

Rosana Satorre Cuerda (Ed.)

# Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19

Rosana Satorre Cuerda (Ed.)

# **Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19**

**Octaedro**   
Editorial

**UA**

UNIVERSITAT D'ALACANT  
UNIVERSIDAD DE ALICANTE  
Vicerectorat de Transformació Digital  
Vicerrectorado de Transformación Digital  
Institut de Ciències de l'Educació  
Instituto de Ciencias de la Educación

*Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19*

EDICIÓN:

Rosana Satorre Cuerda

Revisión y maquetación: ICE de la Universidad de Alicante

Primera edición: octubre de 2021

© De la edición: Rosana Satorre Cuerda

© Del texto: Las autoras y autores

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02 – Fax: 93 231 18 68

[www.octaedro.com](http://www.octaedro.com) – [octaedro@octaedro.com](mailto:octaedro@octaedro.com)

ISBN: 978-84-19023-19-3

Producción: Ediciones Octaedro

La revisión de los trabajos se ha realizado de forma rigurosa, siguiendo el protocolo de revisión por pares.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos de los textos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de los autores.

## 75. La gamificación de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes para la formación del profesorado

Pérez-Gisbert, V.<sup>1</sup>; Fuentes-Vivancos, J.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidad de Alicante; <sup>2</sup>Colegio CEI

### RESUMEN

La *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* [<http://www.cervantesvirtual.com/>] después de sus más de dos décadas sigue siendo un espacio de vital importancia para el aprendizaje y la enseñanza de la literatura en español. El desarrollo y estudio de estos espacios ha ido en auge en los últimos años dadas sus características de conservación y uso del contenido. Es importante dotarles de herramientas que los externalicen y pongan en marcha su uso. Desde una perspectiva didáctica el aprovechamiento es infinito, por esto en este trabajo abordamos la práctica de la ludificación o el aprendizaje basado en el juego a través de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes como modelo de enseñanza para el alumnado del *Grado en Maestro en Educación Infantil*, *Grado en Maestro en Educación Primaria* y el *Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas*. Para ello se ha seleccionado el juego de rol *Candlekeep Mysteries*, una reciente publicación de *Dragones y Mazmorras*, que junto a la biblioteca de Gloria Fuertes trata de visibilizar los trabajos de la autora. Este tipo de prácticas evidencian una mejora del aprendizaje convirtiéndolo en un proceso mucho más significativo.

**PALABRAS CLAVE:** Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, educación literaria, competencia docente, gamificación.

### 1. INTRODUCCIÓN

Desde hace veintidós años la *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* [<http://www.cervantesvirtual.com/>] ha demostrado ser un espacio de referencia para la enseñanza y preservación de textos en español, tanto desde el área de la Filología como desde Educación (Boubekeur et al., 2020; Rovira y Rovira-Collado, 2019; Rovira-Collado, 2020).

Aunque la digitalización de los textos no es una invención de nuestros tiempos, ya que sus primeros pasos se dieron en los años 70, si es un proceso necesario para la conservación de la propia cultura (Galina, 2011). Esto exige una reflexión desde el mundo de la investigación donde debemos buscar un impacto directo en la población y reforzar su uso desde una perspectiva práctica y útil para el usuario (Rodríguez-Yunta, 2013).

Es esencial abordar políticas de selección y resguardo de otros tipos de documentos en los cuales se plasma actualmente la creación cultural (Rodríguez-Yunta, 2013, 38).

De esta manera las *Humanidades Digitales* se caracterizan por ser un campo multidisciplinar que busca el equilibrio entre las tecnologías y el campo de investigación de las Humanidades. Así, los objetivos de las *Humanidades Digitales* se clasifican en: la creación de bases digitales encargadas de almacenar y proteger los textos; emplear metodologías que extrapolen el contenido a diferentes fuentes; y ampliar el campo de investigación (Galina, 2011). Las ciencias, hoy por hoy, utilizan sus fuentes

primarias en formato digital; esto ha derivado en la creación de herramientas de trabajo para la investigación lo que amplía las fuentes de resultados. El objetivo de este trabajo, por tanto, es extrapolar los materiales ofrecidos por la *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* y así convertirlos en ejemplos de buenas prácticas para la formación del profesorado en el *Grado en Maestro en Educación Infantil*, *Grado en Maestro en Educación Primaria* y el *Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas* a través de los juegos de rol. Esto facilitará el traspaso de la enseñanza de la literatura desde una vertiente historiográfica a una perspectiva mucho más práctica (Cerrillo, 2007). Al mismo tiempo se favorece la visibilización de autoras en la literatura (Pérez, 2020). Desde un punto de vista docente se van a desarrollar herramientas para profundizar en la creación de materiales que favorezcan la adquisición de competencia literaria y digital de forma simultánea (Cordón, 2010).

## 2. DISEÑO DEL JUEGO DE ROL

La introducción de los juegos de rol en el aula supone un reto y un cambio metodológico para la competencia profesional docente (Grande-de-Prado et al., 2020). El primer juego de rol se data en 1974 con la publicación de *Dragones y Mazmorras* (Ben-Ezra et al., 2018), y se define como una narración improvisada e interpretada por los personajes implicados en la trama (Romero, 2019).

La integración de metodologías como el aprendizaje basado en el juego en la práctica docente va a aportar un clima de trabajo favorecedor para el alumnado, ya que comporta el uso del aprendizaje cooperativo y estrecha lazos de compañerismo (Maté, 2017; Ramos-Villagrasa y Sueiro, 2020). El proceso de memoria y aprendizaje también se ve beneficiado con el uso de estas prácticas porque al convertirse en un contenido significativo para el alumnado, memoria y motivación se implican en el proceso (Abella y Grande, 2010; Ruíz, 2020). Al mismo tiempo el interés por la lectura y la adquisición de vocabulario nuevo se verán enriquecidos (Grande-de-Prado et al., 2020).

En la actualidad existen infinidad de temáticas en el mundo de los juegos de rol, por lo que seleccionar una que se adecúe a la narrativa partiendo de los contenidos y objetivos programados será sencillo (Vergara, 2018).

Aunque no hemos llevado a cabo la edición del juego, el formato *WebQuest* es uno de los más útiles para traspasar los contenidos de la *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* a una herramienta más manejable y accesible, ya que son diversas las investigaciones que avalan su uso (Boubekeur et al., 2020). Al final el interés de estas muestras es que sirvan como recurso didáctico (Mendoza, 2008; Rovira-Collado, 2010).

## 3. RESULTADOS

El juego será publicado como ejemplo de buenas prácticas en formato *WebQuest* y espera estar disponible para el curso 2021-2022.

### 3.1. Biblioteca de autora: Gloria Fuertes

Aunque son diversos los portales a destacar dentro de la *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*, consideramos importante insistir en la labor de autoras de la Literatura Infantil y Juvenil como es el caso de Gloria Fuertes [[http://www.cervantesvirtual.com/portales/gloria\\_fuertes/](http://www.cervantesvirtual.com/portales/gloria_fuertes/)] (Boubekeur et al., 2020). Dicho portal fue creado en el año 2003 por el profesor Ramón Llorens García (Mula, Díez y Llorens, 2003).



Figura 1. Biblioteca de Gloria Fuertes, 25 de abril de 2021.

Además de los proyectos desarrollados en colaboración con el Ministerio de Educación, en la actualidad dicho portal se ha empleado como ejemplo de buenas prácticas a través de las *Guías de Lectura* alojadas en el blog del profesor José Rovira Collado [<https://literaturainfantilyjuvenileninternet.blogspot.com/p/guias-de-lectura-bvmc.html>]. Propuesta que además ya lleva unos años en desarrollo desde la Facultad de Educación de la Universidad de Alicante y con resultados muy favorecedores (Rovira-Collado et al., 2018).

### 3.2. Introducción a Candlekeep

La narración del juego se ha desarrollado a partir de la reciente publicación del manual *Candlekeep Mysteries*, una antología de diecisiete aventuras ambientadas en los *Reinos Olvidados de Dragones y Mazmorras* (Perkins, 2021).



Figura 2. Portada de *Candlekeep Mysteries*, 25 de abril de 2021.

En cada una de las aventuras se adaptan dos elementos narrativos: bien uno de los personajes jugadores descubre un libro en la vieja biblioteca y este contiene un secreto lo que lleva al grupo a desentrañar una serie de misterios, o bien, los personajes llegan a *Candlekeep* para resolver una crisis, pero durante el camino descubren un libro que les traslada a vivir una aventura (Perkins, 2021).

Los relatos están diseñados para que contengan misterio, investigación y combates. Abordar los combates desde una inmersión didáctica a través de pruebas y retos puede resultar especialmente interesante y motivacional, ya que pueden surgir voces reticentes a su uso en el aula (Coto, 2021).

Como se indica en el manual de juego, las aventuras pueden ser empleadas por partes o ambientadas en otros contextos según las necesidades narrativas. En ese sentido los *Reinos Olvidados* están inspirados en la tradición medieval por lo que ambientación y personajes no jugadores –jugadores secundarios– actuarán según marcan las leyendas (Ramos-Villagrasa y Sueiro, 2010; Tizón, 2010).

### 3.3. Las poderosas digresiones de Gloria Fuertes

*Las poderosas digresiones de Gloria Fuertes* es el nombre que recibe la aventura diseñada a partir de *Las poderosas digresiones de Mazfroth's*, historia original de *Candlekeep Mysteries* escrita por Alison Huang (Perkins, 2021). El objetivo de la sesión es que los alumnos se enfrenten a los cuentos de la autora –previamente trabajados– ya que, si alguien intenta leerlos, estos se transforman en monstruos e intentan atacarlos. Para sobrevivir deberán resolver las pruebas planteadas a través de la *WebQuest* de Gloria Fuertes, teniendo en cuenta los objetivos didácticos seleccionados previamente (Boubekeur et al, 2020).

De este modo, los alumnos aterrizan en un peñasco donde se abre paso *Candekeep* –uno de los mayores repositorios de la humanidad– que incluye las desaparecidas profecías de una antigua sabia llamada Gloria Fuertes. Los estudiantes deben localizar el manual y devolverlo al lugar que le corresponde en la biblioteca, pero mientras eso ocurre, conocerán a los personajes de *El camello cojito* quienes le guiarán a través de los diferentes rincones hasta dar con el objeto (Mula, Díez y Llorens, 2008).

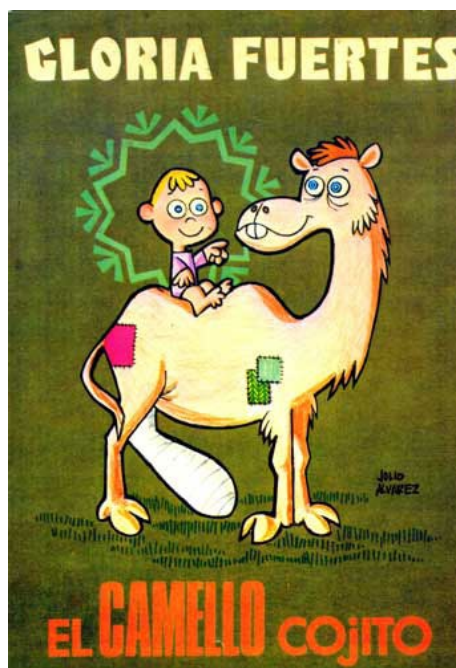
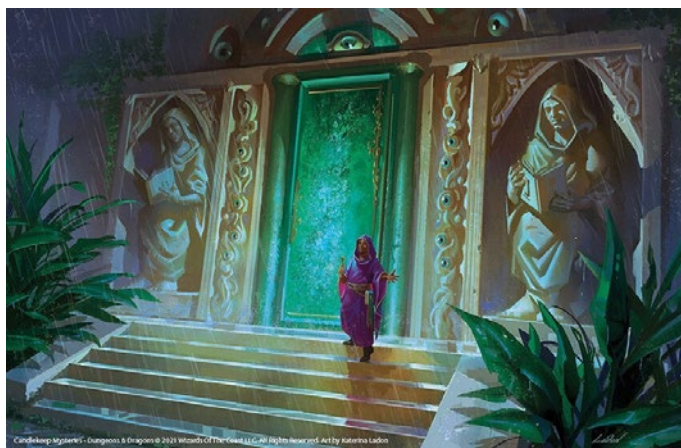


Figura 3. Portada *El camello cojito*, 25 de abril de 2021.

De esta forma se están haciendo referencias hipertextuales al legado de Gloria Fuertes (Llorens y Rovira-Collado, 2012; Rovira-Collado, 2019). En cuanto a la narración, los ensayos de la autora no han sido revelados a la humanidad hasta ahora, ya que contienen las claves secretas para acceder a oscuras puertas extradimensionales y, si alguna de ellas cae en malas manos, *Candlekeep* no volverá a ser igual.



**Figura 4.** La puerta esmeralda, 25 de abril de 2021.

Los personajes jugadores a su llegada a *Candlekeep* escucharán un tambor, haciendo referencia a *El abecedario de Don Hilario*, y esa será la señal para dar paso a su recepción en la sala común de Amberdune. Al acceder a la sala no verán más que una mesa circular y tres grandes butacas carcomidas –una estatua de hierro representando a una ardilla, referencia a *La ardilla y su pandilla*, se salvará de la carcoma– con lo que ya se toparán con el primer obstáculo al que enfrentarse. Los personajes jugadores al enfrentarse a la carcoma liberarán el título de una de *Las poderosas digresiones de Gloria Fuertes* y esta les dará las claves para trasladarse a la segunda sala del juego, la sala de estudio donde Gloria Fuertes escribía. En el estudio encontrarán una gran estantería con los diferentes manuscritos de la autora y un escritorio con un set de plumas. Mientras observan este último objeto, ignorarán la presencia de dos gatos en la penumbra –en este caso hablamos de los protagonistas de *Bajo el sol y sin abrigo*– que al toser esparcirán un vapor por la estancia y harán que los personajes caigan inconscientes uno a uno. Los personajes no jugadores les encontrarán y los llevarán hasta la siguiente escena, el pasillo de la biblioteca en dirección a la Puerta Esmeralda. Este pasillo largo y ancho está ocupado por cuatro fuentes y dos vigilantes con cabeza de rana –esta parte de la aventura se corresponde con la *Canción de la rana*– y que permanecerán dormidos. Para que los jugadores puedan atravesar la sala, deberán superar la tirada de Destreza –para desbloquear la trama los jugadores tienen que hacer tiradas y superarlas según las habilidades escogidas para sus personajes– y según el resultado los vigilantes continuarán durmiendo o montarán en cólera. Como consecuencia de esto los personajes superarán una prueba de contenido curricular.

A partir de este planteamiento, los estudiantes deben desarrollar estrategias para crear el relato e incorporar el contenido del área de Lengua Castellana y Literatura logrando que el interés de la narrativa no se diluya.

#### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los juegos de rol como experiencia didáctica han ido en auge en las últimas décadas. Su metodología lo convierte en una experiencia atractiva y motivacional para el alumnado que se encuentra inmerso en la creación y construcción de una narrativa a través de su interpretación e intervención (Abella y Grande, 2010). Requiere de una formación y una preparación previa por parte del docente por lo que su puesta en práctica no resultará una experiencia sencilla, además de requerir un manejo y un dominio del sistema de juego de forma previa (Ben-Ezra, et al., 2018; Abella y Grande). Bien es cierto que siempre se habla del alumno como protagonista. El aprendizaje basado en el juego logra esa premisa,



ya que para poder adquirir el contenido se hace imprescindible una narrativa de la que se hace partícipe, porque sin su intervención no habrá relato al que otorga significado (Vergara, 2018).

Como limitaciones, por la falta de tiempo este trabajo no ha podido probarse de forma experimental y estudiar sus implicaciones en el aprendizaje, así que planteamos como futuras investigaciones un análisis en profundidad de esta práctica. Asimismo, otra de sus dificultades es la planificación y la incorporación de pruebas didácticas en la narrativa y sin perder al mismo tiempo el interés por el relato que se está contando. En prospectiva sería interesante estudiar y analizar los elementos hipertextuales que incluirían en una narrativa de juego el alumnado del *Grado en Maestro en Educación Infantil*, *Grado en Maestro en Educación Primaria* y el *Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas* durante el proceso de formación universitaria.

## 5. REFERENCIAS

- Abella, V. y Grande, M. (2010). Juegos de rol como estrategia educativa: percepciones del docente en formación y estudiantes de secundaria, *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 27-55.
- Ben-Ezra, M., Lis, E., Blachnio, A., Ring, L., Lavenda, O. y Mahat-Shamir, M. (2018). Social Workers' Perceptions of the Association Between Role Playing Games and Psychopathology, *Psychiatric Quarterly*, 89, 213-218 <https://doi.org/10.1007/s11126-017-9526-7>
- Boubekeur, A., Pérez, V. y Rovira-Collado, J. (2020). Recorridos didácticos por la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Propuesta plurilingüe para la enseñanza de la literatura. En R. Roig, J. M. Antoli, R. Díez y N. Pellín (Eds.), *Redes de investigación e innovación en docencia universitaria* (pp. 827-837). Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Alicante. <http://hdl.handle.net/10045/110120>
- Cerrillo, P. (2007). *Literatura infantil y juvenil y educación literaria*. Octaedro.
- Cordón, J. A. (2010). De la lectura ensimismada a la lectura colaborativa: nuevas topologías de la lectura en el entorno digital. En *Polisemias visuales. Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural* (pp. 39-84). Ediciones Universidad de Salamanca. <http://eprints.rclis.org/15441/1/lecturaensimismada.pdf>
- Coto, J. (2021). *Personas y datos. Una guía para diseñar juegos de rol*. HT Games Publishers SL.
- Galina, I. (2011). ¿Qué son las humanidades digitales? *Revista digital universitaria*, 12(7), 3-10. <http://www.revista.unam.mx/vol.12/num7/art68/#a>
- Grande-de-Prado, M., Baelo, R., García-Martín, S. y Abella-García, V. (2020). Mappig Role-Playing Games in Ibero-America: An Educational Review, *Sustainability*, 12(16), 1-12 <https://doi.org/10.3390/su12166298>
- Llorens, R. y Rovira-Collado, J. (2012). De la lectura hipertextual a la escritura colaborativa: blogs y wikis en la didáctica de la lengua y la literatura. En A. Mendoza (Ed.), *Leer hipertextos. Del marco hipertextual a la formación del lector literario* (pp. 262-274). Octaedro.
- Maté, I. (2017). Los juegos de rol como elemento dinamizador para las clases de Historia en la Educación Secundaria Obligatoria. En A. Llacuna y H. Saavedra (Ed.), *Experiencia e historia en la contemporaneidad: historia pensada, historia enseñada y memoria histórica* (pp.199-216). Bellaterra.
- Mendoza, A. (2008). La utilización de materiales literarios en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Lenguas para abrir camino*, [2002]. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. [<http://>

www.cervantesvirtual.com/obra/la-utilizacion-de-materiales-literarios-en-la-ensenanza-de-lenguas-extranjeras--0/].

- Mula, A., Díez, A. y Llorens, R. F. (2008). El camello despeluchado o cómo atar los bigotes al tigre. Gloria Fuertes, didáctica y TIC. Una propuesta para la etapa obligatoria. *Glosas didácticas: revista electrónica internacional de didáctica de las lenguas y sus culturas*, 17, 5-17.
- Pérez, V. (2020). La Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes como modelo didáctico: estudios desde la perspectiva de género. En: Roig-Vila, Rosabel (coord.). *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria*. Volumen 2020. Pp. 689-700 Alicante: Universidad de Alicante, Instituto de Ciencias de la Educación (ICE). <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/110103/1/Redes-Investigacion-Innovacion-Docencia-Universitaria-2020-59.pdf>
- Perkins, C. (2021). *Candlekeep Mysteries*. Wizards of the Coast
- Ramos-Villagrasa, P.J. y Sueiro, M.J. (2010). Personalidad y elección de personajes de rol: dime quién eres y te diré quién prefieres ser, *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3) <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093002>
- Rodríguez-Yunta, L. (2013). Humanidades digitales, ¿una mera etiqueta o un campo por el que deben apostar las ciencias de la documentación? *Anuario ThinkEPI*, 7, 37-43. <http://eprints.rclis.org/19368/1/037-043-Rz-Yunta-Humanidades-digitales.pdf>
- Romero, A. (2019). Juegos de rol y roles de juego: aproximaciones antropológicas a un club de rol de Barcelona, *Perifèria*, 24(1), 104-130.
- Rovira, J. C. & Rovira-Collado, J. (2019). La literatura en español en Internet: veinte años de la creación de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, *Revista Mi Biblioteca*, 58, 54-59.
- Rovira-Collado, J. (2010). Literatura infantil y juvenil: de la escuela a Internet y de la red a ELE. VII *Encuentros Prácticos de Español Lengua Extranjera (EPELE)*. Nápoles: Instituto Cervantes. [[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/napoles\\_2010/02\\_rovira.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2010/02_rovira.pdf)].
- Rovira-Collado, J. (2019). Clásicos literarios en constelaciones multimodales. Análisis de propuestas de docentes en formación. *Tejuelo*, 29, 275-312. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.29.275>
- Rovira-Collado, J. (2020). Quo vadis, Cervantes Virtual? Veinte años de Humanidades Digitales entre Literatura y Tecnología, *ArtyHum Revista Digital de Artes y Humanidades. Monográfico 1: Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales*, pp. 28-47. [<https://www.artylum.com/>].
- Rovira-Collado, J., Llorens García, R. F., Serna-Rodrigo, R. y Madrid Moctezuma, P. (2018). Desarrollo de la mirada docente a través de guías de lectura en Educación Infantil. En Roig-Vila, R. (Ed.), *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior*, (pp. 438-447). Octaedro.
- Ruiz, H. (2020). *¿Cómo aprendemos? Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza*. Graó.
- Tizón, R. (2010). Mitos y leyendas sobre los juegos de rol. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 415-425.
- Vergara, J.J. (2018). *Narrar el aprendizaje. La fuerza del relato en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)*. Ediciones SM.