FAMILIA: vive con sus padres y sus hermanos, dos mellizos más pequeños un poco insoportables, siempre está discutiendo con ellos y sus padres además les dan la razón.</p>		
<p>Otras relaciones: tiene cuatro amigas íntimas con las que sale, se ríe de todo y comparte muchas aficiones.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: Nací para crear, no para obedecer.</p>		
<p>LOGROS</p>		

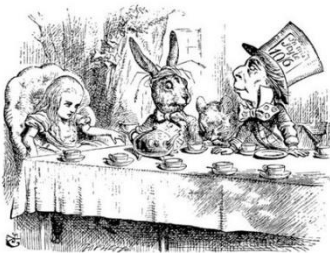
FICHA DE PERSONAJE			<i>Basado en</i> <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i>	
			Nº ficha: 037	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: Gonzo				
Tipo de personaje: protagonista			Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid			Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: siempre llevo ropa sencilla, aunque me gusta llamar la atención, tengo pelo corto, liso y me estoy dejando barba.				
Altura: 1,80	Ojos: marrón claro		Pelo: castaño	
CARÁCTER: inquieto, curioso, impulsivo. Amante de la crítica y de la belleza. sensible, soñador e independiente.				
3 virtudes: fuerza de voluntad para lo que me propongo, capacidad de escuchar y ganas de aprender cosas nuevas.				
3 defectos: me cuesta organizarme, me asusta comprometerme y a veces soy demasiado perfeccionista.				
Aficiones: salir a la montaña, escuchar y tocar música, escribir, practicar deporte, conocer gente nueva, viajar...				
Miedos: me asustan las alturas y meterme mar adentro.				
Sueños: contribuir a la felicidad de las personas y sentirme valorado por lo que hago.				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría dedicarse a la psicología o antropología.				
FAMILIA: vive con sus padres y un hermanos, son su motor para ser feliz.				
Otras relaciones: Tengo la suerte de tener muy buenos amigos, espero conocer a muchos más.				
LEMA PERSONAL: Vive según tu conciencia y pregúntate cada día si lo estas haciendo.				
LOGROS				

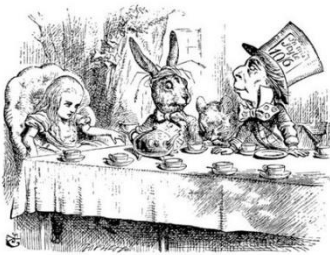
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 009</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Hilda</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: mujer</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: piel muy blanca, visto con ropa cómoda, estilo hippie o deportiva. llante y colores vistosos.</p>		
<p>Altura: 1,65</p>	<p>Ojos: marrones verdosos</p>	<p>Pelo: negro, corto y liso con alguna cana.</p>
<p>CARÁCTER: fuerte y respondón, no se calla ni debajo del agua.</p>		
<p>3 virtudes: siempre me estoy riendo, facilidad para los idiomas.</p>		
<p>3 defectos: desordenada y lianta, revoltosa y cotilla.</p>		
<p>Aficiones: cualquier cosa que me haga reír, me gusta bailar, leer y cualquier fiesta.</p>		
<p>Miedos: miedo a hacerme mayor, tener hijos y convertirme en madre, la mía es un desastre.</p>		
<p>Sueños: miedo escénico, no me deja subirme a un escenario, me pongo a temblar.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: dedicarse al cine, música o baile.</p>		
<p>FAMILIA: Vive en un centro, no tiene padres y solo conoce a un hermano aunque está lejos.</p>		
<p>Otras relaciones: tiene pocos amigos pero buenos, un novio que la quiere y con el que comparte una bonita amistad.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: La vida siempre va a mejor.</p>		
<p>LOGROS</p>		

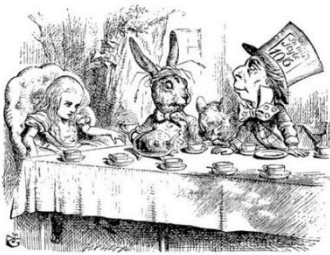
FICHA DE PERSONAJE			<i>Basado en</i> <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i>	
			Nº ficha: 026	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: idoia				
Tipo de personaje: protagonista			Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid			Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: viste de forma discreta, de sport, vaqueros, mallas, aunque a veces me arreglo y presumo de ello.				
Altura: 1,65	Ojos: marrones		Pelo: largo y castaño oscuro.	
CARÁCTER: romántica, explosiva, visceral aunque pierdo fuerza cuando se me enfrentan, sincera y reflexiva.				
3 virtudes: tengo sentido del humor, un tanto sarcástico y soy protectora de mis amigos.				
3 defectos: soy visceral, retraída, insegura...				
Aficiones: leer, escribir, el cine, la música, mis perros, mi familia, viajar, la naturaleza, las manualidades...				
Miedos: a las arañas, a las traiciones, a las decepciones, a la incertidumbre laboral...				
Sueños: vivir con cierta estabilidad, tener un trabajo estable, ser funcionario, tener una casa en el campo.				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: funcionaria.				
FAMILIA: vive con sus padres y tiene una familia enorme con la que pasa los veranos, un montón de primos, tíos, abuelos, está encantada cuando está con ellos.				
Otras relaciones: no tiene amigos, se divierte con su familia y en el instituto tiene algunos compañeros con los que se lleva bien.				
LEMA PERSONAL: No hagas a los demás lo que no quieres que te hagan a ti.				
LOGROS				

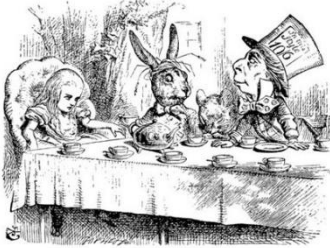
<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 010	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Insilina			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: ropa cómoda, vaqueros, camisetas, zapatillas.			
Altura: 1,60	Ojos: azules	Pelo: rubio, corto y ondulado.	
CARÁCTER: introvertida y tímida.			
3 virtudes: amable, sabe escuchar y es inteligente.			
3 defectos: baja autoestima, poco habladora, inseguridad.			
Aficiones: leer, escuchar música, coser, hacer punto, bordar.			
Miedos: hablar en público.			
Sueños: ser capaz de escribir relatos, hablar en público sin sonrojarme, ser feliz.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: ama de casa y madre.			
FAMILIA: Vive con su abuela, una mujer excelente, que la quiere. Sus padres están separados y tienen familias aparte, con sus hermanos se lleva mal.			
Otras relaciones: tiene pocos amigos y sale poco, le gusta un chico y esté intentando salir con él.			
LEMA PERSONAL: Sé tú misma e intenta ser feliz.			
LOGROS			

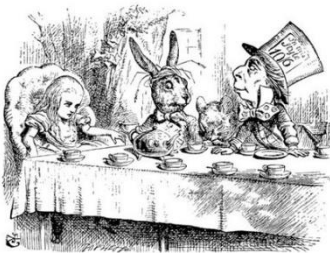
FICHA DE PERSONAJE			<i>Basado en</i> <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i>	
			Nº ficha: 018	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: Isabel				
Tipo de personaje: protagonista			Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid			Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: depende, del ánimo, del tiempo, del lugar de destino, de la compañía, del día del mes...				
Altura: 1,69	Ojos: marón oscuro.		Pelo: castaño oscuro.	
CARÁCTER: extrovertida, prudente, desconfiada, responsable, reflexiva, emotiva, luchadora, conciliadora, tolerante, curiosa...				
3 virtudes: constancia, confianza en sí misma, sentido del humor.				
3 defectos: hablar demasiado, de impuntualidad fácil, perfeccionista.				
Aficiones: leer, escribir, idiomas, música, pasear, viajar, imaginar.				
Miedos: miedo a volar, fobia a la gente tóxica, maniática del orden.				
Sueños: vivir de la escritura.				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: traductora, correctora, filóloga inglesa.				
FAMILIA: le encanta su familia y les cuida en todo lo que puede.				
Otras relaciones: tiene un novio que la adora y dos perros a los que cuida con esmero.				
LEMA PERSONAL: Vive y deja vivir.				
LOGROS				

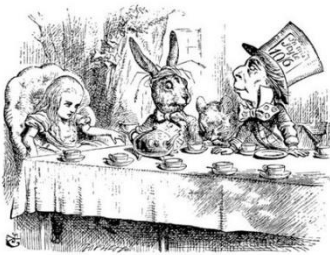
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 058</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Isma</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: hombre</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: con ropa estilo grunge, guardando estilo y con andares 'cansados'.</p>		
<p>Altura: 1,68</p>	<p>Ojos: marrones</p>	<p>Pelo: negro, muy corto</p>
<p>CARÁCTER: muy tranquilo y risueño, se ríe de cualquiera y aguanta bien las bromas.</p>		
<p>3 virtudes: extrovertido y muy amigable, le gusta conocer gente de cualquier tipo.</p>		
<p>3 defectos: perezoso, lento y demasiado en su mundo, en las nubes.</p>		
<p>Aficiones: la escritura, le lectura, el dibujo, los videojuegos y los comics.</p>		
<p>Miedos: le aterrorizan las normas y los niños pequeños y llorones.</p>		
<p>Sueños: exponer sus dibujos en salas importantes y vivir de ello.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: Dibujante de comics.</p>		
<p>FAMILIA: vivo con mis padres y mi hermana, me llevo bien con ellos aunque cada uno hacemos nuestra vida.</p>		
<p>Otras relaciones: tiene pocos buenos amigos y una novia que más bien es su amiga.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: La vida es un paseo que hay que dar tranquilo y disfrutando.</p>		
<p>LOGROS</p>		

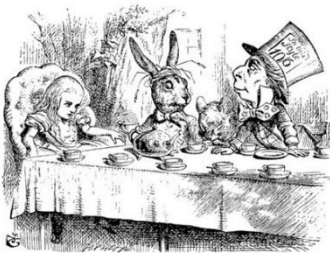
FICHA DE PERSONAJE		 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 049	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'	
Nombre o apodo: Jack122			
Tipo de personaje: poderes e inteligencia suprema		Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: siempre con vaqueros, sudaderas o camisas de cuadros, quiere hacerse tatuajes aunque tendrá que esperar.			
Altura: 1,70	Ojos: verdes, profundos y curiosos.	Pelo: largo y rubio oscuro, con coleta.	
CARÁCTER: sosegado y paciente, simpático y educado, no se enfada pero cuando lo hace es frío y afilado.			
3 virtudes: leal, generoso e independiente.			
3 defectos: vago, influenciado y con poca fuerza de voluntad.			
Aficiones: leer, jugar a rol, la música, el rock y el blues, salir con los amigos.			
Miedos: temo malgastar el tiempo y tengo la manía de querer hacer las cosas solo.			
Sueños: vivir del trabajo que pueda hacer con sus manos, como un artesano.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría ser carpintero, restaurador, tatuador... Algo relacionado con el trabajo manual.			
FAMILIA: vivo con sus abuelos, le dejan libertad y a cambio les cuida todo lo que puede.			
Otras relaciones: Tiene muchos amigos y sale bastante.			
LEMA PERSONAL: Deja que fluya.			
LOGROS			

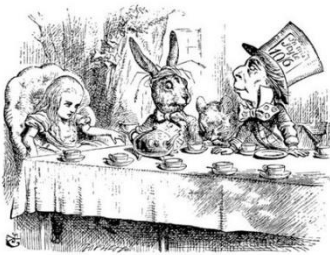
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 048</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Jee</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: hombre</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: barbilla marcada, ojeras bajo los ojos, nariz puntiaguda y complexión delgada.</p>		
<p>Altura: 1,68</p>	<p>Ojos: negros</p>	<p>Pelo: largo, hasta los hombros.</p>
<p>CARÁCTER: misterioso, tachado de loco, oscuro, irónico, independiente...</p>		
<p>3 virtudes: curioso, intuitivo, creativo, independiente, espontáneo.</p>		
<p>3 defectos: rencoroso, obsesivo, desordenado.</p>		
<p>Aficiones: trabajar con las manos, arquitectura, construcción, también le interesa la medicina, el arte...</p>		
<p>Miedos: a tener hijos y no saber cuidarlos, y un gran cantidad de manías.</p>		
<p>Sueños: es muy perfeccionista, desea siempre ser el mejor.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría estudiar arquitectura, carpintería, también medicina...erra.</p>		
<p>FAMILIA: vivo con su hermana mayor, sus padres murieron y pasa mucho tiempo solo.</p>		
<p>Otras relaciones: Tiene unos cuantos amigos aunque a hay temporadas que las pasa solo.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: Bromeo acerca de muchas cosas, tú verás las que creer.</p>		
<p>LOGROS</p>		

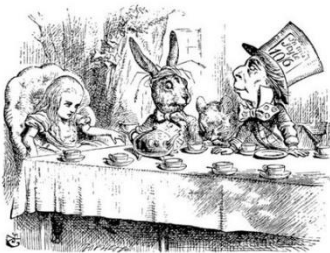
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i></p>	
Nº ficha: 047	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Jordán		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: normalmente llevo chándal aunque a veces me arreglo con vaqueros y camisa.		
Altura: 1,70	Ojos: color miel	Pelo: corto y rizado, castaño claro.
CARÁCTER: impetuoso y con muy mala leche, suelo ser conciliador y cabezota.		
3 virtudes: amigable, detallista y enamoradizo.		
3 defectos: enamoradizo, en ocasiones soy radical y poco competitivo, me canso rápido.		
Aficiones: me encanta la arqueología, el fútbol, los carnavales de Cádiz, catar, escribir, leer.		
Miedos: odio que la gente coja comida de mi plato y tengo miedo a las tormentas eléctricas.		
Sueños: ser feliz haciendo arqueología y escribiendo un libro importante algún día.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría estudiar arqueología, historia, geografía o alguna relacionada con la Tierra.		
FAMILIA: vivo con mis padres y mi hermana que acaba de tener una niña a la que adoramos todos.		
Otras relaciones: me agobian las novias y suelo dejarlas, tengo algunos amigos del fútbol.		
LEMA PERSONAL: Lo que digan los demás está demás. Piensa y vive tu felicidad.		
LOGROS		

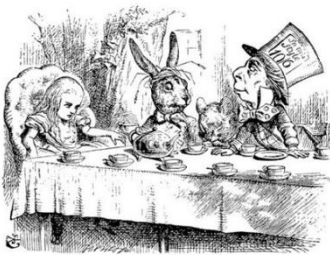
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 032</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Jordi</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: hombre</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: normalmente vestido de sport y de aspecto engañosamente serio.</p>		
<p>Altura: 1,80</p>	<p>Ojos: azul-verdosos</p>	<p>Pelo: rubio con algunas canas.</p>
<p>CARÁCTER: extrovertido, aunque con reservas, prudente, racional hasta que algo logra captar su atención de verdad.</p>		
<p>3 virtudes: apasionado, perseverante, un luchador nato cuando algo le gusta.</p>		
<p>3 defectos: no le gusta perder pero en algunas ocasiones es inevitable, algo impaciente a veces.</p>		
<p>Aficiones: literatura, cine, naturaleza, navegar, el mar.</p>		
<p>Miedos: miedo a morir sin haber hecho lo suficiente.</p>		
<p>Sueños: contribuir a fomentar el amor por la literatura y llegar a vivir de ella.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría ser detective y escribir novelas de intriga.</p>		
<p>FAMILIA: vive con sus padres, que le dejan su espacio, se llevan bien, cada uno hace su vida.</p>		
<p>Otras relaciones: tiene pocos amigos pero muy buenos con los que cuenta para cualquier cosa.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: si algo merece la pena, lucha por ello hasta conseguirlo.</p>		
<p>LOGROS</p>		

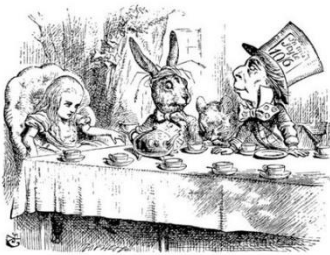
FICHA DE PERSONAJE			Basado en <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> Lewis Carroll
	Nº ficha: 042	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Josenín			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: puede llevar melena o raparse, depende del momento, ropa ligera y gafas para leer y escribir.			
Altura: 1,72	Ojos: azul verdoso	Pelo: castaño claro	
CARÁCTER: muy tranquilo, a veces tímido y otras locuaz.			
3 virtudes: paciente, escéptico y optimista.			
3 defectos: los tres anteriores.			
Aficiones: lectura y escritura.			
Miedos: lavarse las manos muchas veces y no respetar las señales de tráfico.			
Sueños: escribir cada día mejor y jubilarme pronto.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría estudiar cualquier ingeniería y dedicarse a ello.			
FAMILIA: vivo con mis padres y mis hermanas, no me llevo bien con ninguno.			
Otras relaciones: Tengo una pandilla virtual con la que me entretengo diariamente.			
LEMA PERSONAL: No por mucho madrugar, buena sombra te cobija.			
LOGROS			

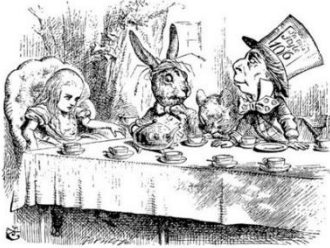
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 011</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Jovita</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: mujer</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: complexión normal, proporcionada. cada día viste de una manera, está buscando su estilo.</p>		
<p>Altura: 1,68</p>	<p>Ojos: azules</p>	<p>Pelo: rubio, largo y rizado.</p>
<p>CARÁCTER: voluble, ya puedo estar risueña y encantadora que ser una gruñona.</p>		
<p>3 virtudes: creativa, mañosa e inteligente.</p>		
<p>3 defectos: impaciente, gruñona, inconformista, cabezota, intransigente....</p>		
<p>Aficiones: escribir, bailar, leer, tomar el sol, ir de compras....</p>		
<p>Miedos: ratas y ratones, los armarios entreabiertos y las pelusas debajo de las camas.</p>		
<p>Sueños: ser feliz aunque siempre me falta algo para llegar a serlo 100%, ser una buena profesional.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: abogada, funcionaria del estado.</p>		
<p>FAMILIA: un padre dictador, una madre amiga, una abuela adorable, un hermano mayor y una cuñada listilla.</p>		
<p>Otras relaciones: tiene muchos amigos, siempre está liada o tiene cosas que hacer.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: Puedes conseguir cualquier cosa que te propongas.</p>		
<p>LOGROS</p>		

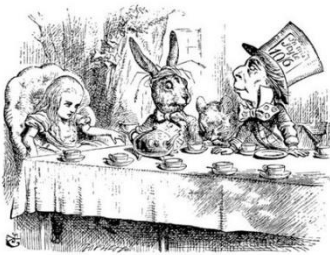
FICHA DE PERSONAJE		 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 050	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'	
Nombre o apodo: Julián			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: intelectual, con expresión preocupada, flaco, alto, ágil.			
Altura: 1,97	Ojos: café oscuro.	Pelo: rubio claro.	
CARÁCTER: preocupado, vanidoso, sin miedo a nada, simpático, a disposición de todos y muy duro con sus enemigos.			
3 virtudes: hábil para correr, fascinante con las matemáticas y lector apasionado.			
3 defectos: pésimo para cocinar, horrible dibujante y torpe. .			
Aficiones: la literatura policial (sobre todo las novelas de Holmes) y el arte del buen comer. salir con los amigos.			
Miedos: tener alguna adicción y siempre estar peinándose.			
Sueños: ser jefe de policía o escribir un best seller.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría ser policía, cocinero o deportista.			
FAMILIA: vivo con sus padres, últimamente se llevan bastante mal.			
Otras relaciones: Tiene muchos amigos, casi todos del instituto y sus clases de deporte.			
LEMA PERSONAL: El que nunca hace nada, nunca se equivoca.			
LOGROS			

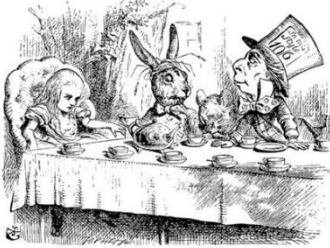
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 023</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Karen</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: mujer</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: siempre con la cara seria, viste ropa cómoda, bastante oscura.</p>		
<p>Altura: 1,66</p>	<p>Ojos: color miel</p>	<p>Pelo: castaño, largo y ondulado.</p>
<p>CARÁCTER: concepción extraña de la realidad, amante de la naturaleza y al principio bastante arisca, después simpática y cálida.</p>		
<p>3 virtudes: buen oído musical, don de la manipulación y también para la cocina.</p>		
<p>3 defectos: olvidadiza, caótica y solitaria.</p>		
<p>Aficiones: literatura, leer y escribir, la ciencia, la música, el patinaje artístico, viajar.</p>		
<p>Miedos: fobia a las arañas, manía de tener todas las puertas de los armarios cerradas y abrir la ventana cuando llueve.</p>		
<p>Sueños: conseguir un master en la carrera de matemáticas, escribir algo que me realice como persona.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: profesora de matemáticas, física, tecnología...</p>		
<p>FAMILIA: vive con sus padres a los que adora y con su perra Laika, a la que también adora.</p>		
<p>Otras relaciones: tiene algunos amigos pero con quien sale y habla de todo es con su prima Pilar a la que adora.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: El remordimiento es como la mordedura de un perro a una piedra, una tontería.</p>		
<p>LOGROS</p>		

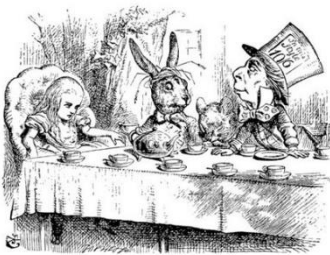
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>		
			Nº ficha: 027
Nombre o apodo: Kelly			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: pasada de kilos, discreta al vestir, amante de los jeans, no soporta los zapatos altos ni el maquillaje.			
Altura: 1,67	Ojos: marrones oscuros	Pelo: largo y castaño, rizado pero se lo alisa.	
CARÁCTER: explosiva ante las injusticias, extrovertida, analítica y comprometida, no le gusta que la vean llorar.			
3 virtudes: me río hasta de mi misma, me gusta escuchar y amiga de mis amigos.			
3 defectos: en ocasiones tímida, digo lo que pienso y soy impaciente.			
Aficiones: leer, escribir, ver televisión, cantar.			
Miedos: detesto las serpientes y no lograr mis metas.			
Sueños: escribir libros y tener mi propia escuela, pero ante todo ser muy buena mamá.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: maestra.			
FAMILIA: mis padres y mis hermanos viven fuera, yo estoy con mi tía, una buena mujer que es profesora y me cuida muy bien, la quiero mucho.			
Otras relaciones: tiene algunos amigos, buena gente, sale con ellos y le cuenta sus intimidades, se lo pasa bien con ellos.			
LEMA PERSONAL: No hagas a nadie lo que no quieres que te hagan a ti.			
LOGROS			

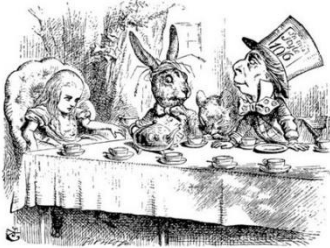
<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 012	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Leire			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: morena con la piel tan blanca que parece harina, odio el maquillaje y los tacones.			
Altura: 1,68	Ojos: castaños	Pelo: morena, largo e indomable.	
CARÁCTER: obsesiva y persistente con los temas que me preocupan, curiosa y soñadora y con dificultad para adaptarse a los nuevos entornos.			
3 virtudes: paciente, capaz de escuchar e inocente aparentemente.			
3 defectos: orgullosa, egoísta, impresionable.			
Aficiones: leer, dormir, viajar, el mar y las series españolas.			
Miedos: no me gustan las piscinas, ni las aguas estancadas y sucias.			
Sueños: montar una librería en la que se pueda tomar café y charlar.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: maestra.			
FAMILIA: vivo con mis padres, el resto de la familia vive muy lejos.			
Otras relaciones: tiene algunos buenos amigos, me ilusiono rápido y luego las relaciones fracasan.			
LEMA PERSONAL: No hagas a los demás lo que no quieras que te hagan a ti mismo.			
LOGROS			

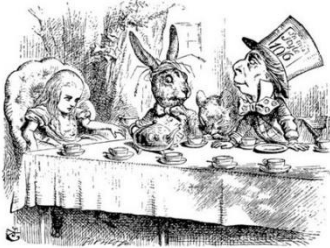
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 052	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Leo		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: piel morena y musculoso con la nariz bastante grande, playeras y jeans ajustados.		
Altura: 1,76	Ojos: café.	Pelo: muy negro.
CARÁCTER: con desconocidos es amigable, aunque reservado, en confianza es muy juguetón, cómico y hablador.		
3 virtudes: atlético, inteligente y optimista.		
3 defectos: emocionalmente voluble, se preocupa muy poco por los problemas y es muy autocrítico.		
Aficiones: artes marciales, culturismo, escribir, dibujar, leer, jugar videojuegos, tocar la guitarra...		
Miedos: tiene miedo a las cucarachas, a las hormigas voladoras y de gran tamaño.		
Sueños: tener un estudio de videojuegos, o un gimnasio.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría hacer INEF.		
FAMILIA: vivo con sus padres y sus cinco hermanas, él es el pequeño y está muy mimado.		
Otras relaciones: tiene muchos amigos y les quiere mucho, como si fueran su familia.		
LEMA PERSONAL: Si quiero hacerlo, lo hago.		
LOGROS		

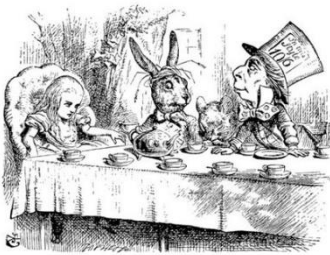
<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 013	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Leonor			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: típica chica invisible si no fuera porque pasan lista de vez en cuando.			
Altura: 1,60	Ojos: castaños	Pelo: castaño claro.	
CARÁCTER: vulnerable, inocente, tímida, amante de la vida y de los libros.			
3 virtudes: buena amiga, sabe escuchar y sabe cantar.			
3 defectos: tímido se enoja fácilmente y gritona.			
Aficiones: tocar el piano, la batería, cantar, escuchar música, leer y escribir.			
Miedos: estar sola.			
Sueños: triunfar en alguna de sus aficiones.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: músico o cantante.			
FAMILIA: vivo con mis padres y tres hermanos pequeños a los que adoro.			
Otras relaciones: tiene una amiga, a la que quiere mucho, hacen casi todo juntas.			
LEMA PERSONAL: Todo pasa por una razón.			
LOGROS			

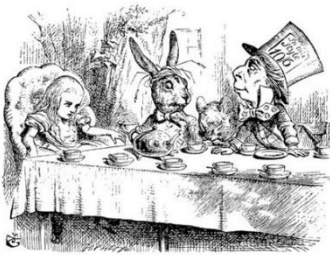
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 030	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Lesly		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: bajita, un poco rellenita, suelo usar jeans y camisetas pero me encantan los vestidos y los tacones.		
Altura: 1,53	Ojos: café oscuro	Pelo: castaño con reflejos negros.
CARÁCTER: reservada y tímida con cualquier persona, pero alegre y divertida cuando me conoces, muy perfeccionista.		
3 virtudes: buena memoria, me gustan los mayores y los niños, soy buena líder.		
3 defectos: no muestro mis verdaderas emociones, soy ingenua e impulsiva.		
Aficiones: videojuegos, anime, manga y libros.		
Miedos: fobia a todo tipo de bichos que no sean perros o gatos.		
Sueños: crear un buen videojuego.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: dedicarme al mundo de los videojuegos. O también a lo social.		
FAMILIA: vive con sus padres y dos hermanos varones, tiene una relación muy buena con su madre.		
Otras relaciones: tiene un buen grupo de amigas y sale con ellas aunque con solo una puedo hablar de todo.		
LEMA PERSONAL: Una sonrisa puede esconder muchas cosas pero también alegrar a una persona.		
LOGROS		

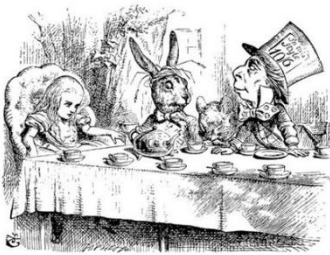
<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 014	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Loan			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: aniñada, muy infantil, callada y aparentemente seria.			
Altura: 1,7	Ojos: verdes	Pelo: rubio y corto.	
CARÁCTER: seria al principio y observadora, con sentido del humor y bromista, fuerte y pasional.			
3 virtudes: muy trabajadora y comprometida con los más desfavorecidos, luchadora.			
3 defectos: insegura, poco paciente, con mal humor.			
Aficiones: leer, viajar, bailar.			
Miedos: miedo a no dar la talla, pánico a las cucarachas, maniática del orden.			
Sueños: poder vivir autónomamente, montar su propia escuela de traductores.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: traductora, relacionado con los idiomas.			
FAMILIA: vivo con mis padres y un hermano mayor, estamos mejor cuando estamos separados.			
Otras relaciones: Tiene un novio mayor y un par de amigas en su lugar de vacaciones.			
LEMA PERSONAL: Aprender hasta el último día de mi vida.			
LOGROS			

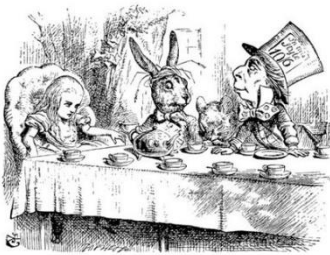
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i></p>	
Nº ficha: 044	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Luis		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: soy delgado y alto, estoy en forma y mi atuendo varía según la ocasión, siento pasión por las botas de montaña.		
Altura: 1,76	Ojos: castaños	Pelo: castaño, corto y con algunos remolinos.
CARÁCTER: independiente, constante y trabajador, imaginativo, introvertido aunque me gusta conocer a gente nueva.		
3 virtudes: perseverancia, imaginación y voluntad.		
3 defectos: tengo poca paciencia, soy inseguro y no sé bailar, ojalá supiera.		
Aficiones: me apasiona la informática, la robótica y la lectura.		
Miedos: al fracaso, y a defraudarme a mí mismo.		
Sueños: escribir una historia de aventuras y que el lector se sumerja en ella.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría ingeniería informática y escribir historias para concursos.		
FAMILIA: vivo con mis padres y mis hermanos, tengo una relación con ellos estupenda.		
Otras relaciones: Tengo un solo amigo íntimo aunque puedo contar con él para lo que sea, en el amor varias decepciones.		
LEMA PERSONAL: No te arrepientas de tus ilusiones, es mejor luchar por alcanzarlas que pasarse la vida lamentándose por no hacerlo.		
LOGROS		

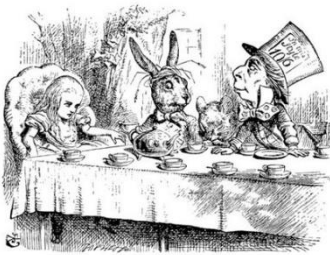
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 053</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Lusiun</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: hombre</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: estatura regular y fornido, de buena musculatura, de piel blanca y bastante guapo.</p>		
<p>Altura: 1,80</p>	<p>Ojos: grises claros</p>	<p>Pelo: negro, media melena.</p>
<p>CARÁCTER: fuerte, recio, de familia militar con normas muy autoritarias, tenaz e intimidante.</p>		
<p>3 virtudes: perseverante, respetuoso y muy racional.</p>		
<p>3 defectos: solitario, oscuro, a veces muy bélico.</p>		
<p>Aficiones: ciencias e historia ya sean antiguas medievales o modernas.</p>		
<p>Miedos: manía de ser bélico ya que domina todas las artes marciales o militares y muchas armas.</p>		
<p>Sueños: desterrar y vencer el mal.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: Estudiará en la academia militar como su padre.</p>		
<p>FAMILIA: vivo con sus padres y sus hermanas, respetan a su padre y adoran a su madre.</p>		
<p>Otras relaciones: tiene pocos amigos, si sale lo hace con sus primos.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: Ten fe, se perseverante y defiende siempre a tu familia y tus creencias.</p>		
<p>LOGROS</p>		

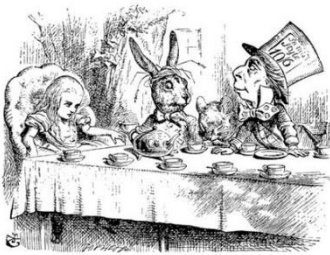
FICHA DE PERSONAJE		 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 031	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'	
Nombre o apodo: Manu			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: serio, delgado, mirada interesante, con un look grunge.			
Altura: 1,75	Ojos: verdes/marrones (depende del día)	Pelo: castaño y tiene algunas canas.	
CARÁCTER: afable, de chiste y risa fácil con algunos pero frío y distante con otros.			
3 virtudes: tranquilo, curioso e irónico.			
3 defectos: tranquilo, curioso e irónico. (sí, es correcto).			
Aficiones: la escritura y la lectura, la música, los cómics, los juegos de rol...			
Miedos: vivo con miedo a que algún depredador gigante se coma mi cuerpo a trocitos.			
Sueños: que escribir lo que me guste me dé dinero para vivir dignamente.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: diseño gráfico, relacionado con los cómics.			
FAMILIA: vive con sus padres, que pasan mucho tiempo fuera de casa, está solo la mayor parte del día.			
Otras relaciones: tiene bastantes amigos con los que sale muy asiduamente.			
LEMA PERSONAL: la revolución sin ira es conspiración.			
LOGROS			

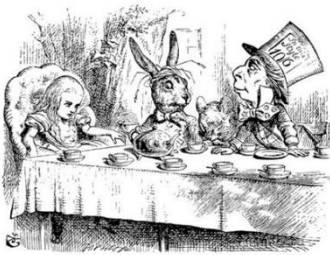
<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 017	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Mariam			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: viste cómoda pero combinando todo bien, es un poco pija.			
Altura: 1,60	Ojos: marrones y grandes.	Pelo: largo, castaño y ondulado.	
CARÁCTER: extrovertida, sociable, amable...			
3 virtudes: investigación, empática y cariñosa.			
3 defectos: no soporto la estupidez, inconformista y muy rebelde.			
Aficiones: leer, escribir, viajar, aprender, me encanta observar todo lo que me rodea hasta el punto de la obsesión.			
Miedos: a la alturas, a los sitios cerrados, a hablar en público, demasiado perfeccionista.			
Sueños: escribir algo de lo que pueda sentirse orgullosa .			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: le gustaría estudiar psicología o sociología.			
FAMILIA: vivo con mis padres, con mi perro y con mi gato.			
Otras relaciones: tiene muchos amigos, sale con casi todos, siempre está ocupada por ello.			
LEMA PERSONAL: Quién no arriesga, no gana.			
LOGROS			

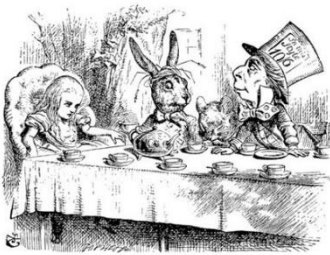
FICHA DE PERSONAJE			<i>Basado en</i> <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i>	
			Nº ficha: 041	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: Marko				
Tipo de personaje: protagonista			Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid			Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: no me preocupa, visto con lo más cómodo que encuentro dependiendo de la época del año. Si tengo que vestir traje, no tengo problema.				
Altura: 1,90	Ojos: verdes		Pelo: moreno rizado	
CARÁCTER: tranquilo y reservado, suelo decir que soy de carácter gregario.				
3 virtudes: imaginación, bondad, ternura.				
3 defectos: desordenado, desmemoriado y doy importancia a lo que los demás piensan de mí.				
Aficiones: aprender, escribir, la música, cualquier tipo, siempre que sea buena.				
Miedos: tengo miedo a que le pase algo a los que quiero y a dejarme el gas encendido.				
Sueños: ser un hombre sabio y vivir de lo que escribo.				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría dedicarse a la música, promotor, manager...				
FAMILIA: vivo con mis padres, no me llevo muy bien con ellos y a pesar de todo, me cuidan mucho.				
Otras relaciones: Tengo una pandilla aunque ninguno es íntimo.				
LEMA PERSONAL: Vive y deja vivir.				
LOGROS				

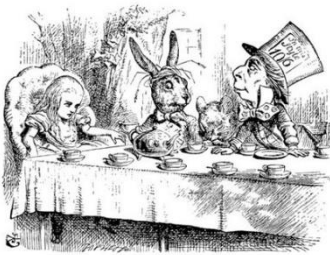
<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 060	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Markos			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: con ropa formal, siempre conjuntado y cuidando mucho su estilo.			
Altura: 1,65	Ojos: marrones	Pelo: castaño oscuro de punta.	
CARÁCTER: muy apacible y tranquilo, inteligente y reservado aunque con humor para oír los chistes de los demás.			
3 virtudes: inteligente, tranquilo y amigo de sus amigos.			
3 defectos: poco hablador e introvertido.			
Aficiones: la escritura, le lectura, el teatro, los videojuegos y películas de ciencia ficción.			
Miedos: le aterroriza la oscuridad y las personas mentirosas.			
Sueños: trabajar en algo relacionado con el arte, teatro, cine.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría estudiar Bellas Artes.			
FAMILIA: vivo con mis padres, soy hijo único y me llevo muy bien con ellos, a veces me piden consejo.			
Otras relaciones: tiene muchos amigos, una pandilla con la que sale y se lo pasa muy bien.			
LEMA PERSONAL: Diviértete y quiere a los que te quieren, con ellos hará cosas maravillosas.			
LOGROS			

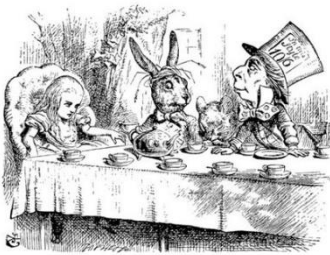
FICHA DE PERSONAJE			<i>Basado en</i> <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i>	
			Nº ficha: 036	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: Mauricio				
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: hombre	
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón		
APARIENCIA: joven de piel blanca, con bigote, pelo corto y fuerte.				
Altura: 1,72	Ojos: café oscuro		Pelo: castaño oscuro	
CARÁCTER: un poco bipolar dependiendo del día, analítico, a veces frío per siempre al lado del bien.				
3 virtudes: paciencia, detallista, proactivo, observador...				
3 defectos: ninguno.				
Aficiones: baloncesto, vídeo, juegos, cine, literatura.				
Miedos: fobia a las ratas.				
Sueños: que se acabe este sistema y entrar en un nuevo mundo.				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría dedicarse a la informática o ser preparador físico, baloncesto.				
FAMILIA: vive con sus padres y cuatro hermanos, tiene una buena relación con todos.				
Otras relaciones: No tengo amigos, si salgo lo hago solo o con mis hermanos.				
LEMA PERSONAL: Metete con el mejor... Muere como el resto.				
LOGROS				

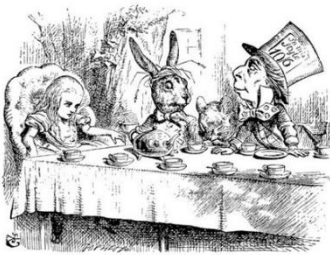
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 059</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Migue</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: hombre</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: con ropa deportiva casi siempre, a veces jeans y ningún adorno.</p>		
<p>Altura: 1,95</p>	<p>Ojos: marrones</p>	<p>Pelo: castaño oscuro ondulado.</p>
<p>CARÁCTER: muy nervioso y excitable, le gusta dormir y trasnochar, es introvertido y a veces poco sociable.</p>		
<p>3 virtudes: comprometido y cariñoso.</p>		
<p>3 defectos: cabezota, nervioso y perezoso.</p>		
<p>Aficiones: la escritura, la lectura, el deporte, sobre todo el fútbol, la geografía.</p>		
<p>Miedos: le aterrorizan las normas, los ruidos fuertes y los lugares cerrados.</p>		
<p>Sueños: trabajar en algo relacionado con la geografía y viajar mucho.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: Geógrafo.</p>		
<p>FAMILIA: vivo con mis padres, me llevo mal con ellos, me dejan por imposible.</p>		
<p>Otras relaciones: tiene pocos amigos pero muy buenos, son como hermanos, comparte con ellos sus intimidades.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: Para llegar donde queremos tenemos que estar tranquilos y disfrutar de lo que aprendemos.</p>		
<p>LOGROS</p>		

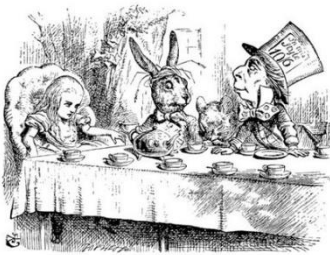
FICHA DE PERSONAJE			<i>Basado en</i> <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i>	
			Nº ficha: 045	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: Mirlo				
Tipo de personaje: protagonista			Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid			Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: alto, de tez blanca aunque no pálida, delgado, de shorts o jeans y camisas musicales (de rock).				
Altura: 1,75	Ojos: negros		Pelo: negro.	
CARÁCTER: pacífico, inseguro, nervioso, fiel amigo con un coraje de hierro.				
3 virtudes: ambicioso, soñador, dicen que tengo labia pero prefiero comer, glotón.				
3 defectos: ansioso, tímido, neurótico.				
Aficiones: cine, escribir, leer, filosofía, caminar, correr y hablar a las estrellas (poeta).				
Miedos: quiere dejar un legado antes de morir, le aterran las fiestas con mucha gente.				
Sueños: vivir del arte, encontrar el amor de mi vida y ganar un premio, el que sea.				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría ser famoso.				
FAMILIA: vivo con mis padres, soy hijo único y me dan todo lo que les pido.				
Otras relaciones: pocos amigos pero los que tengo son tan soñadores como yo.				
LEMA PERSONAL: En la vida puedes volar aún con las alas rotas, estás dotado de un poder que va más allá de lo material.				
LOGROS				

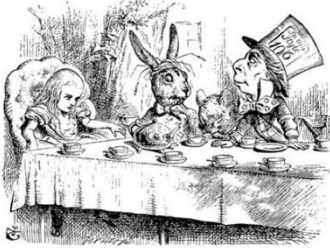
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 015</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Musa</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: mujer</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: bajita y regordeta, viste ropa cómoda, de estilo hippie, sencilla.</p>		
<p>Altura: 1,60</p>	<p>Ojos: marón.</p>	<p>Pelo: castaño y ondulado.</p>
<p>CARÁCTER: inestable, tímida, tranquila, un poco antisocial, alegre, trabajadora, perfeccionista, vive en su propio caos, sufre de ansiedad.</p>		
<p>3 virtudes: se le da bien escuchar a la gente, buena con los idiomas, lista.</p>		
<p>3 defectos: volátil, insegura, poca paciencia.</p>		
<p>Aficiones: leer, escribir, idiomas, dibujar, montar a caballo, investigar cosas, hacer fotos.</p>		
<p>Miedos: fobia a las arañas, nunca le puede faltar su amuleto, un anillo de madera, le da miedo perder el tiempo.</p>		
<p>Sueños: le gustaría ser traductora literaria o audiovisual .</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: traductora alemán, español, inglés.</p>		
<p>FAMILIA: son una piña aunque le dejan su espacio, ella lo agradece.</p>		
<p>Otras relaciones: tiene pocos amigos aunque muy buenos, sobre todo una a la que considera su hermana.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: Más vale prevenir que curar.</p>		
<p>LOGROS</p>		

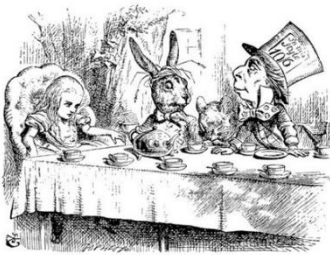
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 020	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Naini		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: no le da mucha importancia a la moda aunque últimamente intenta arreglarse más.		
Altura: 1,69	Ojos: marrones	Pelo: pelirrojo, liso, largo.
CARÁCTER: no soy aventurera ni social, soy fuerte en momentos difíciles pero débil cuando todo está tranquilo.		
3 virtudes: parece extrovertida aunque no lo es, se adapta bien a los cambios.		
3 defectos: fuerza de voluntad nula, falta de autoestima y poca paciencia.		
Aficiones: conducir, leer, escribir, soñar y dormir, el retoque fotográfico.		
Miedos: las personas disfrazadas me horrorizan, tener las puertas cerradas también.		
Sueños: terminar mis novelas, al menos alguna de ellas.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: me gustaría ser fotógrafa pero también ama de casa y madre.		
FAMILIA: vive con sus padres, es hija única y está encantada con su familia, no tiene problemas con nadie.		
Otras relaciones: tengo algunas buenas amigas con las que sale a dar una vuelta de vez en cuando.		
LEMA PERSONAL: Mañana será otro día.		
LOGROS		

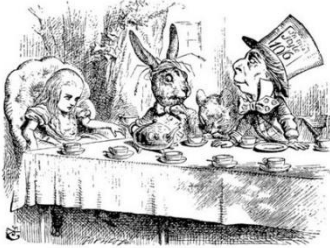
FICHA DE PERSONAJE		 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 035	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'	
Nombre o apodo: Néstor			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: me gustan los colores negros en pantalones, camisetas, visto formal, mi cuerpo es normal...			
Altura: 1,80	Ojos: marrones	Pelo: negro	
CARÁCTER: simpático y amable, pero muy tímido. Humilde y me gusta valorar positivamente lo que hacen los demás.			
3 virtudes: capacidad de escuchar, reflexión y mi esencia romántica.			
3 defectos: no soporto a los niños chillones, soy perezoso y eso me lleva a no relacionarme a veces.			
Aficiones: escribir, leer, la poesía, la narrativa, el teatro, el cine, la música, el fútbol, viajar...			
Miedos: miedo terrible a todo tipo de arañas.			
Sueños: vivir de lo que escribo, soñar lo imposible y ser amado.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría dedicarse al periodismo, ser maestro o vivir de la escritura.			
FAMILIA: vive con su abuela, sus padres murieron, la quiere mucho y se lleva bien con ella.			
Otras relaciones: Tengo pocos amigos y muchos referentes literarios.			
LEMA PERSONAL: Las sombras de tu vida están en las bellezas de su vida.			
LOGROS			

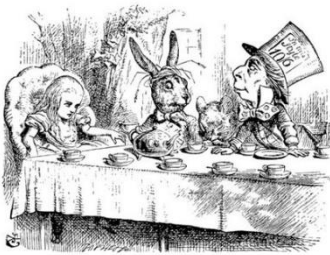
FICHA DE PERSONAJE			<i>Basado en</i> <i>'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas'</i> <i>Lewis Carroll</i>	
			Nº ficha: 024	Fecha: 7/1/2016
Nombre o apodo: Nuria				
Tipo de personaje: protagonista			Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid			Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: sencilla, viste ropa cómoda con colores vistosos y alegres y muchos accesorios, pulseras, pendientes, anillos...				
Altura: 1,72	Ojos: verdes		Pelo: castaño oscuro.	
CARÁCTER: alegre, optimista, vital, a veces irritable e impaciente, cariñosa, buena y sociable.				
3 virtudes: imaginativa, amigable, empática.				
3 defectos: impaciente, susceptible, impulsiva.				
Aficiones: escritura, lectura, cine, jugar, pasear, nadar, yoga, tomar café con las amigas. .				
Miedos: las alturas, pánico escénico, la oscuridad.				
Sueños: vivir del cuento, si puede ser de la escritura, aprender cada día un poco más, tener mi propia casa y escribir, escribir...				
PROFESIÓN/ESTUDIOS: relacionado con el turismo, o la escritura pero poder viajar.				
FAMILIA: vive con sus padres con los que no tiene muy buena relación, le gustaría vivir sola.				
Otras relaciones: tiene muchos amigos y sale con ellos siempre que sus padres se lo permiten, que no son muchas veces.				
LEMA PERSONAL: Si puedes soñarlo, puedes vivirlo.				
LOGROS				

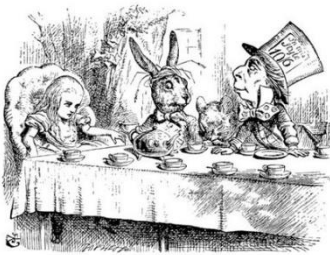
<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 040</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Paladín</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: hombre</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: variable, desde chándal o vaqueros y zapatillas hasta camisas elegantes.</p>		
<p>Altura: 1,75</p>	<p>Ojos: marrón verdoso</p>	<p>Pelo: semi-melena castaño ondulado.</p>
<p>CARÁCTER: caótico, independiente, sensible, charlatán y curioso.</p>		
<p>3 virtudes: despierto, sociable, abierto.</p>		
<p>3 defectos: inconstante, inseguro, torpe.</p>		
<p>Aficiones: nadar, aprender, pintar figuritas, la literatura, la música, el cine, irme con mis amigos por ahí.</p>		
<p>Miedos: miedo a quedar por debajo de los demás, a la soledad y a no cumplir mi propósito.</p>		
<p>Sueños: publicar una novela, tener hijos, no vivir para trabajar.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría dedicarse a la ciencia, estar en un laboratorio.</p>		
<p>FAMILIA: vivo con mis padres y ellos siempre están ahí cuando los necesito.</p>		
<p>Otras relaciones: Tengo muy pocos amigos, una pareja con la que salgo de vez en cuando.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: Preocúpate solo por lo que depende de ti.</p>		
<p>LOGROS</p>		

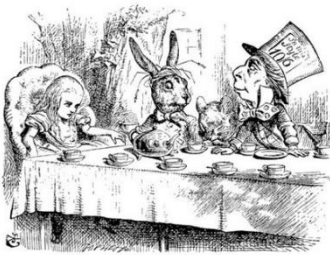
FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 033	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Pedro		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: con ropa deportiva aunque si salgo me pongo unos jeans con camiseta, llevo pendiente en la oreja y dos anillos que nunca me quito.		
Altura: 1,77	Ojos: castaño claro	Pelo: castaño oscuro
CARÁCTER: con los pies en el suelo y la cabeza en las nubes, intolerante con las injusticias, exigente y muy reflexivo.		
3 virtudes: sabe escuchar, melómano compulsivo y muy irónico.		
3 defectos: excesivamente quisquilloso, a veces perezoso, con mal humor cuando se le provoca.		
Aficiones: música, cine y literatura, también los deportes, viajar, cocinar y las buenas compañías.		
Miedos: odio a los payasos y tengo la manía de que todo lo que me rodea tiene que estar bien puesto.		
Sueños: ser capaz de componer algo interesante y también de escribir algo interesante.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría dedicarse a la música aunque también le gustaría ser hostelero.		
FAMILIA: vive con sus padres y sus hermanos aunque todos son muy distintos viven en una relativa armonía.		
Otras relaciones: Tiene una novia que le gusta mucho y además se llevan muy bien, salen juntos, también en grupo con el resto de amigos, están encantados.		
LEMA PERSONAL: Ande yo caliente, ríase la gente.		
LOGROS		

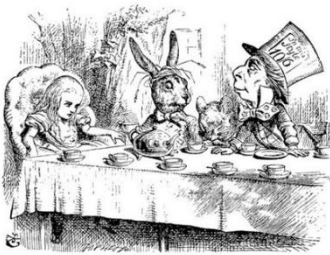
<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 051	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Rin			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: de estatura normal, de brazos fuertes, rubio y con el pelo corto.			
Altura: 1,70	Ojos: azules.	Pelo: rubio.	
CARÁCTER: un poco tímido y bastante reservado, pero cuando tiene algo importante que decir tiene valor para hacerlo.			
3 virtudes: muy listo, fuerte y con facilidad para ver si las otras personas mienten.			
3 defectos: tímido, solitario y difícilmente cambia de opinión.			
Aficiones: le lectura, sobre todo la fantástica y estar rodeado de sus mejores amigos.			
Miedos: le cuesta hablar con las chicas y suele hacer las cosas por rutina.			
Sueños: quiere llegar a ser un gran escritor de novela fantástica.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría ser escritor de novelas o trabajar en una editorial.			
FAMILIA: vivo con su madre y su hermana, tienen una buena relación.			
Otras relaciones: Tiene algunos amigos de la infancia con los que sale los fines de semana.			
LEMA PERSONAL: Vele más malo conocido que bueno por conocer.			
LOGROS			

FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 057	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Rober		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: aparentemente descuidado pero muy conjuntado, ropa deportiva.		
Altura: 1,7	Ojos: verdes	Pelo: rubio y largo
CARÁCTER: inteligente y con sentido del humor, siempre con la sonrisa en la boca.		
3 virtudes: generoso, listo y compañero, muy romántico, sincero.		
3 defectos: estricto con los demás, demasiado, torpe y dormilón.		
Aficiones: la escritura, le lectura, la música, la bici y el campo.		
Miedos: le aterrorizan las arañas y toda clase de insectos con veneno.		
Sueños: ganar el premio de música y formar un grupo con mucha fama.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría ser cantante o viajero.		
FAMILIA: vivo con mis padres y mi hermano mellizo al que no soporto, es muy egoísta.		
Otras relaciones: tiene algunos buenos amigos y una novia que le gusta mucho, está emocionado.		
LEMA PERSONAL: Ande yo caliente ríase la gente.		
LOGROS		

<h1>FICHA</h1> <h2>DE PERSONAJE</h2>			<p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>
	Nº ficha: 016	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Sandra			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: de ojos grandes y pelo liso, siempre con vaqueros, con zapatos planos y sin joyas.			
Altura: 1,65	Ojos: miel	Pelo: castaño.	
CARÁCTER: tímida, cabezota, independiente, un poco antisocial y soñadora.			
3 virtudes: trabajadora, positiva y buena haciendo cuentas de cabeza.			
3 defectos: insegura, cocinera pésima y sin suficiente empuje en ocasiones.			
Aficiones: nadar, ir en bici, hacer fotos, escribir, leer, internet, las manualidades, los perros, la ecología, etc.			
Miedos: a los insectos en general.			
Sueños: poder ganarse la vida de forma autónoma y creativa.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: informática.			
FAMILIA: tengo claro que siempre van a estar ahí conmigo aunque debería tenerles más apego.			
Otras relaciones: Tiene tres amigas por las que haría cualquier cosa, una de ellas su hermana, una amiga más.			
LEMA PERSONAL: Unas veces se gana y otras se aprende.			
LOGROS			

FICHA DE PERSONAJE		 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 021	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'	
Nombre o apodo: Tita			
Tipo de personaje: protagonista		Edad: 16	Sexo: mujer
Lugar de nacimiento: Madrid		Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: piel clara, vista con ropa deportiva, sin accesorios, no maquillajes, es bastante delgada.			
Altura: 1,71	Ojos: castaño oscuro	Pelo: castaño oscuro ondulado	
CARÁCTER: sensible, afectuosa, con un carácter fuerte, muy perfeccionista, observadora, tímida.			
3 virtudes: le gusta crear, el arte, imaginar y piensa mucho.			
3 defectos: poco sociable o de poco hablar, parece antipática y engreída, también distraída.			
Aficiones: cocinar, cantar, correr, saltar, escribir, el paisajismo, la fotografía, aprender idiomas.			
Miedos: tiene miedo a Dios.			
Sueños: cumplir la voluntad de Dios.			
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Diseño gráfico o bellas artes.			
FAMILIA: vive con sus padres, es la hija menor de cinco hermanos, los cuatro mayores son varones y ya no viven en casa.			
Otras relaciones: tengo algunos amigos aunque sale poco, para hacer deporte o hacer acampadas.			
LEMA PERSONAL: Caminar siempre hacia el futuro.			
LOGROS			

<p>FICHA DE PERSONAJE</p>	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
<p>Nº ficha: 022</p>	<p>Fecha: 7/1/2016</p>	<p>Historia: 'por definir'</p>
<p>Nombre o apodo: Verónica</p>		
<p>Tipo de personaje: protagonista</p>	<p>Edad: 16</p>	<p>Sexo: mujer</p>
<p>Lugar de nacimiento: Madrid</p>	<p>Residencia: Alcorcón</p>	
<p>APARIENCIA: se ve más pequeña de lo que es porque encorva los hombros, guapa y muy atractiva.</p>		
<p>Altura: 1,64</p>	<p>Ojos: verdes grandes</p>	<p>Pelo: teñido de negro, corto y fino.</p>
<p>CARÁCTER: alegre, bromista y risueña, aunque cuando se enoja es una fiera.</p>		
<p>3 virtudes: hace reír a cualquiera, es generosa, carismática y extrovertida.</p>		
<p>3 defectos: es orgullosa, se enamora muy fácilmente y es irresponsable.</p>		
<p>Aficiones: el cine, la televisión, viajar y comer, le encanta la comida de su abuela.</p>		
<p>Miedos: tiene manías como acabarse todo el dinero y luego pedir, tiene miedo a estar sola, a quedarse soltera.</p>		
<p>Sueños: tener un negocio propio y tener un novio del que no depender económicamente.</p>		
<p>PROFESIÓN/ESTUDIOS: administración de empresas, marketing.</p>		
<p>FAMILIA: vive con su madre y no la aguante mucho, es una tirana, su padre, un amigo, falleció hace un año de una enfermedad muy dura.</p>		
<p>Otras relaciones: siempre tiene novio, no la gusta estar sola.</p>		
<p>LEMA PERSONAL: disfruta de la vida y no mires hacia el pasado.</p>		
<p>LOGROS</p>		

FICHA DE PERSONAJE	 <p>Basado en 'Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas' Lewis Carroll</p>	
Nº ficha: 039	Fecha: 7/1/2016	Historia: 'por definir'
Nombre o apodo: Víctor		
Tipo de personaje: protagonista	Edad: 16	Sexo: hombre
Lugar de nacimiento: Madrid	Residencia: Alcorcón	
APARIENCIA: perroflaútico a la moda. No me gusta la ropa deportiva, ni la fiesta, vaqueros cómodos y zapatillas multiuso.		
Altura: 1,73	Ojos: azul claro, turquesa	Pelo: rubio y muy corto
CARÁCTER: utópico, sueño con un mundo mejor, adoro conocer gente nueva y me atraen las culturas exóticas.		
3 virtudes: autodidacta, perseverante, oído para la música.		
3 defectos: cierto punto de soberbia, mala recepción de críticas, inconformista crónico.		
Aficiones: lectura de autores raros, sistemas operativos basados en Linux, tener amigos en diferentes idiomas.		
Miedos: al fracaso, a defraudar a los que me rodean, a no desarrollarme como persona, me como las uñas.		
Sueños: dar la vuelta al mundo, aprender chino, escribir ciencia ficción y dejar huella.		
PROFESIÓN/ESTUDIOS: Le gustaría ser traductor y viajar.		
FAMILIA: vivo con mis padres y mis hermanos, además tengo dos perritas a las que adoro y cuido.		
Otras relaciones: Los intercambios me han proporcionado amigos en todo el mundo.		
LEMA PERSONAL: Todo lo material se reemplaza.		
LOGROS		

2. Diálogos completos del trabajo sobre *Las aventuras de Ulises*

A diferencia de Alicia que cuenta con enlaces para visualizar cualquiera de los diálogos mencionados debido a que el juego está alojado en una plataforma pública, el caso del trabajo de Ulises es diferente, como hemos mencionado en líneas anteriores, sus diálogos están alojados en una plataforma de uso privado y no se puede acceder a ninguna de sus actividades. Por tanto, a continuación adjuntamos todos los diálogos. Los hemos dividido en grupos, por eso cada uno tiene sus propios diálogos por separado del resto.

Grupo I

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:30



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: **Grupo I**

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:58

Después de siete días de navegación, la flota de SujetoY llegó a un islote donde los dioses les procuraron abundante caza. Al caer la noche...

Re: **Grupo I**

de SujetoY - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:05

que isla mas estraña, vamos ha adentrarnos en esa cueva tan estraña

Re: **Grupo I**

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:19

Vararon las naves en el lado mejor protegido y más cercano a tierra , y como la noche había caído ya se entregaron al sueño

Re: **Grupo I**

de SujetoY - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:24

vamos ha beber por lo bien que nos han tratado los dioses

Re: **Grupo I**

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:28

Al día siguiente...

Re: **Grupo I**

de SujetoY - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:30

por favor SujetoZ quedate aqui conmigo en la isla, ire yo ha investigar

Re: **Grupo I**

de SujetoZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:42

SujetoY, yo tambien quiero ir contigo .

Re: **Grupo I**

de SujetoZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:42

SujetoY, yo tambien quiero ir contigo .

Re: **Grupo I**

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:47

SujetoY y sus 12 tripulantes , llegaron a las isla y avistaron una grandisima cueva. En la entrada de la cueva había un rebaño de animales

Re: **Grupo I**

de SujetoY - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:50

aqui no hay nadie vamos a entrar

Re: **Grupo I**

de SujetoY - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:58

!madre mia! aqui hay muchos quesos y comida vamos a cojerlo

Re: **Grupo I**

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:13

Los ayudantes de SujetoY estaban deseando irse con toda la comida,pero SujetoYqueria quedarse para ver al dueño

Re: **Grupo I**

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:18

Estaba llegando el atardecer y no quedaba mucho para que el dueño de la cueva llegara.

Re: **Grupo I**

de SujetoA - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:20

Por fin ya estoy en mi casa,estaba deseando comer algo ya!!

Re: **Grupo I**

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:24

Todos se quedaron asombrados al ver a SujetoA. Al encender el fuego , SujetoA vio a todos observándola .

Re: **Grupo I**

de SujetoA- martes, 28 de noviembre de 2017, 20:30

Hey! Vosotros! Qué haceis aquí,en esta isla perdida? Sois comerciantes o piratas?

Re: **Grupo I**

de SujetoY - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:36

somos griegos guerreros,queremos regresar a nuestra patria,pero los vientos y corrientes nos han traído hasta aquí,para que nos ofrezcas tu hospitalidad

Re: **Grupo I**

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:38

Efectivamente,ninguna hospitalidad consiguieron ni el ni sus hombres.

Re: **Grupo I**

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:39

Y apto seguido,SujetoA mató a dos tripulantes sin escrúpulos.

Re: **Grupo I**

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:49

¡Oh, no! ¡Ayuda! ¡Socorro! ¡No nos mates, por favor!

Re: **Grupo I**

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:53

Después de una gran cena, SujetoA se fue a dormir.

Re: **Grupo I**

de SUJETOY - sábado, 2 de diciembre de 2017, 15:03

le clave un palo con mis ayudantes y le hice daño ha SujetoA

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original martes, 28 de noviembre de 2017, 21:05)

Deberías haber pensado un plan y contarlo, como si estuvieras pensándolo, directamente has hablado de una lanza que no sé de dónde sale. Además hablas como si fueras un narrador, eres el protagonista y piensas y hablas, no cuentas.

Re: **Grupo I**

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:10

Entonces SujetoY cogió una estaca, la calentó y se la clavó en el ojo al cíclope. Él se levantó de su siesta gritando de dolor.

Re: **Grupo I**

de SUJETOB - domingo, 3 de diciembre de 2017, 20:34

A SujetoY se le ocurrió una magnífica idea que era atarse a los vientres de los carneros del rebaño de ese odioso cíclope y con nuestra ayuda, lo conseguimos. de esa manera pudimos salir de la cueva sin que nos pillara y escapar

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original martes, 28 de noviembre de 2017, 21:19)

Faltan diálogos, creo que los más importantes, cómo duermen al gigante, cómo prepara la lanza, cómo hace que Polifemo no tenga ayuda y cómo urde el plan para salir de la cueva. Además de las burlas antes de llegar a su nave.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original sábado, 2 de diciembre de 2017, 15:03)

No me queda claro quién es el narrador y los ayudantes, tanto del protagonista como del enemigo. SujetoX y SujetoB parece que hacen lo mismo y SujetoZ tan solo ha escrito un diálogo y tampoco queda muy claro. Tanto SujetoY como SujetoA deberíais ayudar a contar una historia de verdad.

Re: **Grupo I**

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:12



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal. ¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: **Grupo I**

de SujetoX - lunes, 4 de diciembre de 2017, 18:22

Navegaron SujetoY y los demás de su grupo hasta llegar a otra isla. Permanecieron 2 días y dos noches en una playa. Ulises tomó su espada y su lanza y buscó un lugar elevado donde estudiar el terreno. SujetoY le arrojó su lanza a un ciervo

Re: **Grupo I**

de SujetoX - lunes, 4 de diciembre de 2017, 18:24

Y se encontró con su grupo

Re: **Grupo I**

de SUJETOY - lunes, 4 de diciembre de 2017, 18:28

¡Arriba! vamos a cenar al ciervo con vino y después dormiremos.

Re: **Grupo I**

de SujetoX - lunes, 4 de diciembre de 2017, 18:39

SujetoY dividió a sus hombres en dos grupos. Después echaron un sorteo para ver quien iba a averiguar el significado del humo. Más tarde, encontraron un palacio en el que alrededor había lobos y leones que hacían fiestas. Encontraron una mujer y ella les invitó a entrar al palacio. SujetoZ vio como les invitaban a entrar en el palacio y la mujer cogió una varita y fue tocándolos uno por uno con ella, y así se fueron convirtiendo

Re: **Grupo I**

de SUJETOZ - lunes, 4 de diciembre de 2017, 18:49

Entonces la mujer los saco del palacio . También vi como los encerraba diciendo que ahora ese era su lugar .

Re: **Grupo I**

de SujetoX - lunes, 4 de diciembre de 2017, 18:52

SujetoY tomo el arco y le rogo que volviera con él al palacio de la maga. Pero SujetoZ se puso a llorar en sus pies

Re: **Grupo I**

de SUJETOZ - lunes, 4 de diciembre de 2017, 18:57

¡No puedo volver a ese lugar !Y tu tampoco!¡Nuestros compañeros están perdidos y no regresaras nunca!

Re: **Grupo I**

de SUJETOZ - lunes, 4 de diciembre de 2017, 18:57

¡No puedo volver a ese lugar !Y tu tampoco!¡Nuestros compañeros están perdidos y no regresaras nunca!

Re: **Grupo I**

de SujetoX - lunes, 4 de diciembre de 2017, 19:05

SujetoY le permitió quedarse con los demas pero en el caminl se encontro con Hermes

Re: **Grupo I**

de SUJETOZ - lunes, 4 de diciembre de 2017, 19:24

Soy Hermes. Parece que quieres salvar a tu tripulación del palacio de esa bruja, pero solo podrás hacerlo si aceptas mi ayuda.

Coge esta flor y guárdala muy bien, porque como es la planta de la vida, te salvará de que te conviertas en cerdo como tus compañeros, y acto seguido, Circe te suplicara que aceptes sus disculpas y tú le harás prometer que deshaga el hechizo de tus hombres y que no volverá a hacer nada parecido contra ti ni contra tu tripulación.

Re: **Grupo I**

de SujetoX - lunes, 11 de diciembre de 2017, 17:21

SujetoY volvió al palacio de la hechicera y ella le recibió invitandole a que se sentara y le preparó la misma bebida que a sus compañeros Después, cogió su varita y le dijo que se fuera a reunir con sus amigos en las pocilgas.

(Editado por [Natalia Díaz Delgado](#) - envío original lunes, 4 de diciembre de 2017, 19:20)

En este capítulo solo habla la narradora, casi todo lo dice ella aunque faltan bastantes detalles de la historia. SujetoZ parece también un narrador aunque yo tengo que es el ayudante del protagonista. El resto de miembros no ha participado, no hay enemigos, no está el protagonista. Muy flojo este segundo capítulo.

Re: **Grupo I**

de [Natalia Díaz Delgado](#) - viernes, 12 de enero de 2018, 12:10



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la

aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: **Grupo I**

de [SUJETOA](#) - martes, 16 de enero de 2018, 21:03

SujetoY y sus compañeros incineraron al cadáver de Elpénor celebrando un banquete con SujetoX. SujetoB recordó a SujetoY los peligros y le contó como podía superarlos. Le habló de Escila y Caribdis y SujetoY prestó toda su atención en ella. Más tarde, SujetoX regresó a su palacio, mientras que SujetoY y los suyos volvían para adentrarse en los mares desconocidos.

Cuando la mar fue cesando en el centro de la calma, divisaron como si flotara una isla donde les llegaban cantos de mujeres, muy débiles pero a la vez muy dulces que hacía llamarles mucho la atención a SujetoY y los suyos, pero SujetoX advirtió a SujetoY y se dio cuenta de ello.

Re: **Grupo I**

de [SUJETOY](#) - viernes, 19 de enero de 2018, 09:26

hombres dejar de remar

Re: **Grupo I**

de [SUJETOA](#) - sábado, 20 de enero de 2018, 14:49

Como SujetoY deseaba oír las voces, ordenó a sus hombres que lo ataran hasta que la isla quedase muy lejos. Una vez lejos de aquella isla, desataron a SujetoY que lloraba como si fuese el fin del mundo, pero así superaron el primer peligro anunciado por SujetoB.

Re: **Grupo I**

de SUJETO A - sábado, 20 de enero de 2018, 15:07

Pronto tuvieron que enfrentarse con el siguiente que les contó Sujeto B, tan solo se podía pasar con el barco por el estrecho entre Sujeto X y Sujeto Z, teniendo que elegir entre alguna de las dos para intentar pasar aunque era muy peligroso.

Optaron por elegir a pasar por la de Sujeto X, que se apoderó de seis de los remeros y Sujeto Y ordenó que remarán más fuerte los que quedaban llegando así a una isla verde en la que descansaron.

Re: **Grupo I**

de SUJETO A - sábado, 20 de enero de 2018, 15:26

Sujeto Y recordó la advertencia de Tiresias sobre el ganado del Sol, por lo que ordenó a su tripulación que siguiera remando, pero sus compañeros se negaron debido al agotamiento y el hambre así que no le quedó otra a Sujeto Y que ceder y quedarse allí durante un tiempo.

Aquella noche Zeus les envió una gran tormenta y ellos optaron por esperar al fin de ella y se prolongó durante un mes. Sujeto Y penetró solo en el interior de la isla para rezar y solicitar ayuda de los dioses pero el sueño que tenía se apoderó de él y más tarde cuando despertó se puso en camino para llegar al barco.

A Sujeto Y le daba un agradable olor a carne comiéndose así todos la carne durante seis días hasta hartarse.

Re: **Grupo I**

de SUJETO A - domingo, 21 de enero de 2018, 19:17

Al séptimo día, la tormenta cesó y decidieron embarcar. Aún habiendo suplicado al Sol su perdón por la muerte de los animales sagrados, una tormenta les sorprendió en el mar. Los hombres de Rodrip eran incapaces de luchar contra tal fuerza de la naturaleza y murieron ahogados tras caer por la borda. Sujeto Y fue el único superviviente, que fue arrastrado hacia Sujeto X. Pero el valiente se agarró a una higuera hasta que Sujeto X devolvió el barco y el mástil al mar, a los que pudo aferrarse.

Más tarde, Sujeto Y estaba más muerto que vivo y las olas le empujaron hasta que llegó a tierra firme. Allí, la ninfa Calipso le encontró desvanecido.

Re: **Grupo I**

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:39



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: **Grupo I**

de Natalia Díaz Delgado - domingo, 28 de enero de 2018, 17:12

En este grupo el contenido solo está hecho por una persona, al resto no puedo calificarlos sino con un cero, espero que en el siguiente capítulo os pongáis las pilas porque además estáis perjudicando a la compañera. [comentario referido al capítulo anterior, Scila y caribdis, el capítulo de Ítaca no lo hicieron].

Grupo II

de Natalia Díaz Delgado - domingo, 19 de noviembre de 2017, 23:18



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados.

Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Odiseo se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: **Grupo II**

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:40

Tras 7 días de navegación, Alex y sus compañeros llegaron a una extraña pero hermosa isla que no parecía tener habitantes, solamente unas pequeñas cabras montesas.

Re: Grupo II

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:17

Que extraña isla, vamos a adentrarnos en aquella cueva.

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:19

Alex y sus tripulantes se adentraron en la cueva para explorarla, pero ellos no sabían lo que les esperaba dentro.

Re: Grupo II

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:21

EHHH, vosotros ¿Quiénes sois?

Re: Grupo II

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:22

Me llamo Alex y estos son mis tripulantes.

Re: Grupo II

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:24

¿Qué os ha traído hasta mi cueva?

Re: Grupo II

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:32

Nos ha arrastrado hacia esta isla la intensa corriente marina.

Re: Grupo II

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:37

Vale, ¿y porque os habéis quedado?. ¿Qué queréis hacer en mi isla?

Re: Grupo II

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:43

Somos unos simples griegos que lo unico que buscamos en esta isla es hospitalidad y esperamos a que nos la des.

Re: Grupo II

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:51

JA! Por lo que se refiere a ese Zeus que proclama dueño y señor del destino de los hombres, a nosotros, los cíclopes nos importa bien poco y lo mismo pensamos de los otros dioses, excepto Poseidón que es nuestro padre ya que nosotros somos más fuertes-

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:55

Tras esas palabras el Cíclope SujetoZ agarró a dos de los tripulantes y los estampó fuertemente contra el suelo, sus sesos salieron volando. Alex y el resto de los tripulantes salieron corriendo y se escondieron durante toda la noche.

Ya, al día siguiente:

Re: Grupo II

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:57

¡TENGO UNA GRAN IDEA! tendremos que clavarle una estaca al Cíclope en el ojo, seguro que es su punto débil.

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:59

SujetoA se armó de valor y junto a Alex le clavó una estaca en el ojo y salió corriendo lo más rápido posible.

Mientras tanto el Cíclope SujetoZ gritaba de dolor y pedía ayuda.

Re: Grupo II

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:02

¡Socorro! Me han atacado, ¡ayuda, necesito ayuda! estoy muy mal, me desangro. ¡SOCORRO!

Re: Grupo II

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:07

¿quién SujetoZ? ¿quién te ataco?

Re: Grupo II

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:08

Fueron Alex y sus tripulantes rápido ayuda. Me han clavado una estaca en el ojo

Re: Grupo II

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:10

¿Qué dices SujetoZ? ¿De que Aéc hablas?, aquí no hay ningún Alex

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:12

SujetoY y sus tripulantes se reían de la escena que estaban viviendo y a SujetoA que estaba teniendo un buen día, se le ocurrió otra fantástica idea...

Re: Grupo II

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:16

JAJAJA vaya tontos están echos estos Cíclopes. Tengo otra idea,¿ y si le lanzamos una estaca al otro Cíclope? el que le de le invitamos unas cervezas.

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:23

SujetoA coge una estaca y con mucha puntería la consigue clavar en el ojo de Coke.

Re: Grupo II

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:24

¡AGHHHHHH MI OJOOO! pagareis por esto...

Re: Grupo II

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:27

Bueno pues ya hemos terminado todo lo que teníamos que hacer en esta isla. ¡Partimos!

Re: Grupo II

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:30

Bueno Alex, creo que me debes una cerveza cuando llegemos a Ítaca jejejeje

Re: Grupo II

de SUJETOX - domingo, 3 de diciembre de 2017, 20:40

Alex y sus tripulantes suben al barco y emprenden nuevo rumbo hacia otra nueva isla en busca de aventuras....

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original martes, 28 de noviembre de 2017, 19:31)

Bien chicos, aunque creo que esos cíclopes han sido un poco flojos, deberíais haberles hecho sufrir un poco más, se han ido casi de rositas.

Re: Grupo II

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:13



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo II

de Natalia Díaz Delgado - lunes, 11 de diciembre de 2017, 17:26

Iniciad el capítulo que os va a pillar el toro.

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 16:55

Tras días de navegación SujetoY y sus tripulantes llegaron a otra isla. Pasaron 2 días y 2 noches en una playa sin hacer nada, pero Alex tomó su espada y su lanza en busca de un lugar elevado desde donde estudiar el terreno...

Más tarde volvió con un ciervo y esa noche cenaron asado, y al día siguiente...

Re: Grupo II

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 16:58

Debemos atravesar este encinar y ver si encontramos algo en el interior de este valle.

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:03

Atravesaron el valle y llegaron a un hermoso Palacio, y junto a un telar encontraron a una mujer que cantaba suave y dulcemente mientras tejía, uno de los hombres de SujetoY se dirigió a ella.

Re: Grupo II

de SUJETOZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:20

Bienvenidos a mi palacio, entrar sin miedo, mis doncellas y yo os daremos hospitalidad

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:22

Todos entraron a Palacio menos SujetoA, que le daba mala espina...

Re: Grupo II

de SUJETOA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:24

Tengo malas vibraciones, se que algo malo va a pasar dentro de este palacio

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 19 de diciembre de 2017, 09:38

Y eso pasó, dentro del Palacio se escuchó un alboroto y mucho más tarde la mujer salió riéndose a carcajadas y todos los hombres de SujetoY se habían convertido en cerdos.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original martes, 12 de diciembre de 2017, 17:31)

No deberíais haberle cambiado el sexo a SujetoZ, hubiera quedado más original.

Re: Grupo II

de SUJETOZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:31

Jajajaja mirar que sois inútiles, ahora os meteré a todos dentro de las cochiqueras.

Re: Grupo II

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:33

SujetoA, acompañaame dentro del Palacio, hay que ir a po la maga.

Re: Grupo II

de SUJETOA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:49

No Alex , no podemos volver a ese lugar, nuestros compañeros están perdidos

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 21:29

SujetoY le dejo irse, pero en el camino SujetoA se encontró con Hermes, el le dio unas hierbas con las que podría destruir la magia de Tomasa y poder quitar el conjuro que tenían sus hombres. SujetoA le dio esa hierba a SujetoY para que la metiese en el brebaje que le había preparado Tomasa y así poder ser inmune

Re: Grupo II

de SUJETOZ - jueves, 14 de diciembre de 2017, 16:15

¿Pero qué? Como has podido ser inmune a mi hechizo, que tipo de magia utilizas, eso es imposible.

Re: Grupo II

de SUJETOY - jueves, 14 de diciembre de 2017, 16:25

Eso no te importa, lo único que quiero es que me prometas por todos los dioses del Olimpo que no volverás a usar tu magia.

Re: Grupo II

de SUJETOX - jueves, 14 de diciembre de 2017, 16:29

Después de escuchar eso, SujetoB una de las doncellas de Tomasa , se dirigió a ella.

Re: Grupo II

de SUJETOB - jueves, 14 de diciembre de 2017, 16:36

Déjalo Tomasa, estos pipiolos son inmunes

Re: Grupo II

de SUJETOY - jueves, 14 de diciembre de 2017, 16:39

Eh, un momento, antes de nada ir a por mis amigos, o si no entre Segio y yo acabaremos con vosotras y nos haremos un cocido con vuestras piernas.

Re: Grupo II

de SUJETOX - jueves, 14 de diciembre de 2017, 16:42

Tomasa y SujetoB quitaron el hechizo a los hombres de SujetoY y SujetoA, y entre todos montaron una fiesta con las doncellas.

Re: Grupo II

de SUJETOA - jueves, 14 de diciembre de 2017, 16:44

Al final las doncellas me van a caer bien a ver si me ligo alguna

Re: Grupo II

de SUJETOB - jueves, 14 de diciembre de 2017, 16:47

Mm mm.... mi amiga Tomasa esta soltera y sin fronteras a si que si quieres inténtalo, a lo mejor te convierte en un colibrí quien sabe.

Re: Grupo II

de SUJETOA - jueves, 14 de diciembre de 2017, 16:50

Pues a por ella que voy

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 19 de diciembre de 2017, 09:40

Después de tanto ligoteo, Alex y sus tripulantes pusieron rumbo hacia otra nueva aventura.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original jueves, 14 de diciembre de 2017, 16:56)

Me he quedado con la intriga de saber si hubo ligoteo o no y cómo acabó la cosa.

Re: Grupo II

de Natalia Díaz Delgado - viernes, 12 de enero de 2018, 12:34



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la

aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo II

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 19:18

Alex y sus tripulantes al poner pie en la isla de la hechicera incineraron el cadáver de Elpenor. Más tarde celebraron un banquete junto a Circe mientras le contaban sus aventuras vividas en el reino de los muertos. Cuando fueron a zarpar la hechicera les recordó los peligros que les aguardaban.

Re: Grupo II

de SUJETOY - domingo, 21 de enero de 2018, 19:36

Tripulantes atadme al mástil del barco para no escuchar el canto de las sirenas y vosotros tapaos los oídos con cera.

Re: Grupo II

de SUJETOA - domingo, 21 de enero de 2018, 19:45

Tranquilo capitán me pondré toda la cera que pueda

Re: Grupo II

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 19:59

Los sirenos empezaron a entonar canciones a las que sabían que los tripulantes y Ulises no podían resistirse

Re: Grupo II

de SUJETOZ - domingo, 21 de enero de 2018, 20:00

Coke vamos a entonar unas canciones para atraerles a la isla

Re: Grupo II

de SUJETOZ - domingo, 21 de enero de 2018, 20:01

Gucci gang, Gucci gang, Gucci gang, Gucci gang

Re: Grupo II

de SUJETOB - domingo, 21 de enero de 2018, 20:04

Me parece bien SujetoZ voy a cantarles una para atraerles más rápido.

" Movimiento naranja

el futuro esta en tus manos,

movimiento naranja,

movimiento ciudadano "

Re: Grupo II

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 20:06

Aunque las canciones eran muy bonitas Ulises y sus hombres consiguieron dejar la isla atrás. Pero Ulises no paraba de llorar por culpa de esas canciones

Re: Grupo II

de SUJETOY - domingo, 21 de enero de 2018, 20:14

Ya hemos pasado la terrible isla de las sirenas y ahora, según la hechizera nos tocará enfrentarnos a Escila y Caribdis.

Re: Grupo II

de SUJETOA - domingo, 21 de enero de 2018, 20:19

Menos mal que ya hemos dejado atrás esa isla porque sus canciones eran muy pegadizas

Re: Grupo II

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 21:10

Y como dijo Ulises, todavía les quedaba otro peligro: Escila y Caribdis, una de ellas era capaz de tragarse cualquier nave que cayera en sus garras mientras que Escila solo devoraba a algunos hombres

Re: Grupo II

de SUJETOY - domingo, 21 de enero de 2018, 21:16

Tripulantes seguid remando y no pareis hasta que lo ordene o si no seremos tragados por el remolino Caribdis mientras que si seguimos remando, el monstruo Escila solo podra comerse a algunos tripulantes con sus 6 cabezas.

Re: Grupo II

de SUJETOA - domingo, 21 de enero de 2018, 21:36

Estamos remando lo más fuerte posible pero el remolino es muy fuerte

Re: Grupo II

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 21:43

Y hubo un momento en el que SujetoA se reveló y decidió parar de remar y se lo comunico a todos los demás tripulantes y pidió a Ulises que descansaran en la isla. Ulises cedió pero esa misma noche Zeus envió una tormenta en forma de castigo para Ulises y sus hombres

Re: Grupo II

de SUJETOZ - domingo, 21 de enero de 2018, 21:48

Os he mandado la tormenta por intentar cruzar nuestro estrecho ☐

Re: Grupo II

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 22:40

Pasaron 7 días hasta que la tormenta se calmó pero nada más embarcar el cielo tomó un color negro, y un enorme torbellino se abatió sobre la nave de Ulises acompañando un enorme rayo que destrozó la nave al completo, donde Ulises fue el único que salió sano y salvo y las olas lo llevaron hasta la isla de Calipso

Re: Grupo II

de SUJETOY - jueves, 25 de enero de 2018, 18:07

<https://www.youtube.com/watch?v=Ti2pA5JgrMI>

<https://www.youtube.com/watch?v=4LfJnj66HVQ>

Re: Grupo II

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:40



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo II

de Natalia Díaz Delgado - domingo, 28 de enero de 2018, 17:18

Os felicito por vuestra historia, están todos los detalles del capítulo y los habéis resuelto bien. En cuanto a las canciones me parece bien que inserteis enlaces o vídeos, imágenes, etc. aunque deberíais haberlas trabajado más, relacionarlas con vuestro relato. En el siguiente capítulo hacedlo. [Este comentario se refiere al capítulo anterior, Scila y caribdis]

Re: Grupo II

de SUJETOX - martes, 13 de febrero de 2018, 20:08

Ulises una vez en Ítaca decidió no llamar mucho la atención y dormir en un montón de pieles de oveja en el pórtico. Al día siguiente se celebraría un concurso de tiro con arco en el que se medirían todos los pretendientes de Penélope

Re: Grupo II

de SUJETOY - martes, 13 de febrero de 2018, 20:24

Ahora voy a dormir y descansar, ya que mañana tendré que demostrarles a todos quien es Ulises de verdad.

Grupo III

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:48



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo III

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 15:38

después de 7 días de navegación, la flota de SujetoZ llego a una isla exótica donde vivían los cíclopes

Re: Grupo III

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 15:52

-¿Cual es tu nombre?

Re: Grupo III

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 15:58

- Mi nombre es SujetoZ

Re: Grupo III

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:18

-Eres un intruso en mi cueva por tanto vas a ser devorado por mi.

Re: Grupo III

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:11

Tenemos que escondernos y tramar un plan para escapar

Re: Grupo III

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:17

Entonces, SujetoZ y sus compañeros se escondieron en lugares de la cueva en los que el ciclope SujetoY no podía verlos y tramaron un plan para escapar.

Tras un largo rato pensando, uno de los compañeros de SujetoZ tuvo una brillante idea.

Re: Grupo III

de SujetoA - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:36

Se me ha ocurrido una idea brillante,¿por qué no le clavamos un cuchillo en el ojo y le cegamos?

Re: Grupo III

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:39

Es una gran idea, podemos hacerlo cuando valla a cenar.

Ahora pensemos una idea para escapar.

Re: Grupo III

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:50

Tras decidir que iban a cegar al ciclope SujetoY, comenzaron a pensar en como escapar, y, otra vez el compañero volvió a tener una maravillosa idea.

Re: Grupo III

de SujetoA - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:58

Una cosita que se me viene a la mente, por que no nos metemos entre los corderos y nos hacemos pasar por ellos.

Re: Grupo III

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:01

Es una gran idea, esta noche le cegaremos, escaparemos y volveremos a Ítaca.

Re: Grupo III

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:10

Cuando el ciclope SujetoY volvió por la noche a la cueva, SujetoZ y todos sus compañeros intentaron cegar al ciclope SujetoY. Muchos murieron, pero al final, consiguieron cegar a SujetoY.

Luego, SujetoZ y sus compañeros pusieron en marcha el plan de uida para volver a Ítaca, pero SujetoY se cruzo en la puerta y tocó a su mas preciado cordero.

Re: Grupo III

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:10

Cuando el ciclope SujetoY volvió por la noche a la cueva, SujetoZ y todos sus compañeros intentaron cegar al ciclope SujetoY. Muchos murieron, pero al final, consiguieron cegar a SujetoY.

Luego, SujetoZ y sus compañeros pusieron en marcha el plan de uida para volver a Ítaca, pero SujetoY se cruzo en la puerta y tocó a su mas preciado cordero.

Re: Grupo III

de SUJETOY - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 16:48

-Ayuda mis intrusos me han clavado un cuchillo en el ojo y se van a escapar

Re: Grupo III

de SUJETOY - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 16:54

SujetoB

-No te voy ha ayudar porque eres un cíclope muy malo y egoísta

Re: Grupo III

de SUJETOX - domingo, 3 de diciembre de 2017, 20:47

Despues de que SujetoB y el resto de ciclopes no quisiesen ayudar a SujetoB Del Mar, SujetoZ y sus compañeros escaparon de la cueva y pusieron rumbo a Ítaca.

Habéis terminado la historia demasiado rápido, deberíais haber elaborado más los diálogos finales, el resto es muy entretenido, el narrador lleva muy bien la historia y los 'buenos' tienen ideas grandes, el 'malo' debe ser más malo y hacerles un poco la vida imposible, el relato sería más entretenido.

Re: Grupo III

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:14



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo III

de SUJETOX - jueves, 7 de diciembre de 2017, 12:45

SujetoZ y sus compañeros, tras salir de la isla del ciclope SujetoY, siguieron navegando con destino Itaca. Pero en pleno viaje encontraron una isla en la que podrían descansar.

La tripulación decidió quedarse en esa isla dos días y dos noches para reponer fuerzas, alimento y bebida.

A la mañana del tercer día, decidieron hacer dos grupos, un grupo que llevaría Martín, para poder investigar la isla y reponer alimentos, sin embargo, el otro grupo, que llevaría SujetoZ, se quedarían a quedar vigilando los barcos.

Tras haber pasado más de medio día desde la partida del grupo de Martín, todos los marineros del grupo decidieron volver a los barcos con el grupo de SujetoZ y mañana seguir investigando ya que estaba empezando a anochecer. En el camino de vuelta se cruzan con una mujer muy bella de cabello oscuro, con una piel clara, que les invitó a su palacio a disfrutar de un banquete en su compañía.

Re: Grupo III

de SUJETOY - jueves, 7 de diciembre de 2017, 12:43

-Mi nombre es Mar soy la dueña de un palacio que se encuentra en esta isla, se os ve muy cansados, ¿queréis entrar a disfrutar de un banquete que hemos hecho mis compañeras y yo? Estáis todos invitados.

Re: Grupo III

de SUJETOX - jueves, 7 de diciembre de 2017, 13:40

Todos aceptaron la oferta de la hechicera Mar excepto Martin, ya que no le daba buena espina. Martin se quedo rezagado detras es un árbol, mientras veía como sus compañeros comían y veían sin parar.

Tras tal manjar, la hechicera Mar, sacó su varita, y convirtió a todos los compañeros de SujetoA en cerdos. Al haber visto todo lo que había pasado, Martin decidió volver corriendo al barco para avisar a SujetoZ de lo que había pasado.

Re: Grupo III

de SUJETOZ - lunes, 11 de diciembre de 2017, 17:41

¿Qué ha pasado Martin? ¿Donde están el resto?

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original jueves, 7 de diciembre de 2017, 13:47)

Como os dije en el primer capítulo está quedando muy bien, seguid así.

Re: Grupo III

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:39

Hemos visto a una hechicera que nos a invitado a comer y beber hasta reventar. El resto está en el castillo de la hechicera Mar, yo no he aceptado ir porque me daba mala espina. El castillo está en el interior de la isla. Allí los ha convertido en cerditos

Re: Grupo III

de SUJETOZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:42

Pues si lo que me cuentas es verdad, Martin, deberíamos ir a buscarles para ayudarles a escapar y para devolverles a su forma original.

Re: Grupo III

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 18:11

Para nada, yo no vuelvo a ese lugar otra vez, ve tu a buscarles con los hombres que se atrevan y yo me quedo aquí vigilando los barcos con los que no quieran ir

Re: Grupo III

de SUJETOZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 18:15

No SujetoA, no me seas gallina, ya hay hombres suficientes para cuidar de los barcos, a ti te necesitamos con nosotros para que nos guíes hasta el castillo de esa tal Mar.

Adelante, guíanos hasta nuestros compañeros.

Re: Grupo III

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:28

SujetoA y SujetoZ fueron solos al palacio de la hechicera Mar, para rescatar a a sus amigos. Después de andar un largo camino pensando como rescatarlos, decidieron decirle a la hechicera que intercambiaban a todos sus compañeros por SujetoZ ya que era el capitán.

Re: Grupo III

de SUJETOZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:31

Mar, hagamos un trato

Re: Grupo III

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:35

Te escucho,SujetoZ.

Re: Grupo III

de SUJETOZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:39

Te ofrezco que, a cambio de la libertad de mis compañeros, me quedo yo aqui preso contigo. ¿Te parece bien?

Re: Grupo III

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:46

Me parece bien el trato, pero con una condición.

Re: Grupo III

de SUJETOZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:49

¿Qué condicion?

Miedo me das.

Re: Grupo III

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:52

Que seas mi vasallo.

Re: Grupo III

de SUJETOZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 20:55

Ya que yo por mi gente hago lo que sea, acepto ser tu vasallo.

Re: Grupo III

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 21:03

Entonces SujetoA y sus compañeros, ya convertidos a humanos, volvieron a los barcos con la esperanza de que SujetoZ escapase de la hechicera Mar.

Re: Grupo III

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 21:22

Después de cinco años, siendo SujetoZ vasallo de la hechicera Mar, consiguió escapar del palacio y reunirse con sus compañeros en otra isla mas cercana a Ítaca, ya que sus compañeros dejaron un barco escondido en la playa.

Después de llegar a esa isla y encontrarse a todos sus compañeros, continuaron juntos su regreso a casa.

Re: Grupo III

de SUJETOY - jueves, 14 de diciembre de 2017, 18:40

-Que raro, hace que no veo a SujetoZ varias horas. ¿Maria has visto a SujetoZ?

Re: Grupo III

de SUJETOY - jueves, 14 de diciembre de 2017, 18:45

SujetoB

-No, hace también varias horas que no le veo. Iré a su habitación a ver si esta ahí.

Re: Grupo III

de SUJETOY - jueves, 14 de diciembre de 2017, 18:48

SujetoB

-Lo siento por tardar tanto Mar,pero mira lo que me he encontrado en su habitación.

Re: Grupo III

de SUJETOY - jueves, 14 de diciembre de 2017, 18:57

-¿El qué?

Re: Grupo III

de SUJETOY - jueves, 14 de diciembre de 2017, 19:00

SujetoB

-Una nota, en la que pone que se han escapado y que nunca más volverás a verle.Toma léela tu misma.

Re: Grupo III

de SUJETOY - martes, 19 de diciembre de 2017, 09:47

-No hace falta, tranquila, confío en ti. En cuanto a SujetoZ le encontraré y le mataré.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original jueves, 14 de diciembre de 2017, 19:00)

Los diálogos son buenos pero no tienen nada que ver con el capítulo que hemos leído, falta la magia de Hermes que hace que SujetoZ salve a sus amigos y estar de vasallo durante cinco años hace que toda la novela se estire tanto que no sabemos muy bien cuando se llegará a casa. En el capítulo siguiente seguid las ideas principales del libro aunque innovéis en algunas cosas.

Re: Grupo III

de Natalia Díaz Delgado - viernes, 12 de enero de 2018, 12:37



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la

aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo III

de SUJETOX - miércoles, 24 de enero de 2018, 17:09

SujetoZ y sus hombres incineraron el cadáver de el penor, luego celebraron un banquete con la hechicera mar, le contaron todo lo que sucedió .Decidieron seguir su camino a Itaca. Y la hechicera mar les advirtió de los peligros del oceano

Re: Grupo III

de SUJETOY - miércoles, 24 de enero de 2018, 17:16

-Os advierto que el océano es muy traicionero, os puede jugar una mala pasada, tener mucho cuidado con las sirenas, yo os ayudare en lo que pueda.

Re: Grupo III

de SUJETOX - miércoles, 24 de enero de 2018, 17:23

Cuando llego la hora de la salida , SujetoZ y sus hombres se despidieron de la hechicera mar .

Al empezar el viaje fueron acompañados por una brisa de viento fresco , fue el ultimo regalo de la hechicera mar

Re: Grupo III

de SUJETOB - miércoles, 24 de enero de 2018, 17:49

SujetoZ:

Llegamos a una isla en la que escuchamos unas dulces voces que provenían de la playa .. cuando me di cuenta de la advertencia que me dijo la hechicera Mar , y en ese momento les ordene a mis compañeros que me ataran al mástil del barco y que se pusieran cera en los oído , porque me di cuenta de que eran sirenas..

Re: Grupo III

de SUJETOX - miércoles, 24 de enero de 2018, 18:00

SujetoZ y sus hombres después de aguantar el terrible canto de las sirenas decidieron quitarse la cera de los oídos y desatar a SujetoZ del mástil.

Re: Grupo III

de SUJETOB - jueves, 25 de enero de 2018, 20:58

SujetoZ:

Seguimos el camino yo y mi tripulación aun sabiendo los peligros que podía seguir habiendo en el océano, como la monstruosa Caribdis y Escila

Re: Grupo III

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:41



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo III

de Natalia Díaz Delgado - domingo, 28 de enero de 2018, 17:21

A vuestro relato le faltan muchos detalles y redacción que lo haga creíble, debéis tener esto en cuenta para el próximo capítulo, está muy flojo. SujetoA no aparecen sigues así tendrás un cero en el trabajo. [Comentario referido al capítulo anterior, Scila y Caribdis]

Re: Grupo III

de SujetoA - jueves, 1 de febrero de 2018, 17:40

por q mi personaje no aparece

Re: Grupo III

de SUJETOX - jueves, 1 de febrero de 2018, 18:07

Después de tantos años de viaje de regreso a casa, por fin SujetoZ había conseguido llegar a su amada isla, a la isla de Itaca

Re: Grupo III

de SUJETOZ - jueves, 1 de febrero de 2018, 18:10

Después de tantos años de viaje, por fin hemos llegado a casa Martín

Re: Grupo III

de SujetoA - viernes, 9 de febrero de 2018, 17:21

Si, por fin hemos llegado.Tenia ganas de llegar a nuestra preciosa ciudad.

Re: Grupo III

de SUJETOX - viernes, 9 de febrero de 2018, 17:40

Tras desembarcar en Itaca, SujetoZ y SujetoA decidieron adentrarse en la isla, al hacerlo, SujetoA se despidió de SujetoZ y le dejó seguir su camino a palacio.

Re: Grupo III

de SUJETOX - viernes, 9 de febrero de 2018, 17:53

Cuando SujetoZ continuo su camino a palacio, se encontró con su hijo Martinsito y le reconoció.

Re: Grupo III

de SujetoA - viernes, 9 de febrero de 2018, 18:01

Tu me recuerdas a...¡SujetoZ! ¡Por fin has regresado! Todo el mundo te dava por muerto, incluso mama, que la han obligado a escoger un pretendiente este mismo sabado, a si que tenemos que apresurarnos para evitarlo

Re: Grupo III

de SUJETOZ - viernes, 9 de febrero de 2018, 18:06

No Martinsito, vamos a dejar que siga el rumor de que estoy muerto y, eñ dia de la eleccion yo estare presente en la sala, y en ese momento sera cuando me descubra y acabe con los traidores que intentan robarme a mi mujer.

Pero para eso, necesito que me ayudes a disfrazarme de mendigo, y, en palacio, consigas que me permitan estar en la sala la tarde de la elección.

Re: Grupo III

de SujetoA - viernes, 9 de febrero de 2018, 18:08

De acuerdo padre, cuenta con mi ayuda para todo lo que sea necesario

Re: Grupo III

de SUJETOX - lunes, 12 de febrero de 2018, 15:48

Cuando Martinsito le dió todo lo que había pedido a su padre, SujetoZ se dispuso a dirigirse a palacio para infiltrarse como un mendigo de la zona.

Camino a palacio se encontró con un gato muerto en el suelo. Al acercarse se dió cuenta de que era el gatito que dejo al irse a Troya, que había crecido y muerto por el largo tiempo que había pasado.

Re: Grupo III

de SUJETOX - lunes, 12 de febrero de 2018, 16:08

El día de la elección, cuando todo el mundo estaba en palacio, SujetoZ se presentó escondido tras la apariencia de un mendigo que iba a ver la elección del pretendiente.

Entonces, en ese momento se reunió con Martinsito.

Re: Grupo III

de SUJETOZ - lunes, 12 de febrero de 2018, 18:07

Martinsito

Re: Grupo III

de SujetoA - lunes, 12 de febrero de 2018, 18:07

Dime SujetoZ

Re: Grupo III

de SUJETOZ - lunes, 12 de febrero de 2018, 18:23

Necesito que convencas a tu madre SujetoB para que la prueba para elegir el pretendiente sea tensar mi viejo arco y disparar una flecha entre doce anillas del mango de un acha.

Re: Grupo III

de SujetoA - lunes, 12 de febrero de 2018, 18:31

Sin problema.

Re: Grupo III

de SUJETOX - lunes, 12 de febrero de 2018, 18:42

En ese momento Martinsito se dirigió hablar con su madre.

Re: Grupo III

de SujetoA - lunes, 12 de febrero de 2018, 19:00

Madre, tenía que hablar contigo, ¿por qué no la prueba con la que elegirás a uno de tus pretendientes es la habilidad de padre con el arco, es decir, tensar el arco lo justo como para disparar una flecha y que pase por las doce anillas de los mangos de doce achas?

Re: Grupo III

de SUJETO B - lunes, 12 de febrero de 2018, 18:54

Me parece una idea estupenda, esto demostrara que ninguno de esos chavales es capaz de imitar o de

Grupo IV

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:32



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 15:46

Después de siete días de navegación, la flota de SujetoY llegó a un islote donde los dioses les procuraron abundante caza. Al caer la noche...

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 15:49

SujetoY: Vamos a beber por lo bien que nos han tratado los dioses. :-D

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:05

SujetoZ: ¡Qué gran idea!

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 15:52

Al día siguiente...

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 15:53

SujetoY: Chicos por favor quedaos aquí, yo iré a investigar la isla

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:04

SujetoZ: Yo iré contigo.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 15:59

SujetoY y sus doce tripulantes, llegaron a la isla y descubrieron una enorme cueva. A su entrada había muchos animales.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:00

SujetoY: Parece que no hay nadie, entremos aquí

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:07

SujetoY: ¡Que suerte hemos tenido, esto está lleno de comida!!!

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:04

SujetoZ: Vamos a coger toda la comida y regresemos al barco.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:04

SujetoY: No, quedemonos para conocer al dueño.

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:06

SujetoZ: Como quiera el capitán...

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:23

A la caída de la tarde, el dueño de la cueva se acercaba a su casa. Una vez dentro cerró la cueva con una piedra.

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:11

SujetoA: ¡Menos mal que ya estoy en casa! ¡Qué hambre tengo!.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:14

Todos se quedaron asombrados al ver a SujetoA.

Cuando SujetoA se percató de que allí estaban...

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:15

SujetoA: ¡Extraños! ¿Qué os ha traído a esta isla?

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:16

SujetoY: Somos griegos, venimos de la guerra de Troya.

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:18

SujetoZ: Buscamos algo de hospitalidad...

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:22

SujetoA:¿Hospitalidad? JA , yo no tengo nada que ofrecer a los hijos de Zeus. Sin embargo, estoy hambriento y vosotros os veis deliciosos.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:30

SujetoA mató dramáticamente a dos tripulantes, sin escrúpulos.

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:27

SujetoZ:¡Nooooo! ¡Socorro! ¡No nos mates!

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:31

Después de una gran comida, formada por dos de los tripulantes,SujetoA se fue a dormir,

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:44

SujetoY: (susurrando a sus compañeros) Ayudadme a emborrachar aSujetoA, y una vez borracha le clavaremos una espada en el ojo.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:45

Y así lo hicieron.

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:45

SujetoA: ¡ Ahh que dolor !

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:50

SujetoY: Recuerda que quien te ha hecho esto se llama Nadie.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:50

Atraídos por los gritos deSujetoA, el resto de Cíclopes acudieron a la cueva.

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:50

SujetoA: Nadie me ha hecho daño.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:52

Los Cíclopes al oír aquello se rieron deSujetoA y se fueron.

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:58

SujetoZ: Utilicemos las ovejas deSujetoA para huir.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:57

SujetoA herida, quitó la piedra de la entrada de su cueva, porque iba a pastar sus animales, como acostumbraba a hacer todas las mañanas.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:01

SujetoY y sus compañeros, cogieron unas cabras, del gigante, y se montaron en ellas. Una vez abierta la salida salieron cabalgando a toda prisa.

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:02

SujetoA: ¡ Malditos chorizos, me las pagaréis!

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:02

SujetoZ: ¡¡¡¡¡Yiiii-ha!!!!!!

Re: Grupo IV

de SUJETOY - domingo, 3 de diciembre de 2017, 20:57

SujetoY: Queridos tripulantes, ya estamos de vuelta...

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original martes, 28 de noviembre de 2017, 17:04)

La historia es tal cual aparece en el libro, perfecto, están casi todas las acciones importantes, me queda un poco cojo cómo emborracháis aSujetoA, no aparece, no se sabe muy bien. El próximo capítulo cread vuestra propia historia aunque os baséis en el libro.

Re: Grupo IV

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:15



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 15:51

Ulises y los pocos supervivientes llegan a una nueva isla.

Y bajos de ánimo pasaron dos noches en una playa, sin beber ni comer, como muertos en vida.

Al amanecer, desde la cima de la colina oyeron un grito que hizo revolotear los pájaros.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 15:52

SujetoYtan: SujetoZ, coge a un par de hombres e iros a inspeccionar la isla

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 15:54

Cuando el día tocaba su fin.....

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:03

SujetoZ: ¡¡¡¡¡Buaaaaah!!!! Mi capitán, una malvada SujetoA ha convertido a mis dos hombres en ardillas, y sabes que le tengo fobia a las ardillas. ¡¡¡¡Buaaaaah!!!!

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 5 de diciembre de 2017, 15:59

profe, esto lo he escrito yo

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:01

SujetoYtan: vayamos a ver que sucede, tu cuida del campamento

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:04

SujetoZ: ¡¡¡¡¡Buaaaaah!!!! Yo no pienso ir, esos animalejos son demasiado adorables. Pero recuerda no bebas leche de coco o te convertirás en ardilla y te temeré por siempre. ¡¡¡¡Buaaaaah!!!!

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:05

Ulises se internó solo en el bosque y tan pronto como andó un par de manzanas se encontró con Diosita SujetoZ

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:15

Diosita SujetoZ: Ya que estás tan decidido a rescatar a tus ardillas, te ofrezco mi ayuda en forma "maria". Esto te protegerá de la hechizeraSujetoA y su varita colorida. Diosita SujetoZ se despide, ¡super xaooo!

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:19

SujetoY se guarda la "Maria" sospechosamente en un lugar donde nunca mira el sol.

Tras caminar, llega al palacio deSujetoA y escucha una maravillosa ópera cantada por un soprano.

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:19

SujetoA: Bebe y sé bienvenido a mi morada.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:24

SujetoYtan: Que rica la leche de coco, ¿no tendrás mas?

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:21

SujetoA: Conviértete en ardilla y vete a roer con las demás ardillas.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:23

Pero por alguna extraña razón la magia no hizo efecto, sin embargo la "Maria" sí, es decir, la "Maria" le protegió de la leche de coco.

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:33

SujetoA: ¿ Cómo es posible? ¿ Por qué no eres un feo roedor?. Por favor, no tomes represalias contra mí y perdóname, que la amistad florezca entre nosotros como los girasoles florecen a la luz del sol.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:36

SujetoY: Bien, pero prométemelo.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:34

SujetoA invitó temporalmente a la triulación a pasar unos días en su magnifico castillo inchable...

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:40

A parte de todo esto, en el otro lado de la isla, SujetoZ, como rehusó de la invitación de SujetoA...

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - lunes, 11 de diciembre de 2017, 17:53

SujetoZ: ¡¡¡Oooooh adorables ardillitas!!! Que bonitas que sois, antes erais tan feos... Os cuidaré, os vestiré y os peinaré todos los días mientras mis compañeros están con la malvada SujetoA que está tan unida a SujetoY desde que este me amenazó de muerte.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original martes, 5 de diciembre de 2017, 16:43)

Las creaciones son muy buenas, está muy bien aunque a veces he tenido que repasar los diálogos para enterarme, resulta un poco caótico. No sé si habéis terminado o falta el final, creo que para cerrar el capítulo las ardillas deberían volver a ser humanos pero decidid vosotros.

Re: Grupo IV

de Natalia Díaz Delgado - viernes, 12 de enero de 2018, 12:38



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la

aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 20:52

Cuando SujetoY y sus hombres llegaron a la isla, fueron recibidos por SujetoZ (Circe). Tras dar sepultura a su compañero caído, se dirigieron al salón a disfrutar de un enorme banquete.

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 16 de enero de 2018, 20:55

SujetoZ: SujetoY amor mío, necesito que tú y tus compañeros os salvéis de las peligrosas criaturas marinas. Te echaré de menos.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 20:56

Llevaré tus palabras en mi corazón gracias por tu ""apoyo"" (heart)

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 21:02

Al llegar la aurora boreal, SujetoY y sus hombres se despidieron. Pero la despedida de SujetoY y SujetoZ fue muy dramática, al final se despidieron con besos en los labios. Pero SujetoY sabía que lo que sucediera en la isla se quedaba en la isla, y emprendió el viaje hacia los brazos de su esposa.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:12

Compañeros, esas deben ser las voces de las sirenas de las que SujetoZ me habla.

A mi ya me han cautivado, atárame al mástil y no me soltéis hasta que dejen de cantar, vosotros poneos los "cascos" de algodón para no escucharlas

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 21:09

Con un tono musical, SujetoA, una sirena, cantaba opera.

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 16 de enero de 2018, 21:11

SujetoA: ¡Oh guerrero SujetoY, acércate y escucha mi bello canto que con tanta sabiduría puede contarte hechos sobre Troya y cuanto acontece en la Tierra fértil!

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:14

Soltadme! Quiero que me soltéis! Por favor :(. Quiero volver, quiero a mi mujer :(

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 16 de enero de 2018, 21:17

Euríloco: Desatad al capitán, traedle clínox y dadle una gran tarrina de helado para animarle.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 21:21

Tras haber superado el obstáculo de las sirenas, SujetoY y sus hombres se toparon con dos nuevos monstruos, Caribdis gran remolino que ninguna nave lograba superar, y SujetoA monstruo de seis cabezas. SujetoY tendría que tomar la decisión de a quien enfrentarse.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:21

Tenemos que elegir si ir hacia Caribdis y morir todos o ir hacia SujetoA, y arriesgarnos a morir comidos por un horrible monstruo de 6 cabezas.

Creo que la mejor decisión es arriesgarse con el monstruo, aunque moriremos algunos, id hacia allí!

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 16 de enero de 2018, 21:23

SujetoA la monstruo: aahrrrrr seis remeros para seis cabezas ¡Delicious!

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:23

Remaaad! Remaad! Remaaad!

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 16 de enero de 2018, 21:26

Euríloco: Pero capitán, no deberíamos ir a ayudar a los demás compañeros??

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 16 de enero de 2018, 21:28

Euríloco: Pero capitán, no deberíamos ir a ayudar a los demás compañeros??

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:28

Si queremos vivir tenemos que seguir.

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 16 de enero de 2018, 21:29

SujetoA la monstruo: ¡Volver , no os vayáis! Tengo hambre y ya he hecho la digestión. Necesito volver a probar a unas suculentas personas o lo que sea que fueran.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 21:32

En el registro de los hombres destrozados de la tierra, ellos batieron el Récord Guinness.

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 16 de enero de 2018, 21:33

Euríloco(con retintín): Mira don capitán, todos estamos muy cansados de tanto remar y remar y debemos parar a tomar unas aceitunas en el bar de la esquina.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:33

Esta bien, pararemos en la isla, pero me tenéis que jurar que no tocareis el ganado del sol

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 21:35

Durante los siguientes meses, Zeus desató una terrible tormenta que no paraba ni por un momento, se podía considerar El Diluvio Universal.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:36

super dioses del Olimpo, os suplico, por favor, que dese la tormenta y que podamos zarpar ya, somos unos pobrecillos hombrecillos

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 16 de enero de 2018, 21:37

Euríloco: SujetoY, rompí mi promesa pero no me arrepiento de haber tocado el ganado del sol ya que era necesario para mi subsistencia y la de todos mis compañeros.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 21:39

El mal ya estaba hecho, al haber probado el Ganado del Sol, les sucederían cosas fatales. Para evitar esto esperaban que las estrellas les perdonaran, puesto que había sido una necesidad.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:40

Que es ese nubarrón que únicamente cubre nuestro barco?

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 21:42

Desde ese nubarrón cayeron rayos y centellas, acabando así con la vida de todos los maniremos excepto SujetoY.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:43

Me aferrare a este trozo de mástil, esperare sobrevivir suficiente como para contarlo

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 21:45

A la décima noche SujetoY llegó a a las orillas de una isla, que esta era propiedad de una ninfa, Calipso.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 21:45

A la décima noche SujetoY llegó a a las orillas de una isla, que esta era propiedad de una ninfa, Calipso.

Re: Grupo IV

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:42



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo IV

de Natalia Díaz Delgado - domingo, 28 de enero de 2018, 16:48

El contenido de esta historia es menos creativo que los anteriores aunque están todos los hechos y la redacción es buena. Al leer he echado de menos al enemigo, ha sido poco feroz, en el próximo capítulo tener en cuenta estos detalles. El trabajo en grupo y la actitud sigue siendo excelente, seguid así.

[Comentario al relato anterior, Scila y Caribdis]

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 30 de enero de 2018, 20:58

Os voy a matar a todos sabandijas!

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:04

SujetoY portaba un báculo que lanzaba rayos contra lasSujetoAs.

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 30 de enero de 2018, 21:05

SujetoAs:¡Eso debe ser una amenaza vacía!

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:07

SujetoY estaba preparado con el báculo ya en la mano...

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 30 de enero de 2018, 21:09

Como osais cortejar a mi esposa,¿pensasteis que nunca volvería bellacos?

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 30 de enero de 2018, 21:08

SujetoAs:¡Si luchamos juntos, podremos apartarle de la puerta y salir!

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 30 de enero de 2018, 21:11

SujetoA: Con este grito de guerra a SujetoY derribaremos AHHHHHHHHH (grito de guerra)

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:18

SujetoZlaca, la hija de SujetoY, se unió a él a la batalla.

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 30 de enero de 2018, 21:14

SujetoZlaca: Papiiiiiiii! Tú espérame aquí, que yo voy a ir a buscarte otro palo de esos que lanzan rayos.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 30 de enero de 2018, 21:19

¿Eh? de donde sacan todas esas armas? ¿es que tienen el bolso de Mery Popins? ¿o quien les esta ayudando?

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 30 de enero de 2018, 21:19

SujetoZlaca: Papiii!!! Melantio es el villano que te está traicionando, pero no te preocupes que yo voy a darle una paliza y te traeré su cabeza.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:22

Gracias a la Diosa Atenea, que ayudó a SujetoY y a su hija en la batalla, todos los ataques que hicieron contra ellos fueron errados

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 30 de enero de 2018, 21:21

SujetoZlaca:Papiiiii!!! Los hombres malos me han hecho pupita, y duele mucho. Buaaaah!!!!

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 30 de enero de 2018, 21:22

Mirad! Atenea nos esta enviando ayuda, bendita sea

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:26

Y de una aparición la Diosa Atenea surgió rodeada de flores silvestres y palomas de la paz, en su mayor esplendor.

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 30 de enero de 2018, 21:26

SujetoAs: Oh dioses , ¿Quién es esa dorada presencia?¿Qué es?¿ Es Atenea? ¡Los dioses los protegen!

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 30 de enero de 2018, 21:28

Hija mía, aprovechemos su confusión y trinchemosles como salchichas a todos

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 30 de enero de 2018, 21:29

SujetoAs: Ahhhhhhh -gritos de dolor-

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 30 de enero de 2018, 21:30

SujetoZlaca:JAJAJA!!! Muerte muerte, quiero más.

Re: Grupo IV

de SUJETOA - martes, 30 de enero de 2018, 21:32

SujetoA: ¡Bertálaca , Señor mío, por favor perdonadme la vida donde mis concubinos han caído!

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 30 de enero de 2018, 21:33

No me apetece cortar mas salchichas, así que seré piadoso y te dejaré vivir

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 30 de enero de 2018, 21:34

Ahora salid de mi vista, no os quiero volver a ver!

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 30 de enero de 2018, 21:35

SujetoZlaca: Eso, eso!!! no me gustas, me das asquito CHIQUI!

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:38

El rey volvió después de un largo viaje a su casa y observó si quedaba alguien vivo en su sala de juegos.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 30 de enero de 2018, 21:37

Hija mía, llama a unos cuantos hombres y que los echen a la sopa

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 30 de enero de 2018, 21:38

SujetoZlaca: Eso, eso!!! CALDO!!

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 30 de enero de 2018, 21:41

Traerme a mi esposa por favor que llevo un día agetreado y llevamos mucho sin conectar, así que algo tendremos que hacer ;-)

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:44

La doncella avisa a Peneloperta, desconfiada...

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:44

La doncella avisa a Peneloperta, desconfiada...

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 30 de enero de 2018, 21:45

Peneloperta:Oh esposo mio, no sé si en verdad sois vos, por lo tanto no le acompañaré a nuestros aposentos.

Re: Grupo IV

de SUJETOY - martes, 30 de enero de 2018, 21:46

Bueno, necesito dormir, parece que me tocará ir solo a la cama :(

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:49

Peneloperta, en ese momento se le ocurrió una prueba para comprobar que SujetoY era su hombre de compañía.

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 30 de enero de 2018, 21:49

Peneloperta: Nodrizas!! tráenos la cama nupcial a mi amado y a mí.

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:50

SujetoY comprendió la prueba a la que se tenía que enfrentar...

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:58

De abracito en abracito, SujetoY y Peneloperta, pasaron a otro asunto mayor, y las doncellas ya cuando las sabanas de la cama de matrimonio estaban cambiadas, les guiaron a su habitación.

Re: Grupo IV

de SUJETOZ - martes, 30 de enero de 2018, 21:53

Peneloperta: No me lo creo!! Después de tanto tiempo has vuelto!!! Mi marido amado!!! Gracias a los dioses por protegerte!!!

Re: Grupo IV

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 21:57

De tan contentos que estaban en el castillo bailando y riendo aquello parecía una boda...

Y COLORIN COLORADO ESTE CUENTO SE HA ACABADO!!!!

Grupo V

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:33



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo V

de SUJETOX - lunes, 27 de noviembre de 2017, 17:00

Los cíclopes

SujetoY (narrador): *después de siete días de navegación, la flota de SujetoZ llegó a una isla de colinas bajas con una bahía profunda.*

SujetoZ (Ulises).-*Por favor tripulantes quedaros en el islote y yo me voy acompañado de ellos cuatro.*

Narradora: SujetoZ embarcó su propia nave y se fue al centro de la isla ya que se divisaban las humaredas de los fuegos y los débiles validos de la ovejas.

SujetoX (ayudante del protagonista) –No veo rastro alguno del pastor.

SujetoZ. –Estára apacentado los rebaños.

Narradora: SujetoZ curiosa quiso contemplar al dueño de la gruta antes de marcharse y cuando se quisieron dar cuenta era muy tarde

SujetoZ. –Cuidado un ciclope.

SujetoX. –Correr, correr.

Gigante: –Forasteros quedaros en lo más profundo de la gruta.

SujetoX 2 (ayudante del antagonista) –¿Qué sois?

SujetoZ. –Somos griegos. Acabamos de luchar en Troya y hemos naufragado aquí

Narradora: SujetoA lanzó a los marineros contra el suelo, con tal fuera que los sesos saltaron por todas partes. Cuando terminó SujetoZ se dispuso a pasar la noche tumbándose entre la tibieza de sus rebaños; A la hora de la cena...

SujetoZ: Ten, con esto rociarás la carne humana mejor que con la leche. –Le dijo ofreciéndole un cuenco con pellejo de vino de Marón-

SujetoA (cíclope): -Bebió- Quiero más de eso...-dijo al tercer trago, y cuando estaba de buen humor...- Te recompensaré por la buena ofrenda.

Y sin dejar de reír calló en un profundo sueño. SujetoZ aprovechó y sacó la estaca que puso en brasas y con ayuda de sus compañeros se la clavaron en el ojo. A través de la roca que taponaba la entrada se oyó una voz preguntar:

Gigante: ¿Qué te pasa SujetoA?¿Quién te maltrata?

SujetoA: ¡Nadie me hiere!¡Nadie me mata!

Gigante: Entonces no necesitas ayuda si nadie te hace daño. Si estás enfermo encomiéndate a nuestro padre Poseidón.

SujetoA se sentó en la entrada de la cueva con los brazos extendidos para que ninguno saliese, pero se escondieron de bajo de las ovejas y pudieron salir

SujetoZ: ¡Ciclope! No deberías emplear tu fuerza para devorar a los amigos de un hombre indefenso

SujetoX : Ahora los dioses te han castigado por tus malas acciones

Narrador: SujetoA echo a correr detrás de ellos gritando

SujetoZ: si alguien pregunta quién te ha cegado diles que fue SujetoZ, hija de Laertes

SujetoA: ¡ójyeme! Poseidón tu que sacudes la tierra sin en verdad soy hijo tuyo y tu te glorias de ser mi padre, concédeme que si SujetoZ, llega a su hogar, llegue demasiado tarde y completamente solo. Y que cuando desembarque de nave ajena, después de haber perdido a todos sus compañeros, halle en su morada nuevas y amargas cuitas.

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:08

SujetoY (narrador): después de siete días de navegación, la flota de SujetoZ llego a una isla de colinas bajas con una bahía profunda.

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:26

SujetoZ (Ulises).-Por favor tripulantes quedaros en el islote y yo me voy acompañado de ellos cuatro.

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:29

SujetoZ curiosa quiso contemplar al dueño de la gruta antes de marcharse y cuando se quisieron dar cuenta era muy tarde

Re: Grupo V

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:30

SujetoX (ayudante del protagonista) –No veo rastro alguno del pastor.

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:31

Está apacentado los rebaños

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:31

SujetoZ curiosa quiso contemplar al dueño de la gruta antes de marcharse y cuando se quisieron dar cuenta era muy tarde

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:32

¡Cuidado un cíclope!

Re: Grupo V

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:32

–Correr, correr.

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:33

Gigante: –Forasteros quedaros en lo más profundo de la gruta.

Re: Grupo V

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:34

SujetoX 2 (ayudante del antagonista) -¿Qué sois?

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:34

Somos griegos. Acabamos de luchar en Troya y hemos naufragado aquí

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:35

SujetoA lanzó a los marineros contra el suelo, con tal fuerza que los sesos saltaron por todas partes. Cuando terminó SujetoZ se dispuso a pasar la noche tumbándose entre la tibieza de sus rebaños; A la hora de la cena...

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:37

Ten, con esto rociarás la carne humana mejor que con la leche.

-Le dijo ofreciéndole un cuenco con pellejo de vino de Marón-

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:38

SujetoA (cíclope): -Bebió- Quiero más de eso...-dijo al tercer trago, y cuando estaba de buen humor...- Te recompensaré por la buena ofrenda.

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:40

Y sin dejar de reír calló en un profundo sueño. SujetoZ aprovechó y sacó la estaca que puso en brasas y con ayuda de sus compañeros se la clavaron en el ojo. A través de la roca que taponaba la entrada se oyó una voz preguntar:

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:40

Gigante: ¿Qué te pasa SujetoA?¿Quién te maltrata?

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:41

SujetoA: ¡Nadie me hiera!¡Nadie me mata!

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:44

Gigante: Entonces no necesitas ayuda si nadie te hace daño. Si estás enfermo encomiéndate a nuestro padre Poseidón.

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:44

SujetoA se sentó en la entrada de la cueva con los brazos extendidos para que ninguno saliese, pero se escondieron de bajo de las ovejas y pudieron salir

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:44

¡Cíclope! No deberías emplear tu fuerza para devorar a los amigos de un hombre indefenso

Re: Grupo V

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:45

Ahora los dioses te han castigado por tus malas acciones

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:46

: SujetoA echo a correr detrás de ellos gritando

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:46

si alguien pregunta quién te ha cegado diles que fue SujetoZ, hija de Laertes

Re: Grupo V

de SujetoZ - domingo, 3 de diciembre de 2017, 21:04

SujetoA: ¡ójyeme! Poseidón tu que sacudes la tierra sin en verdad soy hijo tuyo y tu te glorias de ser mi padre, concédeme que si SujetoZ, llega a su hogar, llegue demasiado tarde y completamente solo. Y que cuando desembarque de nave ajena, después de haber perdido a todos sus compañeros, halle en su morada nuevas y amargas cuitas.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original martes, 28 de noviembre de 2017, 16:47)

Los diálogos son buenos, pero son, principalmente, de dos personas, el resto o aparece poco o nada. Esta situación debe solucionarse, sino el relato estará incompleto, no habrá las voces necesarias para que quede creíble.

Re: Grupo V

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:15



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo V

de SUJETOB - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:36

NARRADOR(SujetoB)La tropa de la flota de SujetoZ , Llevaba sin comer tres días , y se habían quedado sin agua.

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:42

SujetoZ (protagonista): Tengo una idea. ¡Vamos a esa isla!

Re: Grupo V

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:43

SujetoX(Ayudante del protagonista):Buena idea!

Re: Grupo V

de SUJETOB - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:49

NARRADOR(SujetoB)por lo que fueron a una isla gigantesca en llena de césped y de árboles gigantescos con mazanas

Re: Grupo V

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:50

mirad ese castillo de chocolate!!

Re: Grupo V

de SUJETOB - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:57

NARRDOR(SujetoB)Todos con muchas ganas entraron en la casa de chocolate menos A SujetoZ que no estaba muy convencida

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 5 de diciembre de 2017, 16:58

Yo me quedaré esperando aquí fuera. Parece peligroso.

Re: Grupo V

de SUJETOB - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:01

NARRADOR(SujetoB)Tras un buen rato SujetoZ se enfado i entró a buscarlos y vió a una mujer rodeada de unicornios

Re: Grupo V

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:02

ayudanos SujetoZ

Re: Grupo V

de SUJETOB - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:04

NARRADOR(SujetoB)Gracias a que SujetoZ era bilingüe pudo escapar de allí

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:05

Quiero rescatar a mis amigos pero no quiero que la bruja me transforme en unicornio.

Re: Grupo V

de SUJETOB - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:07

NARRADOR(SujetoB) SujetoZ se quedó dormida y soñó con un Dios

Re: Grupo V

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:10

SujetoX2 la diosa: SujetoZ... coge este cuerno de unicornio que protegera de la malvada bruja SujetoY y de sus hechizos solo tendras que dejar que te toque con su barita y cuando vea que sus hechizos no tiene valor sobre ti caera rendida a tus pies

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:11

Está bien, lo haré y rescataré a todos mis hombres.

Re: Grupo V

de SUJETOB - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:12

NARRADOR(SujetoB)Por lo que SujetoZ se dirigió de nuevo a la casa de chocolate

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:19

Circe(SujetoY): ¡¡SujetoZ has venido aquí a retarme y pagar las consecuencias!!

Re: Grupo V

de SUJETOB - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:23

NARRADOR(SujetoB)Tas un buen rato luchando SujetoZ consigue ganar y así liberar a sus compañeros

Re: Grupo V

de SUJETOX - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:27

Gracias SujetoZ!!

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 5 de diciembre de 2017, 17:26

Circe: Eres una mujer muy fuerte, por eso os dejaré a ti y a tus hombres quedaros en mi castillo.

Re: Grupo V

de SujetoZ - lunes, 11 de diciembre de 2017, 18:01

Gracias, nos quedaremos en tu castillo.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original martes, 5 de diciembre de 2017, 17:27)

Os habéis esforzado en crear nuevos contenidos, escenarios y elementos aunque la historia tiene carencias, faltan diálogos que desarrollen las acciones importantes, está todo desarrollado muy rápido sin pararnos en los detalles. En los siguientes capítulos llevad un ritmo lento y entretenidos en los diálogos.

Re: Grupo V

de Natalia Díaz Delgado - viernes, 12 de enero de 2018, 12:51



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo V

de SUJETOB - jueves, 18 de enero de 2018, 17:01

NARRADOR(SujetoB) Cuando SujetoZ y su tripulación llegó a la deseado volcán fueron recibidos por SujetoX . Se dirigieron a una enorme estancia donde disfrutaron de un banquete

Re: Grupo V

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 17:07

Circe(SujetoX): SujetoZ tienes que tener cuidado pues habra muchos peligros como luchar contra los magos errantes y los ermitaños de las montañas

Re: Grupo V

de SujetoZ - jueves, 18 de enero de 2018, 17:09

Tranquila SujetoX durante este tiempo hemos aprendido hechizos y no tenemos miedo a los ermitaños.

Re: Grupo V

de SUJETOB - jueves, 18 de enero de 2018, 17:11

NARRADOR(SujetoB) Cuando llegó la noche se subieron en sus escobas y volaron

Re: Grupo V

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 17:14

Ayudante del bueno(SujetoX2): Ulises mira ves eso?

Re: Grupo V

de SujetoZ - jueves, 18 de enero de 2018, 17:16

¡Si es un ermitaño!

Re: Grupo V

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 17:19

Malo(SujetoX):Hola voladores de escobas podeis quedaros en mi cómoda casa todo lo que querais...

Re: Grupo V

de SUJETOC - jueves, 18 de enero de 2018, 17:21

SujetoC(AYUDANTE DEL ANTAGONISTA):SI, QUEDAROS EN LA CASA DE MI AMIGO TODO EL TIEMPO QUE QUERAIS.

Re: Grupo V

de SujetoZ - jueves, 18 de enero de 2018, 17:22

No le hagáis caso, a pesar de ser muy convincente os mataran.

Re: Grupo V

de SUJETOB - jueves, 18 de enero de 2018, 17:28

NARRADOR(SujetoB) Pero a pesar de la las advertencias de SujetoZ, muchos de sus compañeros entraron en la casa y acabaron muertos

Re: Grupo V

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 17:30

ayudante del protagonista:¿ y ahora que hacemos SujetoZ?

Re: Grupo V

de SujetoZ - jueves, 18 de enero de 2018, 17:33

Podemos tomar dos caminos; el primero es un pozo sin fondo moriremos si nos tiramos a él, y el segundo camino una orda de magos errantes pero por éste alguno de nosotros morirá. Elegid vosotros.

Re: Grupo V

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 17:34

SujetoX(ayudante del protagonista) en nombre de todos los voladores estamos de acuerdo en ir por el camino de los magos

Re: Grupo V

de SUJETOB - jueves, 18 de enero de 2018, 17:40

NARRADOR(SujetoB) los voladores y SujetoZ siguieron avanzando hasta toparse.....

Re: Grupo V

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 17:41

SujetoX(Mala): os estabamos esperando voladores de SujetoZ,haremos un duelo si yo gano me quedo con 4 de tus hombres y si ganas tu os dejaremos libres...

Re: Grupo V

de SujetoZ - jueves, 18 de enero de 2018, 17:43

Acepto en nombre de Paquito el Chocolatero

Re: Grupo V

de SUJETOB - jueves, 18 de enero de 2018, 17:46

NARRADOR(SujetoB)Y SujetoZ y SujetoX libraron una batalla con muchos hechizos de chocolate

Re: Grupo V

de SujetoZ - jueves, 18 de enero de 2018, 17:48

He salido SujetoCiosa de esta batalla limpiamente por lo que debemos ser libres.

Re: Grupo V

de SUJETOB - jueves, 18 de enero de 2018, 17:50

NARRADOR(SujetoB) Y SujetoZ y sus hombres avanzaron hacia el noroeste donde encontraron una isla de aspecto misterioso

Re: Grupo V

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:43



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo V

de Natalia Díaz Delgado - domingo, 28 de enero de 2018, 17:03

Entiendo que queráis crear una nueva historia pero se han perdido todos los hechos que acontecieron a Ulises, así tampoco, la creación debe estar basada en el relato, el canto de las sirenas, el monstruo y el remolino no aparecen, podíais haberlos citado e inventar las soluciones para afrontar sus peligros. Cuidado con esto, en el próximo capítulo tened en cuenta esto. El trabajo en grupo bien, mejorad entre todos la resolución de problemas. SujetoC debes intervenir más, A SujetoY no la he visto tampoco en esta historia. [Comentario al capítulo anterior, Scila y Caribdis]

Re: Grupo V

de SUJETOC - martes, 30 de enero de 2018, 17:50

SUJETOB(NARRADOR):A LA MAÑANA SIGUIENTE SUJETOZ SE DESPERTO MUY TEMPRANO.DESPUES ENCARGO A SUS ACOMPAÑANTES QUE AVISSARAN A LA MUJER VIEJA

Re: Grupo V

de SUJETOX - martes, 30 de enero de 2018, 17:53

SujetoX ayudante del protagonista: Trabajas con ahinco.Nunca he visto tierras mejor cuidadas

Re: Grupo V

de SUJETOC - martes, 30 de enero de 2018, 17:56

SUJETOC (PADRE DE ULISES):ME LLAMO LAERCES, Y SOY EL PADRE DE SUJETOZ. DIME ¿DE QUE PUEBLO ERES?

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 30 de enero de 2018, 17:57

Soy de Alibante

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 30 de enero de 2018, 17:58

Soy de Alibante

Re: Grupo V

de SUJETOC - martes, 30 de enero de 2018, 18:02

SUJETOB(NARRADOR):UNA BLANCA NUBE DE MAGIA CEGÓ AL ANCIANO LAERCES Y EXHALO GEMIDO.

Re: Grupo V

de SUJETOC NUÑEZ SUAREZ - martes, 30 de enero de 2018, 18:04

SUJETOC(LAERCES):Y DESPUÉS DE CINCO AÑOS TU PADRE NO HA REGRESADO A CASA, DEBERÍA ESTAR SIN DUDA MUERTO.

Re: Grupo V

de SujetoZ - martes, 30 de enero de 2018, 18:06

¿Y cuántos años hacen falta para qué me reconozcas padre mío?

Re: Grupo V

de SUJETOC - miércoles, 31 de enero de 2018, 16:44

LAERCES(SUJETOC):SI DE VERDAD ERES MI HIJO DEMUESTRALO

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 16:50

SujetoX (ayudante del protagonista): SujetoZ no necesita demostrar nada ella es tu hija

Re: Grupo V

de SUJETOC NUÑEZ SUAREZ - miércoles, 31 de enero de 2018, 16:53

Laerces(SujetoC):Necesito asegurarme por lo que tienes que enseñarme la marca de nacimiento que tienes en el cachete derecho

Re: Grupo V

de SUJETOC NUÑEZ SUAREZ - miércoles, 31 de enero de 2018, 16:56

Narrador(SujetoB):Y SujetoZ se la enseñó. El hombre estallo de alegría.

Re: Grupo V

de SUJETOC - miércoles, 31 de enero de 2018, 16:57

Laerces(SujetoC):Regresa cuanto antes a tu casa

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 16:59

SujetoZ(protagonista): ya habra tiempo para eso mientras tanto quiero pasar tiempo contigo

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 17:00

SujetoX(ayudante del protagonista): Yo pasare por mi casa a buscar a mi familia

Re: Grupo V

de SUJETOC NUÑEZ SUAREZ - miércoles, 31 de enero de 2018, 17:04

Narrador(SujetoB): Laerces y su hijo comenzaron a hablar de cosas triviales pero ajenos a las noticias que se extendían por la isla diciendo que Ulises había regresado.

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 17:07

SujetoX 2 (Antagonista): no podemos permitir que SujetoZ vuelva a tener el control sobre la isla perderemos nuestro honor

Re: Grupo V

de SUJETOC - miércoles, 31 de enero de 2018, 17:10

Narrador(SujetoB): Los ciudadanos de Itaca corrieron a por armas para matar a Ulises. Llegaron a la granja donde hospedaba y salieron al frente de sus enemigos.

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 17:12

SujetoX(la diosa): Retíraos y luego suicidaros si no queréis que el suelo esté lleno de sangre. Aunque solo es un consejo Adios

Re: Grupo V

de SUJETOC - miércoles, 31 de enero de 2018, 17:15

narrador(SujetoB): Pero nadie hizo caso a la diosa SujetoX. SujetoC padre de SujetoZ lanzó su lanza y mató al que había iniciado la religión.

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 17:16

SujetoZ (protagonista): bien hecho padre

Re: Grupo V

de SUJETOC - miércoles, 31 de enero de 2018, 17:17

Laerces(SujetoC): Los hemos vencido aaaaaaaaaaleluyaaaaaaaaaaaa

Re: Grupo V

de SUJETOC - miércoles, 31 de enero de 2018, 17:18

Narrador(SujetoB): Y así reinó la paz en Itaca.

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 31 de enero de 2018, 23:18

¡Bien hecho, padre!

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 31 de enero de 2018, 23:22

Ya habrá tiempo para eso mientras tanto quiero pasar tiempo contigo.

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 31 de enero de 2018, 23:24

FIN DE ESTA HISTORIA.

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 6 de febrero de 2018, 15:49

(Antagonista): no podemos permitir que SujetoZ vuelva a tener el control sobre la isla perderemos nuestro honor

Re: Grupo V

de SUJETOY - martes, 6 de febrero de 2018, 15:52

(ayudante del protagonista): Yo pasare por mi casa a buscar a mi familia

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:26

NARRADOR(SujetoB) A la mañana siguiente , la diosa (hija de Penélope y Odiseo) regresó al hermoso palacio de huesos , y pudo encontrar a muchos hombres practicando con lanzas de cristal y cuchillos de chocolate . Al ver al hijo de SujetoZ , lo recibió con fingida cordialidad . Eumeo , un buen y , Royalty (Atenea) disfrazó Ulises con un traje de unicornio. Los tres emprendieron camino por la senda de Arcoíris hacia la llanura .

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:29

<< No me reconoce nadie, ni siquiera el cabrero... espera un momento jese es mi caballo (en realidad es un perro)! Él sí que me reconoce>> (todo este diálogo es un pensamiento)

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:34

NARRADOR(SujetoB)Sin embargo, el animal estaba tan viejo que no se digno a levantarse del suelo . Entró en la enorme casa de paja y ,después de un largo banquete, se encontró con SujetoY (Iro)

Re: Grupo V

de SUJETOY - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:36

Antagonista: ¡Lárgate de mi propiedad si no quieres que te saque a patadas!

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:37

Tranquilízate, podemos estar los dos en un mismo lugar.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:40

NARRADOR(SujetoB)Pero SujetoY , se enfureció de tal modo que inicio una pelea . El combate no duró mucho

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:41

Te he vencido (pensó SujetoCioso)

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:42

NARRADOR(SujetoB) Finalmente , apareció SujetoX (Penélope) .

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:44

SujetoX (penelope)dime ¿Quién eres? ¿De donde procedes?

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:47

NARRADOR(SujetoB)SujetoZ no estaba dispuesta a contarla la verdad , por lo que decidió contarle una nueva historia

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:48

ULISES: Yo pertenezco al rebaño de los unicornios y, tras la guerra de Troya, muchos de ellos murieron y... y al intentar huir he topado en este lugar, contigo. Por cierto Máximun Unicornius, tu mujer, ha muerto en el duro combate.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:49

NARRADOR(SujetoB)SujetoX lloró al oír auquel relato.

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:51

cuentame mas ,dime como iba vestida mi mujer,quiero saber cualquier cosa que se relacione con ella

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:54

NARRADOR(SujetoB)SujetoZ se rió en sus adentros e intentó poner la máxima cara de pena .

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:54

ULISES: Es difícil describirlo, pero... (Paró un instante antes de proseguir, intentando mostrar sufrimiento) vuestra esposa llevaba puesto un manto de lana blanca manchada de purpurina azulada. Su firme cuerno de algodón era el más brillante y suave de todos y, sus zapatos, de un cuero rosa brillante eran... espectaculares.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:56

NARRADOR(SujetoB)SujetoX rompió de nuevos sollozos , ya que fue ella quien le había regalado aquellos zapatos .

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:58

SujetoC,anciano mio,ven aqui.Quiero que la laves los pies estan cubiertos de polvo

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 16:59

NARRADOR(SujetoB)SujetoX se marchó , y les dejó a ambos solos .

Re: Grupo V

de SUJETOC NUÑEZ SUAREZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:00

SujetoC (ayudante protagonista 2):Aunque soy un viejo estúpido, puedo presentir que eres SujetoZ.

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:01

ULISES: Ya me lo han dicho más personas, además de ti. Me parezco a ella, sin embargo no soy quién creéis que soy.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:04

NARRADOR(SujetoB)SujetoZ se retiró el traje de unicornio , dejando ver su larga cicatriz negra que le recorría el muslo . SujetoC reconoció al instante aquella herida y se emocionó

Re: Grupo V

de SUJETOC - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:05

SujetoC(ayudante 2):¡Supe que eras tu,hijo mio!

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:06

ULISES: No lo digas por ahí, podrían matarme.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:11

NARRADOR(SujetoB):El anciano asintió con la cabeza. En aquel instante, SujetoX apareció en el salón y agarró a SujetoZ por el brazo

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:15

El arco de Maximun unicornius sigue en palacio.Sometere a mis pretendientes a la prueba de los 12 aros de fuego.Quien consiga atraesar con la flecha esos 12 aros,sera mi esposo

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:15

ULISES: Me parece perfecto, celebrad la prueba mañana.

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:16

Siguiente capítulo: EL CONCURSO DE TIRO CON ARCO.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:21

NARRADOR(SujetoB) SujetoZ pasó el resto de la noche sobre un montón de pieles de león en el palacio . A la salida del alba restó a Zeus pidiéndole un signo favorable . En aquel momento , el dios le mandó una flor roja que cayó oscilando desde el cielo

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:22

ULISES: <<Voy a acercarme a toda esa multitud>> pensó SujetoZ.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:25

NARRADOR(SujetoB) Al entrar , pudo ver un gran salón abarrotado de pretendientes que reían y lloraban sin saber porqué . Entonces apareció SujetoX con el arco de Maximus onicornius en la mano

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:28

Escucharme,pretendientes.Quien logre atravesar con la flecha los 12 arcos sera el elegido y por tanto mi esposo.Avandonaremos todos y nos iremos a un lugar nuevo

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:31

NARRADOR(SujetoB)Por mas que lo intentaban , nadie era capaz de superar aquella prueba . SujetoC 2 y SujetoZ salieron del salón y , esta le enseñó su oscura cicatriz

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:31

ULISES: Si, soy yo. Tranquilízate (sonrió). Eumeo tengo un plan.

Re: Grupo V

de SUJETOC - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:33

Ayudante del protagonista(SujetoC 2):¿Si?Dime cual.

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:33

ULISES: Como ninguno de los pretendientes querrá que se me entregue el arco, tráemelos sin escuchar protestas. Voy a superar esa prueba.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:35

NARRADOR(SujetoB)Eumeo asintió con la cabeza y percibió a SujetoZ , quien se dirigía al gran salón

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:35

ULISES: ¡Dadme el arco! Yo soy capaz de esto.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:37

NARRADOR: Se le entregó lo que ella requería y, se concentró para hacerlo bien. Estaba realmente concentrada y, con valor, lanzó la flecha. La flecha atravesó los doce arcos de fuego y, finalmente, se clavó en el centro de la diana. Un murmullo de cólera consternación se extendió por el salón abarrotado.

Re: Grupo V

de SUJETOC NUÑEZ SUAREZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:39

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA (SUJETOC): ¡Oh, gracias a los dioses que estás bien, hijo mío! ¡Ven, SujetoX! ¡El unicornio es SujetoZ y está aquí!

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:40

El unicornio no ha deshorrado el arco de maximus unicornio

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:41

Siguiente capítulo: LA MATANZA DE LOS PRETENDIENTES

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:42

NARRADOR: De un salto, SujetoZ se colocó con el arco y les gritó triunfal a los galanes.

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:43

ULISES: ¡Sois unos perros! ¡Imaginasteis que había muerto en la guerra de Troya, pero no fue así! Soy SujetoZ de Alibante y ahora mismo la muerte os tiene prisioneros en sus lazos.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:44

NARRADOR: Comenzó una desenfrenada y sádica pelea entre pretendientes y SujetoZ, ayudada por Eumeo. Tras varios minutos, el combate cesó, pudiendo ver que todos los pretendientes estaban sobre el polvo y la sangre, como peces en lata.

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:44

ULISES: ¡Vamos a buscar a SujetoC!

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:46

hay viejo, los dioses te han dejado sin juicio para que me cuentes semejante historia

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:47

NARRADOR: Al ver que SujetoC parecía seguro de lo que decía ,SujetoX habló

Re: Grupo V

de SUJETOX - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:48

¿Que prueba teneis para que se trate de mi señora?

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:48

ULISES: Por la oscura cicatriz de mi muslo. SujetoX, soy Máximun Unicornius, tu esposa. Soy SujetoZ de Alibante.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:53

NARRADOR: Pero SujetoX seguía sin atreverse del todo a creer.

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:53

ULISES: ¡SujetoC, estoy cansada! Prepárame un lecho en algún rincón.

Re: Grupo V

de SUJETOB - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:54

NARRADOR: En aquel momento SujetoX se dio cuenta de que realmente era su esposa y, con inmensa alegría, comenzaron a bailar en el gran salón iniciando una danza que parecía la celebración una boda.

Re: Grupo V

de SujetoZ - miércoles, 7 de febrero de 2018, 17:56

FIN DEL LIBRO.

Grupo VI

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:33



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:09

NARRADOR(SujetoY) Tras siete días de navegación la flota de SujetoZ llega a una isla enorme donde parece no haber nadie

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:41

PROTAGONISTA(SujetoZ) Bueno creo que nos va a tocar acampar aquí, venga, ir sacando las cosas del barco

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:44

NARRADOR(SujetoY) Al día siguiente.....

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:46

PROTAGONISTA(SujetoZ) Vamos despertarnos todos que hoy tenemos que hacer muchas cosas!!!!

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:49

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA (SujetoA) pero SujetoZ si todavía no ha salido el sol, venga déjanos un poquito más

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:53

PROTAGONISTA(SujetoZ) Venga gañanes dejar de protestar y empezar a trabajar

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:57

NARRADOR(SujetoY) Tras horas de trabajar limpiando el Barco e investigando un volcán que habían descubierto

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:10

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA(SujetoA) Venga SujetoZ ya estoy cansado de esta maldita isla podemos volver

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:13

PROTAGONISTA(SujetoZ) Espera un momento en mi vida había visto este pez es impresionante no he visto uno tan grande en años

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:18

NARRADOR (SujetoY) Desesperado SujetoA se apoya en unas enredaderas pero rápidamente se da cuenta de que detrás hay una enorme cueva

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:22

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA(SujetoA) Mira Capitán mira esto hay una cueva !!Y ESTA LLENA DE COMIDA!!

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:26

PROTAGONISTA(SujetoZ)Venir todos aquí !!!NO VAMOS A ICHAR A COMEER!!!

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:31

NARRADOR(SujetoY)tras haberse hinchado a vino y comida los tripulantes oyen una voz....

Re: Grupo VI

de SujetoX- martes, 28 de noviembre de 2017, 22:35

ANTAGONISTA(SujetoB)Vamos SujetoX estoy cansado quiero descansar menos mal que hemos guardado la comida

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:39

PROTAGONISTA(SujetoZ)Hola? cíclope encantado me llamoNadie si! me llamo Nadie....

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:40

ANTAGONISTA(SujetoB)Hola Nadie yo soy SujetoB que os trae por aquí?

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:46

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA (SujetoA) nada... pues que nos habíamos perdido y talBUENO ya nos íbamos ADIOS....

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:49

NARRADOR(SujetoY) Pero entonces cuando ya están a punto de irse el Cíclope les grita

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:50

ANTAGONISTA(SujetoB)EMBUSTEROS!!! os habéis comido toda mi comida

Re: Grupo VI

de SujetoX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:55

NARRADOR (SujetoY) Rápidamente SujetoZ coge una rama del suelo y la lanza fuertemente al ojo del Cíclope

Re: Grupo VI

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 22:58

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA(SujetoA)Vamos !!! aprovechar que el Cíclope no ve !!!

Re: Grupo VI

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 23:04

NARRADOR(SujetoY)Rápidamente SujetoZ y su tripulación escaparon rápidamente. El gigante desesperado y dolorido empezó a llorar por o que sus Cíclope hermano acude a él

Re: Grupo VI

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 23:06

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA (SujetoX) SUJETOB? estas bien?

Re: Grupo VI

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 23:08

ANTAGONISTA(SujetoB)Nadie me ha clavado una rama en el ojo

Re: Grupo VI

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 23:13

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA(SujetoX) (susurra) que tonto es este cíclope cada día me sorprende más (y irónicamente le dice)vale,vale,me voyy te dejo solo con ese tal Nadie.

Re: Grupo VI

de SUJETOX - domingo, 3 de diciembre de 2017, 21:11

Hola Natalia acabo de terminar el trabajo y es que ninguno de mis compañeros me ayudó mínimamente ha hacer el trabajo y para poder entregarlo en la fecha lo he hecho yo solo entero y mis compañeros no se preocuparon de nada. Por lo que me ha tocado hacerlo yo me gustaría poder cambiar de grupo o incluso hacer el trabajo entero yo solo y que ellos tengan su propia nota y yo tenga la mía independiente. Gracias por leer el mensaje y ya me dirás que puedo hacer Adiós

Hola SujetoX, he visto tus diálogos y están bien, me ha gustado tu vocabulario y cómo lo has desarrollado. Voy a cambiarte de grupo, porque hacerlo solo no tiene ningún sentido. Tu nota será buena, tranquilo, el trabajo es bueno y además es más del que deberías haber hecho.

Re: Grupo VI

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:16



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 16:12

NARRADOR(SujetoY) Tras siete días de navegación el barco de SujetoZ llega a una isla enorme donde parece no haber nadie.

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 16:14

PROTAGONISTA(SujetoZ) Bueno creo que nos va tocar acampar aquí , vamos , ir sacando las cosas del barco

Re: Grupo VI

de SujetoY - martes, 12 de diciembre de 2017, 16:39

SujetoZ y los pocos sobrevivientes pasan 2 noches en una playa, hambrientos y sedientos, al amanecer escuchan un grito que hace que unos pájaros salgan volando.

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:20

NARRADOR(SujetoY) Al día siguiente...

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:21

PROTAGONISTA(SujetoZ) Venga despertaros todos que hoy tenemos que hacer muchas cosas!

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:24

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA Yo[SujetoA] pero SujetoZ si todavía no ha salido el sol, Venga déjanos un poco mas

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:25

PROTAGONISTA(SujetoZ) Venga señores dejar de protestar y empezar a trabajar

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:25

NARRADOR(SujetoY) Tras horas de trabajar limpiando el barco e investigando un volcán que habían descubierto

Re: Grupo VI

de SujetoA- martes, 12 de diciembre de 2017, 17:30

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA(SujetoA) Venga SujetoZ ya estoy cansado de esta maldita isla podemos irnos ya?

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:32

PROTAGONISTA(SujetoZ) Espera un momento en mi vida había visto este pez es impresionante no he visto uno tan pequeño en años

Re: Grupo VI

de SUJETOB - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:33

PROTAGONISTA (SujetoZ): Vamos a ver que ha sido ese grito. Sed valientes

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:33

NARRADOR (SujetoY)Desesperado SujetoA se apoya en unas plantas pero rápidamente se da cuenta de que detrás hay una enorme y oscura cueva

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:35

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA(SujetoA) Mira Capitán mira esto,hay una cueva !!Y ESTA LLENA DE COMIDA!!

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:37

PROTAGONISTA(SujetoZ)Venir todos aquí !!!NOS VAMOS A HARTAR A COMER!!!

Re: Grupo VI

de SujetoA- martes, 12 de diciembre de 2017, 17:39

NARRADOR(SujetoY)tras haberse llenado a vino y a comida los tripulantes oyen una voz...

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:40

ANTAGONISTA(SujetoB)Vamos ayudante estoy cansado quiero descansar menos mal que hemos guardado la comida

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:43

PROTAGONISTA(SujetoZ)Hola? cíclope encantado me llamo...Nadie si! me llamo Nadie...

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:44

ANTAGONISTA(SujetoB)Hola Nadie yo soy SujetoB que os trae por aquí??

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:45

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA (SujetoA) nada... pues que nos habíamos perdido y talBUENO ya nos íbamos ADIÓS....

Re: Grupo VI

de SujetoA- martes, 12 de diciembre de 2017, 17:45

NARRADOR(Barbara) Pero entonces cuando ya están a punto de irse el Cíclope les grita....

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:46

ANTAGONISTA(SujetoB) MENTIROSOS!!! os habéis comido toda mi comida

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:47

NARRADOR (SujetoY) Rápidamente SujetoZ coge una rama del suelo y la lanza con toas sus fuerzas al ojo del Cíclope

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:47

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA(SujetoA)Vamos !!! aprovechar que el Cíclope ya no ve !!!

Re: Grupo VI

de VICTOR NUÑEZ SUAREZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:48

NARRADOR(SujetoY)Rápidamente SujetoZ y su tripulación hulleron. El gigante desesperado y dolorido empezó a llorar para que sus Cíclope hermano acude a él

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:50

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA (SujetoA) SUJETOB? estas bien?

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 12 de diciembre de 2017, 17:50

ANTAGONISTA(SujetoB)Nadie me ha clavado una rama en el ojo

Re: Grupo VI

de SujetoA - martes, 19 de diciembre de 2017, 09:53

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA(SujetoA) (susurra) que tonto es este cíclope cada día me sorprende más (y irónicamente le dice)vale,vale,me voy ...y te dejo solo con ese tal Nadie.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original martes, 12 de diciembre de 2017, 17:51)

El trabajo es nefasto, en el capítulo 2 me habéis relatado el capítulo 1, eso ya lo había hecho SujetoX, deberíais haber leído el capítulo 2 y redactarlo para poder aprobar la actividad.

Re: Grupo VI

de Natalia Díaz Delgado - viernes, 12 de enero de 2018, 12:53



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo VI

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:44



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Grupo VII

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:34



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo VII

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:07

Señores, tras llegar de un viaje al fin divisamos tierra firme. Pararemos en esta isla para nada sospechosa y buscaremos un sitio donde dormir. ¿Estas de acuerdo SujetoY?

Re: Grupo VII

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:11

Claro pero rápido que tengo sueño. ¡Desembarcar marineros!

Re: Grupo VII

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:20

(Como narrador): Ulises, SujetoY y unos cuantos tripulantes salieron a la isla y después de andar media hora encontraron un establo gigante donde había: caballos gigantes, vacas gigantes y otros animales.

Re: Grupo VII

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:22

(Como Ulises): Nos quedaremos a dormir en esta granja gigante y nos comeremos unos quesos y a una vaca. Después nos dormiremos

Re: Grupo VII

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:24

Pero detras de, esta gran granja tiene que haber un gran granjero. ¿De quien es este ganado?

Re: Grupo VII

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:27

(Como narrador): Entra en la granja una gran sombra de un humano con un sombrero y un solo ojo. No parecía muy contento

Re: Grupo VII

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:35

¿Como osais entrar en mis tierras forasteros?

Re: Grupo VII

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:32

Yo te aconsejaría comerte a dos marineros de cena y otros dos de desayuno, para que aprendan a no entrar en sitios ajenos.

Re: Grupo VII

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:33

si tienes razon

Re: Grupo VII

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:41

(Como narrador): El cíclope revienta a un tripulante contra el suelo y se lo come, Otro compañero sufre un destino igual. Ulises y SujetoY corren, acompañados de sus amigos, hacia un pajar.

Re: Grupo VII

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:43

Escondete en lo más hondo que puedas. Hoy no es el día de tu muerte Ulises.

Re: Grupo VII

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:45

(Como narrador): Ulises y sus compañeros esperaron a que se durmiera y una vez esto sucedió se dispuso a contarle a sus compañeros el gran plan.

Re: Grupo VII

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:47

Tengo una idea, cojamos entre todos el rastrillo gigante y clavemosle el filo del medio en su único ojo. Aprovecharemos la confusión para escapar.

Re: Grupo VII

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:51

Ulises tu y yo podemos agarrar el final del ratrillo mientras que los demás agarráis del mango y juntos, empujando todas nuestras fuerzas le dejaremos ciego.

Re: Grupo VII

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:53

(Como narrador): Y así lo hicieron, el cíclope gritó de tal manera que parte de las vacas despertaron alertadas.

Re: Grupo VII

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:00

ahhhhhhhhh, mi ojo

Re: Grupo VII

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:01

¡Rápido cierra la puerta antes de que escapen!

Re: Grupo VII

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:04

Corred amigos, corred por vuestras vidas.

Re: Grupo VII

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:08

(Como narrador) El cíclope corre y cierra la puerta.

Re: Grupo VII

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:17

(Como Ulises): Chicos cuando amanezca haremos que el cíclope golpee la puerta así se abra y escaparemos. Además le robaremos los caballos, donde más le duele, y algunas vacas para comer.

Re: Grupo VII

de SUJETOX - domingo, 3 de diciembre de 2017, 21:22

(Como narrador): A la mañana siguiente consiguieron que el cíclope golpeará la puerta y escaparon, además el cíclope lloró cuando se dio cuenta de que le habían robado sus caballos

Así consiguieron escapar y pretor a una nueva aventura

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original martes, 28 de noviembre de 2017, 19:20)

Está muy bien aunque el final se me ha quedado corto, demasiado inmediato, querría haber visto al cíclope sufrir un poco más y a vosotros, 'buenos' luchar por vuestra vida realmente, esto ha sido demasiado fácil. El narrador (Adrián) ya está matriculado.

Re: Grupo VII

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:16



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:29

A los pocos días llegaron a una isla flotante, donde vivía el Señor de los vientos, llamada Eolia. Donde Eolo recibió a Ulises y su tripulación con gran amabilidad, tanto que los cobijó bajo su techo durante un mes

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:32

Ulises se interno en busca de un lugar elevado desde donde estudiar el terreno. Contemplo un espeso bosque pero no había ni rastro de civilizacion

Re: Grupo VII

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:34

(Cómo SujetoY):Ulises deberíamos enviar a un pequeño escuadrón para investigar la isla.

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:44

Después de esperar dos horas vino un solo tripulante asustado y llorando

Re: Grupo VII

de SUJETOA - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:50

(Como SujetoY)A sido lo peor que he visto en mi vida deberíamos irnos de aquí ya.

Re: Grupo VII

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:52

No nos iremos, iré a esa jungla y salvare a nuestros amigos

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:54

Ulises se adentro en el bosque para buscar a sus amigos. Tras encontrar un palacio decidió entrar en el para salvar a sus amigos

Re: Grupo VII

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:59

¿¡Donde estas mala pecora que osas dañar la demencia de mi compañero?!

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 20:04

De repente se le apareció Hermes el mensajero de los dioses y le dio una planta que era la hierba de la vida para vencer a Circe

Re: Grupo VII

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 20:07

He intentado conjurarte y no he podido , supongo que tendrás la flor de la vida

Re: Grupo VII

de SUJETOA - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 20:10

Dales reposo en nuestro castillo el tiempo que quieran y convierte a sus compañeros en personas.

Re: Grupo VII

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 20:12

Aceptaré vuelto trato con gusto, pues mi tripulación esta cansada y hambrienta pero debes prometerme que nunca nos traicionaras

Re: Grupo VII

de SUJETOB - lunes, 11 de diciembre de 2017, 18:16

Tras unos meses de descanso Ulises decidió abandonar la isla para proseguir su viaje

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original miércoles, 6 de diciembre de 2017, 20:55)

Habíais empezado muy bien pero a medida que avanzaba el capítulo los diálogos iban haciéndose cada vez más pobres, el final llega de repente sin una consecuencia clara. Además no todos los miembros participan y tengo que evaluar a todos. En próximos capítulos espero que toméis nota.

Re: Grupo VII

de Natalia Díaz Delgado - viernes, 12 de enero de 2018, 12:56



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la aventura el

que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 17 de enero de 2018, 18:38

Ulises y sus acompañantes celebraron un banquete con Circe. Cuando disponían a irse la hechicera les recordó los peligros que les aguardaban, como las sirenas, los peñascos errantes, así como de Escila y Caribdis.

Re: Grupo VII

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 18:53

(Informando a la tripulación)

Amigos hemos pasado por muchas cosas. Aun así ya hemos salido de la isla y hemos pasado las sirenas, que aunque cantasen muy bien eran una mentira (ya que eran parte de arriba pez parte de humanas). Nos quedan dos o tres peligros y ya está REGRESAREMOS A ÍTACA

Re: Grupo VII

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 18:59

De acuerdo, si queremos sobrevivir debemos elegir a Scila ya que Caribdis nos ahogara son mover un pelo. A por ellos!

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 17 de enero de 2018, 19:08

Avanzaron por el estrecho, manteniéndose lo más cerca posible de la roca de Escila para que no se apoderase de ellos el potente torbellino que producía Caribdis. Cuando surgieron entonces seis cabezas del fondo del mar.

Re: Grupo VII

de SUJETOA - miércoles, 17 de enero de 2018, 19:10

Espera a que el barco este muy cerca y atacaremos

Re: Grupo VII

de SUJETOZ - miércoles, 17 de enero de 2018, 19:25

De acuerdo devorare a seis remeros

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 17 de enero de 2018, 19:44

Después del terrible enfrentamiento divisaron una isla verde y acogedora, donde iban a disfrutar del merecido descanso. Necesitaban comer, beber y dormir. Zeus les envió una gran tormenta que duro un mes. Desaparecieron las reservas de comida, así que Ulises se adentro en la isla para rezar y solicitar ayuda de los dioses, después el sueño se apoderó de el

Re: Grupo VII

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 19:53

Ulises gracias por dejar quevnos tomemos el ganado pese a las malas consecuencias que dices que pueda tener.

Re: Grupo VII

de SUJETOA - miércoles, 17 de enero de 2018, 19:56

Señor se han comido nuestro ganado, yo les enviaría una tormenta como castigo.

Re: Grupo VII

de SUJETOZ - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:00

Vale les enviaré una tormenta que no saldrán de ella vivos

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:09

Los dioses no les perdonaron y les enviaron una tormenta en la cual perecieron todos menos Ulises

Re: Grupo VII

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:45



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo VII

de Natalia Díaz Delgado - domingo, 28 de enero de 2018, 17:31

Salvo el narrador que elabora un poco más los contenidos, el resto habéis pasado de puntillas por la historia dejándola muy pobre, espero que en el próximo capítulo lo hagáis mejor porque la nota a día de hoy es muy baja. [Comentario del docente para el capítulo anterior, Scila y caribdis]

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 21:03

Ulises escondió los regalos en la cueva y se dirigió a la granja de Eumeo.

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 21:40

En ese momento tras hablar un rato Eumeo le conto la situacion a Ulises, él decidido a vengarse le conto su plan.

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 21:50

(Ulises):Te contaré lo que haé. Ire hacia donde esos insensatos con mi fiel compañero y hare venganza sobre aquellos que pensaron que caeria tan facilmente.

Re: Grupo VII

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 21:46

como amigo tuyo has de saber que no te abandonaré y que te ayudare a vengarte de esos desagradecidos que se creen que pueden hacer lo que quieran en tus aposentos.

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 21:52

Dicho esto Ulises y su compañero se dispusieron a ir a por venganza. Pidieron ayuda a Atenea para que les hiciese parecer unos viejos. Además se enteraron que esa misma noche habría un concurso para ver quien se casaría con Penélope, Ulises enfurecido decidió que allí sería donde se vengaría.

Re: Grupo VII

de SUJETOA - miércoles, 14 de febrero de 2018, 22:00

(Esa misma noche en el salón de festividades de Ulises uno de los traidores): ¡La prueba será conseguir hacer pasar esta flecha por en medio de estas doce hachas!

Quien lo consiga podrá quedarse con Penélope y los aposentos del mismísimo Ulises (se escucharon gritos de los otros pretendientes pidiendo que sacasen ya la prueba) pero antes habrá un ¡¡¡¡¡FESTÍN!!!!

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 22:05

Dicho esto se empezó el festín, a la vez llegaban Ulises y su amigo hacia la casa....

Re: Grupo VII

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 22:12

(Ulises se encontró con sus antiguos ayudantes y después de hablar con ellos de que era el de verdad les contó su plan...)

Amigos míos esos jovencitos que hay ahí dentro no saben donde se han metido, mi plan es que cuando mi amigo y yo entremos vosotros cerréis todas las puertas y nos dejéis ahí dentro con todos ellos.

Además necesito que cerréis la sala de armas por si uno de ellos logra escapar. Intentaré pasar desapercibido al principio y cuando vea el momento preciso empezaré la masacre. Y si se que eso implica que mucha gente vendrá a por venganza pero ellos también caerán como los que van a caer ahora.

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 22:16

Al entrar solo recibieron críticas por su aspecto de viejos, pero aun así Penélope dijo que podían participar

Re: Grupo VII

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 22:24

Que hacen estos viejales intentando hacer el reto, los más fuertes de esta sala ya lo han intentado y han fracasado y vosotros os creéis que podéis. No me hagáis reír por favor y en el último caso de que lo consiguierais ustedes creen que Penélope os aceptaría como esposos.

Re: Grupo VII

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 22:29

Tras ese comentario Ulises montó en cólera gritando:

¡Vosotros, que osáis intentar robarme a la mujer, mi casa y os reís de mi nombre, caeréis ahora ante mis manos y os despedazareeeeeeeeeeeeeeeeeeeee!

Re: Grupo VII

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 22:32

tras ese grito encolerizado Ulises y su amigo empezaron a asesinar y despedazar a sus contrincantes. Algunos intentaban escapar, otro enfrentarles pero no podían escapar de las garras de un animal salvaje.

Re: Grupo VII

de SUJETO A - miércoles, 14 de febrero de 2018, 22:34

CORRED Y HUIR ESTA LOCO (decían unos)

Re: Grupo VII

de SUJETO Z - miércoles, 14 de febrero de 2018, 22:38

¡NO HUYAIS SON SOLO DOS Y NOSOTROS SOMOS 20 PODREMOS VENCERLE SI TRABAJAMOS JUNTOS! (DECÍAN LOS MÁS VALIENTES PERO QUE EN UN VISTO Y NO VISTO ACABAN MUERTOS DE UN ESPADAZO A MANOS DE ULISES)

Re: Grupo VII

de SUJETO B - miércoles, 14 de febrero de 2018, 22:42

Tras esa masacre Ulises fue a ver a su esposa y darle la buena noticia. Tras un día de paz con ella vinieron los familiares de los ya muertos traidores buscando venganza. Al final gracias a Atenea la guerra acabó y Ulises pudo volver con su amada Penélope y su hijo y tener al fin una historia feliz.

Re: Grupo VII

de SUJETO X - miércoles, 14 de febrero de 2018, 22:45

Dírcete Natalia que nos lo hemos pasado genial haciendo este trabajo, aunque no tengamos muchos mensajes puestos hemos intentado dar lo mejor de nosotros. Esperamos que te haya gustado nuestra alocada versión de "las aventuras de Ulises"

De parte de equipo VII

Grupo VIII

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:34



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 17:28

NARRADOR: Ulises con su tripulación llega en barco una isla desierta con mucha vegetación y fauna, por lo cual hay bastantes posibilidades de caza, lo cual sorprende tanto a Ulises como a su tripulación.

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:45

Por fin, tierra firme en la que podremos alimentarnos después de este largo viaje .

Vamos muchachos bajar del barco que hay comida para todos

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:50

Vamos Ulises , vamos a alimentarnos que yo creo que lo necesitamos.

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:59

Esa tarde, tanto Ulises como su tripulación descansaron comiendo su recompensa tras la caza de animales y la recogida de algunos frutos silvestres. Antes de irse de la isla, los valientes muchachos vieron una cueva en la que parecía habitar alguien, pero no sabían quien...

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:04

Mira esa cueva , voy a entrar pero solo con mis dos mejores hombres los demás quedaros afuera por si viene alguien.

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:07

Ulises y sus hombres esperaron hasta el atardecer, cuando poco a poco fue apareciendo una sombra la cual se iba agrandando cada vez que la criatura propietaria de la cueva se iba acercando a su hogar.

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:11

Esta cueva tiene pinta de ser la casa de una bestia enorme y salvaje.

Re: Grupo VIII

de SUJETOA - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:14

¿Quién anda ahí? ¿Quién osa entrar en mis aposentos?

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:18

¡O no es una bestia con un solo ojo!

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:19

Un ciclope!!!

Re: Grupo VIII

de SUJETOB (jugador intruso) - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:25

¡Papa tengo miedo!

[Jugador del **Grupo IX** que equivocó el grupo e insertó un diálogo]

Re: Grupo VIII

de SUJETOA - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:27

Tranquilo CR junior , no te harán daño

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:30

El horrible cíclope para defender a su hijo y ya que tenía hambre, mató dos pájaros de un tiro y se comió a algunos tripulantes de la embarcación de Ulises.

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:45

Ulises que vamos a hacer, nos estamos quedando sin gente, tenemos que hacer algo y rapido.

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:56

Ulises y su fiel ayudante consiguieron escaparse del cíclope y su hijo, y esconderse dentro de la cueva. Tras varias horas intentándoles encontrar, el cíclope "The Best" y su hijo CR Junior cansados de tanto buscar, decidieron marcharse de la cueva para terminar sus tareas diarias, lo que daría tiempo a Ulises y a su ayudante para idear un plan.

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 23:00

Ulises necesitamos idear un plan rápido, sino no aguantaremos muchos mas

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 23:26

Tengo un plan, como el cíclope tiene solo un ojo su mejor perfil es el central ,entonces nosotros nos dividiremos en dos grupos unos le atacaremos por la izquierda y otros por la derecha. Le atraparemos con unas lianas de el bosque le ataremos y empezaremos ha dar vueltas hasta que se caiga, cuando ya este en el suelo inofensivo le sacaremos el ojo con un remo para que no pueda ver y no nos ataque ,después volveremos porfin a nuestra casa

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 23:12

Buena idea, habrá que actuar lo antes posible

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 23:12

Ya casi al anochecer, el cíclope y su hijo, llegaron a su casa sin preocupación alguna, ya que no sabían lo que se les venía encima...

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - domingo, 3 de diciembre de 2017, 21:30

Al final el plan de Ulises salió a la perfección. El cíclope no les vió y Ulises y su fiel ayudante consiguieron acabar con él y con su hijo, le arrancaron el ojo y pudieron escapar de la cueva. Volvieron al barco dónde los demás les habían estado esperando un largo tiempo y se pusieron rumbo a su siguiente aventura. CONTINUARÁ...

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original miércoles, 29 de noviembre de 2017, 23:22)

Los diálogos son muy buenos pero el final ha sido muy rápido, deberíais haber desarrollado más el plan para destruir a los cíclopes, no habláis de quitarle el ojo a junior y deberíais haberlo previsto porque él defendería a su padre. Los cíclopes tampoco han sido muy 'malos', no les habéis dado mucho miedo. En el próximo capítulo dejar lo mejor para el final.

Re: Grupo VIII

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:17



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 17:19

Tras huir de la Isla de los Cíclopes, Ulises y su tropa llevaban sin comer tres largos días y ya se habían quedado sin agua. Desorientados por el hambre y la sed, al fin uno de los ayudantes de Ulises divisó en el horizonte una isla.

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 17:22

Mire Ulises, desde aquí se puede ver una isla a lo lejos.

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 17:26

¡Por fin! Vamos muchachos rumbo a esa isla, y ya de paso recogemos provisiones, que nos serían muy útiles.

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 17:41

Ulises y su tripulación llegaron a la isla. Después de descansar en la playa un rato, se adentraron hacia el interior de la isla en busca de comida y bebida, cuando escucharon lo que parecía ser una dama tarareando una canción pegadiza y un constante tic-tic como si la misteriosa señora estuviera cosiendo.

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 17:44

Quien eres tu preciosa dama?

Re: Grupo VIII

de SUJETOA - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 17:51

Mi nombre es Circe y estare a vuestra disposición,podeis venir a mi palacio , dispongo de variedad de comida y recursos

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 17:55

No sabría yo si fiarme de esta señora señor Ulises.

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:00

Tranquilo amigo, todo saldrá bien. Tiene pinta de ser una buena muchacha y en caso de que algo salga mal, recuerde que un buen cerebro cómo el mío, puede ser capaz de derrotar a todo enemigo que se le ponga por delante.

Re: Grupo VIII

de SUJETOA - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:07

bienvenidos a mi palacio , serviros vosotros mismos ,coger todo lo que querais
ah y os presento a mi amiga rubenavilla

Re: Grupo VIII

de SUJETOC - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:10

Bienvenidos si deseais algo estoy a vuestra disposicion para todo

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:15

Ulises, creo que me había equivocado, son gente de fiar, nos podremos quedar aquí.

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:17

Jejejeje, eso tenlo seguro, ¿acaso lo dudabas? ¡Unas birritas para mis ayudantes, que se lo merecen!

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:26

Tras hartarse a beber y a comer, la maga Circe escogió el momento perfecto para lanzar un hechizo a dos ayudantes y convertirlos en patos ya que estaban desorientados. Las lágrimas que caían por el rostro de los animales no eran de humano, pero Ulises sabía que detrás de aquellos patos estaban sus alegres ayudantes. Circe inmediatamente lanzó un hechizo a Ulises pero no funcionó...

Re: Grupo VIII

de SUJETOA - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:28

como es posible , contigo no funciona

Re: Grupo VIII

de SUJETOC - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 18:28

Pero como no ha funcionado?

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:00

Querida amiga, soy inmune a toda clase de brujerías y magias oscuras

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:03

Tarde o temprano vengaré a mis amigos por el mal trago que les has hecho pasar. Ahora que se que la magia es tu único punto fuerte y que a mi no me afecta, destruirte sería más fácil que aplastar a una hormiga, pero no voy a hacer eso. En cambio nos quedaremos aquí mas tiempo y aparte de cargarnos con cantidades inmensas de provisiones, desharás el hechizo de mis amigos.

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:09

Así fue como Ulises salvo a sus hombres y además regresó hasta las trancas de comida y agua. En realidad Ulises no es inmune a la magia, leyó en un libro que los cíclopes si lo eran, así que le arrancó una pestaña al cíclope en su última aventura y al ser una parte del cuerpo del ogro, el poseedor de la pestaña sería inmune. Tenía razón, un buen cerebro puede vencer a cualquier enemigo incluyendo la magia

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - lunes, 11 de diciembre de 2017, 18:26

Así fue como Ulises engañó a Circe y consiguió ayudar a sus compañeros, con su increíble astucia e inteligencia.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original miércoles, 6 de diciembre de 2017, 19:10)

Muy buen trabajo, el capítulo ha quedado casi perfecto, los enemigos deben tomar relevancia en los próximos capítulos, sus diálogos son escasos. felicito al protagonista y, en especial, al narrador, sin sus explicaciones el capítulo quedaría incompleto.

Re: Grupo VIII

de Natalia Díaz Delgado - viernes, 12 de enero de 2018, 12:58



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la aventura el que decide bien. Y

esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 21:43

Ulises y su tripulación se despidieron de Circe para siempre y se adentraron mar adentro teniendo en cuenta las advertencias que Circe les dijo.

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - jueves, 18 de enero de 2018, 22:05

Nos estamos acercando a donde las sirenas

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - jueves, 18 de enero de 2018, 22:10

Atarme al mastil, no hay suficiente cera para los oídos.

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 22:18

Pasaron cerca de las sirenas y Ulises pudo escuchar la bella melodía que cantaban no cómo el resto de la tripulación. Lloró de la impotencia al no poder ir con ellas, pero ya pasado el tramo, siguieron en marcha.

Re: Grupo VIII

de SUJETOC - jueves, 18 de enero de 2018, 22:26

os comere!!

Re: Grupo VIII

de SUJETOC - jueves, 18 de enero de 2018, 22:27

Roarrrrr!!

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - jueves, 18 de enero de 2018, 22:35

Al ataque muchachos! Vamos a dar a esa bestia lo que se merece

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 22:38

Vieron que dentro de la cueva estaba el monstruo de seis cabezas pero lograron escapar hacia una isla que parecía desierta. Estaban cansadísimos pero aquella noche gozaron de frutas tropicales de la isla aunque Zeus les envió una gran tormenta.

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 22:38

A la mañana siguiente se pusieron rumbo hacia la zona del peligroso Caribdis...

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - jueves, 18 de enero de 2018, 22:42

Tengo miedo, tengo mucho miedo Ulises

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - jueves, 18 de enero de 2018, 23:01

tranquilos saldremos de esta

Re: Grupo VIII

de SUJETOA - jueves, 18 de enero de 2018, 23:07

Os voy a matar !!!! Temed por vuestras vidas

Re: Grupo VIII

de SUJETOC - jueves, 18 de enero de 2018, 23:12

De aqui no vais a salir con vida!!

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - jueves, 18 de enero de 2018, 23:14

Noooooooooo tened piedad

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 23:21

Úlises fue el unico superviviente de aquella trágica lucha. Flotó en un cacho de su barco destruido bastante tiempo en el que delirando vió alucinaciones como el pequeño hijo del cíclope serresiete junior metiendo más goles que su padre. Llegó a tierra firme y desmayado abrió los ojos...

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - jueves, 18 de enero de 2018, 23:23

No,recuerdo nada donde estoy

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - jueves, 18 de enero de 2018, 23:24

CONTINUARÁ...

Re: Grupo VIII

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:46



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo VIII

de Natalia Díaz Delgado - lunes, 29 de enero de 2018, 20:03

El capítulo se me ha hecho muy corto, en el próximo relatad los detalles y pararos a explicar al lector los hechos. Por otra parte, deciros que los enemigos dan muy poco miedo, deben ser más feroces y atacar sin parar como aparece en las aventuras del héroe. Ulises tampoco ha estado muy 'sembrado' en sus diálogos. Mejorad esto para el siguiente capítulo. [Comentario al anterior capítulo, Scila y caribdis]

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - martes, 13 de febrero de 2018, 21:14

Por fin el gran héroe Ulises regresa a su patria Ítaca, pero se encuentra con un panorama distinto al que había cuando se marchó en busca de aventuras...

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - martes, 13 de febrero de 2018, 21:18

Al parecer a su amada y mujer, le quieren asignar un pretendiente dando por hecho que Ulises ha fallecido y traicionándolo, pero a Ulises se le ocurrió una idea

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - martes, 13 de febrero de 2018, 21:27

Engañare a todos los pretendientes y a toda Itaca pareciendo un anciano vagabundo.

Volvere a mi trono

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - martes, 13 de febrero de 2018, 22:02

Buena idea, pero hay un concurso para ganarse a tu mujer, y hay bastantes pretendientes

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - martes, 13 de febrero de 2018, 22:22

solo yo soy capaz de superar la prueba, soy el gran Ulises

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - martes, 13 de febrero de 2018, 22:51

Más tarde, Ulises se encontró con alguien a la que conocía bastante bien. Su madre le consiguió reconocer gracias a su cicatriz en la pierna, pero para no ponerle en peligro guardó el secreto.

Re: Grupo VIII

de SUJETOZ - martes, 13 de febrero de 2018, 22:53

Ulises hijo mio cuanto te e echado de menos

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - martes, 13 de febrero de 2018, 22:56

Madre callate o me dedscubriran.Voy a recuperar lo que es mio pero necesito u ayuda

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - martes, 13 de febrero de 2018, 22:59

Tras aquel encuentro, Ulises fue a la prueba disfrazado como un abuelo vagabundo, pero con optimismo sabiendo que probablemente ganaría la prueba.

Re: Grupo VIII

de SUJETOA - martes, 13 de febrero de 2018, 23:01

esto es pan comido,lo conseguiré y sere el dueño de este reino

Re: Grupo VIII

de SUJETOY - martes, 13 de febrero de 2018, 23:02

Os ganare y despues de ello desenfundare mi espada y os quitare esas sornisas de vuestro rostro

Re: Grupo VIII

de SUJETOC - martes, 13 de febrero de 2018, 23:04

no nos va a matar un viejo

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:54

Todos fallaron la prueba, y al llegar el turno de Ulises finalmente ganó, y de la ira y euforia por la victoria, asesinó junto a su gente a los pretendientes que intentaron ganarse a su mujer.

Re: Grupo VIII

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:58

Finalmente Ulises se reencontró con su amada, y aunque le costó consiguió convencerle de que realmente era él y no un farsante, lo hizo.

Y vivieron felices y comieron perdices.

Grupo IX

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:35



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo IX

de SUJETOX - sábado, 25 de noviembre de 2017, 19:18

Después de siete días de navegación la flota de Ulises llegó a la isla de los cíclopes. Se adentraron a explorar la isla. Vieron una cueva y Ulises picado por la curiosidad decidió entrar con toda la tropa.

Re: Grupo IX

de SUJETOY - sábado, 25 de noviembre de 2017, 19:27

mirar, ahí hay comida

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - sábado, 25 de noviembre de 2017, 19:32

Y animales

Re: Grupo IX

de SUJETOY - sábado, 25 de noviembre de 2017, 19:32

vamos a esperar al dueño de la cueva antes de regresar al barco

Re: Grupo IX

de SUJETOA - sábado, 25 de noviembre de 2017, 19:38

¿Qué hacéis aquí forasteros?

Re: Grupo IX

de SUJETOY - sábado, 25 de noviembre de 2017, 19:49

somos Griegos, íbamos de vuelta a nuestra patria, pero vientos y corrientes nos han arrastrado hasta aquí

Re: Grupo IX

de SUJETOB - sábado, 25 de noviembre de 2017, 19:59

¿Sois tal vez comerciantes, o piratas que surcan las aguas exponiendo su vida para desvalijar a cuantos caen en sus manos?

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - sábado, 25 de noviembre de 2017, 20:06

No, somos guereros del ejército de Agamenón, llevamos largos años batallando en Troya

Re: Grupo IX

de SUJETOX - sábado, 25 de noviembre de 2017, 20:22

Sin esperar respuesta, y lanzando una estentórea carcajada, el gigante agarro a dos de los marineros acuciados y los estrello contra el suelo con tal violencia que sus seso saltaron por todas partes. Cuando ya era de noche y el cíclope estaba durmiendo, Ulises desenvaino su espada para atravesarla en el hígado del monstruo. Recordó que, muerto el cíclope, a el y a sus hombres les sería imposible salir de la cueva, debido a la enorme piedra que tapaba la entrada.

Al día siguiente, en cíclope agarró a dos hombres más y los deboró

Re: Grupo IX

de SUJETOY - sábado, 25 de noviembre de 2017, 20:29

Tropa tengo una idea, voy a coger un palo lo afilaré y se lo clavaré al cíclope en su único ojo, ayudarme a afilarlo. Cuando le ceguemos va a ser más fácil escapar sin que nos atrape

Re: Grupo IX

de SUJETOX - sábado, 25 de noviembre de 2017, 20:34

Una vez dormido el cíclope Ulises y sus hombres cogieron el palo ya afilado y se lo clavaron al cíclope en el ojo

Re: Grupo IX

de SUJETOA - sábado, 25 de noviembre de 2017, 20:38

¡Aaah! ¿Qué dolor? me habéis destrozado mi único ojo

Re: Grupo IX

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:16

Ulises empezó a pensar un plan para escapar de la cueva que seguía cerrada

Re: Grupo IX

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:21

He dado con la solución para salir de aquí

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:24

¿De qué se trata?

Re: Grupo IX

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:26

Cuando amanezca nos esconderemos debajo del ganado antes de que el cíclope los saque

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:28

Es una gran idea. Podemos usar la paja para atarnos entre la lana de los animales.

Re: Grupo IX

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:30

Ya ha amanecido, tenemos que sacar el ganado

Re: Grupo IX

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:32

Me pondré en la puerta para que no salgan.

Re: Grupo IX

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:39

Ulises y sus compañeros consiguieron burlar a los cíclopes. Pero cuando estaban en la costa Ulises gritó y el cíclope les encontró.

Re: Grupo IX

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:41

Os encontraré. Jamás tendréis buena suerte en el mar. Nunca llegaréis a vuestro hogar.

Re: Grupo IX

de SUJETOY - domingo, 3 de diciembre de 2017, 21:51

Ya veremos

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original martes, 28 de noviembre de 2017, 17:42)

Los diálogos son buenos aunque se me han quedado cortos, si no hubiera leído el libro quizá no me habría enterado de nada. El narrador debe relatar el relato sin copiar directamente del libro.

Re: Grupo IX

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:18



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 12:59

Después de días de navegación, encontraron una isla en la que pararon para descansar, comer y beber. Ainhoa aprovechando que sus compañeros estaban descansando, fue a explorar la isla.

Re: Grupo IX

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:06

Desde lo más alto de esta montaña puedo ver humo procedente del bosque. Enviaré a algunos hombres haber de donde viene

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:08

Ya con sus compañeros organizaron la partida.

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:10

La mitad de los hombres se quedarán aquí y la otra mitad irá hacia el fuego

Re: Grupo IX

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:11

Lo sortearemos con palitos

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:15

El grupo de Ainhoa se quedó junto al barco y el otro fue hacia el fuego. Poco después volvió solo un hombre y dijo que habían convertido a sus compañeros en animales

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:16

¿Y ahora que podemos hacer?

Re: Grupo IX

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:19

Iré yo sola a hablar con él. Esperadme aquí.

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:20

De acuerdo

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:22

En su camino se encontró con Hermes que le dio una planta para que la magia del hechicero no le hiciese efecto

Re: Grupo IX

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:24

Está llegando otro. ¿Le invito a pasar?

Re: Grupo IX

de SUJETO A - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:27

Sí. Dile que la invitaré a una bebida.

Re: Grupo IX

de SUJETO B - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:28

Ya voy

Re: Grupo IX

de SUJETO Y - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:30

Hola, me gustaría ver al dueño de esta casa

Re: Grupo IX

de SUJETO B - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:31

Claro. Le está esperando dentro.

Re: Grupo IX

de SUJETO X - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:33

Al pasar la invitó a una bebida en la que metió el veneno y seguidamente se dispuso a tocarle con su varita

Re: Grupo IX

de SUJETO A - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:34

¿Por qué mi magia no hace efecto en ti?

Re: Grupo IX

de SUJETO Y - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:37

Eso da igual. Quiero que vuelvas a transformar a todos mis compañeros en hombres.

Re: Grupo IX

de SUJETO A - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:38

Por supuesto. Me gustaría invitarte a ti y tu tripulación a quedarnos en mi casa.

Re: Grupo IX

de SUJETO X - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:40

Jorge transformó en hombres a los compañeros de Ainhoa y volvieron junto al resto

Re: Grupo IX

de SUJETO Z - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:43

¿Qué ha pasado?

Re: Grupo IX

de SUJETO Y - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:45

El hechicero nos invita a quedarnos en su casa y a darnos alimento.

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:46

Es una gran oferta

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:48

Volvieron a casa del hechicero

Re: Grupo IX

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:50

Bienvenidos. Aquí tendréis alimento y techo donde quedaros.

Re: Grupo IX

de SUJETOX - lunes, 11 de diciembre de 2017, 18:32

Después de un tiempo de en casa del hechicero, Ainhoa le pide consejo a Jorge sobre como llegar a su casa, él se lo dio y poco después volvieron a navegar

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:52)

Vuelvo a señalar que los diálogos son muy pobres aunque están todas las acciones importantes, no hay creación y las palabras del libro pesan mucho en vuestro capítulo, debéis esforzaros en crear relatos creíbles basándonos en las aventuras de Ulises.

Re: Grupo IX

de Natalia Díaz Delgado - viernes, 12 de enero de 2018, 13:00



aventura, no lo olvides, es tu vida.

El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la aventura el que decide bien. Y esta

Re: Grupo IX

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 21:15

Circe advirtió a Ulises y a sus hombres sobre los peligros del mar

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - domingo, 21 de enero de 2018, 21:18

Estoy oyendo unas voces. Creo que vienen de esa isla.

Re: Grupo IX

de SUJETOY - domingo, 21 de enero de 2018, 21:22

Son sirenas. Ahora tapan los oídos, atámenme al mástil y remad hasta pasar la isla

Re: Grupo IX

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 21:27

Pasaron la isla y lo siguiente que vieron fueron Escila y Caribdis, los dos monstruos

Re: Grupo IX

de SUJETOY - domingo, 21 de enero de 2018, 21:29

Iremos por la parte de Escila

Re: Grupo IX

de SUJETOB - domingo, 21 de enero de 2018, 21:34

Tenemos un aperitivo

Re: Grupo IX

de SUJETOA - domingo, 21 de enero de 2018, 21:35

Es verdad, cogemos uno cada uno

Re: Grupo IX

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 21:42

Escila se comió a seis de los hombres de Ulises

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - domingo, 21 de enero de 2018, 21:45

Veo una isla, paremos estamos cansados.

Re: Grupo IX

de SUJETOY - domingo, 21 de enero de 2018, 21:46

Vale

Re: Grupo IX

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 21:47

Ulises y sus hombres estuvieron en la isla un mes por las lluvias

Re: Grupo IX

de SUJETOY - domingo, 21 de enero de 2018, 21:49

Después de un mes hoy volveremos al mar

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - domingo, 21 de enero de 2018, 21:50

Está bien. Parece que el cielo se ha despejado.

Re: Grupo IX

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 21:54

La lluvia volvió y hubo una tempestad, murieron todos los hombres de Ulises menos él y su compañero. Estuvieron diez días a la deriva hasta acabar en una isla.

Re: Grupo IX

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:46



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo IX

de Natalia Díaz Delgado - lunes, 29 de enero de 2018, 20:10

El relato es completo aunque muy poco trabajado, no hay apenas creación y los hechos no están detallados, además los enemigos casi no aparecen. Debéis crear una nueva historia aunque basada en las aventuras del héroe y trabajar los diálogos con más detalles. Tenedlo en cuenta para el próximo capítulo. [Comentario al capítulo anterior Scila y Caribdis]

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:08

Ulises se despertó del largo sueño, empuñó la espada y camino por la orilla. Se encontró con Atenea disfrazada de un joven pastor:

Re: Grupo IX

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:09

Buenos días donde me encuentro

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:14

Te encuentras en Ítaca extranjero

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:21

Ulises se inventó una historia y se la contó al joven pastor. El joven se echó a reír.

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:26

¿No me reconoces?

Soy Atenea, te ayudaré. Ahora ves a casa de Eumeo, tu porquero.

Re: Grupo IX

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:52

Vale. Pero primero escondamos el tesoro

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 19:02

Ulises llegó a casa de Eumeo y este acogió en su casa a Ulises disfrazado de mendigo. Poco después llegó Telemaco, cuando estuvieron a solas Ulises habló con el

Re: Grupo IX

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 19:03

Ahora que estamos a solas, quiero decirte que soy tu padre al que tanto tiempo llevas esperando.

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 19:04

Telemaco no se lo creía al principio pero al cabo de un rato le reconoció

Re: Grupo IX

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 19:06

Ideemos un plan para deshacernos de los pretendientes de tu madre.

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 19:20

Al día siguiente, partieron hacia palacio.

Re: Grupo IX

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 19:25

¿Podeis darme algo de comida?

Re: Grupo IX

de SUJETOA - miércoles, 14 de febrero de 2018, 19:28

Largate de aquí no te vamos a dar nada

Re: Grupo IX

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 19:30

Eso, eso, bien dicho.

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 19:42

Ulises no habló con Penélope hasta que se fueron los pretendientes.

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 19:49

Ulises le dio esperanza a Penélope de que el regreso de su marido estaba cerca. una vez oídas las noticias mandó a la nodriza que le lavara los pies. en ese instante la nodriza reconoció la cicatriz de Ulises

Re: Grupo IX

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 19:53

Nodriza no digas nada o me descubrirán.

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 20:01

Al día siguiente Penélope anunció que elegiría al pretendiente que consiguiese armar el arco de Ulises. muchos lo intentaron pero todos fallaron.

Re: Grupo IX

de SUJETOA - miércoles, 14 de febrero de 2018, 20:05

Tiene que estar trucado

Re: Grupo IX

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 20:06

¡No podemos estar fallando todos!

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 20:17

Llegó el turno de Ulises y acertó. Mientras Telémaco había retirado las armas de la pared.

Re: Grupo IX

de SUJETOA - miércoles, 14 de febrero de 2018, 20:18

No es justo que un mendigo gane el concurso

Re: Grupo IX

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 20:28

No vas a ganar, te mataremos antes.

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 20:33

Atenea apareció y transformó a Ulises. Libraron una batalla en la que mataron a todos los pretendientes.

Re: Grupo IX

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 20:38

Sacaré los cadáveres al patio y avisaré a madre para que venga a alegrarse de tu vuelta y a las criadas para que limpien todo esto.

Re: Grupo IX

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 20:41

Penélope le hizo a Ulises una serie de preguntas y después estuvo segura de que era quién decía ser y volvieron a ser felices.

Re: grupo X

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:35



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: grupo X

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:29

NARRADOR: días después de la navegación SujetoY y su tripulación deciden desembarcar en un islote para nada siniestro.

Re: grupo X

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:42

Protagonista: Ya que este islote es un lugar donde los dioses nos han dado abundante caza y nos han tratado tan bien, celebremoslo

Re: grupo X

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:45

Ayudante protagonista: perfecto, me encanta esa idea

Re: grupo X

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:51

Narrador: Al día siguiente

Re: grupo X

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:57

PROTAGONISTA: buenos días a todos hoy me voy a ir a investigar la isla , quedaos aquí

Re: grupo X

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:04

Ayudante protagonista: Yo te acompañare

Re: grupo X

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:08

NARRADOR: todos los marineros acompañaron a SujetoY y encontraon una cueva llena de animales

Re: grupo X

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:14

ANTAGONISTA:¿Cual es tu nombre forastero?

Re: grupo X

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:23

AYUDANTE DEL ANTAGONISTA: No sois bienvenidos en esta cueva , os devoraremos.

Re: grupo X

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:26

PROTAGONISTA:Mi nombre es SujetoY.

Re: grupo X

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:30

AYUDANTE DEL ANTAGONISTA: Que sois?

Re: grupo X

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:35

PROTAGONISTA: Somos griegos, venimos de luchar en Troya y hemos neufigado aqui.

Re: grupo X

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:56

NARRADOR: SujetoA devoro bruscamente a dos de los tripulantes y tras su cena se fue a dormir

Re: grupo X

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:57

PROTAGONISTA: (en voz baja, para los tripulantes)Debemos emborrachar a SujetoA de modo que pueda clavarle una espada en el ojo.

Re: grupo X

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:00

NARRADOR: Y así lo hicieron

Re: grupo X

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:05

ANTAGONISTA: ¡ayyyy q daño!

Re: grupo X

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:08

NARRADOR: SujetoA negaba el daño que SujetoY le había hecho.

Re: grupo X

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:11

PROTAGONISTA: SujetoA recuerda que quien te ha echo esto se llama Nadie,(en voz baja hacia los tripulantes)escapemos junto a las cabras.

Re: grupo X

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:12

¡Pagaréis por esto!

Re: grupo X

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:15

NARRADOR: Los tripulantes cuando salieron fueron directos a su embarcacion.

Re: grupo X

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:17

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA: Uffff por los pelos, pensé que terminaríamos todos muertos.

Re: grupo X

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:23

AYUDANTE DEL ANTAGONISTA: Corre SujetoA iremos tras ellos antes de que se marchen.

Re: grupo X

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:29

NARRADOR: SujetoA y SujetoB fueron tras ellos , aunque cuando quisieron llegar ,ya era tarde

Re: grupo X

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:33

PROTAGONISTA: SujetoA, si preguntan quien te hizo eso en el ojo responde q fue Ulises. (se gira hacia los tripulantes) Señores ya tenemos otra aventura mas que contar cuando lleguemos a nuestro hogar.

Re: grupo X

de SUJETOX - domingo, 3 de diciembre de 2017, 21:58

NARRADOR: Y asi fue como SujetoY y sus tripulantes escaparon de los ciclopes.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original martes, 28 de noviembre de 2017, 21:34)

Debéis trabajar más los diálogos, si no hubiera leído el capítulo no me hubiera enterado de nada. Faltan la mayoría de las acciones, cómo emborrachan al cíclope, cómo le quitan el ojo. Y los cíclopes les habéis dado demasiadas facilidades para escapar, espero que la próxima vez todo sea más verosímil.

Re: grupo X

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:18



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: grupo X

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 22:24

NARRADOR: Después de que el señor de los vientos le diera una bolsa especial, los hombres de Ulises abrieron la bolsa que les especificaron que no lo abrieran y por consecuencia acabaron en la isla donde se encontraba la hechicera Circe.

Re: grupo X

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 22:53

NARRADOR: Una vez en la isla se dividieron en grupos, unos se quedaron con el barco y otros fueron a investigar, mientras que investigaban encontraron un palacio cuya dueña es la poderosa hechicera SujetoA que les invitó a entrar.

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 22:56

ANTAGONISTA(Circe): Adelante, entren que parecen muy exhaustos, pasen a por un trago.

Re: grupo X

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:05

NARRADOR: Los tripulantes se decidieron a entrar, excepto Lucía que por miedo, se quedó fuera.

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:08

AYUDANTE DEL ANTAGONISTA: Señores, aquí tienen sus copas de vino.

Re: grupo X

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:15

NARRADOR: Las copas se trataban de una mezcla con veneno . Circe sacó su varita y en un abrir y cerrar de ojos todos aquellos tripulantes se convirtieron en cerdos . Mientras tanto SujetoZ , al ver q tardaban tanto , decidió ir en busca de SujetoY.

Re: grupo X

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:21

AYUDANTE DE PROTAGONISTA(SUJETOZ): SujetoY vengo pidiendo auxilio,los demás tripulantes se adentraron al palacio de Circe y me temo que no van a salir con vida.

Re: grupo X

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:31

NARRADOR: SujetoY al saber que sus hombres habían desaparecido , se cargó al hombro la espada de bronce claveteada , y se fue en su busca.

Re: grupo X

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:36

AYUDANTE DE PROTAGONISTA(ERMES):¿A donde vas, desventurado, herrando por estas tierras? los compañeros que busco están en el palacio de Circe encerrados en las cochiqueras combertidos en cerdo. Sin ayuda, no tienes posibilidad alguna de salvarlos;al contrario acabaras como ellos.Pero no te preocupes, pues deseo ayudarte.

Re: grupo X

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:39

PROTAGONISTA(SUJETOY):¿Como pretende usted ayudarme contra semejante bruja?

Re: grupo X

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:47

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA(SUJETOZ): Toma esta hierba :es la hierba Moli, te ayudara inmune a el hechizo que Circe te echará.Cuando Circe te ofrezca la copa envenenada, bebe sin miedo. Cuando ella se acerque y te toque con su barita saca la espada y salta hacia ella como si quisieses matarla.Entonces, aprovechando su espanto, al de jurar que no se meterá contra ti ni contra os tuyos y obligara a desencantarlos.

Re: grupo X

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:49

NARRADOR: Y así, es como ocurrió.

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:51

ANTAGONISTA (Circe): Aqui tiene su copa SujetoY.

Re: grupo X

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:53

NARRADOR: SujetoY se bebió la copa de un trago, después, cuando Circe sacó la varita , SujetoY se lanzó a ella con la espada.

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:54

AYUDANTE DEL ANTAGONISTA: ¿Como ha sido capaz de resistirse a su hechizo?

Re: grupo X

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:57

PROTAGONISTA(SUJETOY): o devuelves a mis tripulantes a su forma orinal o te juro que te mato

Re: grupo X

de SUJETOX - lunes, 11 de diciembre de 2017, 18:39

NARRADOR: Circe gracias al miedo obedeció a SujetoY , y no sólo recobraron la forma humana los tripulantes si no que salieron de el encantamiento rejuvenecidos y más bellos

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original miércoles, 6 de diciembre de 2017, 23:58)

Los diálogos están más trabajados y el capítulo, por tanto, está mejor aunque me falta la participación más destacada de los enemigos, el protagonista y sobre todo el ayudante del protagonista han hecho que el capítulo esté bien, el resto deberíais destacar en el siguiente.

Re: grupo X

de Natalia Díaz Delgado - viernes, 12 de enero de 2018, 13:03



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo

olvides, es tu vida.

Re: grupo X

de SUJETOB - martes, 16 de enero de 2018, 20:29

NARRADOR :Al regresar a la isla de SujetoZ, lo primero que hicieron fue incinerar el cuerpo de Elpénor. Y justo después celebraron el último banquete con SujetoZ, durante el cual le contaron como había transcurrido el viaje al reino de los muertos.

Re: grupo X

de SUJETOZ - martes, 16 de enero de 2018, 20:32

AYUDANTE SUJETOZ: Os tengo que advertir de las dificultades que vais a encontrar durante vuestra siguiente aventura, como por ejemplo el canto de las sirenas y Cardbis o Escilas.

Re: grupo X

de SUJETOB - martes, 16 de enero de 2018, 20:39

NARRADOR: SujetoZ le comento a SujetoY las medidas que debían tomar.

Al día siguiente SujetoY y los tripulantes madrugaron para poner rumbo, gracias a una pequeña brisa (último regalo de SujetoZ) a su siguiente destino.

Re: grupo X

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 20:44

protagonista Ulises (SujetoY): tripulantes escucho a lo lejos cantos de sirena, ponerlos estos tapones de cera y atármelos aquí, por lo que más queráis seguid remando y no me soltéis.

Re: grupo X

de SUJETOB MUÑOZ PEREZ - martes, 16 de enero de 2018, 20:55

NARRADOR: Y así pasaron la primera de las advertencias que SujetoZ les dijo.

Re: grupo X

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:08

protagonista Ulises (SujetoY): puedo divisar el siguiente peligro de cual SujetoZ nos advirtió.

Aquí está en la zona izquierda del peñasco Cardbis y el remolino del que cual ninguna nave se consigue librar, junto a él se encuentra Escilas, monstruo de seis cabezas y doce tentáculos de cual casi ningún tripulante es capaz de escapar.

Re: grupo X

de SUJETOA - martes, 16 de enero de 2018, 21:12

ANTAGONISTA (Cardbis): Venir aquí, a este gran remolino. No saldréis vivos, JAJAJA

Re: grupo X

de SUJETOB - martes, 16 de enero de 2018, 21:13

AYUDANTE DEL ANTAGONISTA (Escilas): Venir por la derecha, ¡me zamparé a varios tripulantes!

Re: grupo X

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:16

protagonista Ulises (SujetoY): ¡Tripulantes, reamados todos hacia la derecha!

Re: grupo X

de SUJETOB MUÑOZ PEREZ - martes, 16 de enero de 2018, 21:24

NARRADOR: Escila cogió a seis de los remeros, siguieron remando. Encontraron una isla donde poder descansar, pero entonces SujetoY recordó aquella promesa que le hizo a Tiresias de no trocar los ganados del sol, a sí que decidió seguir remando.

Re: grupo X

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 21:32

protagonista Ulises (SujetoY): tripulantes mejor sigan remando, no pararemos en esta isla.

Re: grupo X

de SUJETOZ - martes, 16 de enero de 2018, 21:39

AYUDANTE SUJETOZ: ¡No! Tenemos que parar, compañeros dejad de remar

Re: grupo X

de SUJETOB - martes, 16 de enero de 2018, 21:42

NARRADOR: SujetoY tuvo que ceder,les hizo jurar a los tripulantes que no tocarían el ganado del sol.

Re: grupo X

de SUJETOA - martes, 16 de enero de 2018, 21:44

ANTAGONISTA(CEUS): Os lanzaré una tormenta que os alargará el viaje un mes, os quedareis sin alimentos

Re: grupo X

de SUJETOB MUÑOZ PEREZ - martes, 16 de enero de 2018, 21:47

NARRADOR: SujetoY se fue a rezar, al día siguiente cuando hubo regresado sus compañeros habían sacrificado unos novillos, por extrema necesidad. Comieron de ella durante seis y al séptimo paró la tormenta.

Re: grupo X

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:47



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: grupo X

de Natalia Díaz Delgado - lunes, 29 de enero de 2018, 20:25

Os tengo que felicitar por la narración, los diálogos son coherentes y tranquilos, es decir, es agradable leerlos y te enteras de la historia. La única pega que os pongo es que no hay creación, los monstruos podían haber pensado y podían haber hablado entre ellos, en el siguiente capítulo debéis poner más de vuestra cosecha aunque basándonos en las aventuras del héroe. Por otro lado he visto a SujetoB de NARRADOR y también de AYUDANTE DE ANTAGONISTA, faltan participantes y a ellos no puedo poner nota, tenéis que hablar todos. [Comentario al capítulo anterior, Scila y Caribdis]

Re: grupo X

de SUJETOX - jueves, 8 de febrero de 2018, 17:28

NARRADOR: Ulises despertó y no sabía dónde estaba, pensó que el pueblo de la Isla de Esqueria le había abandonado .

Re: grupo X

de SUJETOY - jueves, 8 de febrero de 2018, 17:35

SujetoY (Ulises): ¿En que sito remoto me encontrare ? ¿Como habré llegado hasta aquí?

Re: grupo X

de SUJETOX - jueves, 8 de febrero de 2018, 17:27

NARRADOR: Se acerca atenea en forma de pastor a ulises.

Re: grupo X

de SUJETOZ - jueves, 8 de febrero de 2018, 17:31

ATENEA: Ulises, estamos en la tierra de Itaca cuyo nombre se conoce hasta en la misma Troya.

Re: grupo X

de SUJETOX - jueves, 8 de febrero de 2018, 17:40

NARRADOR: Ulises se alegró y junto a Atenea (ya convertida en ella misma) guardaron los tesoros. Después Atenea convirtió a Ulises en mendigo. Atenea fue a buscar a Telémaco y Ulises fue a ver a Eumeo.

Re: grupo X

de SUJETOA - jueves, 8 de febrero de 2018, 17:55

EUMEO: Venga aquí, coma todo lo que quiera y beba todo lo que quiera, mientras le voy a contar la historia de las desgracias de mi amo.

Re: grupo X

de SUJETOY - jueves, 8 de febrero de 2018, 22:01

SujetoY (Ulises): Mi amo está vivo tarde o temprano lo encontrare, estoy seguro.

Re: grupo X

de SUJETOX - jueves, 8 de febrero de 2018, 22:14

NARRADOR: Telémaco se despidió de Menéalo y de Helena, al llegar a Ítaca se fue a casa de Eumeo.

Re: grupo X

de SUJETOX - jueves, 8 de febrero de 2018, 22:27

NARRADOR: Empiezan a hablar Atenea y Telémaco.

Re: grupo X

de SUJETOZ - jueves, 8 de febrero de 2018, 22:30

ATENEA: Telémaco, deberías volver a Itaca ya que tu madre ha cedido ante segundas nupcias.

Re: grupo X

de SUJETOB - jueves, 8 de febrero de 2018, 22:36

TELEMACO: Me iré corriendo a casa de Eumeo. Adiós Menelao y Atenea.

Re: grupo X

de SUJETOX - jueves, 8 de febrero de 2018, 22:41

NARRADOR: Telémaco ordenó a Eumeo que le dijera a su madre que había llegado.

Re: grupo X

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 16:39

ATENEA: Date a ver a Ulises.

Re: grupo X

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 16:40

NARRADOR:Atenea devuelve a Ulises su aspecto real .

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 16:49

TELEMACO: ¿Quién eres?

Re: grupo X

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 16:54

SujetoY(ulises): yo soy tu padre,aquel que estuviste buscando en todo este tiempo y no encontraste.

Re: grupo X

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 17:12

NARRADOR: Tras abrazos y alegrías Ulises y compañía preparan un plan para acabar con los pretendientes.

Re: grupo X

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:15

ulises (SujetoY): no digas nada a tu madre de que estoy aquí por favor

Re: grupo X

de SUJETOB MUÑOZ PEREZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:16

TELEMACO: de acuerdo

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:17

NARRADOR: Ulises y Eumeo transformados en mendigos, se encuentran cerca de la ciudad.

Re: grupo X

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:19

ulises (SujetoY): aquel perro es el mío, lo sé y se también que el me reconoce.

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:21

NARRADOR: Ulises se puso a pedir limosna a ver si alguna buena persona le daba algo.Antinoo enfurecido le tiro un escabel

Re: grupo X

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:27

ulises (SujetoY): tras mi boda te sorprenderá la muerte Antinoo

Re: grupo X

de SUJETOB MUÑOZ PEREZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:29

NARRADOR: Este incidente llegó a oídos de Penélope, la mujer decidió hablar con el mendigo.

Re: grupo X

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:31

PENÉLOPE: Cunteme, quién es usted?

Re: grupo X

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:42

ulises (SujetoY): soy un príncipe cretense, conocí a su esposo, ulises, aun esta vivo

Re: grupo X

de SUJETOB MUÑOZ PEREZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:44

NARRADOR: A Penélope le entro esperanza de modo que llamo a Euriclea para que lavase al mendigo.

Re: grupo X

de SUJETOA - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:46

EURICLEA(SujetoA):deme su pierna, se la lavaré

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:48

NARRADOR: Euriclea se da cuenta de la cicatriz que lleva, idéntica a la de Ulises.

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:48

NARRADOR: Euriclea se da cuenta de la cicatriz que lleva, idéntica a la de Ulises.

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:48

NARRADOR: Euriclea se da cuenta de la cicatriz que lleva, idéntica a la de Ulises.

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:48

NARRADOR: Euriclea se da cuenta de la cicatriz que lleva, idéntica a la de Ulises.

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:48

NARRADOR: Euriclea se da cuenta de la cicatriz que lleva, idéntica a la de Ulises.

Re: grupo X

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:49

ulises (SujetoY):no diga nada, se lo pido por favor.

Re: grupo X

de SUJETOA - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:51

EURICLEA(SujetoA):Ulises, eres tu?

Re: grupo X

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:52

ulises (SujetoY): si, soy yo

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:53

NARRADOR: Ulises intenta estrangularla.

Re: grupo X

de SUJETOA - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:54

EURICLEA(SujetoA): ¿Qué haces? Para!

Re: grupo X

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:55

PENELOPE: Tengo una idea, montare el arco de mi esposo y tendrán que pasar una flecha por doce hileras de hacha, tan solo Ulises sera capaz de conseguirlo.

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:58

NARRADOR:Y así lo hizo.Cuando llego el dia todos los pretendientes lo intentaron sin ningún éxito.Eumeo y Filetio salieron,Ulises fue detrás .Les hixo compinches de la matanza de los pretendientes tras enseñarles con la cicatriz que efectivamente el era Ulises.

Re: grupo X

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:58

ulises (SujetoY): lo aremos de este modo:

yo tiro el arco y cuando lo consiga todos atacaremos.

Re: grupo X

de SUJETOB - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:59

NARRADOR: Todo paso tal y como estaba planeado , la paz a Itaca llego.

Grupo XI

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:36



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 20:23

Ulises y su flota de barcos fue a parar a una isla cuyas colinas eran bastante bajas, y a la entrada de la isla principal, había un pequeño islote, en el que fueron a encallar los barcos, y pasar la noche.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 20:32

¿¡Que tal si bebemos el vino que nos ha dado Maron!?, y cazamos cabras para cenar, ¡parece que en estas islas hay muchas!

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 20:41

Claro, pero tengo curiosidad por saber que se encuentra en aquella isla grande.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 20:45

Yo también tengo curiosidad por saber que hay en la isla, mañana de madrugada podemos ir unos cuantos hombres para investigar la isla.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 20:52

A la mañana siguiente, Ulises y 12 hombres embarcaron en el mejor barco disponible y se fueron hacia la isla principal.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 20:53

Ulises: Cogemos vino y algunas cabras para la expedición.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:00

Ulises y sus amigos fueron a la isla y al desembarcar su ayudante dijo:

Re: Grupo XI

de SUJETOY - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:02

Ulises, ahí parece haber una cueva que podría servir de refugio provisional.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:03

Efectivamente querido ayudante

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:07

A medida de que se iban acercando, se oían pasos retumbadores y un rebaño acercándose, entonces los hombres fueron a esconderse a la cueva pero se dieron cuenta de que el gigante cabía por ella, y este dijo:

Re: Grupo XI

de SUJETOY - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:10

¡Intrusos en mi cueva!

Permitidme que os dé la bienvenida...

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:12

Que nos vas ha hacer, somos conquistadores cansados y necesitamos vuestra hospitalidad

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:17

El cíclope cogió a dos de los hombres y se los comió con leche como si fueran cereales.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:19

Noooooooooo, se ha comido a Panoramix y a Galeramix, ¡noooooooooo!

Re: Grupo XI

de SUJETOY - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:19

Ñam, ñam, glup, glup.

¡Qué deliciosos son los griegos con leche!

Y vosotros no os mováis, sois mi cena de mañana.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:23

Nooooooooo, ¡¡¡nosotros también vamos a morir!!!!

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:24

En ese momento Ulises tuvo un enorme plan...

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:39

Acercas compañeros, tengo un plan, ya que el gigante se ha quedado dormido vamos a prepararlo...

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:38

En ese momento Ulises y sus amigos cogieron quesos, excrementos de cabras y los trozos que quedaban de sus desafortunados amigos. Echaron todos los ingredientes en el tazón de leche más grande que vieron y lo dejaron calentando hasta que produjo un olor tan repugnante que el cíclope, mareado por el olor abrió la puerta, y sus hermanos, (que le estaban esperando para salir a por leña), se marcharon mareados de aquel olor ellos también. En ese momento nuestros hombres aprovecharon para huir.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - domingo, 3 de diciembre de 2017, 22:04

¿Qué pasa Polifemo que hay un olor tan repugnante en tu cueva?

Nos estás mareando a todos tus hermanos.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:41)

Parece que el capítulo no está acabado, los diálogos y ocurrencias están muy bien, son divertidas, pero debéis acabar el capítulo, además solo os he leído a dos de vosotros y en diferentes papeles, ¿qué pasa con el resto del grupo?

Re: Grupo XI

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 11:26

Nuestra historia acaba así, Ulises huye, y los cíclopes quedan marcados en la isla.

(El resto del grupo, por whatsapp, nos iban mandando lo que teníamos que escribir, en su lugar, porque ellas no podían escribir.)

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original miércoles, 6 de diciembre de 2017, 09:23)

Lo que yo evalúo son las respuestas de todo el grupo y escribir por whatsapp no me vale porque no lo veo, no puedo evaluar, no hay nada de las chicas. Espero que en el siguiente capítulo estéis todos.

Re: Grupo XI

de Natalia Díaz Delgado - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 11:27



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo XI

de Natalia Díaz Delgado - lunes, 11 de diciembre de 2017, 18:42

Espero este segundo capítulo, es un porcentaje importante de la nota de evaluación.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - lunes, 11 de diciembre de 2017, 19:58

Narrador: Ulises, desesperado por lo sucedido con la bolsa de los vientos, divisó a lo lejos una isla bastante acogedora.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - lunes, 11 de diciembre de 2017, 20:00

Ulises: ¡Mirad! ¡Una isla en el horizonte!

Re: Grupo XI

de SUJETOX - lunes, 11 de diciembre de 2017, 20:03

Ayudante de Ulises: ¡Es verdad!,Allí podemos descansar y comer.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:19

Ulises y sus compañeros llegaron a la isla. Lo primero que hizo nuestro protagonista, fue subir a lo alto de la colina para tener una vista amplia de la isla.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:22

Ulises: ¿qué es ese fuego de allí? se lo diré a la tripulación.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:27

Cuando subí a la colina ví a lo lejos humo, así que vosotros tres ir a echar un vistazo.y el resto esperad aquí.

Re: Grupo XI

de SUJETOY - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:36

Pero, ¿y sí hay monstruos como los cíclopes de la última vez?

Re: Grupo XI

de SUJETOX - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:38

Pues que la fuerza os acompañe...

Re: Grupo XI

de SUJETOX - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:39

Los tres compañeros de Ulises, se fueron en busca de que era ese fuego.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:42

Al llegar al sitio donde estaba el fuego vieron a una bellísima dama y está al verles les contesto:

Re: Grupo XI

de SUJETOZ - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:44

circe: invitados! por fin! venir, sentaros

Re: Grupo XI

de SUJETOY - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:47

Muchas gracias amable dama.

Re: Grupo XI

de SUJETOZ - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:49

circe: tomad esta bebida

Re: Grupo XI

de SUJETOX - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:52

En ese momento, la dama sacó de su manga una varita y los convirtió en cerdos

Re: Grupo XI

de SUJETOZ - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:54

circe: ¡jajajaja! ya sois míos

Re: Grupo XI

de SUJETOY - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:55

Oink, oink.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - jueves, 14 de diciembre de 2017, 21:56

En ese momento el que quedaba de los tres salió corriendo hacia la embarcación pidiendo ayuda

Re: Grupo XI

de SUJETOY NUÑEZ - jueves, 14 de diciembre de 2017, 22:05

¡Ulises, han convertido a Brutus y Tontus en cerdos!

Re: Grupo XI

de SUJETOX - viernes, 15 de diciembre de 2017, 22:41

Ulises: ¿comoooo? ¡ahora mismo voy para allá!

Re: Grupo XI

de SUJETOA - domingo, 17 de diciembre de 2017, 16:22

Narradora: Ulises fue a buscar a sus ayudantes

Re: Grupo XI

de SUJETOA - martes, 19 de diciembre de 2017, 10:01

Narradora: durante el camino, Ulises se encuentra con el dios Hermes, el cual le da una hierba para que la magia de Circe no le afecte.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original domingo, 17 de diciembre de 2017, 16:30)

SujetoA, deberías cuidar la redacción y las faltas, dios y hierba con b.

Re: Grupo XI

de SUJETOB - domingo, 17 de diciembre de 2017, 16:41

Ulises: Muchas gracias Hermes, ahora Circe no puede hacerme nada.

Re: Grupo XI

de SUJETOA - domingo, 17 de diciembre de 2017, 16:47

Narradora: Ulises siguió con su camino hasta la guarida de Circe.

Re: Grupo XI

de SUJETOZ - domingo, 17 de diciembre de 2017, 16:54

circe: bienvenido Ulises, ven pasa. Sientate, bebe y come algo.

Re: Grupo XI

de SUJETOB - domingo, 17 de diciembre de 2017, 17:00

ayudante circe: creo que es hora de que le muestres tu magia señora.

Re: Grupo XI

de SUJETOA - domingo, 17 de diciembre de 2017, 17:18

Narradora: Circe intenta usar su magia contra Ulises pero no funciona.

Re: Grupo XI

de SUJETOZ - domingo, 17 de diciembre de 2017, 17:21

circe: ¿como es posible? ¡Mi magia no funciona!

Re: Grupo XI

de SUJETOB - martes, 19 de diciembre de 2017, 10:04

¡Ja! tu magia no funciona gracias a hermes. No puedes hacerme nada. Así que o me devuelves a mis compañeros o te las veras conmigo.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original domingo, 17 de diciembre de 2017, 17:49)

No entiendo por qué el protagonista no aparece aunque lo puedo intuir, los diálogos de las chicas son pobres y pocos, deberíais haber empezado a trabajar mucho antes.

Re: Grupo XI

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 13 de enero de 2018, 18:45



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la

aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo XI

de SUJETOA - domingo, 21 de enero de 2018, 13:28

Narradora:

Ulises y su tripulación dan un banquete junto a Circe la cual les provee un pan de cera que deberán utilizar para no oír el canto de las sirenas, esta también les advierte sobre Caribdis y Escila y lo peligrosas que son.

Re: Grupo XI

de SUJETOA - domingo, 21 de enero de 2018, 13:32

Narradora: Ulises y su tripulación dan un banquete junto a Circe la cual les provee un pan de cera que deberán utilizar para no oír el canto de las sirenas, esta también les advierte sobre lo peligrosas que son Escila y Caribdis.

Re: Grupo XI

de SUJETOX - domingo, 21 de enero de 2018, 13:42

Ulises: Muchas gracias Circe por el banquete, y por avisarnos de los peligros que nos vamos a encontrar. Es hora de irnos hasta luego.

Re: Grupo XI

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:48



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo XI

de Natalia Díaz Delgado - lunes, 29 de enero de 2018, 20:43

Chicos, esto no es una historia, no hay diálogos apenas, no hay personajes, SujetoA y SujetoX son los únicos que han escrito algo, y tampoco puedo evaluar con un solo mensaje. Espero que en el capítulo siguiente participéis todos y la historia esté completa. [Comentario al capítulo anterior, Scila y Caribdis]

Grupo XII

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:36



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Narrador

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:07

Ulises llega a una isla desconocida con su tripulación, hay mucha vegetación y muchas posibilidades de caza, lo que sorprende a los suyos.

ULISES

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:14

-Tripulación, nos adentramos en una cueva llena de aventuras y misterios y por lo que he oído hay también extrañas criaturas. Solo me llevare a seis de todos vosotros, a los más valientes.

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:17

De acuerdo mi capitán, yo voy contigo

Cíclope

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:36

!Que hacéis en mi cueva forasteros!

Os arrepentiréis por haber entrado

Re: Ayudante del cíclope

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 17:34

Sí,amo,les comeremos para la cena que tengo un hambre voraz.

Narrador

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:07

Ulises y los compañeros que quedaban vivos ingeniaron un plan para salir de la cueva con vida.

ULISES

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:12

Tripulantes , ahora que el cíclope se ha quedado dormido , le atravesaremos el hígado acabando con su vida.

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:15

Pero señor, una vez muerto el cíclope será imposible salir de la cueva debido a la enorme piedra que tapa la entrada

Re: Ayudante protagonista

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:23

Tienes razón ,inventaré un nuevo plan.

Narrador

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:30

Al alba, Ulises y sus compañeros cogieron una estaca muy pesada, que, entre todos, consiguieron levantar y clavar en el ojo del cíclope.

Cíclope

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:48

!Que habéis hecho!

!No veo!

Como os habéis atrevido a clavarme una estaca en mi ojo.

! De aquí no vais a salir vivos !

!Me duele , me duele mucho!

!Ayuda! Por favor ayudarme

Ayudante del cíclope

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:46

¿Qué ocurre? ¿Tienes algún problema, quién te ataca?

Cíclope

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:50

!Me han clavado una estaca en el ojo! !Ayúdame!

Ayudante del Cíclope

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:49

¿Quién ha sido?

Cíclope

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:51

!Nadie,ha sido Nadie !

Narrador

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 18:57

Los otros cíclopes, pensando que era una broma, se marcharon. El cíclope herido salió de la cueva y puso su mano en la entrada para no dejar escapar a los hombres de Ulises cuando quisieran salir.

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:03

Señor, deberíamos crear un plan para escapar

Protagonista

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:21

!Tengo una idea! Nos ataremos debajo de las ovejas y saldremos camuflados a mediodía

Narrador

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:19

Al mediodía, las ovejas salieron, y el cíclope, no se dio cuenta de que los hombres de Ulises estaban debajo de su vientre.

Cíclope

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:29

Tu mi carnero preferido, el que siempre va primero, el líder ¿ como es que hoy vayas el ultimo ?¿Es por el dolor que sientes por tu amo?

Narrador

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:35

Ulises y sus hombres cogieron los mejores corderos y regresaron al barco, una vez zarpado, Ulises aprovechó para molestar al gigante.

Ulises

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 19:46

!Si alguien te pregunta quién te ha cegado dile que fue Ulises , hijo de Laertes !

Cíclope

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:01

! Óyeme , Poseidón, concédeme que si Ulises , regresa finalmente a su hogar sea demasiado tarde y completamente solo .Y que halle en su morada nuevas y amargas cuitas!

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - domingo, 3 de diciembre de 2017, 22:10

Por fin hemos podido escapar de aquella isla y de aquel cíclope

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original martes, 28 de noviembre de 2017, 20:03)

Los diálogos son buenos, aunque alguno no se sabe muy bien de dónde viene, no aparece que Ulises haya hablado de 'Nadie' y le haya dicho nada a nuestro protagonista. Además el ayudante del cíclope parece que vive con él pero no le ayuda, no se sabe muy bien cómo esto aparece en el relato. Los ayudantes además deben ayudar más, no aparecen demasiado.

Re: Grupo XII

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:19



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Narrador

de SUJETOX - lunes, 4 de diciembre de 2017, 17:28

Tras escapar de la isla de los cíclopes, Ulises y sus hombres llegaron a una bahía protegida en la que estuvieron dos días y dos noches.

ULISES

de SUJETOY - lunes, 4 de diciembre de 2017, 17:26

Tripulantes, hemos llegado a esta isla desierta. Nos adentraremos y buscaremos un punto alto para examinar el terreno.

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - lunes, 4 de diciembre de 2017, 17:30

¡Mira Ulises! a lo lejos se ve un humo rojizo podríamos ir a investigar

Narrador

de SUJETOX - lunes, 4 de diciembre de 2017, 17:34

Al reunirse con sus compañeros, Ulises les vio agotados

ULISES

de SUJETOY - lunes, 4 de diciembre de 2017, 17:37

¡Arriba los corazones! Mientras tengamos comida y bebida ,no nos dejaremos consumir por el mayor enemigo que es el hambre.

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - lunes, 4 de diciembre de 2017, 17:41

Esta bien capitán, continuaremos nuestro camino por muy cansados y hambrientos que estemos

Narrador

de SUJETOX - lunes, 4 de diciembre de 2017, 17:50

Estuvieron un rato caminando y encontraron un pórtico donde vieron junto a un telar a una mujer que cantaba dulcemente mientras tejía la delicada urdimbre.

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - lunes, 4 de diciembre de 2017, 17:57

Hola ¿ quién eres?

CIRCE

de SUJETOA - lunes, 4 de diciembre de 2017, 18:06

Hola me llamo Circe , por favor pasar y ponerlos cómodos ,mis doncellas y yo os prepararemos una deliciosa bebida

Ayudante de Circe

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:24

Pasar y tomar asiento porfavor, mientras os preparo una deliciosa bebida.

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:26

Euríloco fue a ver a Ulises después de ver lo sucedido

ULISES

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:27

¿Qué pasa Euríloco?

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:34

Una mujer llamada Circe nos invito a su palacio y yo desconfiado me quede fuera observando lo que pasaba . Vi como les ofrecía una bebida y les daba con una especie de varita convirtiéndoles en cerdos y se los llevo a fuera metiéndoles en las cochineras

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:39

Ulises, alertado, quería ir al palacio de Circe para averiguar qué pasaba, por eso, le pidió a Euríloco que fuera con él.

AYUDANTE DEL PROTAGONISTA

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:43

! No me pidas eso ! !No puedo volver a ese lugar ! Ni tu tampoco, ellos nunca regresaran

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:44

Ulises partió solo, por el camino se encontró con hermes, el mensajero de los dioses, le dio una planta con la que el hechizo de Circe no le afectaría

CIRCE

de SUJETOA - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:48

Bienvenido a mi palacio , entra y ponte cómodo mientras te preparamos una bebida .! Bebe y se bienvenido bajo mi techo !

Ayudante de Circe

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 13:59

Muy buenas señor , le voy a preparar una de las mejores bebidas q va a tomar en toda su vida.

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 14:05

Circe tomó su varita y le golpeó suavemente, después de que Ulises bebiera

CIRCE

de SUJETOA - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 14:03

Sal a reunirte con tus amigos a las zahúrdas de palacio

Ayudante de Circe

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 14:15

Eso, que seguro que estas mucho mas a gusto que aqui.

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 14:11

A Ulises no le afectó el hechizo, lo que sorprendió a Circe

CIRCE

de SUJETOA - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 14:17

¿Quién eres que mi magia no te afecta ? Sin duda debes de ser aquel Ulises de quien en una ocasión Hermes me anunció que pasaría por esta isla en su nave negra , de regreso a su patria , una vez concluida la guerra de Troya . !Por favor , envaina la espada para que florezca entre nosotros amistad y confianza !

ULISES

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 14:22

Prométeme primero , poniendo a todos los dioses de testigos , que no volverás a utilizar tus artes contra mi ni contra mis hombres .

CIRCE

de SUJETOA - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 14:29

¿Aún dudas de mí? No temas porque he jurado no hacerte ningún mal . Por favor come un poco

Ulises

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 15:44

Pero ¿y mis compañeros? ¿Qué hombre razonable pensaría en comer y regocijarse, mientras sus amigos convertidos en puercos, permanecen cautivos y languidecen en tus pocilgas?

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 15:57

Circe, salió junto a Ulises del palacio para dirigirse a las cochiqueras. Una vez allí, abrió la puerta, llamó a los cerdos y los fue tocando con su varita. Gracias a ello, se convirtieron en hombres más bellos de lo que eran antes, por la emoción, todos abrazaron a Ulises sin poder contener las lágrimas

CIRCE

de SUJETOA - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 15:58

Regresa a tu nave para sacarla a tierra firme , almacena tus posesiones en una cueva cercana y vuelve para que seáis mis huéspedes durante un tiempo

Ayudante de Circe

de SUJETOB - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 16:29

Te esperaremos con un buen festín para ti y tus amigos.

Ulises

de SUJETOY - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 16:06

Acepto vuestra invitación

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 16:19

Todos, menos Euríloco aceptaron la invitación.

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - miércoles, 6 de diciembre de 2017, 16:23

Yo me niego a volver a ese palacio con Circe ¿porque no nos vamos a la mar enseguida para escapar del poder de la maga?

Narrador

de SUJETOX - lunes, 11 de diciembre de 2017, 18:53

Y así fue como todos llegaron juntos a casa de Circe y la fiesta que ella y sus doncellas habían preparado

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original miércoles, 6 de diciembre de 2017, 16:33)

El capítulo tiene todas las acciones y los personajes hablan en el momento adecuado pero no hay creación, los diálogos y partes del narrador están copiadas directamente del libro, debéis cambiar esto y utilizar vuestras propias palabras y hechos teniendo como base las aventuras de Ulises.

Re: Narrador

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 13 de enero de 2018, 18:46



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la

aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Narrador

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 16:47

Al llegar a la isla, incineraron el cadáver de Elpénor, y levantaron en memoria suya un título

Ulises

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 16:57

Hola Circe ,hemos sufrido bastante durante el viaje del reino de los muertos.

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - martes, 16 de enero de 2018, 17:07

Si, la verdad es que lo pasamos bastante mal.¿Podrías decirnos los peligros que nos esperan?

Circe

de SUJETOA - martes, 16 de enero de 2018, 16:55

Tendréis que pasar por las sirenas , por los peñascos errantes ,así como de Escila y Caribdis.

Ulises

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 17:01

Muchas gracias por tus consejos y tu ayuda,nos hará falta...

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - martes, 16 de enero de 2018, 17:02

Ulises tenemos que embarcar ya o se nos hara tarde.

Ayudante antagonista

de SUJETOB - martes, 16 de enero de 2018, 17:12

Buen viaje,tener cuidado,os deseo lo mejor

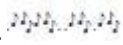
Narrador

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 17:15



Al llegar la aurora de rosados dedos se despidieron para siempre de Circe y embarcaron, al principio, había una brisa a su favor, pero más tarde se calmó, y con la calma, divisaron una isla de la que se oían hermosos cantos de mujeres

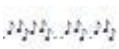
Sirena

de SUJETOA - martes, 16 de enero de 2018, 17:22

aaaaaaaaamm.. 

acercaros. 

..  ..aaaaaaannmmaa..  ...

venir... 

Ayudante de la sirena

de SUJETOB - martes, 16 de enero de 2018, 17:22

Auauauaua...venir...auauaua...venir

ulises

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 17:26

¡Tripulantes !¡Dejad de remar !Atadme al mástil y no me liveréis .Poneos cera en los oídos para no oír su canto.

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - martes, 16 de enero de 2018, 17:28

De acuerdo mi capitán ¡ya habéis oído!

Narrador

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 17:35

Las sirenas se pusieron a cantar.

Sirena

de SUJETOA - martes, 16 de enero de 2018, 17:36

Acercare aquí, oh célebre Ulises,

la flor de los bravos guerreros aqueos;

Ayudante de la Sirena

de SUJETOB - martes, 16 de enero de 2018, 17:44

Atraca tu nave y escucha los cantos que entonan las bellas doncellas del mar con voces más dulces que miel de panal

Sirena

de SUJETOA - martes, 16 de enero de 2018, 17:44

Nosotras sabemos los hechos de Troya

y cuanto acontece en la Tierra feraz...

Narrador

de SUJETOX - martes, 16 de enero de 2018, 18:07

A Ulises se le llevó el corazón de nostalgia, e intentó con todas sus fuerzas quitarse de las ataduras, gritando que lo desataran, aunque no le oían, al final aceleraron el ritmo hasta que no se oían los cantos.

ulises

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 16:22

¡Sacaos la cera de los oídos y desatadme!

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - miércoles, 17 de enero de 2018, 16:32

Desde aquí a la izquierda se ve a Caribdi hija de Poseidón y Gea, un remolino que ninguno ha podido superar. A la derecha se ve a Escila con doce tentáculos que se apodera de sus presas

Ulises

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 16:35

Ya sabía todo eso, Circe me lo contó, de todas formas no se que camino elegir...

Escila

de SUJETOA - miércoles, 17 de enero de 2018, 16:39

¡Pasad por aquí, sólo devorare a algunos de nuestros hombres! jajajajaja

Caribdis

de SUJETOB - miércoles, 17 de enero de 2018, 16:42

No, no, no! Pasar por aquí solo me tragaré vuestra nave.

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 16:53

Finalmente, Ulises y sus compañeros decidieron ir por el camino de Escila.

Escila

de SUJETOA - miércoles, 17 de enero de 2018, 16:56

¡Me llevaré a vuestros hombres!

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - miércoles, 17 de enero de 2018, 16:59

¡Se ha llevado a seis de nuestros tripulantes! ¿Que hacemos?

ulises

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:02

¡Remad! ¡¡¡Remad con todas vuestras fuerzas!!!

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:22

Llegaron a una isla verde y Ulises les recordó la advertencia de Teresías.

ulises

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:20

No se os ocurra tocar el ganado del sol.

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:22

No podemos más,necesitamos comer y descansar

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:44

Atracaron en una ensenada muy resguardada y comieron las provisiones de Circe, después se acostaron a dormir. Pero aquella noche Zeus les envió una gran tormenta. Agitó el mar y quitó visibilidad. Tuvieron que esconder el barco en una gruta, hogar de ninfas que protegían el ganado del sol. La tormenta duró un mes, se quedaron sin provisiones y tuvieron que cazar para sobrevivir. Ulises, se adentra más adelante en la isla para rezar en un santuario y solicitar ayuda a los dioses del Olimpo, después, cayó dormido. Mientras volvía a la ruta, aún con tormenta, recibió un olor a carne asada

ulises

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:47

¡Que habéis hecho!¡¡Como os atrevéis a tocar el ganado del sol!!

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:49

Sin duda los dioses se apiadaran de nosotros

ulises

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:52

Pues ya no hay vuelta atras...Vamos a comer.

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 18:02

El mal estaba hecho, y no se podía arreglar dejando de comer, así que comieron la carne de los animales sacrificados durante seis días. Al séptimo finalizó la tormenta y partieron nuevamente, esperando el perdón del Sol por haber sacrificado a los animales. Nada más alcanzar mar abierto, la tempestad volvió, aunque solo era cerca de su barco, ya que el resto del cielo era azul. Un torbellino sacudió el barco, rompiendo el mástil y tirando por la borda a un hombre. En todo ese desastre, un rayo golpeó la nave, tirando a más compañeros por la borda

Ayudante protagonista

de SUJETOZ - miércoles, 17 de enero de 2018, 18:05

¡Capitán nos caemos todos por la borda! ¡Socorro!

ulises

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 18:18

¡No puede seeeer!¡Me he quedado solo!!

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 18:20

Ulises salió con vida, pero fue llevado a Caribdis por el viento, evitó ser tragado por una higuera silvestre, al final, el monstruo vomitó el mástil del barco, del que pudo agarrarse, estuvo a la deriva nueve días hasta que alcanzó tierra.

Calipso

de SUJETOA - miércoles, 17 de enero de 2018, 18:22

Hay un hombre desvanecido sobre la línea de la marea alta, como si fuera un simple amasijo de algas, le daré refugio.

Ayudante de Calipso

de SUJETOB - miércoles, 17 de enero de 2018, 19:04

Y yo le prepararé ropa y comida para cuando despierte.

Re: Ayudante de Calipso

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:49



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Ayudante de Calipso

de Natalia Díaz Delgado - lunes, 29 de enero de 2018, 20:51

Los diálogos de la historia son completos y bien redactados, el relato es coherente y resulta agradable leerlo, os felicito, la única pega que os pongo es no copiar texto del libro, inventad, cread vuestra propia historia aunque nos basemos en las aventuras del héroe. Tened esto en cuenta para el próximo capítulo.

*Cuidado con las faltas de ortografía. *deveis es incorrecto. Debéis es lo correcto.* [Comentario al capítulo de Scila y Caribdis, el inmediatamente anterior]

Narrador

de SUJETOX - lunes, 5 de febrero de 2018, 17:03

Ulises despertó del largo sueño provocado por Atenea, una espesa niebla matutina no permitía ver la isla correctamente, por ello, Ulises pensó momentáneamente que los feacios le habían dejado en otra isla.

ulises

de SUJETOY - lunes, 5 de febrero de 2018, 17:13

Bendita sea aquella sombra.

Que la mañana te sea propicia, pero, ¿podrías decirme donde estoy?

Atenea

de SUJETOZ - lunes, 5 de febrero de 2018, 17:16

O eres simple o vienes de tierras lejanas, la isla que estas pisando es Ítaca.

Narrador

de SUJETOX - lunes, 5 de febrero de 2018, 17:25

La alegría se apoderó de Ulises pero no estaba seguro que había pasado durante ese tiempo, y decidió mantener en secreto quién era y le inventó una historia al joven.

Atenea

de SUJETOZ - lunes, 5 de febrero de 2018, 17:36

¡ Ah, el ingenio de Ulises! ¡ Yo que te ayude en Troya y en el país Alcinoos no me reconoces!

ulises

de SUJETOY - lunes, 5 de febrero de 2018, 17:42

Cuando mas lo necesitaba, no estabas, así que ¿decís que sois mi amiga? Además ni si quiera se si de verdad estoy en mi tierra.

Atenea

de SUJETOZ - lunes, 5 de febrero de 2018, 17:48

¿Acaso podía yo enfrentarme a Poseidón, que estaba enfadado contigo por la ceguera de su hijo?. Bueno pero eso ya has pasado ahora mira a tu alrededor y eras que estas en tu país, Ítaca.

ulises

de SUJETOY - jueves, 8 de febrero de 2018, 17:50

Dulce señora decidme lo que debo hacer porque me hace falta ingenio.

Atenea

de SUJETOZ - jueves, 8 de febrero de 2018, 17:53

Ulises esconderemos tu tesoro y te disfrazare mediante un hechizo que te hara parecer un vagabundo para que pases desapercibido.

Re: Atenea

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 16:55

Ulises tienes que dirigirte a casa de Eumeo mientras yo voy a por Telémaco.

EUMEO

de SUJETOA - miércoles, 14 de febrero de 2018, 17:00

Hola por favor entra , ponte cómodo te serviré comida y bebida y te contare noticias sobre Ulises.

Narrador

de SUJETOA - miércoles, 14 de febrero de 2018, 17:43

Mientras tanto atenea estaba en el palacio de Menelao , junto a Telémaco preocupado por lo la situación en Ítaca , atenea le dijo que debería regresar cuanto antes porque Penélope iba a elegir pretendiente, le dijo que tomara una ruta diferente porque Antínoos esta vigilando para evitar que volviera , Menelao y Elena le dieron telas , oro y otros regalos. Se subieron al barco y se pusieron rumbo a itaca

Narrador

de SUJETOA - miércoles, 14 de febrero de 2018, 17:52

Telémaco llega a la choza de Eumeo y se pone a hablar con Ulises.

Telémaco

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 17:59

Extranjero ¡cuán distintas muestras del anciano que salió hace tan sólo un momento!. ¡Eres sin duda uno de los dioses inmortales!.

Telémaco

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:00

Extranjero ¡cuán distinta te muestras del anciano que salió hace tan sólo un momento!. ¡Eres sin duda uno de los dioses inmortales!.

ulises

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:05

No soy un dios ,soy tu padre por el que tanto habéis sufrido tu madre y tu.

Telémaco

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:10

No puedo creerme que seas mi padre, te ruego que si no eres Ulises no aumentes la amargura de nuestro dolor por la pérdida de mi padre.

ulises

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:14

debes creerte lo que te diga porque es cierto

Telémaco

de SUJETOZ - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:19

Padre, muchos jóvenes han venido a palacio para pedirme la mano de mi madre.

ulises

de SUJETOY - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:27

en verdad que desigualdad , conseguiremos vencerlos porque contamos con la ayuda de Atenea.

Narrador

de SUJETOA - miércoles, 14 de febrero de 2018, 18:26

Ulises y Telémaco decidieron trazar un plan para que nadie se casase con Penélope , pero deberían guardar en secreto el disfraz de Ulises.

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 21:06

Cuando Telémaco llegó, se encontró a la mayoría de pretendientes ejercitando con la lanza y el disco, el sabía que pretendían asesinarlo pero no lo mostró en su cara. Penélope lo recibió medio enfadada y contenta

Informe de situación

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 21:46

El mensaje de arriba es invalido, pero no me dejaba borrarlo

Narrador

de SUJETOX - miércoles, 14 de febrero de 2018, 21:57

Telémaco regresó al palacio y encontró a los pretendientes ejercitándose, Penélope al verles, se alegró y enfadó al mismo tiempo por verlo sano y salvo, Atenea volvió a poner a Ulises de mendigo, de camino, se encontró a Melantio que le empezó a insultar, al llegar a Palacio, Ulises vio a su antiguo perro, el cual le reconoció

Grupo XIII

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:37



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:47

Después de siete días navegando, SujetoY y sus hombres llegaron a un islote donde cerca suya había una isla la cual decidieron investigar. SujetoY escogió varios de sus hombres para adentrarse en la isla. Una vez allí SujetoY propuso investigar quién era el dueño de aquella isla.

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:57

Compañeros, antes de irnos de esta isla me gustaría saber quién es el dueño. Creo que vive en esa cueva de allá, entremos a verla.

Re: Grupo XIII

de SUJETOZ - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:59

Me parece una gran idea. Pero hay que andarnos con cuidado, no sabemos con lo que nos podemos encontrar.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - viernes, 24 de noviembre de 2017, 13:00

SujetoY y sus hombres se adentraron en la cueva en la que se encontraron jarras rebosantes de leche y quesos.

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - viernes, 24 de noviembre de 2017, 13:03

Chicos mirar cuanta comida, tomémonos un descanso y aprovechemos para comer algo.

Re: Grupo XIII

de SUJETOA - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 19:58

SujetoB, he oído entrar a extraños en la cueva. Vamos a ver qué está pasando.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 20:30

SujetoB y su ayudante, SujetoA, se disponían a ver quién se había atrevido a entrar en su cueva.

Re: Grupo XIII

de SUJETOB - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:07

Forasteros!! Que os traído hasta esta isla, acaso sois comerciantes o piratas???

Re: Grupo XIII

de SUJETOA - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:28

(SujetoY): somos griegos guerreros el ejército Agamenón, queremos regresar a nuestra patria pero vientos y corrientes nos han traído hasta aquí. Hemos venido a ti en nombre de Zeus para q nos ofrezcas un poco de hospitalidad.

Re: Grupo XIII

de SUJETOB - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:31

A nosotros nos importa bien poco Zeus y los dioses a excepción de Posidón nuestro padre.

Re: Grupo XIII

de SUJETOA - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:33

Somos más fuertes q ellos y no necesitamos obedecer otra voluntad que la nuestra.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:47

En la cueva se desató furia e ira entre los dos ciclopes eSujetoYy sus hombres. SujetoB cogió a dos de los hombres, acto seguido los lanzó y se los comió. finalmente SujetoB se durmió.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 21:52

Al día siguiente SujetoB devoró a otros dos hombres mas.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:02

SujetoZ: Tenemos que hacer un plan para poder salir de esta cueva cuanto antes.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:06

Le dijo SujetoZ preocupada a SujetoY

Re: Grupo XIII

de SUJETOA - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:30

(SujetoY) chicos voy ha arrancar estos cayados del olivo y vosotros alisarlos y darles forma de lanza mientras yo avivo el fuego para ponerlos al rojo vivo.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:23

SujetoB e SujetoA se dirigieron a la cueva de nuevo

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:26

SujetoZ: ¡Ya están aquí!

Re: Grupo XIII

de SUJETOA - miércoles, 29 de noviembre de 2017, 22:39

(SujetoY) cuando yo emborrache a los cíclopes con el vino vosotros le clavais la lanza a SujetoB y nosotros a SujetoA.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - lunes, 4 de diciembre de 2017, 10:38

Finalmente le clavaron la estaca a los dos cíclopes y pudieron salir de la cueva. A continuación se dirigieron al barco

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original miércoles, 29 de noviembre de 2017, 23:18)

El capítulo está bien aunque el final está poco desarrollado, deberíaIs haber puesto más acciones que suceden para poder salir de la cueva. En relación a los diálogos, no debe escribir otros en lugar de los verdaderos personajes, eso significa menos nota para el grupo y para los participantes.

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:36

somos griegos guerreros el ejército Agamenón, queremos regresar a nuestra patria pero vientos y corrientes nos han traído hasta aquí. Hemos venido a ti en nombre de Zeus para q nos ofrezcas un poco de hospitalidad.

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:37

chicos voy ha arrancar estos cayados del olivo y vosotros alisarlos y darles forma de lanza mientras yo avivo el fuego para ponerlos al rojo vivo.

Re: Grupo XIII

de Natalia Díaz Delgado - lunes, 4 de diciembre de 2017, 10:40



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - jueves, 7 de diciembre de 2017, 13:32

SujetoY y sus hombres decidieron zarpar de nuevo, llegaron a una isla en la cual se quedaron tres días y dos noches. Al tercero, SujetoY decidió ir en busca de comida y bebida.

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - viernes, 8 de diciembre de 2017, 13:02

Chicos, he encontrado comida y agua suficiente para unos días

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - viernes, 8 de diciembre de 2017, 13:06

Rato después, SujetoY y SujetoZ se dispusieron a investigar un poco más la isla, se subieron a una colina en la cual SujetoZ vió un humo saliente de un bosque.

Re: Grupo XIII

de SUJETOZ - viernes, 8 de diciembre de 2017, 13:46

¡Mira SujetoY! Hay un humo saliendo de aquel bosque. Vayamos a investigar.

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - viernes, 8 de diciembre de 2017, 14:08

Si, vayamos a investigar pero primero vamos a avisar a los demás hombres

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - viernes, 8 de diciembre de 2017, 14:37

SujetoY y sus hombre se dispusieron a ver de donde provenia ese humo. Acto seguido llegaron a una mansión en la que vieron a una mujer cosiendo.

Re: Grupo XIII

de SUJETOB - viernes, 8 de diciembre de 2017, 22:33

¡Bienvenidos! Soy Circe, pasad, pasad

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - viernes, 8 de diciembre de 2017, 23:04

SujetoY se quedó fuera, ya que le daba mala espina aquella mujer. Dejó a sus hombres en el castillo de Circe y volvió de nuevo a su cabaña.

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - lunes, 11 de diciembre de 2017, 19:00

Ya que se lo estan pasando bien vuelvo a la cabaña y cuando quieran que vuelvan

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original viernes, 8 de diciembre de 2017, 23:00)

Debéis acabar el capítulo, hasta ahora está bien y si lo dejáis sin terminar la nota no sería la misma.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 08:58

SujetoY llevaba tiempo sin saber nada de sus hombres, por eso decidió ir a ver que sucedía. Cuando SujetoY llegó a la mansión de Circe, otra mujer le esperaba igual, era igual de sospechosa que Circe.

Re: Grupo XIII

de SUJETOA - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:00

Hola soy la ayudante de Circe ¿Deseaba algo?

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:01

Querría saber dónde están mis hombres llevan mucho tiempo fuera.

Re: Grupo XIII

de SUJETOA - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:01

No se de que me habla

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:02

Si no me deja pasar a comprobarlo entraré a la fuerza.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:05

Ya que la ayudante astuta se negaba a dejarle pasar, SujetoY entró a la fuerza. Poco después de haber entrado en la mansión, SujetoY vio a unos salvajes animales que no eran para nada sus hombres.

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:06

¡ Que ha pasado aquí !

Re: Grupo XIII

de SUJETOA - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:09

(SujetoB) Como tu por aquí, simplemente se han servido de comida y bebida y nada más. Hay comida suficiente para ti, come lo que quieras.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - martes, 19 de diciembre de 2017, 10:08

SujetoY ya que era muy lista comió y bebió todo lo que quiso ya que a ella no le iban a afectar ninguno de sus hechizos. Rato después Circe se quedó sorprendida ya que ninguno de sus hechizos le afectaba en SujetoY.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original martes, 12 de diciembre de 2017, 09:13)

¿Por qué no le afectan ninguno de sus hechizos?

Re: Grupo XIII

de SUJETOA - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:14

(SujetoB) ¿Como es posible que no te afecte nada?

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 22:22

No me afectan ni me afectaran jamás ninguno de tus hechizos. Así que como no devuelvas a mis hombres a su estado natural y no nos des provisiones suficientes, pagarás por ello.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - martes, 19 de diciembre de 2017, 10:09

SujetoB preocupada obedeció y les dio todo lo que quisieron, y así una vez mas SujetoY se sale con la suya.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original martes, 12 de diciembre de 2017, 22:24)

El final del capítulo es un poco precipitado, faltan cosas importantes para llegar a ese final, deberíais haber trabajado más progresivamente.

Re: Grupo XIII

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 13 de enero de 2018, 18:46



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino

exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo XIII

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:50



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - viernes, 9 de febrero de 2018, 12:51

Ulises despertó del sueño de Atenea, una espesa niebla no dejaba ver la isla por ello pensó que los feacios lo habían dejado en otra isla.

Re: Grupo XIII

de SUJETOY - viernes, 9 de febrero de 2018, 12:55

Bendita sombra puede decirme donde estoy

Re: Grupo XIII

de SUJETOB - viernes, 9 de febrero de 2018, 12:57

La isla la cual estás pisando es tierra de Ítaca.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - viernes, 9 de febrero de 2018, 13:01

SujetoY estaba muy alegre pero decidió ocultar quien era así que Atenea la disfrazó de mendigo.

Re: Grupo XIII

de SUJETOB - viernes, 9 de febrero de 2018, 13:03

Ahora que te has convertido en mendigo esconde tu tesoro

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 18:07

Atenea le convirtió en mendigo para pasar desapercibido, al rato escondieron su tesoro y mientras tanto Atenea le cuenta todo lo ocurrido con Penélope, su esposa, y el grupo de pretendientes que la intentan conquistar

Re: Grupo XIII

de SUJETOB - domingo, 11 de febrero de 2018, 19:02

Te traeré a tu hijo a salvo, yo ahora tengo que ir a ver a Telémaco

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 19:06

Atenea habló con Telémaco y le explicó que debería cambiar de ruta porque si no le matarían . Al día siguiente, Telémaco pone rumbo hacia palacio donde los pretendientes de Penélope aguardaban inquietos

Re: Grupo XIII

de SUJETOZ - domingo, 11 de febrero de 2018, 19:46

(SujetoA): Los pretendientes están impacientes por conquistarla y llevarse la fortuna que les aguarda. Por cierto, tienes que anunciar el evento de hoy y dar las instrucciones.

Re: Grupo XIII

de SUJETOZ - domingo, 11 de febrero de 2018, 19:48

Cada uno de vosotros tendréis que coger el arco de Ulises e intentar pasar la flecha por las doce anillas.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 19:52

De repente Ulises llegó disfrazado de mendigo, Penelope le mandó para ser lavado. Una mujer que le lavó se dio cuenta de que aquel mendigo era Ulises debido a la cicatriz que presentaba. La mujer decidió callarse para no poner en peligro la vida de Ulises

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 19:57

Rato después, ninguno de los pretendiente se vio capaz de pasar la flecha por las 12 anillas excepto uno, Ulises que se hacía pasar por aquel mendigo .

Re: Grupo XIII

de SUJETOZ - domingo, 11 de febrero de 2018, 20:16

Señor, usted ha sido el único que consiguió pasar la flecha por las doce anillas. A cambio le alojaré en mi casa esta noche y será mi futuro marido.

Re: Grupo XIII

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 20:17

Tiempo después, la nodriza le comento a Penelope que aquel mendigo era Ulises. A Penelope se le saltaron las lagrimas y fue corriendo a abrazar a Ulises

Grupo XIV

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:38



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:47

Ulises y sus hombres llegaron a una isla llena de alimentos y bebida así que tomaron todo lo que les antojó

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:52

Yo creo que deberíamos comerlo todo antes de que anochezca,
y comernos este banquete

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:55

al día siguiente Ulises diviso una isla de la que salía humo decidió ir con sus hombre a explorarla

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:56

Ulises esto no me parece buena idea creo que deberíamos irnos.

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - viernes, 24 de noviembre de 2017, 13:02

No se camarada, quiero saber a quien le pertenece esta isla
he oido bastantes historias sobre Ciclopes, y me gustaria averiguarlo

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - viernes, 24 de noviembre de 2017, 13:03

No se jefe,tengo muchisimo miedo yo no iria porque seguramente nos encontremos un ciclope

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:01

Ulises dio ordenes a su tripulación de embarcar rumbo a la isla principal de donde salía humo y se podía oír los débiles balidos de las ovejas.

Ulises y sus hombres tardaron poco e llegar a la isla y eligió a doce hombre para que le acompañasen a investigar la isla, allí se encontraron una cueva donde había un rebaño de ovejas y cabra pero no había ningún pastor y decidieron entrar...

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:19

Cogeremos las ovejas y nos largaremos asi tendremos provisiones

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:25

Creo que no es muy seguro,pero si vamos creo que tambien deberiamos cojer las cabras para tener mas provisiones,aunque haya que estar atento en todo momento por si nos encontramos con el ciclope.

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 20:33

Tienes razon ayudante, deberiamos estar atentos aunque si viene tendremos que prepararnos y si estuviéramos en problemas tengo un as bajo la manga, amigo

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:04

Noto a alguien en mi isla,si los encuentro me los comeré me ayudas compañero.

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:09

Cuidado ayudante, oigo ruidos estate atento creo que nos han pillado

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:19

Tengo mucho miedo jefe,por favor hay que estar atentos de cualquier movimiento,o presencia cerca nuestra...

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:28

¿Quien osa entrar en mi isla?

Ayudante mira a ver si ves a alguien,creo que e oido un par de voces humanas...

Re: Grupo XIV

de SUJETOB - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:34

Los he visto jefe parecen ser seres humanos¿vamos a por ellos?

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:36

No,vamos a esperar a que vengan ellos.JAJAJAJAJA

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:41

Muy bien tengo un plan vamos a pedirles algo de hospitalidad y si nos dicen que no, ¡Corremos!

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:51

Jefe ahora si que tengo miedo,por favor le ruego que nos vayamos ya de esta isla y dejemos en paz a estos ciclopes,¡huyamos!

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:53

No me seas miedica, ayudante de pacotilla, nunca superaras tu miedos

se nota que eres un mimado camarada

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 28 de noviembre de 2017, 21:56

Hay que ir a por ellos si no , no podremos salir

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:43

Tengo miedo comandante,pero quiero salir de esta maldita isla,si es necesario nos jugaremos la vida para salir,a por ellos

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:47

Muy bien compañero, iremos a por todas pero si es necesario primero les pediremos algo de comer y un sitio para dormir, de acuerdo?

Re: Grupo XIV

de SUJETOB - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:48

Polifemo me parece que he visto algo en la playa

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:50

Intrusos,pues vamos a esperarlos cerca de la cueva y cuando esten cerca les atrapamos y nos los comemos.Jajajajajaja!!!

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:55

Ulises y sus hombres mientras estaban en la cueva les sorprendieron Polifemo y su ayudante. Polifemo en cuanto les vio se comió a unos de sus hombre se se puso a preguntar quienes eran

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:56

Oye soy yo o he visto un ciclope?

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:56

¿Quién es usted intruso? Me voy a preparar un muy buen festín con mi compañero.

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:58

Jefe, dime que son imaginaciones tuyas...

Tengo muchísimo miedo que podemos hacer para que no nos pillen.

Re: Grupo XIV

de SUJETOB - viernes, 1 de diciembre de 2017, 13:02

Polifemo vamos a comérmolos ya

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - lunes, 4 de diciembre de 2017, 10:47

aguanta se que tienes hambre pero nos los comeremos uno a uno

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original viernes, 1 de diciembre de 2017, 13:03)

Vais muy retrasados, debéis acabar y empezar el siguiente capítulo, de momento está bastante bien pero necesito que terminéis sino cerraré el foro.

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 08:55

EL ciclope empezó a comerse a los hombres de Ulises y a emborracharse de vino

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 08:55

Polifemo un poco de piedad

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 08:57

El plan es este ayudante, lo que haremos será preparar un trozo de madera y se lo clavaremos al ciclope en el ojo, ya que está dormido

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 08:59

Buenísima idea señor, creo que es buena idea lo único es que tendremos que ir con cuidado, y así escaparemos sanos y salvos de la isla.

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:00

1, 2, 3, ¡hacer fuerza a soldados!

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:02

Ahhhhhh,mi ojo que me habeis hecho bandidos.

Re: Grupo XIV

de SUJETOB - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:04

¿que te pasa Polifemo?

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:04

Necesito ayuda,"Nadie"me ha atacado venir correr que estoy ciego.

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:10

Correr haceros pasar por ovejas y salgamos de la isla, el barco esta a unos 400m

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:06

Si señor nos camuflaremos y así no sospecharan,tampoco esta tan lejos,pero hay que darse prisa antes de que nos pillen.

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:10

Que nos escapen.

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:14

Ya estamos al lado de la costa, vamos, izar las velas!

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - martes, 19 de diciembre de 2017, 16:36

¡Nos salvamos!

¡Enhorabuena a todos equipo!

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original miércoles, 13 de diciembre de 2017, 12:35)

Bien equipo, el capítulo I está completo.

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - martes, 19 de diciembre de 2017, 16:35

NUEVO CAPITULO: LA HECHICERA CIRCE

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original viernes, 15 de diciembre de 2017, 15:11)



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - viernes, 15 de diciembre de 2017, 15:28

Continúa Ulises su viaje hasta que, tras una terrible tempestad, llega con su nave a la isla de Eea, la isla de la maga Circe. Esta hechicera era conocida por su poco aprecio a la raza humana.

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - viernes, 15 de diciembre de 2017, 15:37

Por fin hemos llegado a tierra. Vosotros tres id a explorar el palacio de Circe

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - viernes, 15 de diciembre de 2017, 15:46

De acuerdo Ulises iremos a explorar que es ese humo que sale del bosque.

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - viernes, 15 de diciembre de 2017, 15:47

El jefe de la expedición es su amigo Euriloco. La verdad es que tenían más miedo que otra cosa, pero no les quedaba más remedio que obedecer. El grupo llega a un palacio rodeado de lobos y otras bestias que, cuando les ven, se muestran alegres por la visita. Allí se encontraron a una niña la cual les guió hasta el Palacio de Circe donde les recibió con hospitalidad por lo que los hombres empezaron a sospechar

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - viernes, 15 de diciembre de 2017, 15:54

Muchas gracias Circe por tu hospitalidad, estaba muy rica la comida y la bebida pero debemos irnos ya. Gracias por todo.

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - viernes, 15 de diciembre de 2017, 16:02

Jajajaja,mi pocima ha funcionado solo queda que vengan los demas hombres de Ulises para que caigan ellos tambien en el hechizo

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - martes, 19 de diciembre de 2017, 16:40

Circe ha agasajado a sus invitados con exquisitos manjares y bebidas dulces, pero según acabaron el banquete, la pócima mágica que había echado en la bebida hizo su efecto y les hizo perder la memoria. La hechicera los transformó a todos en cerdos, los encerró en una pocilga y les echó bellotas.
(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original viernes, 15 de diciembre de 2017, 16:06)

Copiar directamente el texto de Internet no es el objetivo de este trabajo, tu nota bajará bastante por incumplir las reglas del juego.

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - viernes, 15 de diciembre de 2017, 16:16

Os quedareis ahí con el resto de personas que he convertido hasta la muerte.

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - viernes, 15 de diciembre de 2017, 16:44

pero lo que Circe no sabia era que su amigo Euríloco había sobrevivido porque no como nada y le fue a contar a Ulises lo que pasó. Ulises en cuanto se enteró fue a su busca pero en su camino se encontró con Hermes, el mensajero de los dioses, él le dio una plata la cual le salvara de la pócima de la Hechicera y de su magia. Cuando llegó al palacio la Hechicera le tocó con su carita pero la magia no hacía efecto

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - viernes, 15 de diciembre de 2017, 16:47

Oh no eres inmortal,mi magia no hace efecto.Por favor no me hagas daño.

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - viernes, 15 de diciembre de 2017, 16:49

No te voy a hacer daño pero a cambio convierte a mis hombres en persona y déjalos en paz

Re: Grupo XIV

de SUJETOA - viernes, 15 de diciembre de 2017, 16:50

Vale vale,hare todo lo que tu me digas.

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - martes, 19 de diciembre de 2017, 16:44

Después de eso Ulises y sus hombres se quedaron unos días como huéspedes en el palacio de Circe y disfrutaron de una fiestas que las sirvientas de Circe les habían preparado

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original viernes, 15 de diciembre de 2017, 16:53)

Este capítulo está muy flojo, muy pocas intervenciones y muy escasas, además en los mensajes hay faltas de ortografía muy graves. Habéis estropeado todo el trabajo del primer capítulo.

Re: Grupo XIV

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 13 de enero de 2018, 18:47



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir

indemne. Triunfa en la aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo XIV

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:51



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - jueves, 1 de febrero de 2018, 20:55

Ulises se despertó de un profundo sueño en Ítaca pero él no sabía donde se encontraba así que le preguntó a un hombre que pasaba por ahí y resultó que era Palas Atenea

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - jueves, 1 de febrero de 2018, 20:58

Hola señor, ¿me sabría decir donde estoy donde estoy?

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - jueves, 1 de febrero de 2018, 21:02

Ni me reconoces soy la diosa Atenea.

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - jueves, 1 de febrero de 2018, 21:09

Hay va no me he dado cuenta, ¿estoy en Itaca?

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - jueves, 1 de febrero de 2018, 21:12

¿Como puedo confiar en ti?, si nunca escuchaste mis plegarias cuando estaba varado en el mar

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - jueves, 1 de febrero de 2018, 21:15

En medio de la conversación la niebla se disipo, y Ulises pudo ver la tierra q desde hace tanto tiempo ansiaba ver

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - jueves, 1 de febrero de 2018, 21:18

Dulce Señora, decidme lo que debo hacer, se lo ruego

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - jueves, 1 de febrero de 2018, 21:20

Primero hemos de esconder tu tesoro antes de que alguien lo vea y se pregunte el significado de tanta riqueza.

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - jueves, 1 de febrero de 2018, 21:24

Transaladaron las copas de oro y las vestiduras de lujo y le transformo con un hechizo q le hizo que se asimilase a un mendigo

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - jueves, 1 de febrero de 2018, 21:26

Ahora, atraviesa la isla hasta llegar a la granja de tu portero,espera allí y yo mientras tanto ire en busca de telemaco para traerlo a casa.

Re: Grupo XIV

de SUJETOX - jueves, 1 de febrero de 2018, 21:32

Ulises se dirigió hacia la granja, cuando llego le recivio el porquero y lo llevó a su choza y le ofreció comida y vino y estuvieron hablando sobre la ausencia de rey.

Re: Grupo XIV

de SUJETOZ - viernes, 9 de febrero de 2018, 13:00

Hola Señor soy el porquero te llevare a la choza

Re: Grupo XIV

de SUJETOY - viernes, 9 de febrero de 2018, 13:01

Que tal te ha ido en todo este tiempo,en el que he estado ausente

Grupo XV

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:38



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo XV

de SUJETOX - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:36

Después de siete días de navegación la flota de Ulisea llegó a una isla desconocida en busca de comida y refugio. Se quedaron a dormir en la isla, cuando se despertaron vieron que del centro de la isla había humo y se escuchaban sonidos de corderos. La flota fue a investigar.

Re: Grupo XV

de SUJETOY - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:45

Bostezo

-Mirad sale humo de la isla. Vayamos a investigar, elegiré a 11 de vosotros para acompañarme. Galsias elige a 10 de los mas fuertes hombres.

Re: Grupo XV

de SujetoZ - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:48

Bien, ya hemos pisado tierra. En esta isla hay ganado, pero no hay nadie por los alrededores. ¡Mira, allí a lo lejos hay una cueva enorme!

Re: Grupo XV

de SUJETOY - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:49

Entremos a explorar.

Re: Grupo XV

de SUJETOX - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:51

Ulisea y su flota entran en la cueva y empiezan a comer. Cuando terminan deciden huir porque se han comido toda la comida. Al intentar salir se encuentran con la cíclope Dova.

Re: Grupo XV

de SUJETOA - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:57

Entran los cíclopes en la cueva

Quien osa entrar en nuestra cueva y robarnos nuestra preciada comida.

Re: Grupo XV

de SUJETOY - viernes, 24 de noviembre de 2017, 13:04

Somos griegos, guerreros del ejército de Agamenón, venimos de la ya conquistada tierra de Troya. Tenemos intención de regresar a nuestra bella ciudad a ver a nuestros familiares, y al ver esta isla decidimos venir a por comida.

Re: Grupo XV

de SUJETOA - domingo, 26 de noviembre de 2017, 13:57

Griegos sereis y en los dioses creereis, pero a mi no me importan vuestras creencias, salvo mi padre poseidon el dios de los mares y las profundidades.

Coje a dos griegos y se los empieza a comer

Re: Grupo XV

de SUJETOY - lunes, 27 de noviembre de 2017, 17:19

¡Nooooooo! ¡Mis compañeros!

Re: Grupo XV

de SUJETOX - lunes, 27 de noviembre de 2017, 19:36

Ulisea y su flota se esconden a la oscuridad para pensartar un plan de huida.

Re: Grupo XV

de SujetoZ - lunes, 27 de noviembre de 2017, 19:54

Tengo un plan! Aun nos quedan barriles y barriles de vino. Cuando este de vuelta, le ofreceremos todo nuestro vino para emborracharle y cuando se caiga, cogemos esa vara de acero ardiente y atravesemos su ojo para que no sea capaz de vernos. Y escaparemos!

Re: Grupo XV

de SUJETOY - lunes, 27 de noviembre de 2017, 20:01

¡Muy buena idea!

Re: Grupo XV

de SUJETOX - lunes, 27 de noviembre de 2017, 20:45

La cíclope Dova llega a la cueva y al ver el vino se lo bebé. Pasado un rato acaba emborrachandose y Ulisea y su flota aprovechan para llevar a cabo su plan; desacerse de Dova.

Re: Grupo XV

de SUJETOY - lunes, 27 de noviembre de 2017, 21:30

Ahora es nuestra oportunidad clavemos le el acero

Re: Grupo XV

de SUJETOA - lunes, 27 de noviembre de 2017, 21:36

Ahhh.... *Gritaba de dolor el cíclope Dova*

Me las pagareis por esta acción tan descarada!!

Cíclopes acudir a mi, ayuda de vosotros necesito.

Re: Grupo XV

de SUJETOB - lunes, 27 de noviembre de 2017, 21:49

¿QUIÉN OSA MOLESTAR DOVA?

Me las pagareis como habéis podido dañar su perfecto y hermoso ojo

Re: Grupo XV

de SUJETOX - martes, 28 de noviembre de 2017, 08:02

El cíclope empieza a correr tras Ulisea y su flota lanzando les todo lo q encuentra por el camino

Re: Grupo XV

de SUJETOA - martes, 28 de noviembre de 2017, 16:42

Poseidón si de verdad eres mi padre al igual que el de los demas cíclopes, haz que su flota llegue a su destino, pero que llegue años más tarde de lo previsto y que llegue solo sin ningún otro griego para protegerle.

Me las pagareis griegos por dejarme ciego y robarme la comida!!

Re: Grupo XV

de SUJETOX - lunes, 4 de diciembre de 2017, 10:53

Poseidea consigue huir junto a su flota, pero la cíclope Dova les ha lanzado una maldición.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original martes, 28 de noviembre de 2017, 16:50)

El final es un poco precipitado, deberíais haberos entretenido más y relatar las acciones con detalle. Los diálogos están bien y el trabajo es equilibrado entre todos los integrantes del grupo.

Re: Grupo XV

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 30 de noviembre de 2017, 18:21



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo XV

de SUJETOX - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:35

Ulisea, Galsias y su flota llegaron a la isla de Eolia la isla flotante del señor de los vientos.

Re: Grupo XV

de SujetoZ - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:58

oh que isla mas encantadora, casi parece que esta desierta excepto por esa columna de humo. deberíamos descansar y despues dividirnos para investigar y explorar esta isla.

Re: Grupo XV

de SUJETOX - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:59

Acamparon 2 dias y 2 noches. A la mañana siguiente la flota vio humo a si que mando a un pequeño grupo liderado por Galsias a investigar.

Re: Grupo XV

de SujetoZ - viernes, 1 de diciembre de 2017, 13:01

vayamos a exlorar equipo!

Re: Grupo XV

de SUJETOX - viernes, 1 de diciembre de 2017, 13:02

Galsias se encontro a una chica y la pregunto que quien era el rey y que la llevara hasta el.

Re: Grupo XV

de SUJETOA - jueves, 7 de diciembre de 2017, 12:27

Jajaja...

¿Con que al rey quereis ver? Seguirme y os enseñare el camino.

Re: Grupo XV

de SUJETOX - jueves, 7 de diciembre de 2017, 12:37

Galsias y su grupo siguio a la mujer

Re: Grupo XV

de SUJETOB - jueves, 7 de diciembre de 2017, 16:26

Bueno aquí es pasad, pasad...

Comer y beber cuanto queráis

Re: Grupo XV

de SUJETOX - jueves, 7 de diciembre de 2017, 16:32

Galsias se desconfiaba a si que se quedo fuera observando como la malvada bruja convertia a su grupo en cerdos.

Re: Grupo XV

de SujetoZ - jueves, 7 de diciembre de 2017, 19:44

NO! Que debo hacer ahora! Avisare a Ulisea de todo esto que acaba de pasar y ojalá encontremos una solución!

* Corre hacia Ulisea para informarla de todo lo sucedido *

Re: Grupo XV

de SUJETOY - lunes, 11 de diciembre de 2017, 19:07

¿Qué pasa?¿Qué ha sucedido para que vengas tan alterada?

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original jueves, 7 de diciembre de 2017, 20:23)

Debéis acabar el capítulo.

Re: Grupo XV

de SujetoZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 08:44

Ulisea! Esto es muy grave, la hechicera ha convertido a nuestros hombres en puercos. Hay que hacer algo para pararle los pies a esa hechicera.

Re: Grupo XV

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 08:46

Ohhh no! Debemos ir a rescatarles!

Re: Grupo XV

de SujetoZ - martes, 12 de diciembre de 2017, 08:52

NO! eso es demasiado peligroso, no vallamos a ser tan precipitados. Es una hechicera muy poderosa, no somos nadie contra ella. Porfavor, no lo hagas. Es mala idea

Re: Grupo XV

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 08:53

Debes venir a ayudarles!

Re: Grupo XV

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 08:56

Ulisea se fijó en el miedo de Galsias y decidió ir ella sola. Mientras tanto Galsias se quedó vigilando el barco.

Re: Grupo XV

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:02

Ulisea de camino al castillo se encontró a un dios que la dió una flor que la hacía inmune a los hechizos de la malvada bruja. Ulisea se guarda la flor debajo de la ropa para que la bruja no la viera.

Re: Grupo XV

de SUJETOX - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:03

Ulisea se lo agradeció y se diigió hacia el castillo.

Re: Grupo XV

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:06

TOC TOC TOC Ohh poderosa Circe ábrame porfavor!

Re: Grupo XV

de SUJETOA - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:10

Bienvenida Ulisea pasa, pasa y siéntate, mis sirvientas te atenderán y te darán de comer y beber.

Re: Grupo XV

de SUJETOY - martes, 12 de diciembre de 2017, 09:12

Gracias, gracias por su hospitalidad.

Re: Grupo XV

de SUJETOA - martes, 19 de diciembre de 2017, 16:47

* le da de beber y mientras bebe saca la varita e intenta convertirla en puerco*

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original martes, 12 de diciembre de 2017, 09:14)

Al final no habéis acabado el capítulo y esto pasará factura a la hora de poner la nota.

Re: Grupo XV

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 13 de enero de 2018, 18:48



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo XV

de SUJETOY - martes, 16 de enero de 2018, 20:20

¡Mirad, hacia allá! ¡En aquella cueva! ¡Un monstruo marino de nada más que seis cabezas! Hombres debemos elegir hacia donde ir, yo voto por el monstruo de seis cabezas.

Re: Grupo XV

de SujetoZ - martes, 16 de enero de 2018, 21:56

Tenemos que tener cuidado, ese monstruo ya se ha llevado a varios de nuestros compañeros. Procedamos con cuidado o podríamos ser los siguientes...

Re: Grupo XV

de SUJETOB - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:23

Ya que habéis preferido pasar por mi lado en vez de por donde Caribdis no os lo pondré fácil.

ASÍ QUE SUFRIR MALDITOS MARINEROS.

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:33

Velozmente las 6 cabezas se apoderaron de seis remeros y aun sin esperanza gritaron de dolor y también para poder ser salvados de alguna forma. En vano .

Re: Grupo XV

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:37

¡¡SI QUERÉIS SOBREVIVIR REMAR, REMAR CON TODAS VUESTRAS FUERZAS!!

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:43

Exhaustos, se echaron una siesta en el barco dejando su destino al mar

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 17:50

Al despertarse vieron muy cerca de ellos una isla de la cual procedían sonidos de animales

Re: Grupo XV

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 19:26

Prosigamos parar no es buena idea, ya si eso pararemos en la próxima isla que veamos

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 19:30

Ulisea no estaba muy convencida por las advertencias de esa isla y porque sabía que si dejaba a su tripulación ahí la liarían

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:04

Sus compañeros se cabrearon tanto que montaron una huelga de que no remarían hasta descansar lo que ellos necesitaran

Re: Grupo XV

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:07

Agggh vale entendido, pero me debéis prometer que NO tocareis el rebaño

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:10

Comieron las provisiones y descansaron. Pasaron un buen momento después de todo lo ocurrido

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:17

En la noche Zeus les envió el "bonito" regalo de una tormenta. tos se refugiaron en una gruta que había ahí cerca.

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:20

La tormenta estaba durando más de lo previsto así que decidieron quedarse allí hasta que el sol saliera

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:22

Las provisiones se acabaron y Ulisea decidió ir a rezar a los dioses

Re: Grupo XV

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:25

OOOOH DIOSES DEL OLIMPO MI TRIPULACIÓN Y YO ESTAMOS MUY HAMBRIENTOS Y DESEARÍAMOS PODER SALIR YA DE AQUÍ POR FAVOR ENVIARNOS UN SOLECITO RICO PARA PODER REGRESAR YA

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:30

De regreso percibió un olor delicioso, en cuanto se dio cuenta de que era carne corrió tan veloz como pudo para ver como su tripulación comía el ganado sagrado y tratar de pararlos

Re: Grupo XV

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:34

¡¡PERO ESTÁIS LOCOS!! Os pedí una única sola y vosotros me habéis traicionado comiendo esto

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:37

Les regañó pero aun así también tenía hambre así que aprovechaba cuando no la veían y también comía y cuando la pillaban ponía la excusa de "el mal ya está echo y yo no tengo culpa"

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:38

Pasaron 7 días hasta que por fin todo terminó

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:39

Ya estaban desembarcando y empezando a navegar cuando...

Re: Grupo XV

de SUJETOA - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:42

Como pudiste Ulisea yo te ofrezco siempre que puedo los mejores rayos de sol y TÚ me lo pagas comiéndote a mi ganado favorito, que lo sepas estoy súper dolida

Re: Grupo XV

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:49

Yo... Yo no quería me han obligado con su presión grupal diosa del sol

Re: Grupo XV

de SUJETOA - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:49

NO... ya no me valen tus excusas baratas

Re: Grupo XV

de SUJETOY - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:51

Pero entiéndenos teníamos hambre y si te soy sincera tienes un gusto excelente y una mano para cuidarlos

Re: Grupo XV

de SUJETOA - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:52

Basta ni ya piropeandome te vas a librar, te voy ha dar tu merecido

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 20:59

La diosa del sol enfurecida desencadeno una tempestad y a todos los compañeros menos a Ulisea les lanzo rayos y torbellinos para romper el barco

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 17 de enero de 2018, 21:00

Y después de todo eso Ulisea mar a la deriva termino en una costa más muerta que viva

Re: Grupo XV

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:52



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo XV

de Natalia Díaz Delgado - lunes, 29 de enero de 2018, 22:06

Enhorabuena chicas, os habéis empleado a fondo y el relato ha quedado muy bien, me ha gustado mucho. En el próximo capítulo seguid igual, lo único que os pido es que los ayudantes participen más y también tened cuidado con las faltas de ortografía. [Comentario al capítulo de Scila y Caribdis].

Re: Grupo XV

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 17:57

Ulises de hallaba dormido en las lejanas tierras de Ítaca. Cuando esté despierta no sabe donde se encuentra. Una señora se acerca a el e intenta explicarle donde esta y como ha llegado allí.

Re: Grupo XV

de SUJETOY - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:28

Buenos días, ¿podrías decirme dónde estoy? ¿sois hospitalarios en estas tierras?

Re: Grupo XV

de SujetoZ - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:32

La isla que pisan tus pies es Ítaca, Ítaca es conocida desde muy lejos, hasta en la mismísima Troya.

Re: Grupo XV

de SujetoZ - lunes, 5 de febrero de 2018, 17:12

Y yo, la diosa Atenea, te voy a ayudar a volver con tus seres queridos. Desde que te fuiste, han pasado muchos años y varios te dan por muerto. En el palacio Penélope tu esposa, está en una situación complicada. Un grupo de jóvenes se pretenden a tu bella esposa, y falta poco para que se de por vencida. Yo te ayudaré. Te disfrazaré de mendigo y te quedarás con tu mas leal seguidor, el porquero. Iré a buscar a tu hijo y te daré las siguientes instrucciones.

Re: Grupo XV

de SUJETOY - lunes, 5 de febrero de 2018, 17:42

De acuerdo, comprendo que debo ser paciente.

Atenea, muéstrame las instrucciones.

Re: Grupo XV

de SujetoZ - lunes, 5 de febrero de 2018, 17:46

volveré pronto con tu hijo sano y salvo

Re: Grupo XV

de SUJETOX - lunes, 5 de febrero de 2018, 17:53

Atenea se encuentra con Telemaco y le dice que coja otra ruta para evitar ser asesinado

Re: Grupo XV

de SUJETOX - martes, 6 de febrero de 2018, 19:11

Y mientras tanto, en ítica, telemaco se rencuentra con su padre y se lo cuenta todo. Y guarda el secreto, al día sigueinte se ponen en camino al palacio.

Re: Grupo XV

de SUJETOX - viernes, 9 de febrero de 2018, 12:34

En el palacio estan esperando todavía los pretendientes.

Re: Grupo XV

de SUJETOB - viernes, 9 de febrero de 2018, 12:36

Estoy cansado de esperar ELIGE YA !!

Re: Grupo XV

de SUJETOA - viernes, 9 de febrero de 2018, 12:40

No podemos seguir esperando, queremos casarnos con Penelope, Ulises debe de estar muerto desde hace años y debes de elegir un nuevo marido.

Re: Grupo XV

de SujetoZ - viernes, 9 de febrero de 2018, 12:43

Paciencia, ya han pasado varias décadas desde que mi marido partió.

Re: Grupo XV

de SUJETOX - viernes, 9 de febrero de 2018, 12:45

Telémaco vino y le dió la idea a Penélope de que celebrara unos juegos, el que ganara se casaría con ella.

Re: Grupo XV

de SujetoZ - viernes, 9 de febrero de 2018, 12:49

Magnífica idea hijo.

Atención pretendientes, hoy se celebrarán unos juegos en los que el ganador será mi esposo. El juego consiste en cojer el arco de Ulises y ser capaz de tirar una flecha y ser capaz de pasar por las 12 anillas de las hachas. El ganador será mi futuro esposo. Suerte a todos

Re: Grupo XV

de SUJETOX - viernes, 9 de febrero de 2018, 13:01

Antes de eso Ulises llegó disfrazado de mendigo, para su sorpresa Penélope ordeno que lo lavaran y la Nodriza le reconoció por una cicatriz.

Re: Grupo XV

de SUJETOX - viernes, 9 de febrero de 2018, 13:03

Telémaco y Ulises antes de que empezaran los juegos guardaron todas las armas y escudos porque tenían un plan

Grupo XVI

de Natalia Díaz Delgado - jueves, 23 de noviembre de 2017, 10:49



El que se atreva a viajar más allá de lo establecido, lejos de los límites impuestos, el valiente, el aventurero, acabará por encontrar lo monstruoso. Cara a cara se enfrentará al cíclope, al gigante de un solo ojo, a Polifemo, y verá a sus compañeros devorados. Pero el débil nunca lo es si su cerebro es fuerte, si su inteligencia es rápida, y Ulises se transforma en el hombre de muchas personalidades, o en el hombre de ninguna.

-¿Cuál es tu nombre?

-Me llamo Nadie.

Después solo quedó cegar al monstruo y huir bajo su ganado mientras los demás cíclopes quedaban desconcertados -quizá ciegos también, al menos en su inteligencia- al escuchar de Polifemo que Nadie lo había cegado.

El que se atreva a viajar más allá de lo establecido -dentro o fuera de sí mismo- derrotará al monstruo para regresar al hogar más sabio.

¿Serás capaz tú también de conseguirlo?

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:38

SujetoY y sus hombres tras varios días de navegar consiguen llegar a un precioso islote. Al llegar a la isla decidieron comer y beber todo lo que se encontraron.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:37

¡¡Cuanta comida!! ¡¡Comencemos a comer!!

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:41

¡Y también a beber el vino que nos dió Marón! ¡Pero... no crees que sería mejor irnos!

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:42

¡ no SujetoZel vamos a averiguar quien son los habitantes de la isla !

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:45

¡¡Mirar!! Una gruta!!! Aguardaremos allí hasta que vengan...

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:46

Así que SujetoYy sus hombres decidieron ir en su busca.

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:49

¿No crees que deberíamos irnos?

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:49

No , nos quedaremos aquí!!

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - viernes, 24 de noviembre de 2017, 12:54

Entonces SujetoYy todos los demás aguardaron en la gruta comiendo y bebiendo. Cuando derrepente tienen una visita.

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - viernes, 24 de noviembre de 2017, 13:01

¡ QUE HACÉIS VOSAOTROS EN MI CUEVA COMIENDOS MI COMIDAQ!!

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - jueves, 30 de noviembre de 2017, 19:10

Sólo estábamos buscando comida y refugio

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - jueves, 30 de noviembre de 2017, 19:30

Sí, así que no nos haga daño.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - jueves, 30 de noviembre de 2017, 21:13

Nos podría ofrecer ayuda?

Re: Grupo XVI

de SUJETOB - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:37

¡Si,si demosles su merecido!!!!

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:37

No, os comeré uno a uno por molestarme.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:40

Y empezaron a comerse uno a uno a los hombres de SujetoY. Ella al ver esto empezó a preparar un plan con SujetoZel para pararlo.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:42

SUJETOZ esperaremos a la noche para darle con este palo pero tenemos que ser muy cuidadosos

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:44

¡Sí, sí! Esperemos.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:47

Al caer la nocheSujetoYy SujetoZel llevaron a cabo su plan.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:48

SujetoZ!!! ahora !! ahora! es el momento

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:52

Venga vamos a hacerlo.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:54

Y tras clavarle en el ojo un palo a SujetoA, consiguen salir junto con las ovejas al exterior de la cueva.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:54

corre SujetoZ corre vamos a la nave

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - viernes, 1 de diciembre de 2017, 12:56

Venga rápido a navegar.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - lunes, 4 de diciembre de 2017, 10:56

SujetoA y Fran salieron corriendo, pero SujetoY y SujetoZel ya estaban con los hombres que quedaban en la nave navegando.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envío original viernes, 1 de diciembre de 2017, 13:01)

Bien los diálogos, aunque el final deberíais haberlo trabajado más. Empezad el siguiente capítulo porque vais retrasados.

Re: Grupo XVI

de Natalia Díaz Delgado - lunes, 4 de diciembre de 2017, 10:57



De todos los peligros, la magia es el más sorprendente.

Son bellas las brujas. Su belleza es la puerta hacia el terror y la sombra. Quien llega ante ella no regresará siendo el mismo. Es demasiada la atracción de los hechizos. Es excesiva la fuerza de sus tentaciones. Hay una promesa de felicidad en sus venenos.

Pero el héroe ahuyenta los peligros. Su fuerza no acepta los atajos. No abandona nunca su condición de hombre.

Para ello, deberá distinguir a la bruja y sus hechizos. El bien no es lo mismo que el mal.

¿Serás tú también capaz de distinguirlos?

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 10 de diciembre de 2017, 14:09

SujetoY y sus hombres volvieron a atracar en una bahía de una isla, donde SujetoY bajó de su nave y se dispuso a investigar el terreno. Volviendo ya hacía la nave, se encontró un ciervo al cual mató y llevó a hombros hasta donde se encontraban sus hombres hambrientos y cansados.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 10 de diciembre de 2017, 14:13

Vamos nos pararemos en esa bahía e intentamos encontrar algo de alimento!!

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:03

(Editado de anterior) Ed ánimo mis hombre y no os dejéis matar por el hambre

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - domingo, 10 de diciembre de 2017, 15:56

Eso es mientras tengamos comida no nos derrumbemos

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:01

Tras haber comido y bebido la noche anterior, se dividieron en dos grupos y se dispusieron a averiguar de donde venía el penacho de humo. SujetoY y su grupo se quedó junto a la nave y SujetoZel se adentró en el bosque con su grupo.

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:01

¡SujetoY, SujetoY! ¡¡Ayuda!!

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:06

SujetoZel tranquilo, cuéntame lo que pasa!! ¿y los otros hombres?

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:08

Al adentrarnos en el bosque nos encontramos un palacio, yo no entre porque me daba mala espina. De repente un brujo hombre sacó una varita y los convirtió a todos en cerdos y los encierro en unas cochiqueras

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:13

SujetoY al oír esto salió inmediatamente hacía el bosque, donde se encontró a Hermes, que le proporcionó una planta que le ayudaría a derrotar a SujetoA.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:15

¡SujetoA SujetoA!

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:26

Bienvenida, por favor entra y acomódate. Por favor bebe de este brebaje que he preparado

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:30

SujetoA tomó su varita y golpeó a SujetoY. Pero SujetoY cogió su espada y atravesó a SujetoA.

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:38

¡Ahhhh! Tu debes ser SujetoY la que emprende su viaje en nave, aquella que Hermes me dijo que vendría

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:56

Así es esa soy yo y si quieres tener mi amistad promete no utilizar tu magia hacia mi ni hacia mis hombres

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 10 de diciembre de 2017, 16:59

SujetoA hizo la promesa y a continuación convirtió a su sitio compañeros otra vez en humanos.

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - domingo, 10 de diciembre de 2017, 17:11

Os podréis quedar como mis huéspedes varios días.

Re: Grupo XVI

de SUJETOB - domingo, 10 de diciembre de 2017, 17:21

Yo y mis compañeros os proporcionaremos una agradable estancia

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - domingo, 10 de diciembre de 2017, 17:33

Así es

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 10 de diciembre de 2017, 17:44

Vale volveremos a la nave a por los otros compañeros

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 10 de diciembre de 2017, 17:49

Llegaron a la nave y SujetoY comunicó la noticia a el resto de compañeros.

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - domingo, 10 de diciembre de 2017, 18:12

Yo pienso que es mejor no ir SujetoY

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 10 de diciembre de 2017, 19:18

SujetoZ no digas tonterías

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - domingo, 10 de diciembre de 2017, 19:21

Me quedare como guardián de la nave entonces

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 10 de diciembre de 2017, 19:29

De acuerdo

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - lunes, 11 de diciembre de 2017, 19:11

Pero al final SujetoZ se juntó con el resto del grupo. Llegaron al palacio y disfrutaron de la fiesta que les habían preparado.

(Editado por Natalia Díaz Delgado - envió original domingo, 10 de diciembre de 2017, 19:31)

Muy buen capítulo, habéis reseñado todos los hechos que aparecen en la novela, cada personaje ha hablado en el momento oportuno y aunque no hay mucho material de nueva creación el que hay está muy bien.

Re: Grupo XVI

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 13 de enero de 2018, 18:49



El que vive aventuras debe decidir entre todos los peligros (Escila -ese monstruo que habita en el acantilado- o Caribdis -el terrible remolino que te llevará al fondo del mar-). A veces solo existe el riesgo, pues todas las opciones amenazan con destruirnos. Y, sin embargo, no existe la vuelta atrás. No hay espacio para cerrar los ojos y evitar el miedo. Tendrás que enfrentarte a los terrores, y aspirar, entre unos y otros, a alcanzar el camino exacto del que podrás salir indemne. Triunfa en la

aventura el que decide bien. Y esta aventura, no lo olvides, es tu vida.

Re: Grupo XVI

de Natalia Díaz Delgado - sábado, 27 de enero de 2018, 20:53



Al final de todos los mares, en el horizonte, existe una isla llamada Deseo. En ella, tus recuerdos se convierten en la carne de un futuro brillante. Hay un amanecer después de cada noche y allí, tras la batalla, los engaños, los monstruos, las tentaciones y las dudas, llega el descanso del guerrero.

Tu deseo se llama Ítaca y es tu patria. Aprender su verdadero significado es el verdadero objetivo de tu viaje.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 17:56

SujetoY despierta después de un profundo sueño en lo que ella todavía no sabe que es Ítaca, hasta que SujetoZel en forma de joven pastor le dice que a llegado a su tierra.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:00

Buena mañana, ¿podría usted decirme que tierra es esta?

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:02

La isla que estas pisando ahora mismo es la mismísima Itaca.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:12

SujetoY se emocionó, pero no sabía lo que le esperaba cuando llegase a casa.

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:15

En serio no me has reconocido SujetoY; soy yo SujetoZel que tantas veces te ha ayudado.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:21

No me ayudante tanto cuando más lo necesitaba en el mar

¿cómo puedo confiar en ti?

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:24

Der repente se levantó una capa de humo ySujetoYpudo ver la tierra que tanto conocía.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:32

Dime SujetoZel que tengo que hacer

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - miércoles, 31 de enero de 2018, 18:36

Primero deberíamos esconder ese tesoro que tienes no vaya a ser que hagan preguntas, después ves a la granja de Eumeo y yo ire a por Telemaco para traerlo a casa.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 20:39

SujetoY llegó a la granja y estuvo hablando con Francisco (Eumeo) y le relató sus historias, pero el no sabia que eraSujetoYpor tenia su cuerpo si no otro. Mientras SujetoZel estaba con SujetoA y Francisco (Pisítrato), que se despedían de Menelao y Helena para volver a su tierra donde SujetoZ les decía que debían volver.

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - miércoles, 31 de enero de 2018, 20:51

Muchas gracias Helena y muchas gracias Menelao

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 20:54

Llegó SujetoA a la granja De Francisco (Eumeo) donde le recibieron con mucha ilusión.SujetoYsería con pintas de mendiga.

Re: Grupo XVI

de SUJETOB - miércoles, 31 de enero de 2018, 20:59

Aquí hay sitio de sobra pasad

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:03

SujetoA y Francisco hablan mientras ven aSujetoYcomer.

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:04

En mi opinion no deberias ir a palacio cn esas pintas

Re: Grupo XVI

de SUJETOB - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:06

Deberías mandarle ropa limpia desde palacio

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:08

Así lo haré

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:12

SujetoZ aparece y le dice a SujetoY que se va a conocer a su hijo ya que estaban solos. SujetoY entra y SujetoA es consciente de su presencia.

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - miércoles, 31 de enero de 2018, 21:34

Eres uno de los dioses

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - miércoles, 31 de enero de 2018, 22:36

No soy sólo una diosa, si no tu madre por la que tanto has llorado

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - miércoles, 31 de enero de 2018, 22:40

Eso no es posible

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - miércoles, 31 de enero de 2018, 22:42

Si, si que lo es, soy yo

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - miércoles, 31 de enero de 2018, 22:43

Después de abrazarse, idean un plan para llegar a palacio sin que nadie se de cuenta de que la mendiga no es quien dice ser.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:23

A la mañana mañana siguiente SujetoA llega a palacio donde se encuentra con las pretendientes y con su padres que se alegra mucho de verle. Mientras tanto SujetoY se preparaba para bajar a palacio y ver a su esposo y sus pretendientas.

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:26

Hola madre, veo que ya has llegado a palacio y como dijimos antes es mejor que te quedes aquí en una esquina hasta que sea necesario que salgas.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:28

Así es es mejor que me quede en aquella esquina. Pero me puedes explicar que son aquellas pretendientas que no paran de armar galeo en mi casa, ay que tener valor. Pero lo mejor es que esperomos al buen momento para atacar.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:30

Derrepente entró SujetoZel el padre de SujetoA y marido deSujetoYpara ver lo que abajo sucediendo en si hogar, cuando vio a la mendiga.

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:31

SujetoA te importaría venir un momento a hablar porfavor.

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:33

Ya voy padre.

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:34

Se puede saber que es este galeo con las pretendientas? ponedles comida de inmediato para ver si se tranquilizan. Y se puede saber quién es esa mendiga?

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:35

De inmediato daremos de comer a las pretendientas y la mendiga no se preocupe por ella padre.

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:35

Si tú lo dices. Me retiro otra vez a mis aposentos y que no haya más galeo.

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:36

De acuerdo padre.

Oye sirvienta pónganles e comer a las pretendientas enseguida, y a la mendiga pónganle las mismas proporciones.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:39

Francisco una de las pretendientas de inmediato saltó al ver que una simple mendiga le daban las mismas proporciones que a ellas.

Re: Grupo XVI

de SUJETOB - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:39

Pero quién se cree esa mendiga para poder tomar iguales cantidades que nosotras.

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:40

No es asunto suyo así que sentaros y tranquilizaros.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:41

Pero esto alteró más a la segunda pretendientas y se formó un caos do denSujetoYtérmino herida y fue llevada a los aposentos de SujetoZel donde estuvo hablando con el.

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:43

Me podrías decir que te a traído aquí y quién eres?

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:44

Si te lo dijera no lo creerías.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:45

Como SujetoY todavía no podía decir nada se limitó a inventarse un historia que pareció que fue creída por SujetoZ.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:46

Pasaron unos días y SujetoZ decidió que ya era el momento de le git esposa así que salió al salón y contó lo que tenía en mente.

Re: Grupo XVI

de SUJETOZ - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:47

De acuerdo escucharme, solo me casaré con quien pueda armarse con el arco de mi mujer solo con esa persona podrá ser, así que ya saben.

Re: Grupo XVI

de SUJETOB - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:49

Buah eso es demasiado fácil mi señor. Hacer paso que voy yo.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:51

Pero pretendientas por pretendienta fueron intentándolo y ninguna pudo. Hasta que derrepente la mendiga se levanto y consiguió armarse con el arco.

Re: Grupo XVI

de SUJETOB - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:51

Eso es imposible. Pero quién se cree esta mendiga para poder armarse con el arco.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:53

Y entonces Sujeto Y dejó de tener pintas de mendiga.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:55

Pues soy nada mas y nada menos que Sujeto Y la mismísima diosa de la que os habéis estado burlando en su propia casa y de su propia familia.

Re: Grupo XVI

de SUJETO B - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:55

No puede ser posible.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:55

Pues si, si que lo es soy yo.

Re: Grupo XVI

de SUJETO A - domingo, 11 de febrero de 2018, 22:58

Vamos madre!!!!

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:00

Entonces Sujeto A y su madre lucharon contra todas las pretendientas sin dejar ni una viva. Después Sujeto Y se pudo acercar a su esposo y explicarle todo. Por fin Sujeto Y había vuelto a casa.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:01

Al día siguiente Sujeto Y fue a ver a su padre que estaba en la montaña con sus huertas. Pero Sujeto Y iba con pintas de mendiga.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:01

Buenas tardes son estas vuestras huertas?

Re: Grupo XVI

de SUJETO A - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:03

(Sujeto A como el adre de Sujeto Y): Por supuesto que lo son. Son mias del mismísimo Sujeto A que una vez fue rey de la mismísima Ítaca.

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:04

Y Sujeto Y ahora con sus pintas normales y no las de mendiga.

Re: Grupo XVI

de SUJETOY - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:04

Ya lo sé padre. Conozco estas tierras desde que soy bien pequeña

Re: Grupo XVI

de SUJETOA - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:05

Dios mío!!!! No puede ser, hija mía, sabía que volverías!!

Re: Grupo XVI

de SUJETOX - domingo, 11 de febrero de 2018, 23:08

Y se hundieron los dos en un enorme abrazo. Luego se adentraron en la casa de SujetoA muy ilusionados por porfió estar juntos. Y no pararon de hablar ySujetoYse puso a hablar de sus increíbles aventuras d los últimos años que no había estado en su querida Ítaca.

3. Evaluaciones

En este apartado mostramos las evaluaciones de la actividad, el ranking de la experiencia. Estas evaluaciones sirvieron para evaluar los trimestres en cada grupo. En el caso de Alicia estas tablas aparecen con los apodos de cada uno de los jugadores. En el caso de las tablas de Ulises, aparecen los nombres de pila de los alumnos, ya que no construyeron avatares. En la evaluación de lectura se han señalado en rojo las evaluaciones notables y en amarillo las sobresalientes. En el caso de la evaluación del trabajo colaborativos, en verde se han señalado las notables y en amarillo las sobresalientes.

3.1. Tablas de evaluaciones. Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas

3.1.1. Evaluación del trabajo de lectura

EVALUACIÓN LECTURA <i>Alicia en el país de las maravillas</i>							
ALUMNO/APODO	Identifica	Interpreta	Resume	Analiza	Infiere	Crea	TOTAL
KELLY	1	1	1	1	0,5	0,5	5
ALEXIS	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
ARIADNA	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5
IDOIA	1	1	1,5	1	0,5	0,5	5,5
DAIA	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5
JEE	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
MANU	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
EL MIGUEL	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5
DANIELA	1	1,5	1,5	1	1	1	7

JACK122	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
RIN	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
VERÓNICA	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5
TITA	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
LEO	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
ROBER	0,5	1,5	1	1	0,5	0,5	5
ÁNGEL	1	1	0,5	1	1	0,5	5
LUSIUNN	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
NAINI	0,5	1	0,5	1	0,5	0	3,5
JORDAN	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
JORDI	0,5	1,5	1	1	0,5	0,5	5
EL DANI	1	1	0,5	1	1	0,5	5
KAREN	1	1,5	1,5	1	1	1	7
FLOR	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
JULIÁN77	0,5	1	0,5	0,5	0,5	1	4
MARKOS	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
CECI	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
ISABEL1	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
NURIA	2	1,5	1,5	2	1	1	9
DAVID	0,5	1	0,5	0,5	0,5	1	4
ABDONA	1	1,5	1	1	1	1	6,5
JOSENÍN	0,5	1	1	0,5	0,5	0	3,5

MARKO	2	2	1,5	1,5	1	1	9
YESS	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
VICTOR	1	1,5	1,5	1,5	1	0,5	7
DLZ	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
PALADÍN	0	0	0	0	0	0	0
DILA24	0,5	1	0,5	1	0,5	0,5	4
ELISA	2	2	1,5	1,5	1	1	9
EUNICE	2	2	1,5	1,5	1	1	9
HILDA	1	1,5	1,5	1	1	1	7
GONZO	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5
LOAN	0,5	1,5	1,5	0,5	0,5	0,5	5
MUSA	1	1,5	1	1	1	0,5	6
LESLY	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
ANJANA	2	2	1,5	1,5	1	1	9
CLAUDIO	2	2	1,5	1,5	1	1	9
LUIS	1	1,5	1,5	1,5	1	0,5	7
BENILDE	0,5	1,5	1	1	0,5	0,5	5
MIRLO	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
CONSTANZA	2	2	1,5	1,5	1	1	9
CUCA	1	1,5	1	1	1	0,5	6
INSILINA	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5
LEIRE	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5
JOVITA	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5
NESTORVI	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5

MARIAM	1	1,5	1	1	1	1	6,5
MANUXI	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3

3.1.2. Evaluación del trabajo colaborativo

EVALUACIÓN TRABAJO COLABORATIVO <i>Alicia en el país de las maravillas</i>							
ALUMNO/ APODO	Trabajo con los compañeros	Actitud	Resolución de problemas	Clima de trabajo	Elaboración de contenidos	Uso de Internet	TOTAL
KELLY	1	2	1	1,5	1,5	0,5	7,5
ALEXIS	0	0	0,5	0	0,5	0,5	1,5
ARIADNA	1	2	2	1	1	1	8
IDOIA	1	2	1	1,5	1,5	0,5	7,5
DAIA	1	2	1	1	1	1	7
JEE	2	2	1	0	1,5	1	7,5
MANU	0,5	2	0,5	1	0,5	0,5	5
EL MIGUEL	0,5	1,5	0,5	0	0,5	0,5	3,5
DANIELA	2	2	2	1	2	1	10
JACK122	0,5	2	0,5	1	0,5	0,5	5
RIN	0,5	2	0,5	1	0,5	0,5	5
VERÓNICA	1	2	2	1	1	1	8
TITA	0,5	1,5	0,5	0	0,5	0,5	3,5
LEO	0,5	1,5	0,5	0	0,5	0,5	3,5
ROBER	0,5	1,5	1,5	0	0,5	1	5

ÁNGEL	1	1,5	1	1	1	1	6,5
LUSIUNN	0,5	1,5	0,5	0,5	0,5	0,5	4
NAINI	0,5	1,5	1	0	0,5	0,5	4
JORDAN	0,5	1,5	0,5	1	1	1	5,5
JORDI	0,5	1,5	1,5	0	0,5	1	5
EL DANI	1	1,5	1	1	1	1	6,5
KAREN	2	2	2	1	1,5	1	9,5
FLOR	0,5	1,5	1	0	1	0,5	4,5
JULIÁN77	1	2	1	1	0,5	0,5	6
MARKOS	2	2	1	0	1,5	1	7,5
CECI	1	2	0,5	1	0,5	0,5	5,5
ISABEL1	0,5	1,5	1	1	1	1	6
NURIA	2	2	2	1	2	1	10
DAVID	1	1,5	1	1	1	0,5	6
ABDONA	1	2	1	1,5	1	1	7,5
JOSENÍN	0,5	1,5	1,5	1	1	1	6,5
MARKO	2	2	2	0,5	1	1	8,5
YESS	0	0	0,5	0,5	0,5	0,5	2
VICTOR	0,5	1,5	1,5	1,5	1	1	7
DLZ	0,5	1,5	1	1	1	1	6
PALADÍN	0	0	0	0	0	0	0

DILA24	0,5	1,5	0,5	0	1	0,5	4
ELISA	2	2	2	0,5	1	1	8,5
EUNICE	1	2	1,5	1	2	1	8,5
HILDA	2	2	1,5	1,5	1	1	9
GONZO	0,5	1,5	1	0	0,5	0,5	4,5
LOAN	1	1,5	1	1	1	0,5	6
MUSA	0,5	1,5	1,5	1	1	1	6,5
LESLY	0	0	0,5	0,5	0,5	0,5	2
ANJANA	1	2	1,5	1	2	1	8,5
CLAUDIO	1	2	1	1	1,5	1	7,5
LUIS	0,5	1,5	1	1	1	1	6
BENILDE	0,5	1,5	0,5	0	1	0,5	4
MIRLO	0,5	0,5	0,5	0	1	0,5	3
CONSTANZA	1	2	1,5	1	2	1	8,5
CUCA	0,5	1,5	1,5	1	1	1	6,5
INSILINA	0,5	1,5	1,5	1	0,5	0,5	5,5
LEIRE	0,5	1,5	1,5	1	0,5	0,5	5,5
JOVITA	0,5	1,5	1,5	1	0,5	0,5	5,5
NESTORVI	0,5	1,5	1	0	0,5	0,5	4,5
MARIAM	1	1,5	0,5	1	1	0,5	5,5
MANUXI	0,5	0	0,5	0,5	1	0,5	3

3.2. Tablas de evaluaciones. *Las aventuras de Ulises*

3.2.1. Evaluación lectura. Primer trimestre

EVALUACIÓN LECTURA <i>Las aventuras de Ulises</i>							
ALUMNO	Identifica	Interpreta	Resume	Analiza	Infiere	Crea	TOTAL
MARÍA	1	1,5	1	1	1	0,5	6
YASMIN	1	1,5	1	1	1	0,5	6
ALMUDENA	1	1,5	1,5	0,5	1	1	6,5
CHRISTAN	2	2	2	1,5	1	1	9,5
AITANA	0,5	1	1	0,5	0,5	0,5	4
ALEX	1	1,5	1,5	1	1	1	7
CARLOTA	1	1,5	1,5	0,5	1	1	6,5
JAVIER	1	1,5	2	1,5	1	1	8
JULIA	2	2	2	1,5	1	1	9,5
TOMÁS	1	1,5	1,5	1	1	1	7
BÁRBARA	0	0	0	0	0	0	0
FRANCISCO	0	0	0	0	0	0	0
DAVID	0	0	0	0	0	0	0
MARÍA	1	1,5	1,5	0,5	1	1	6,5
RODRIGO	0,5	1,5	1	1	0,5	0,5	5
VICTORIA	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
BERTA	2	2	2	1,5	1	1	9,5
SERGIO	1	1,5	1,5	1	1	1	7
MAR	1	1,5	2	1,5	1	1	8
SANDRA	2	2	2	1,5	1	1	9,5
BIBIANA	0	0	0	0	0	0	0
JORGE	0	0	0	0	0	0	0

VÍCTOR	0	0	0	0	0	0	0
JESÚS	1	1,5	1,5	0,5	1	1	6,5
DAVID	1	1,5	2	1	1	1	7,5
MARTÍN	1	1,5	2	1	1	1	7,5
PABLO	1	1,5	1,5	1	1	1	7
CLAUDIA	0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	3
ÁLVARO	1	1,5	1,5	1	1	1	7
DANIEL	1	1,5	2	1,5	1	1	8
ANTONIO	1	1,5	1,5	0,5	1	1	6,5
ALMA	0	0	0	0	0	0	0
DARA	0	0	0	0	0	0	0
JAVIER	1	1,5	1,5	1	0,5	0,5	6
MARIO	2	2	2	1,5	1	1	9,5
LAURA	1	1,5	1,5	0,5	1	1	6,5
AINHOA	1	1,5	1,5	0,5	1	1	6,5
HUGO	1	1,5	1	1	1	0,5	6
NAIARA	1	1,5	1,5	0,5	1	1	6,5
ELIOTT	1	1,5	1,5	1	1	1	7
MARTA	1	1,5	1,5	1	1	1	7
LUCÍA	1	1,5	1,5	1	1	1	7
DIEGO	1	1,5	2	1,5	1	1	8
GUILLERMO	1	1,5	1,5	1	1	1	7
RUBÉN	1	1,5	2	1,5	1	1	8
ARIADNA	1	1,5	1,5	1	1	1	7
PABLO	1	1,5	1	1	1	0,5	6

HÉCTOR	2	1,5	1	1	0,5	0,5	6,5
ADRIÁN	1	1,5	1	1	1	0,5	6
FERNANDO	2	1,5	1	1	0,5	0,5	6,5
DANIELA	0	0	0	0	0	0	0
BEATRIZ	1	1,5	1,5	0,5	1	1	6,5
RUTH	2	1,5	1	1	0,5	0,5	6,5
ÁNGEL	1	1,5	1,5	1	1	1	7
NEREA	2	1,5	1	1	0,5	0,5	6,5
ANDREA	1	1,5	1,5	1	1	1	7
DANIEL	1	1,5	1	1	1	0,5	6
MARTA	2	1,5	1	1	0,5	0,5	6,5
MANUEL	2	2	2	1,5	1	1	9,5
SANDRA	1	1,5	1	1	1	0,5	6
AINHOA	1	1,5	1	1	1	0,5	6
DANIEL	2	2	2	1,5	1	1	9,5
VERÓNICA	1	1,5	1	1	1	0,5	6
MARTA	2	2	2	1,5	1	1	9,5
CÉSAR	2	2	2	1,5	1	1	9,5
MARTINA	1	1,5	1,5	1	1	1	7
ESTHER	1	1,5	1	1	1	0,5	6
PEDRO	1	1,5	1,5	1	1	1	7
NICOLÁS	1	1,5	1	1	1	0,5	6
CLAUDIA	1	1,5	1	1	1	0,5	6
DANIELA	2	2	2	1,5	1	1	9,5
ALEJANDRO	1	1,5	1	1	1	0,5	6

ITAHISA	1	1,5	1,5	1	1	1	7
ISMAIL	1	1,5	1,5	1	1	1	7
CECILIA	1	1,5	1,5	1	1	1	7
DIEGO	1	1,5	1	1	1	0,5	6
FRANCISCO	2	2	2	1,5	1	1	9,5
JONAY	1	1,5	1	1	1	0,5	6
RAMÓN	1	1,5	1	1	1	0,5	6

3.2.2. Evaluación lectura. Segundo trimestre

EVALUACIÓN LECTURA 2TRIM. <i>Las aventuras de Ulises</i>							
ALUMNO	Identifica	Interpreta	Resume	Analiza	Infiere	Crea	TOTAL
MARÍA	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0	2,5
YASMIN	0	0	0	0	0	0	0
ALMUDENA	1,75	1,75	1,75	1	0,75	0,75	7,75
CHRISTAN	2	2	2	1,5	1	1	9,5
AITANA	0	0	0	0	0	0	0
ALEX	0,75	1,25	1	0,75	0,75	0,75	5,25
CARLOTA	1,5	1,25	1,25	1	0,75	0,75	6,5
JAVIER	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0	2,5
JULIA	1,5	1,5	1,5	1,25	1	1	7,75
TOMÁS	0,5	0,75	0,75	0,5	0,5	0,5	3,5
BÁRBARA	0	0	0	0	0	0	0
FRANCISCO	0	0	0	0	0	0	0
DAVID	0	0	0	0	0	0	0
MARÍA	0,75	0,75	0,75	0,5	0,25	0,25	3,25
RODRIGO	0	0	0	0	0	0	0

VICTORIA	0,5	0,5	1	0,5	0,25	0	2,75
BERTA	2	2	2	1,75	1	1	9,75
SERGIO	0,5	0,75	0,75	0,5	0,5	0,5	3,5
MAR	0,75	1	0,75	1	0,75	0,25	4,5
SANDRA	2	2	2	1,5	1	1	9,5
BIBIANA	0	0	0	0	0	0	0
JORGE	0	0	0	0	0	0	0
VÍCTOR	0,75	0,75	1,25	1,25	0,5	0,5	5
JESÚS	1,25	1,25	1,25	1	0,75	0,75	6,25
DAVID	1	1	1	0,75	0,75	0,25	4,75
MARTÍN	0,5	0,5	0,5	0,25	0,25	0,25	2,25
PABLO	0,75	1,25	1	0,75	0,75	0,75	5,25
CLAUDIA	0	0	0	0	0	0	0
ÁLVARO	0,5	0,75	0,75	0,5	0,5	0,5	3,5
DANIEL	1	0,5	1	0,75	0,5	0,25	4
ANTONIO	1	1,25	1,5	0,75	1	1	6,5
ALMA	0	0	0	0	0	0	0
DARA	0	0	0	0	0	0	0
JAVIER	0,75	0,75	1	1	0,5	0,25	4,25
MARIO	1	1	1	1	0,75	0,75	5,5
LAURA	1	1,5	1,5	0,75	1	1	6,75
AINHOA	1	1,5	1,5	0,75	1	1	6,75
HUGO	0,75	0,75	1	1	0,5	0,25	4,25
NAIARA	1	1,25	1,5	0,75	1	1	6,5
ELIOTT	1	1,5	1,25	1,25	0,75	0,75	6,5

MARTA	1	1,5	1,25	1,25	0,75	0,75	6,5
LUCÍA	1	1,5	1,25	1,25	0,75	0,75	6,5
DIEGO	1	1	0,75	1	0,5	0,25	4,5
GUILLERMO	0	0	0	0	0	0	0
RUBÉN	1	0,75	0,75	0,5	0,5	0,25	3,75
ARIADNA	0,5	0,5	0,75	0,5	0,25	0,25	2,75
PABLO	0,75	0,75	1	1	0,5	0,25	4,25
HÉCTOR	1,75	1,25	0,75	1	0,75	0,5	6
ADRIÁN	0,75	1,5	1,25	1,25	0,75	0,5	6
FERNANDO	1	0,75	0,75	0,75	0,5	0,25	4
DANIELA	0	0	0	0	0	0	0
BEATRIZ	1,25	1,5	1,5	0,75	1	1	7
RUTH	1,75	1,5	1,25	1	0,75	0,5	6,75
ÁNGEL	0	0	0,5	0	0	0	0,5
NEREA	1,75	1,5	1,5	1	0,75	0,5	7
ANDREA	1	0,75	1,25	1	0,75	0,5	5,25
DANIEL	0,75	1	1	1	0,75	0,5	5
MARTA	1,75	1,5	1	0,75	0,5	0,5	6
MANUEL	1	1,25	1,25	0,75	0,75	0,75	5,75
SANDRA	1,25	1,5	1	1	0,75	0,75	6,25
AINHOA	1,75	1,5	1,5	1,25	0,75	0,75	7,5
DANIEL	1	1	1	1	0,5	0,5	5
VERÓNICA	1,25	1,25	1,25	1	0,75	0,5	6
MARTA	1	1	1	1	0,5	0,5	5
CÉSAR	1	1	1	1	0,5	0,5	5

MARTINA	0,5	0,5	0,75	0,5	0,5	0,25	3
ESTHER	1,25	1,25	1	1	0,75	0,5	5,75
PEDRO	0,75	0,75	0,75	0,5	0,25	0,5	3,5
NICOLÁS	0,5	0,5	0,75	0,5	0,25	0,25	2,75
CLAUDIA	1,5	1,25	1,5	1,25	0,75	0,75	7
DANIELA	1	1	1	1	0,5	0,5	5
ALEJANDRO	0,5	0,5	0,75	0,5	0,25	0,25	2,75
ITAHISA	0	0	0	0	0	0	0
ISMAIL	0,5	0,5	0,5	0,5	0,25	0,25	2,5
CECILIA	0,75	0,75	0,75	0,5	0,25	0,5	3,5
DIEGO	0	0	0	0	0	0	0
FRANCISCO	1	1	1	1	0,5	0,5	5
JONAY	0	0	0	0	0	0	0
RAMÓN	0,5	0,25	0,5	0,5	0,25	0,25	2,25

3.2.3. Evaluación trabajo colaborativo. Primer trimestre

EVALUACIÓN TRABAJO COLABORATIVO <i>Las aventuras de Ulises</i>							
ALUMNO	Trabajo con los compañeros	Actitud	Resolución de problemas	Clima de trabajo	Elaboración de contenidos	Uso de Internet	TOTAL
MARÍA	1,5	1,5	1	2	1	0,5	7,5
YASMIN	0,5	1	1	1	0,5	0,5	4,5
ALMUDENA	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5
CHRISTAN	2	2	2	1,5	1	0,5	9
AITANA	0,5	1	1	1	0,5	0,5	4,5
ALEX	2	1,5	1	2	1	0,5	8
CARLOTA	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5

JAVIER	1,5	1,5	1	2	1	0,5	7,5
JULIA	2	2	2	1,5	1	0,5	9
TOMÁS	2	1,5	1	2	1	0,5	8
BÁRBARA	0	0	0	0	0	0	0
FRANCISCO	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5
DAVID	2	2	2	1,5	1	0,5	9
MARÍA	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5
RODRIGO	0,5	1	1	1	0,5	0,5	4,5
VICTORIA	0,5	1	1	1	0,5	0,5	4,5
BERTA	2	2	2	1,5	1	0,5	9
SERGIO	2	1,5	1	2	1	0,5	8
MAR	1,5	1,5	1	2	1	0,5	7,5
SANDRA	2	2	2	1,5	1	0,5	9
BIBIANA	0	0	0	0	0	0	0
JORGE	0	0	0	0	0	0	0
VÍCTOR	0	0,5	0,5	0	0,5	0,5	2
JESÚS	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5
DAVID	1,5	1,5	1	2	1	0,5	7,5
MARTÍN	1,5	1,5	1	2	1	0,5	7,5
PABLO	2	1,5	1	2	1	0,5	8
CLAUDIA	0,5	1	1	1	0,5	0,5	4,5
ÁLVARO	2	1,5	1	2	1	0,5	8
DANIEL	2	1,5	2	1,5	1	0,5	8,5
ANTONIO	1	1	1	1,5	1	0,5	6
ALMA	0	0	0	0	0,5	0,5	1

DARA	0	0	0	0	0,5	0,5	1
JAVIER	1,5	1,5	1	2	1	0,5	7,5
MARIO	2	1,5	2	1,5	1	0,5	8,5
LAURA	1	1	1	1,5	1	0,5	6
AINHOA	1	1	1	1,5	1	0,5	6
HUGO	1,5	1,5	1	2	1	0,5	7,5
NAIARA	1	1	1	1,5	1	0,5	6
ELIOTT	1	1	1	1,5	1	0,5	6
MARTA	1	1	1	1,5	1	0,5	6
LUCÍA	1	1	1	1,5	1	0,5	6
DIEGO	2	1,5	2	1,5	1	0,5	8,5
GUILLERMO	0,5	1,5	1,5	0	1	0,5	5
RUBÉN	2	1,5	2	1,5	1	0,5	8,5
ARIADNA	1	1	1	1,5	1	0,5	6
PABLO	1,5	1,5	1	2	1	0,5	7,5
HÉCTOR	0,5	1	1	1	0,5	0,5	4,5
ADRIÁN	1,5	1,5	1	2	1	0,5	7,5
FERNANDO	0,5	1	1	1	0,5	0,5	4,5
DANIELA	0	0	0	0	0,5	0,5	1
BEATRIZ	1	1	1	1,5	1	0,5	6
RUTH	0,5	1	1	1	0,5	0,5	4,5
ÁNGEL	0,5	1,5	2	0	1	0,5	5,5
NEREA	0,5	1	1	1	0,5	0,5	4,5
ANDREA	1	1	1	1,5	1	0,5	6
DANIEL	1,5	1,5	1	2	1	0,5	7,5

MARTA	0,5	1	1	1	0,5	0,5	4,5
MANUEL	2	1,5	2	1,5	1	0,5	8,5
SANDRA	1,5	2	1	1,5	0,5	0,5	7
AINHOA	1,5	2	1	1,5	0,5	0,5	7
DANIEL	2	2	2	1,5	1	0,5	9
VERÓNICA	1,5	2	1	1,5	0,5	0,5	7
MARTA	2	2	2	1,5	1	0,5	9
CÉSAR	2	2	2	1,5	1	0,5	9
MARTINA	1,5	2	1	1,5	0,5	0,5	6,5
ESTHER	1,5	2	1	1,5	0,5	0,5	7
PEDRO	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5
NICOLÁS	0,5	1,5	2	0	1	0,5	5,5
CLAUDIA	1,5	2	1	1,5	0,5	0,5	7
DANIELA	2	2	2	1,5	1	0,5	9
ALEJANDRO	0,5	1,5	2	0	1	0,5	5,5
ITAHISA	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5
ISMAIL	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5
CECILIA	1	1,5	1,5	1	1	0,5	6,5
DIEGO	0,5	1,5	2	0	1	0,5	5,5
FRANCISCO	7,5	2	2	1,5	1	0,5	9
JONAY	0,5	1,5	2	0	1	0,5	5,5
RAMÓN	0,5	1,5	2	0	1	0,5	5,5

3.2.4. Evaluación trabajo colaborativo. Segundo trimestre

EVALUACIÓN TRABAJO COLABORATIVO 2TRIM <i>Las aventuras de Ulises</i>							
ALUMNO	Trabajo con los compañeros	Actitud	Resolución de problemas	Clima de trabajo	Elaboración de contenidos	Uso de Internet	TOTAL
MARÍA	0,75	0,75	0,25	1	0,25	0,25	3,25
YASMIN	0	0	0	0	0	0	0
ALMUDENA	1,75	1,75	1	2	0,75	0,75	8
CHRISTAN	2	2	2	1,75	1	0,75	9,5
AITANA	0	0	0	0	0	0	0
ALEX	1,25	1	1	1,5	0,5	0,25	5,5
CARLOTA	1,75	1,25	1	2	0,75	0,5	7,25
JAVIER	0,75	0,75	0,25	1	0,25	0,25	3,25
JULIA	2	2	2	1,75	1	0,75	9,5
TOMÁS	1	0,75	0,5	1	0,5	0,25	4
BÁRBARA	0	0	0	0	0	0	0
FRANCISCO	0	0	0	0	0	0	0
DAVID	0	0	0	0	0	0	0
MARÍA	0,5	1	0,5	1	0,25	0,25	3,5
RODRIGO	0	0	0	0	0	0	0
VICTORIA	0	1	0,5	0	0,5	0,25	2,25
BERTA	2	2	2	1,75	1	0,75	9,5
SERGIO	1	0,75	0,5	1	0,5	0,25	4
MAR	1,25	1,75	1	1	0,25	0,25	5,5
SANDRA	2	2	2	1,75	1	0,75	9,5
BIBIANA	0	0	0	0	0	0	0
JORGE	0	0	0	0	0	0	0
VÍCTOR	1,5	1,5	1,25	1,5	0,5	0,5	6,75

JESÚS	1,25	1,25	1,5	1,25	0,75	0,5	6,5
DAVID	1	1,5	0,75	1,5	0,75	0,5	6
MARTÍN	0,25	0,75	0,5	0,5	0,5	0,25	2,75
PABLO	1,25	1	1	1,5	0,5	0,25	5,5
CLAUDIA	0	0	0	0	0	0	0
ÁLVARO	1	0,75	0,5	1	0,5	0,25	4
DANIEL	1,5	1	1,25	1,25	0,75	0,5	6,25
ANTONIO	1	1	1,5	1,75	1	0,5	6,75
ALMA	0	0	0	0	0	0	0
DARA	0	0	0	0	0	0	0
JAVIER	1	1	1	1,75	1	0,75	6,5
MARIO	1,75	1,5	1,5	1,5	0,75	0,5	7,5
LAURA	1	1	1,5	1,75	1	0,5	6,75
AINHOA	1	1	1,5	1,75	1	0,5	6,75
HUGO	1	1	1	1,25	1	0,75	6
NAIARA	1	1	1,5	1,75	1	0,5	6,75
ELIOTT	1,75	1	1	1,5	1,25	0,5	7
MARTA	1,75	1	1	1,5	1,25	0,5	7
LUCÍA	1,25	1	1	1,5	0,75	0,5	6
DIEGO	1,5	1,25	1,5	1,5	0,75	0,5	7
GUILLERMO	0	0	0	0	0	0	0
RUBÉN	1,5	1	1,25	1,25	0,75	0,5	6,25
ARIADNA	0,75	0,5	0,5	0,75	0,25	0,25	3
PABLO	1	1	0,75	1,25	1	0,75	5,75

HÉCTOR	1,5	1,5	1,25	0,75	1	0,5	6,5
ADRIÁN	1	1,25	0,75	1,25	1	0,75	6
FERNANDO	1	1	1	0,5	0,5	0,25	4,25
DANIELA	0	0	0	0	0	0	0
BEATRIZ	1	1	1,5	1,25	1	0,25	6
RUTH	1,5	1,75	1,5	0,75	1	0,5	7
ÁNGEL	0	0	0	0	0	0	0
NEREA	1,5	1,75	1,5	0,75	1	0,25	6,75
ANDREA	1,25	1	1	1,5	0,75	0,5	6
DANIEL	1	1	0,75	1,25	1,25	0,75	6
MARTA	1,5	1,75	1,5	0,75	1	0,5	7
MANUEL	1,25	1,5	1,75	1,5	1	0,5	7
SANDRA	1,5	1,75	1,5	1,75	0,75	0,75	8
AINHOA	1,75	1,75	1,5	1,75	0,75	0,75	8,25
DANIEL	1	1	1	1	0,5	0,5	5
VERÓNICA	1	1,75	1,5	1,75	0,75	0,75	8
MARTA	1	1	1	1	0,5	0,5	5
CÉSAR	1	1	1	1	0,5	0,5	5
MARTINA	0,75	0,5	0,5	0,75	0,5	0,25	3,25
ESTHER	1	1,75	1,5	1,75	0,75	0,75	8
PEDRO	1,25	1,25	1,25	1,25	1	0,5	6,5
NICOLÁS	0,5	0,75	0,75	0,5	0,25	0,25	3
CLAUDIA	1	1,75	1,5	1,75	0,75	0,75	8
DANIELA	1	1	1	1	0,5	0,5	5
ALEJANDRO	0,5	0,75	0,75	0,5	0,25	0,25	5

ITAHISA	0	0	0	0	0	0	0
ISMAIL	0,5	0,5	0,5	0,75	0,25	0,25	2,75
CECILIA	0,75	0,5	0,5	0,75	0,5	0,25	3,25
DIEGO	0	0	0	0	0	0	0
FRANCISCO	1	1	1	1	0,5	0,5	5
JONAY	0	0	0	0	0	0	0
RAMÓN	0,5	0,75	0,75	0,5	0,25	0,25	3

4. Opiniones de los participantes. Respuestas

A continuación mostramos las respuestas de los jugadores al cuestionario que se les pasó finalizada la experiencia. Las filas coloreadas en amarillo representan las respuestas negativas. En el caso de las preguntas sobre lo mejor y peor de la actividad, en verde se señala lo mejor y en amarillo lo peor.

4.1. Respuestas de los participantes en el juego de Alicia

Los contenidos desarrollados durante la actividad formativa han resultado útiles y se han adaptado a mis expectativas.
La verdad es que la actividad ha sido muy interesante.
si han sido las adecuadas
No
Totalmente
Si, porque era entretenido
no
Sí
si
Si
Si, porque he aprendido contenido del libro.
Los contenidos desarrollados durante la actividad formativa me han resultado útiles porque hemos podido poner cosas de el libro y de nuestra imaginación
Sí
Sí, me han servido bastante

si, he comprendido los contenidos aducudamente
Si ,además ha sido divertido
no
Si, han resultado útiles.
Han sido divertidos, y así los viernes no son tan aburridos.
Sí.
No
Me han resultado muy utiles y no me ha costado mucho.
Si, porque era interesante.
si
si se han adaptado ha mis expectativas
Sí
Bueno, mis expectativas eran un poco más altas.
Si, han servido de mucho
si, porque he aprendido sobre el libro y a expresarme mejor
Si, he entendido bien los contenidos y he sabido desarrollarlos con facilidad.
si
Si
Ha estado interesante el libro, pero no ha servido de mucho.
si
si, nos ha ayudado a conocer y practicar el libro
no se ha demostrado que la gente se haya leído el libro
Si
Si han sido utiles y tambien se ha adaptado a las expectativas
Si, han resultado utiles porque hemos podido trabajar en los contenidos del libro.
Si
si
Si, ademas a sido muy interesante el modo de hacer la actividad.
si pero era un poco injusto el reparto de los personajes

si me ha sido muy buena
si, aunque no era lo que me esperaba
Yo creo que si han sido desarrollados correctamente y han resultados útiles.
Si, me ha gustado mucho este modo de hacer cosas con el libro
Si

La tipología (foro) ha sido la adecuada para la consecución de los objetivos.
Si.
si han sido las adecuadas
Sí
Si, de acuerdo
Si, no se hacía tan agobiante
no
Sí
si
Si
Si, pero no me ha parecido muy divertido porque yo me esperaba otra cosa.
Si
Sí
Bastante
si, estaba adecuada con el objetivo establecido
Si lo ya sido.
no
Si.
Sí
Sí.
Bueno
El foro me ha ayudado mucho a la hora de redactar.
si, no se hacía tan cansado.

si
si el foro ha sido adecuado para la consecución de los objetivos.
Sí
NO han estado mal, pero no se que objetivos había que alcanzar.
Si
si
Si, y trabajar por grupos creo que ha favorecido ha que trabajemos mejor.
si
Si
El foro me ha parecido una mejor forma para trabajar, ya que resulta más divertido.
si
si, lo ha sido
Creo que no
No
si pero a veces se retrasaba el grupo por alguno/a que no escribía
Si, porque hemos podido crear nuestro propio contenido a raiz del libro.
No, creo que no sepuede saber si alguien se lo ha leído o no
yo me empecé a enterar de como hiva laultima semana ajaja
Si ha sido adecuada aunque un poco compleja porque era en grupo y se necesitava a los demas para continuar.
si
si ha sido muy buena
si, muy dinámica
Yo creo que si ha sido adecuada.
Si, ha ayudado mucho para leer el libro con más entusiasmo
No

La modalidad (virtual) ha facilitado el aprendizaje de los contenidos impartidos.

Si.

si lo ha facilitado
Sí
De acuerdo
Yo creo que si
no
Sí
si
Si
No, porque yo no he tenido que buscar información en Internet para poder informarme de este libro.
Si
Sí
Sí
si, se ha hecho mas llevadero
Si, lo ha hecho mas ameno también
no
Si, lo ha facilitado.
No
Sí.
No
Si, porque como te gusta usar el ordenador pues te motiva para trabajar.
Yo creo que probablemente.
si
si la modalidad virtual ha facilitado el aprendizaje.
Sí
Si
Si
si
Si, porque creo que con el uso de las tecnologías se nos hace mas llevadero y nos cuesta menos trabajar.

si
Si
si.
si
si. porque es mas divertido
si
Si
mejor virtual
Si, porque asi se haze mas ágil la tarea.
Si, es más divertido
no
Ha estado bien para aprenderlo porque ademas nos podiamos corregir mutuamente.
si
'
es más cómodo
yo creo que si ya que ha sido más divertido ya que hemos utlizadolos ordenadores y se ha hecho más dinámico.
Si porque ha molado mucho hacer esto.
Si

Los métodos didácticos empleados por el docente han sido los adecuados para el desarrollo óptimo de la actividad.
Sí.
si han sido las adecuadas
Sí
sí
Si
no
Sí
si

Si
Si, porque he sabido explicar cada punto.
Si
Sí
Sí
si, me han ayudado
Si porque cuando hemos tenido dudas nos las ha resuelto bien.
no
Si, han sido los adecuados.
Si
Sí.
No
Si,yo creo que nos ha sido muy útiles
si ok
si
si han sido adecuados para el desarrollode la ctividad.
Sí
Si, muy adecuados
Si
nose
Si, creo que ha acertado poniendo el foro ya que trabajamos mas.
si
Si
si.
si
si. nos ha presionado mucho para trabajar
si
Si
si la actividad ha sido optima

Si, pero en mi grupo no ha hecho mucha falta la ayuda del profesor.
Si
si
Creo que si porque luego si estaban incorrectos por algun casual se editaban y se mejoraba la información.
si
si han sido desarrollados
si
yo creo que si.
Si porque a parte de la ayuda de la profesora y que lo hemos hecho en el aula virtual ha ayudado mucho.
SI

En su caso, la distribución de los grupos ha sido la apropiada para el desarrollo de la actividad.
En mi caso si.
no
Sí
BUeno, podría haber sido mejor
Bueno mas o menos se podría mejorar
si
Sí, aunque algunos no hacen nada
si
No porque hay compañeros que no bienen a clase y moletan al grupo a la hora de conversar por el grupo.
Si, aunque en mi grupo solo erámos tres personas.
Si, aunque algunos grupos han sido perjudicados por algunas personas
No
Más o menos,falta de coordinación
si me ha gustado mucho mi equipo hemos trabajado muy bien
Si porque todos hemos hecho buen trabajo.

si
Si, ha sido la apropiada.
Si
No, porque el protagonista tardaba mucho en hablar.
No, porque en mi grupo casi ni hablan.
Si, me ha gustado mucho la distribucion porque trabajamos muy bien.
si ok
si
si para mi alguno no trabajaba bien pero el mio si.
Sí
No, han estado bastante descompensados, pero en lo personal el mio estaba bien
Si, pero el trabajo tendría que haber sido constante en casa también,
si, aunque nosotros teniamos uno menos pero mejor
Si, en mi caso si ha acertado.
no
Si
me hubiese gustado más hacer los grupos con quien quisiesemos, pero la distribución ha estado bien.
si. Mi grupo ha trabajado bastante bien.
si. aunque hay algunas personas que no trabajaban
si
Si
si me he sentido bien con mi grupo
A mi parecer a habido grupos muy buenos y otros peores.
Más o menos, porque si el que tenía que empezar no escribía los demás no podíamos hacer nada.
si
Si, porque a estado muy igualado para ayudarnos ha continuar.
si
si ha estado bien

bueno había algunos que no participaban pero por lo demás si
En mi caso mi grupo si ha sido apropiado para el desarrollo de la actividad.
Si porque nos hemos ayudado unos a otros para el funcionamiento del grupo.
SI, porque hemos escrito todo el rato

El sistema de evaluación empleado me ha permitido conocer mi nivel de dominio tras el desarrollo de la actividad.
Si.
no porque mi grupo no habla
Sí
No realmente
No lo se
no
Si
no
Si
Si, he aprendido cosas nuevas.
Si
Sí
Sí
si, he trabajado de forma diferente y es mas divertido que hacer un examen
Si.
si
Si, me ha permitido conocer mi nivel de dominio.
Si
No.
No
no mucho, porque no me dice los fallos que tengo.
si no tengo ni idea.

si
si ha permitido conocer mi nivel.
Sí
No
Si
si
Si, porque creo que es una manera de ver lo que sabes hacer con respecto a un foro.
si
Si
no se que sistema ha utilizado la profesora para evaluar.
no
si. nos lo ha explicado muy bien
si
No
no mucho ya que tampoco sabes si lo haces bien o mal
Si, es un sistema que valora muchos aspectos de la actividad.
No, porque creo que de esta manera es entretenido y tal pero no permite saber si nos hemos leído el libro.
no
Si además me ha ayudado para ir con más tiempo y poderme aprender, y saber que decir.
si
no mucho
si es adecuado
El sistema de evaluación creo que no ha permitido conocer mi nivel ya que habido algunas veces que no han hablado.
No porque en ningún momento he conocido mi nivel de dominio
No

El número de ayudas del docente ha sido adecuado para atender mis necesidades y consultas.
Si.
si ha sido la adecuada
Sí
sí
Si, cada uno aportaba algo
no
Si
si
Si
Si, la verdad es que me han ayudado mucho.
Si
Sí
Sí
si, a sido facil acceder a la ayuda
Si porque cada vez que teniamos una duda nos la resolvia bien.
si
Si, ha sido el adecuado.
Si
Sí.
No, a veces porque me liaba
Si, nos ha ayudado bastante sobre todo a la hora de registrarnos
si.
a veces no
si el numero de ayudas del docente han sido suficientes.
Sí
si, ha sido correcto y me ha resuelto las dudas
Si, siempre ha estado ahi en las dudas

si
Si, porque creo que cuando hemos necesitado ayuda le hemos podido preguntar a la profe por el foro o en clase.
si
Si
no se.
no
no. por que cada uno tenia que leerse el libro por si solo
si
Si
si las necesarias para seguir con el trabajo
Si, la profesora ha ayudado a los alumnos.
Si
no
Si, aunque no han sido necesarias muchas ayudas.
no mucho
no ha sido necesario
si
El número de ayudas del docente ha sido correcta.
No porque en ningún momento me han ayudado
Si

Las ayudas facilitadas por el docente me han permitido resolver mis dudas y consultas.
Si.
si me lo han permitido
Sí
si
Si
bueno

Si
si
Si
Si, digo lo mismo que lo anterior.
Si aunque si te lees el libro no necesitas ayuda
Sí
Sí
si a sido facil acceder a la ayuda
Si
si
Si.
Si
Sí.
A veces
Si, porque ha habido momentos en el que no sabemos que contestar y nos ayudaba a enfocarlos.
si
a veces no
si han permitido resolver mis dudas.
Sí
Si
Si
si
Si, mis dudas las ha resuelto cuando lo he necesitado.
si
Si
no se.
no
no. por que cada uno tenia que leerse el libro por si solo
si

Si
si
Si, ha intentado siempre ayudarnos.
Si
no
si, y ha sido muy rapidas las ayudas.
no mucho
no mucho
si, porque al faltar gente ha sustituido ella
Las ayudas facilitadas que me han dado han sido muy buenas.
No porque en ningún momento me han ayudado
Si

Los medios y recursos didácticos (foro, páginas visitadas, etc.) puestos a disposición han sido adecuados al desarrollo óptimo de la actividad.
No las he necesitado.
si han sido adecuados
Sí
sí
Si
no
Si
si
El internet va muy lento.
Si, porque vienen muy bien explicados.
Si
Sí
Sí
si, han sido muy adecuados

Si, nos ha facilitado las cosas.
no
Si.
Si
Sí.
si
Si, han sido muy adecuados
is
si
si los medios han sido buenos.
Sí
Si, muy adecuados
Si
si
Si, han sido muy adecuados.
si
Si
Si.
si
si. por que se ha hecho mas ameno
si
Si
no ya que no se han utilizado mucho las paginas ya que se tenia que leer un libro
Yo creo que no porque el unico medio que hemos utilizado ha sido el foro.
Si, y nos aumenta el conocimiento de cosas virtuales
no
A mi me han resultado aceptables y favorecedores.
si
si

si han sido las adecuadas
si
Si porque me han ayudado en saber el momento de la historia en la estabamos.
Si

Las instalaciones físicas o virtuales han facilitado el desarrollo de la actividad.
Si
si lo han facilitado
Sí
sí
Si, porque había dudas y te las resolvía
bueno
Si
si
Si estas bien.
No, yo no he utilizado Internet para informarme.
Si
Sí
Sí
si, se a hecho mas llevadero
Si, lo ha hecho más divertido
no
Si.
Si
Sí.
si
Si, nos ha ayudado bastante
si
no, los ordenadores van muy lentos

si las actividades virtuales me han facilitado el desarrollo.
Si
Si, lo han facilitado
Si, aunque a veces el internet es pésimo
si
Si, han facilitado el desarrollo de la actividad.
si
Si
Si.
si
si. porque los ordenadores siempre son mas entretenidos
si
No prefiero hacer examen del libro en vez hacer el foro.
si
Si,mucho porque ha si hemos podido trabajar en el instituto.
Si porque hace que sea más entretenido
no
Bueno mas o menos, dependiendo del dia. Porque ha veces no iba muy bien o iba muy lento.
si
si la verdad es que si
a mi no me ha facilitado mucho porque iba muy lento
A veces si y a veces ya que se iba el internet cada vez por tres.
Si
Si

La duración de la actividad ha resultado adecuada para adquirir los objetivos que se proponían al inicio.
Si
no se cuales eran los objetivos

No
sí
Cierto
no
Si
si
un poco más de tiempo
Si, porque al ser solo tres personas no hemos estado tan agoviado.
No, porque no hemos llegado al tribunal
Sí
Sí
si, la duracion a sido buena porque ha echo que lleve la lectura al dia
Si lo ha sido se han cumplido los objetivos bien.
si
Si, ha sido la adecuada.
Si
Sí.
Bueno
Si, me parece que una hora a la semana es correcto.
si
si
si a durado lo suficiente como para cumplir mis objetivos.
No
NO,ha sido poco tiempo
Necesitabamos mas tiempo para haberla completado entera
si
Si, creo que con una hora de clase ha la semana es suficiente.
si
Si

Quizá podríamos haber aprovechado tutoría para seguir con la actividad.
no
no. porque hay grupos que no han podido hacer mucho
no
Si
en realidad no habia un objetivo solo había que relatar la historia
Si, hemos conseguido desarrollar bien la actividad.
Si, pero hasta que arrancan los ordenadores perdemos mucho tiempo
si
Para mi a sido mejor y mas facil y rapido para adquirir los objetivos.
no se
si
se ha demostrado quien se lo ha leído
Bueno yo habria creado la actividad al principio del segundo trimestre o haber dejado más días realizar la actividad.
No ha durado un poco mas de lo que pensaba
Si

En general estoy satisfecho con la participación e intervención del docente.
Si
a medias
Sí
sí
Si, ha estado bastante bien
si
Si
si
No porque hay algunos compañeros que no hablan y es peor para el grupo.
Bueno, estoy contento porque he sido el protagonista.

Si
Sí
Sí, mucho
si, estoy satisfecha
Si
si
Si, estoy satisfecho con la participación.
Si
Sí.
No mucho
Si, estoy satisfecha.
si
no
si esoy satisfecho con su participación.
Sí
Correcto
Si
si
Si, cuando lo hemos necesitado siempre ha ayudado.
si
Si
Si.
si
si. porque nos ha facilitado todo esto
si
si
si ya que se ha esforzado para hacer el foro
Si, aunque en mi grupo no ha hechomucha falta que intervenga.
Si, porque si tenias alguna duda te ayudaba

no
Bastante satisfecha la verdad.
no mucho
si
si, me ha ayudado alguna vez que otra
Si estoy contento en ese aspecto.
Si
Si

El docente ha mostrado tener dominio de los contenidos que ha impartido.
Si
si lo ha demostrado
Sí
sí
Correcto
no
Si
si
Si
Si, era todo lo que ha explicado.
Si
Sí
Sí
si, los han tenido
Si lo ha demostrado
si
Si.
Si
Sí.

Bueno
Si, ha demostrado tener dominio.
si
si
si lo ha mostrado
Sí
Correcto
Si
si
Si, creo que estaba bien informada.
si
Si
Si.
si
si. porque sabia lo que hacia
si
Si
si
Si
Si
si
Creo que mas o menos si ha estado bien el contenido impartido ha habido algunas correcciones, pero mas o menos si.
no mucho
no
siendo el conejo blanco tenía bastante dominio de la situación
Si bastantge dominio sobre lo dado.
No
Si

El docente ha resuelto mis dudas y ha sido accesible y ha favorecido la participación.
Si
no porque no nos tió los dados durante dos semanas
Sí
sí
Si, algunas veces más que otras
no
Si
si
Si
Si, me he quitado muchas dudas a lo largo de esta actividad.
Si
Sí
Sí
si, es adecuado
Si ademas adecuadamente
si
No la he preguntado, pero si me las hubiese resuelto.
Si
Sí.
Bueno algunas
Si, me ha resuelto las dudas que he podido tener
si
a veces no
si el docente me ha ayudado adecuadamente cuando tubiera una duda.
Sí
Correcto, las ha resuelto muy bien
Si
si

Si, ha resuelto mis dudas.
si
Si
Si.
no
aveces, algunas dudas no me las ha resuelto
Si
Si
si cuando la hemos preguntado claro
Si
Si!!!!!!!
si
Si, las a resuelto cuando me confundi y ha sido accesible.
no mucho
no.
si alguna vez
Si ha resultado bien nustras dudas
Si
Si

El docente ha transmitido y expresado adecuadamente las ideas y contenidos con un adecuado manejo de la expresión verbal y no verbal.
Si
no entiendo la pregunta
Sí
si
Si
no
Si

si
No entiendo lo que quiere decir
Si, la verdad nos lo ha explicado bastante bien.
Si, aunque al principio no me enteraba de lo que había que hacer
Sí
Sí
si, lo ha transmitido
Si lo hecho bien de hechoa mi me ha resuelto todas mis dudas
si
Si.
Si
Sí.
Bueno
Si
si
no
siel docente ha transmitido y expresado adecuadamente las ideas que debía expresar.
Sí
Bueno, algunas veces no se expresa con claridad
Si
si
Si, creo que se ha expresado ben.
si
Si
Si.
si
si, esto nos ayuda a practicar en la expresión escrita
si
Si

si
Si, nos ha ayudado mucho.
Si
si
Bueno eso mas o menos. ha veces si bien pero otras veces regular.
no
bueno lo ha explicado a medias
si
Yo creo que si las ha sabido interpretar.
No
Si

En general, estoy satisfecho con el desarrollo de la actividad y recomendaría hacerla en otros cursos.
Si
no
Sí
sí
Si, porque es entretenida y didáctica
no
Si
si
Si.
Bueno, en mi opinión esta actividad me ha parecido bastante aburrida.
Si
Sí
Sí
si, lo estoy
Si porque aunque tenga nota te diviertes bastante

si
Si.
Si
Sí.
No
Si, la verdad es que ha estado muy bien
si
si
si estoy satisfecho con la actividad y recomendaría hacerla en otros cursos
Sí
Si
Si, ha sido divertida y hemos aprendido mas
si
Si, creo que es una buena forma de trabajar.
si
Si
Y con otros libros.
si
si estoy satisfecho
bueno, si porque para quien no se ha leído el libro está fácil
A mi no me ha gustado mucho.
si
Si, ha sido entretenida.
Si, no ha estado mal.
si
Si estoy satisfecha la verdad y lo recomendaria.
si
si
SI

Yo si estoy satisfecho con el desarrollo de la actividad y si lo recomendaria.
Si
Si

Lo mejor de la actividad ha sido...
El foro
nada
Que ha acabado
el trabajo en equipo
El compañerismo
no
Que puedan saber si has leído el libro pero sin exámen
que todos han participado, al menos en mi grupo
Hacerlo con los compañeros.
No, no habido nada de interesante.
Escribir
Utilizar los ordenadores
Ha sido el poder leer esta historia tan entretenida y curiosa, sirve mucho para la imaginación
poder trabajar en equipo
cuando hay que escribir y resolver problemas
el ser moderador
La participación en grupo.
Todo
El foro
El compañerismo
poder trabajar en equipo
si
el foro

la participación de los compañeros y como lo hemos resuelto los problemas.
La participación de todas y que nos háyamos leído todas el libro
que ha sido divertido
Poder crear nuestra historia (cambiando algunas cosas)
si
Poder trabajar con los compañeros en el foro.
que la actividad era a primera hora y nos despejamos un poco
haber que la lectura del libro sea mas divertida
poder hacer cosas en grupo.
Escribir de forma divertida en el foro.
por que ha sido entretenido
que ha sido por ordenador
Que si no te enterabas algo del libro con la ayuda del foro y lo que escribian te enterabas mejor.
el trabajo en grupo
El trabajo en equipo.
que ha sido entretenido
que ha sido en el ordenador
Poder hacer como si se estuviera en la historia.
que sea un poco mas amena
los ordenadores
el concepto de juego de roll
Hacerse pasar por los personajes de la lectura.
Todo
Ha sido más entretenido, y hemos creado como un libro nuevo

Lo que habría que mejorar es...
La rapidez de los ordenadores
la página

El tipo de libros que se leen
La fluidez del foro
No decir cosas que no salen en el libro
no
La participación de todos porque algunos no hacian nada
el orden en el que se pasa de capítulo a otro
Hacer más cosas como estas.
Nada, en mi opinión nada.
Que todos escribieran cuando tienen que escribir
La distribución de los grupos, deberíamos ponernos como nosotros queramos
Los grupos se coordinasen mejor
que sea una actividad mas rapida
que todos escribiesen a su tiempo
hacer un examen
Algunos no han trabajado mucho.
Nada
La rapidez de los ordenadores.
El sistema de evaluación
que fluya mas, que no nos dispersemos
si
que va muy lenta la página
que habeces se necesita hablar más.
El tiempo que nos dejan para hacerlo
la calidad de la plataforma
Haver acabado el ejercicio
si
Creo que habría que hacer el foro mas ameno.
la distribución de los grupos, nos podríamos haber puesto como nosotros queríamos
los grupos

La forma en la que jugar.
El foro
ha estado muy bien
la participación
nose
el retraso de algunas personas en cuanto a trabajar en el proyecto
No creo que haya que mejorar nada.
los grupos
nadaa
La comunicación entre todos.
los repartos de personaje
mas trabajo
la conexión
Es hacer más divertida la clase
Nada
La distribución de los grupos

Lo que he echado en falta ha sido...
Nada
mas participacion
Libros que sean entretenidos
saber cuando un personaje está escribiendo
Nada
no
Nada
nada
Más hablar por el grupo.
Nada.
Un minijuego

Poder elegir mis compañeros de grupo
Nada
la facilidad de saber en que casilla me encontraba
no he hechado en falta nada
el examen
Nada.
Mas clases con la actividad
Una mayor dificultad para determinar cada actividad en el foro.
Pues que podría haber hecho un cuestionario de evaluación.
Que la gente se leyera el libro, porque no me parece bien que haya gente que se lo lea y otros no.
si
nada
Que habeces no prticipabamos lo suficiente.
Nada
Nada
nada
si
No he echado en falta nada, me ha parecido correcto.
más clases virtuales con ordenador
nada
un cuestionario de evaluación para que la profesora terminase de evaluar esta lectura.
Más clases virtuales
no he echado en falta nada
nada
nose
nada
Nada en especial
saber cuando tenia que escribir cada uno

nadaaaa
Ha veces un poco de ayuda, porque ha habido a momentos que tardaba mucho la ayuda.
equilibrio entre los personajes
mas ayuda del profesor
nada la verdad
Un poco más de rapidez en los comentarios.
Nada
Saber cuando escribe la gente del grupo

Otras sugerencias o aportaciones...
Hacer esto más veces.
pues no habria estado mal un grupo que hable...
Lo relleno porque tengo que hacerlo, si no no se envía, queridos.
no se me ocurren más
Ninguna
no
Nada
ninguna
Más cosas como el las de alicia.
No tengo nada que decir.
No hay sugerencias, en general ha estado bien
Hacer más actividades en el aula virtual
Nada
ninguna
poder elegir los personajes
no
Ninguna.
Hacerlo con todos los libros
Nada en especial.

Nada
No tengo ninguna sugerencia
si
nada
sería hacer que la gente hablara más.
Ninguna
Ninguna
ninguna, esta bien
si
Ninguna
podríamos hacer más días esta actividad, no solo los viernes
no
Ninguna.
nada
ha estado muy bien :)
Hacerlo mas rápido porque yo he puesto como mucho 5 mensajes
Que prefiero examen del libro en vez del foro porque con el foro nose ha sabido si me lo he leído o no.
nada
No tengo ninguna aportación.
.
nadaaa
Que los grupos faciliten algunas cosas.
dejara eleccion los persaonajes
otra actividad como esta.
así esta bien
Dejar hacer la actividad más días a la semana
Ninguna
no

4.2. Respuestas de los participantes en el juego de Ulises

Los contenidos desarrollados durante la actividad formativa han resultado útiles y se han adaptado a mis expectativas.
no
si han resultado utiles y mas o menos se han adaptado a mis expectativas.
Si
si
si
si
si
Si
si
SI
si , pero dependes mucho de los compañeros
SI
muy buenos
si mucho
Si
si
si
SI
SI
si, he aprendido mucho
SI
Si
si
no
Si.
No considero que hayan sido útiles ya que unos trabajaban demasiado y otros no hacían nada, a

un que luego mi nota fue justa, algunos alumnos se quedaron sin trabajar.
si
NO
si
Han resultado útiles a medias, y no han sido de mis expectativas, ya que, me gusta leer libros de misterio y aventura y era un rollo tremendo la cosa esa del trabajo
SI
Si
si
si
No mucho
No, eran un poco aburridos y subrealistas. Natalia te amo pero es la pura verdad. (soy la isma)
si
Han resultado útiles para fortalecer mi conocimiento para fortalecer mi conocimiento sobre la mitología griega.
Si
SI
si
mayoritariamente.
eran bastante utiles y si que se han adaptado a mis expectativas
Sí
SI
Si,han sido muy útiles y si que se han adaptado.
no lo entiendo
no
no mucho
NO
si
Han sido de un nivel medio, tampoco tenía las expectativas muy altas.

si
no
no
algunos si
si
HAN SIDO MUY UTILES.
No

La tipología (foro) ha sido la adecuada para la consecución de los objetivos.
si, pero cuando alguien respondía a otro, el mensaje cada vez se hacía más estrecho lo que al final resultaba difícil de leer.
El foro no ha aportado nada solo ha sido una pérdida de tiempo.
sí
No porque dificulta el trabajo en grupo ya que cada uno tiene que estar en su casa con su ordenador , habría sido mejor poderlo hacer todos en uno
si
si
no
bueno era algo complicado porque a veces los comentarios se situaban mal
SI
SI
si
Si
si
si , aunque al principio era un poco lioso y me metía en los grupos de mi compañeros sin querer
Si
Si ha sido muy útil
si
NO

no
El foro ha estado bien, lo ha facilitado al poder hacerlo desde casa.
Si
Si era adecuada ya que era fácil de usar y de manejar.
no,por los compañeros(no se entendian)
si
SI
si
mas o menos
si
muy buenos
si
sisi
SI
si
Si te refieres a las personas del grupo sí
si
si el foro a sido muy útil a la hora de hacer el trabajo.
Si
Si ha sido adecuada para la consecución de los objetivos.
si buena
si, era adecuada
Sí
si
si
NO
si
Si
si

si
si
Si, era bonita y ordenada
SI
si
no
SI
Si
CREO QUE HA SIDO MUY ADECUADA.
si
no
SI

La modalidad (virtual) ha facilitado el aprendizaje de los contenidos impartidos.
Si. lo que nos ha costado mas ha sido contactar unos con otros.
Si
si
SI
no
si
no
si
no
SI
por mi parte ha sido muy favorable para el estudio y la motivacion de clase,el compañerismo entre los compañeros
no
sin
si

si
No.
si , se hacía mas divertido y ameno
no
si
si
Si
si
si
si
si
si
La mayoría de las veces
si
MUCHO
si
si
SI
SI
Sí
Si me ha facilitado el aprendizaje de los contenidos impartidos.
si
si
Si
si
si, pero había cosas que no se entendían y dificultaban el aprendizaje.
GRACIAS AL FORO HE APRENDIDO MUCHOS CONTENIDOS Y TRABAJADO EN EQUIPO.
a sido mas útil que utilizar papel ya que cada uno a podido hacerlo desde casa.
SI

si
SI
A veces
muy buenos
No considero que me haya servido para aprender algo, desde mi punto de vista.
Si
Si lo ha facilitado
No
Si, la virtualidad molaba que flipas
si
si, porque al ser en Internet puedes acceder en cualquier sitio.
NO
No
en algunos casos si
nose
No, porque tampoco presté mucha atención a eso
Si, pero también dependía de los compañeros.

Los métodos didácticos empleados por el docente han sido los adecuados para el desarrollo óptimo de la actividad.
no
Sí
si
no
si
no
Si
si, han sido suficientemente adecuados.
Si

si
si
no
SI
no
si
SI
CREO QUE A VECES EL DOCENTE SE ENFADA UN POCO PERO HACE LO POSIBLE PARA ENSEÑARNOS.
Considero que hubiéramos necesitado alguna que otra explicación mas detallada.
si
Si
NO
depende
si
si
NO
NO
Si que han sido adecuados.
no
si
Normal, lo único que hemos hecho ha sido leer en clase y ha he estado bien
si
si
si, por supuesto
si
si
si
me hubiese gustado mas explicacion en algunos momentos.

Si
si
si
si
si , pero al principio me costó enterarme pero luego era fácil de hacer
muy buenos
si
Si han sido adecuados.
de vez en cuando.
no
SI
Si lo han sido
La mayoría de las veces
Si
Creo que los métodos didácticos empleados por el docente no han aportado mucho al desarrollo y solamente dificultaba más la lectura.
 si
SI
si
Me han resultado adecuados
Sí pero me he aburrido demasiado
si
SI

En su caso, la distribución de los grupos ha sido la apropiada para el desarrollo de la actividad.
si
Sí ya que me llevo bien con todos ellos menos con el chico, aunque juntos trabajamos bien
si

NO
SI
si
Si, considero que si
SI
si
si
si
no.
si
a veces había alguno que no respondía a los mensajes y no lo hacia
si
si
si, con algún que otro problema pero bien
SI
no
NO
Si
SI
SI
si aunque hemos tenido que cambiar de grupo a lo largo de la actividad
si
si
si
muy buenos
Sí. Lo de elegir los grupos cada uno mismo ha estado bien
SI PQ ME HACIAN EL TRABAJO
no
Sí

Si
Si
No debido a que era difícil la comunicación y poder estar todos a la misma hora con un ordenador y el móvil
no
Han sido variados y equilibrados.
SI
creo que deberíamos haber sido menos en los grupos.
no
no, los grupos no estaban bien hechos y creo que para la próxima vez los debería hacer la profesora
si
si
no
Si
no
No y cuando ha habido problemas con el grupo no se han ayudado a los alumnos lo que ha causado aun más problemas.
si
No ha sido muy apropiada.
si, entre amigos
si
No
Buenooooo..... había peleitas de chupipandi y yo que no me gusta trabajar tube que trabajar y eso no me agrada!
ha sido buena la participación con los elementos
CREO QUE SI PORQUE ADEMÁS NOS DEJO ELEGIR LOS GRUPOS.
no del todo
no
no, había gente que no trabajaban y perjudicaban al resto.

Si la verdad me gustan los macarrones gratinaos con choricito

El sistema de evaluación empleado me ha permitido conocer mi nivel de dominio tras el desarrollo de la actividad.
si, me ha ayudado mucho
SI
SI
si
No mucho la verdad
no
bueno...
no
NO
mas o menos porque a pesar de leerme el libro en exámenes no sacaba un diez.
si
No pero tampoco me interesa mucho, además, ya vamos a terminar el curso, cosa que tengo ganas de que llegue para librarme de todos los estudios hasta 4
Si me ha permitido conocer mi nivel de dominio.
Si
No
no mucho
muy buenos
NO
NO
si
no
deberian de haber evaluado individual mente.
no
GRACIAS A ESTA ACTIVIDAD HE APRENDIDO A TRABAJAR MAS Y CONCENTARME EN LO QUE TENGO QUE HACER.

no
si
si
no
no
si, he descubierto cosas sobre mi nivel.
si
NO
si
Si
Siuuuuu
SI
si
si
si
NO PORQUE HAY MUCHO FAVORITISMO
si
no
si
si
No
si
No ha aportado nada ni de comprensión lectora ni desarrollo ni mi forma de escribir.
si
no
si
si

Si
no
si
no
No
SI
Si me ha servido mucho
si

El número de ayudas del docente ha sido adecuado para atender mis necesidades y consultas.
si
no
no
Sí, menos porque me suspendió la evaluación entera del primer trimestre sólo por el trabajito de las narices
si
Si, ha sido bastante útil
si
NO, PASA DE MI
si
no
SI
Sí
no he tenido la ocasion de saberlo. Solo que no nos ha dejado entregarlo tarde por que no hemos podido y no nos ha dejado tiempo. mu mal
si
GRACIAS AL DOCENTE LA ACTIVIDAD HA SIDO MAS FACIL.
si
no

muy buenos
SI
no
No cuando ha habido problemas con el grupo nadie ha hecho nada.
si
NOSE
no
A veces
si
NO
si
Si
SI
no
SI
si
Desde mi punto de vista, considero que si
A veces
Si
Si
no
no
si
Si ha sido adecuado.
MAS O MENOS
Si
si
no
si

no
no
si
si, sobretodo cuando me queje de mi grupo y me cambió de grupo al instante
si
si, ayudaban a proseguir el texto.
Algunas veces me ha resuelto dudas, me no siempre me ha facilitado las cosas.
SI LO HA SIDO
si
si
a veces
pienso que prodria haber habido mas explicacion en algunos casos.
SI

Las ayudas facilitadas por el docente me han permitido resolver mis dudas y consultas.
Si
si, pero me han quedado algunas sin resolver.
Si
si
mas o menos. Teníamos que resolver las dudas nosotros
a veces.
si, si me ha facilitado mucho
Cuando hemos tenido problemas con la comprensión del texto, la profesora si nos ha ayudado a entender el texto, pero cuando había algún tipo de problemas con el grupo no.
NOSE
SI
si
A veces
Las dudas a cerca como hacer el trabajo se me han sido resueltas.

si
no
La mayoría de ellas si.
si
SI LA VERDAD
si
SI
Si
no
Si
mas o menos
no
a veces
no
si
NO
SI
si
si
no
muy buenos
SI
si
Si
NO
si
SI
si
SI

si
si
Lo acabo de poner, no voy a cambiar de pensamiento sobre el trabajito de los c*****
si
A veces
si
si
a veces
no
Sl.
si
Sl
Sí
si
si
la mayoría si
Si

Los medios y recursos didácticos (foro, páginas visitadas, etc.) puestos a disposición han sido adecuados al desarrollo óptimo de la actividad.
si
no
Si
si
si
Sl
si
no
Sl

muy buenos
SI
si
si, respecto al foro.
No, hemos estado haciéndolo con el libro.
si
Si
SI
HA SIDO MUY FACIL MANEJARSE POR EL BLOG Y POR EL AULA VIRTUAL.
si , si han sido los adecuados
no
si
si, toda la información la descubriamos allí.
Casi siempre
si
si
SI
si
si
si
NO
Sí, aunque tampoco hice mucho, y cuando me conectaba los demás no estaban conectados, se lo decía por wass y o me hacían ni p***** caso
si
si
Considero que si
no
Más o menos, podríamos haber ido más de no ser por nuestro comportamiento
si

mas o menos.
NO
nose
si
Si
si
si
si
Si han sido adecuado pero aveces fallaban.
si
Sí han sido puestos a mi disposición pero personalmente no creo que hacer una historia nueva con los capítulos que se han leído en clase no ha ayudado en absolutamente nada.
si
si
SI
si
no
SI
SI
Si
si
no
SI

Las instalaciones físicas o virtuales han facilitado el desarrollo de la actividad.
si
si
Si, aunque en ocasiones la dificultaban.
si.

si, peo costaba encontrar los apartados
si
MÁS O MENOSSSS
nio
SI
si, era mas entretenido cuando lo hacía con el ordenador
no
si
Si
No
si
si mucho
SI
no
SI
SI
no
SI
no
si
no
si
no
si
SI
Si hubiesen puesto un resumen de cada capítulo en el foro sí hubiese sido de ayuda pero como no se ha puesto nada, no, no ha sido de ayuda.
en algunos casos
si

si
muy buenos
si
NO
Posiblemente si
SI
si
si
si
Si
tendriamos que haber ido mas a sala de ordenadores
Si, mucho
Sí
mucho
si
SI
SI.
Si.
si
SI
no
Si
si
Que síiiii, lo mismo de antes
Si
si
si

La duración de la actividad ha resultado adecuada para adquirir los objetivos que se

proponían al inicio.
No porque nos tiramos un siglo con el libro y era aburrido de narices.
No, ha habido muy poco tiempo.
si
si
CREO QUE HEMOS TENIDO MUCHO TIEMPO Y ESO SE AGRADECE.
Sí, supongo, pero tampoco me interesó mucho, pero si es para perder clase sí, cualquier cosa para perder clase menos bicis y mierdas aburridas
no
Si
si
Bueno... un poco larga quizás
SI
no
si creo
no mucho
no
Si.
si
si
SI
no, no nos dio tiempo a acabarlo
no
SI
no
si
el tiempo del que se disponia era un poco justo debido a que habia deberes y actividades de mas asignaturas
SI
No necesariamente.

no
un poco mas de tiempo no esta mal
si, la duración fue la adecuada
SI
SI
si
no
me ha parecido un poco larga
no
No , ha sido mucho tiempo el requerido para esta actividad y no tenemos tanto
era demasiado largo
no
no
no
SI
Sí
en algunos casos podria haber sido mas largo el plazo
NO
no
no,ha durado mas de lo que planeabamos
NO
si.
Si ha sido muy adecuada
SI
no se necesitaba mas tyempo
muy buenos
NO
si
si

Creo que el tiempo utilizado para realizar esta actividad ha sido excedido demasiado con cosas que no eran necesarias.
si
mas o menos

En general estoy satisfecho con la participación e intervención del docente.
si, nunca antes había hecho una actividad semejante , por lo que me lo pase muy bien
Si
si
NORMAL
si
si
si
no
si
mas o menos.
No
si
si
SI
si
si
si
MAS O MENOS
SI
si
A VECES
na
SI

SI
si
Sí, pero podría faltar más, ya que así nos divertiríamos más con el profesor de guardia, pero NO SE LO DIGAS A NADIE que si no la diversión se va a la mierda y te caerá una maldición
No.
muy buenos
mas o menos
si
Si
no
si
Sí
si
si
SI
Si
Si
no
SI.
SI
no
SI
si
no
si
si
Si
si
si

si
Si, muy satisfecho
mas o menos
si
si
Si.
SI
A medias.

El docente ha mostrado tener dominio de los contenidos que ha impartido.
si
muy buenos
si
si
SI
No
SI
Si
mas o menos.
SI
si
no
SI
Si
si
no se que significa pero creo que la respuesta es si
SI
si
Sí.

Si
NOSE
bueno,eran bastantes capitulos
si
no
si
mucho
Sí, supongo...
si
Si
SI
Si
por supuesto
si
si
si
Yo que vaaaaaaa
No ha mostrado un dominio total.
podría decirse.
SI
si
si
si
si
SI
si
si
SI.

Claro que si
si
EN EFECTO
si
si
si
no
si
SI
no
Sí
si

El docente ha resuelto mis dudas y ha sido accesible y ha favorecido la participación.
no
A veces
muy buenos
si
MAS O MENOS
no
SI.
si
un poco
si
SI
mas o menos.
Si cuándo lo hemos necesitado
La profesora si ha resuelto mis dudas pero en ningún momento me ha ayudado con los problemas que ha habido en mi grupo y que han perjudicado en mi nota.

si
si
no
Si
NORMAL
si
si
SI
SI
Si
no
bueno.....
si
mas o menos
SI
no
si, también gracias a la opción de mensajes
SI , lo ha hecho
SI
Si
Sí supongo, aunque tampoco me interesa participar
no
no
no
si
si
SI
SI
si

qsi
Sí
casi siempre
si
si.
si
si
Si ha resuelto mis dudas pero con el grupo hemos tenido algunos problemas.
si
si
si
mas o menos
Si
SI
Si ha resuelto mis dudas.
si

El docente ha transmitido y expresado adecuadamente las ideas y contenidos con un adecuado manejo de la expresión verbal y no verbal.
muy buenos
sai
no
si, lo hemos entendido todo.
Si
si
si
si
al principio no lo entendimos demasiado
aveces me costaba entender lo que habia que hacer.

AZUL
Si las ha sabido transmitir, pero no siempre con un buen lenguaje verbal.
El docente tenía bastante dominio del vocabulario no cotidiano que ha aparecido en el libro.
SI
MAS O MENOS
si
en algunos casos
SI
SI
SI
YO de que JAJAJA
no
si
Si se ha expresado adecuadamente.
Siuuuu
si
Si, aunque al principio no lo entendíamos
si
no
si
no
si
si
bastante
no mucho
no mucho
si
no
si

Sí
si
si
No
no
si
si
Sí supongo...
si, me ha ayudado mucho
no
REGULAR
no
SI.
SI
si
Si
SI
si
Si
SI

En general, estoy satisfecho con el desarrollo de la actividad y recomendaría hacerla en otros cursos.
si
no
me da igual
no
si
si, pero no me ha gustado y yo haria q los de los cursos anteriores se fastidien y lo hagan tmb

si
si
si, me lo he pasado muy bien
no
no recomendaría hacerlo en otros cursos, ya que, me parece una perdida de tiempo.
no
estaba bien.
Ha estado bien.
si
Si, recomendaría esta actividad porque además de ser evaluable aprendes a compenetrar con tus compañeros
si
si
Sí, pero si les aburre mucho que lo dejen
si
SI
si
Sí
SI
SI
No.
si
SI.
si
solo si todos los miembros del grupo trabajan
si

Lo mejor de la actividad ha sido...
grupo

la contrastacion de ideas con mis compañeros
el gtrabajo en equipo
nada
SI
trabajar con los compañeros
leer el libro
no
el trabajo en equipo.
el trabajo en equipo-
los grupos
Cuando hablábamos por wass para ponernos de acuerdo
Cuando quedabas para hacerlo.
hacer los resúmenes en grupos
trabajar con mis amigos
el grupo
hacerlo en grupos
Nada.
EL TRABAJO EN EQUIPO.
los compañeros
Poder leer parte en clase y conocer la historia de Ulises
la historia de ulises
El grupo
cuando leimos en clase
leer el libro
ULISES
las vacaciones
el grupo
MI ESFUERZO Y DEDICACIÓN A CERCA DEL CONTENIDO DE ESTA EXTRAORDINARIA ACTIVIDAD

El grupo
cuando teníamos que crear nuevos personajes
eso
trabajar en equipo
hacer los foros
.
Que hemos podido elegir con quien queríamos ir.
Trabajar en grupo
ninguna
cuando nos empezábamos a reescribir la historia con nuestras propias ideas.
los grupos
Cuando estuvimos leyendo en clase
trabajar con mis amigos
estar con mis amigos
NS
Cuando la ceci e ita se pelearon
buscar informacion, contrastarla...
ulises
NOSE
el equipo
SI
LA PROFESORA
ULISES
El trabajo en equipo
NADA
quedar con mis amigos para hacer el trabajo
El grupo
Que al hacerlo con la gente que nos dejaba hemos podido ajustarlo a nuestro horario y hacerlo con más ganas

muy buenos
el libro a estado bien.

Lo que habría que mejorar es...
que la gente de ciertos grupos se esforzase mas
mas tiempo para hacer la actividad
No lo sé esto ha estado bastante bien
La frecuencia de visita a la sala de ordeñadores
los ejercicios para la actividad
la aclaracion de la actividad
La forma y las maneras de dirigirse a veces a los alumnos.
Coger libros más interesantes y divertidos para el desarrollo más óptimo de la actividad
otra forma de trabajo
La participación de depende de que personaje era menos y por eso podría recibir menos nota
MENOS TRABAJO
el tuiempo impuesto
el metodo
hacer mas juegos
nada
mi nota
la selecciond elos grupos
el compañerismo
los grupos
la pagina donde hacerlo, es un lio
la distribucion de alumnos.
el tiempo para hacer las actividades
el tiempo transcurrido
muy buenos
el tiempo para realizar el trabajo.

compatibilizar el trabajo de clase con el de casa
la ayuda q nos pueda proporcionar la docente en este caso
que todos traigan el libro
la participacion
el lenguaje, hay palabras que no se entienden nada
LOS GRUPOS Y MAS TIEMPO
NS
SI
El tiempo
organizacion
la distribución del tiempo con los contenidos , también el trabajo en grupo
La diversión del trabajo
EL RENDIMIENTO DE LA CLASE
El tiempo que hemos tardado en terminar la actividad y hacer nuevas historias con los capítulos que se han leído en clase.
LA ORGANIZACION.
SI
el libro
revisar la historia
Que algunos participantes del grupo no estaban cuando debían estar.
los grupos.
IR MAS A ORDENADORES
IR MAS VECES A OERDENADORES
No se
el tiempo necesitado
el vocabulario del libro
todo mas expecificamente las explicaciones
La actitud de los de más.

mas corto
ampliar el tiempo
el trabajo en equipo
si
nada
Nada
el espacio de respuesta ampliarlo

Lo que he echado en falta ha sido...
El luego poder compartirlo con la clase
un ipad
MAS ACTIVIDADES DIVERTIDAS DE LA MATERIA.
nada
hablar mas sobre los mitos
mas tiempo
Que la ceci y la ita se peleasen/tirasen de los pelos
tiempo
muy buenos
tiempo para hacer el trabajo
Nada.
SI
Mucho más control.
clases invertidas en la actividad
El tiempo q se tiene q dar para hacer el trabajo correctamente
SI
tiempo
Nada
la coordinación de los grupos
NADA, TODO PERFECTO:)

HACER EL TRABAJO CON GENTE DE CONFIANZA
un vinculo que te lleve al final del foro donde se responde
Más actividades en clase
algunos compañeros en la actividad, debería haber sido de mas personas
tiempo
a un compañero que fue excluido
mas tiempo
Tener un poco mas de tiempo para hacer las cosas y que no sea la profesora tan borde con estos temas
no
mas tiempo
colaboracion
Nada
el compañerismo
EL TIEMPO EN CLASE.
chistes
alomejor mas explicacion o aclaraciones.
Diversión
No se que poner aquí
mas acción
nada
a mis compañeros
nada
nada
MAS CATIVIDADES EXTRASCOLARES POR PARTE DE LA AMATERIA
diversion
NADA
que el libro fuese mas gracioso
clases invertidas en los grupos

mis compañeros
Guía
NS
Que la profesora explicase los capítulos más al final.
Humor en el libro y más entretenimiento
nada
un buen equipo
EXCURSIONES
poder hacer clases en los ordenadores para poder trabajar en grupo todos juntos.
eso
los juegos en grupo

Otras sugerencias o aportaciones...
Hacer mas obras de teatro y deharne cantarr en calase
muy buenos
Nada
ninguna
MAS EXCURSIONES
trabajos de comprensión lectora, no de reeinventar la historia porque quita demasiado tiempo y si leo un libro se suele hacer preguntas sobre ello.
Nada
nada
Hacer trabajos más divertidos y con libros mejores, que ese ya aburre. X cierto, no aparecerá mi nombre o iniciales o algo no??? Y no te tomes a mal esto, es que me aburrí con ese libro
no hacerlo nunca mas
nada.
nada
ninguna
ir mas a la sala de ordenadores

no
mas tiempo
No hacerlo tan largo Poder hacerlo todos en un ordenador Dejar tiempo en clase
FACILITAR LOS EXÁMENES Y SER MAS FLEXIBLE
Criterio no correspondiente con la nota :(
que los proximos libros que leamos los leamos en clase en voz alta
q el aula virtual estuviese mas ordenado
nada
Hacer más actividades de este tiempo y dejar clases para ello
Que se expliquen mejor los conceptos en clase, sobre lo que teníamos hacer.
SI
ninguna
dejar elegir el grupo y tener en cuenta la participacion de cada uno de los participantes y otra cosa seria dejar mas tiempo
Hacer mas trabajos así
hacer mas facil el lenguaje de las lecturas
SI
ninguna
No hacer nada de el foro.
No se que poner aquí.
nada.
SI
MAS AYUDA DEL PROFE
poder subir imagenes
Otros libros más entretenidos y sus continuaciones (2A parte...)
NARANJA
mas tiempo

gracias
NADA.
no
leerlo en clase en voz alta
Sería dar más tiempo para que el trabajo hubiera salido mejor.
no,gracias
Me gustaria hablar mas sobre mitos y leyendas en clase
ampliar el tiempo
ninguna
no
ninguna
haber explicado mas cada capitulo
no gracias en verdad algo bueno se saca de esta actividad.
hacer juegos
varias
Comprar a Neymar o Paulinho
nada
IR MAS DE EXCURSION: -TEATRO...

NOTAS

- ¹ Tribute to videogames... <https://goo.gl/wmFFDy>
- ² *El valor de educar*. Fernando Savater. [Reseña](#)
- ³ Novalis. [Wikipedia](#)
- ⁴ OBSERVACIÓN Y PERCEPCIÓN DEL ESPACIO, <https://goo.gl/f2PwjR>
- ⁵ John Hunter y el Juego de la Paz Mundial. <https://goo.gl/ZKNrFY>
- ⁶ La uem crea una cátedra de gamificación. <https://goo.gl/TVUXZ7>
- ⁷ ¿Qué es el engagement y para qué sirve? <https://goo.gl/Z5VTij>
- ⁸ Gamificación en la empresa. <https://goo.gl/ppqJfA>
- ⁹ Matisse. [Wikipedia](#)
- ¹⁰ O. Fred Donaldson. [Artículo](#)
- ¹¹ Quake. [Wikipedia](#)
- ¹² Empire. [Wikipedia](#)
- ¹³ ARPANET. [Wikiedia](#)
- ¹⁴ MMORPG. [Wikiedia](#)
- ¹⁵ Games to Teach. <https://goo.gl/C9uFn4>
- ¹⁶ Tetris. <https://goo.gl/5842kt>
- ¹⁷ The Sims. <https://goo.gl/LWTEg4>
- ¹⁸ KingsAge. <https://goo.gl/dPfdcv>
- ¹⁹ Nuestro diccionario. Entrada de blog. <https://goo.gl/aq25ug>
- ²⁰ Las aventuras de Alicia. Foro dedicado al juego en las aulas de educación secundaria. <https://goo.gl/FDNrnw>
- ²¹ Odisea 2025. Foro dedicado al juego en las aulas de educación secundaria. <https://goo.gl/1S7DMm>
- ²² Ilustraciones de John Tenniel para *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas*. <https://goo.gl/b5Ma3w>
- ²³ Fuente: <https://goo.gl/pAsXEd>
- ²⁴ Circe. Sir Edgar Bertram Mackennal., K.C.V.O., R.A., 1863-1931. Bronze. Height of entire statue: 94.5 inches; 240 cm. Courtesy Art Gallery of New South Wales. Insc. "B. Mackennal." Reduction of original which received honourable mention at Paris Salon, 1893. [British Sculpture 1850-1914, p. 28.] Fuente: <https://goo.gl/gHoMS7>
- ²⁵ Ray Harryhausen Concept Artist Amazing Stories. Fuente: <https://goo.gl/5WQWSL>
- ²⁶ Ilustración de John Flaxman. <https://goo.gl/7iVpTV> Fuente: <https://goo.gl/QtJ6Qm>
- ²⁷ Página web de la Comunidad de Madrid dedicada a Educación. <https://goo.gl/tVkJZBK>