

“EN PRIMERA PLANA”: LA NOVELA VISUAL COMO ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN Y ESCRITURA DE REPORTAJES EN UN SÉPTIMO BÁSICO

Juan Robles Parada, juan.robles.parada@gmail.com
Bastián Venegas Muñoz, bastiánvenegas95@gmail.com

Resumen

El presente artículo da cuenta de un proceso educativo que tuvo por objetivo desarrollar una secuencia gamificada situada al interior de la asignatura de Lengua y Literatura en un curso real de séptimo básico del Colegio Alonso de Ercilla de San Felipe. Junto con ello, se buscó diseñar, implementar y evaluar el impacto de la propuesta didáctica de acuerdo a criterios de evaluación que se subvierten con los objetivos específicos de la asignatura de Lengua y Literatura. En este proceso los/as estudiantes investigaron y desarrollaron la escritura de una noticia y un reportaje de acuerdo a un acontecimiento noticioso de ficción que fue visualizado mediante tres etapas de novelas visuales. Los/as estudiantes tuvieron un rol rotativo de reporteros, adscribiéndose a un medio de prensa determinado; el rol del docente fue monitorear y evaluar el proceso como editor de los medios. Se concluye que el proceso gamificado es favorable y se logran los objetivos de aprendizaje esperados en las y los estudiantes, quienes de forma sistemática y motivada desarrollaron las actividades de manera satisfactoria.

Palabras Claves

gamificación, lenguaje, novela visual, medios, comunicación.

Abstract

This article seeks to disclose and evaluate the design and development of a gamified educational experience for the subject of Language and Literature. The experience was designed for a middle school level at the Colegio Alonso de Ercilla, City of San Felipe, Chile. Along with this, it sought to evaluate the impact of the gamified experience by using criterias that are subverted within Language and Literature in alignment with the Chilean curriculum. During the process, students were invited to research and develop a news report according to fictional events that were experienced through play by using a visual novel. The role of the teacher was to monitor and evaluate the process as the editor of a news media. It was concluded that the gamified process was favorable and the expected learning objectives were achieved. In addition, it is important to note that by using gamification, the students displayed motivation to learn and communicate with each other.

Keywords

gamification, language, visual novel, media, communication.

Introducción

La propuesta gamificada "En primera plana" es una secuencia didáctica sustentada en la visualización e interacción de una novela visual interactiva en donde las y los estudiantes toman roles determinados para investigar un acontecimiento noticioso, dando como producto la creación de una noticia y un posterior reportaje. Esta secuencia se sitúa y desarrolla en el establecimiento educativo "Colegio Alonso de Ercilla", ubicado en la ciudad de San Felipe, Quinta región, Chile. En este centro educativo, se imparte educación bajo un formato híbrido en donde las y los estudiantes tienen la posibilidad de asistir de modo presencial a sus clases o conectarse mediante la plataforma Meet dispuesta por el colegio. Lo anterior, tiene su origen dadas las condiciones sanitarias imperantes que se han estipulado mediante el Ministerio producto de la Pandemia Covid-19 y que responden a cambios lógicos de la escuela tradicional, abriendo las puertas a una nueva apertura de acciones educativas que contribuyan a nuevos sistemas de aprendizaje, metodológicas y recursos para estudiantes del siglo XXI (Sanches, 2003).

El curso en cuestión donde se llevó a cabo el proceso gamificado corresponde a un séptimo básico, específicamente en la asignatura de Lengua y Literatura del currículo nacional. Dicho curso se compone de 34 estudiantes y denota una motivación por recursos tecnológicos, como también una alta participación con respecto a sus aprendizajes. Asimismo, un afán por realizar actividades que escapan de las metodológicas canónicas tales como la exposición de contenidos y la realización de actividades descontextualizadas de los ejes de lectura y escritura. En función de lo anterior, la propuesta gamificada, entendiendo ésta bajo una metodología que involucra "elementos o pensamientos del juego" (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p.2) y que está en constante interacción con las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), desarrolla en el alumno la posibilidad de "un mundo de fantasía, un espacio mágico de diversión y entretenimiento"

(Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2) en contraste a las metodológicas canónicas que incitan la posición anacrónica de interacción que establece el estudiante cotidianamente con las TIC y con la forma en que aprenden y desarrollan sus habilidades.

En la asignatura de Lengua y Literatura, la implementación del proceso gamificado permite que los/as alumnos/as "aprenden mejor haciendo y creando, y no leyendo y absorbiendo pasivamente" (Butcher, Kanwar & Uvalic-Trumbic, 2015, p. 14).

Diseño del Aula Gamificada

Como se señaló anteriormente, la presente investigación tuvo por objetivo general evaluar el diseño e implementación de una secuencia gamificada relacionada con la asignatura de Lengua y Literatura. De este objetivo se desglosaron tres objetivos específicos. Primero, diseñar una propuesta gamificada mediante recursos TIC de tres etapas coherentes y cohesionadas en función de los contenidos de investigación e informativos de la asignatura de Lengua y Literatura de Séptimo año Básico. Para escatimar el cumplimiento de este primer objetivo, se considera la relación de los objetivos de la propuesta gamificada y los recursos utilizados para dar cumplimiento a una narrativa que no se desligue de los propósitos del plan curricular de la asignatura.

El segundo objetivo fue implementar una actividad gamificada en el transcurso de cuatro clases de formato híbrido donde se aplicarán conocimientos y habilidades de Lengua y Literatura para la resolución de las etapas desarrolladas. En función de ello, los criterios evocan a la logística de la implementación y la organización para dar cumplimiento al correcto desarrollo de aprendizajes de las y los estudiantes de acuerdo con las etapas que entregaran en una novela visual. Por último, se buscaba evaluar el proceso en función de los resultados obtenidos a lo largo de las etapas del diseño e implementación y su escalabilidad. El propósito fue medir cualitativamente la totalidad

del desarrollo gamificado, generando una visión crítica de determinaciones ocurridas en el diseño y la implementación del proceso de aprendizaje.

Para quienes están familiarizados con la novela gráfica y el videojuego, el concepto de novela visual puede ser conocido. Sin embargo, es necesario esclarecer algunos elementos conceptuales a fin de entender la toma de decisiones en torno a la selección de una novela visual como medio narrativo que va secuenciando la experiencia gamificada propuesta.

Al igual que el cómic, la novela gráfica tiene una estructura expresiva en la que se vinculan imágenes y palabras para narrar una historia. En ambos casos se usan elementos verbales y gráficos que devienen símbolo, tiempo y secuencialidad (Eisner, 2008; McCloud, 1993), pero la novela gráfica es una categoría del cómic, ya que a diferencia de este comparte con la novela tradicional que una historia termine en un solo tomo (Suárez, 2014). Es decir, puede no tener una continuidad periódica, cosa que sí ocurre en las tiras cómicas y el cómic, por ejemplo, Condorito. Por otra parte, las novelas gráficas tienden a tocar temas complejos y serios, incluyendo la historia, la narrativa biográfica y la ciencia ficción. La policía del Karma (2011), de Jorge Baradit, o el Cardenal (2018), de Koté Carvajal y Lucho Inzunza, son ejemplos de ello.

En los últimos años, este tipo de publicaciones han sido integrada a entornos educativos formales como recurso didáctico. Específicamente, en la asignatura de Lengua y Literatura se han utilizado para mediar aprendizajes relacionados con la comunicación, la expresión lingüística, la estética y el hábito lector, entre otros (Sánchez Díaz, 2015; Paré & Soto-Pallarés 2017, citados por Gómez & Ruiz 2019). Por otra parte, algunos autores han señalado que a través de la novela gráfica se pueden establecer relaciones intertextuales entre la literatura, otros campos del saber y de expresión artística, tales como la pintura, la estética y el cine. Para ello se debe considerar

la diversidad de ideas y aproximaciones reflexivas que se pueden promover a través de la comparación, interpretación y análisis de los diversos espacios discursivos, comunicativos, expresivos y culturales que se desprenden de la lectura intertextual y el significado que le da a ello quien lee (Culler, 1978; Leguizamón, León y Lopera, 2014). del desarrollo gamificado, generando una visión crítica de determinaciones ocurridas en el diseño y la implementación del proceso de aprendizaje.

Con el advenimiento de los nuevos medios digitales, y sobre todo con los videojuegos, la novela gráfica adquiere otras características y nombre, transformándose en lo que hoy se conoce como Novela Visual. Dos de las características más relevantes este tipo de narración son la integración del sonido y la capacidad de tomar decisiones que afectan la lectura y comprensión total de la historia. Hay tres elementos claves a considerar en esta nueva forma narrativa: la multimodalidad, entendida como el uso que en las prácticas sociales se hace de más de una configuración semióticas para comunicar, expresar y representar ideas (Kress 2009) La interactividad, relacionada con el desarrollo de sistemas digitales que permiten al usuario generar cambios en base a la exploración, selección y control de todas o algunas de las partes de su interfaz, recibiendo retroalimentación y retorno de las acciones que va realizando (Regil, 2001). Finalmente la hipermedialidad, es decir, la posibilidad de acceder a contenidos digitales que no siguen una organización lineal, configurando con ello más de una manera de lectura y comprensión de una narración y de la comunicación (Scolari, 2009).

En ese sentido, una novela visual es una historia donde el jugador-lector va interactuando con diversos personajes, textos, objetos, sonidos, imágenes, recursos y espacios que aparecen en escena. A partir de la interacción con estos elementos, se irán desarrollando acciones y develando una historia que puede tener más de un final o desarrollo dependiendo de las decisiones que va tomando el jugador-lector. La popularidad de este tipo de narración ha ido creciendo con el tiempo, tanto

así que el cine ha ido incluyendo elementos de la novelas visuales, ejemplo de ello es el película Black Mirror: Bandersnatch (Netflix, 2018), cinta interactiva donde el televidente, usando el control remoto, puede tomar decisiones que afectan la duración y el final de la película, incidiendo también en la información que va recabando para comprender la historia en su totalidad. En este sentido, la novela visual, además de incluir los elementos estructurales del cómic y la novela gráfica, suma el lenguaje audiovisual, la interactividad y la hipermedialidad al proceso de creativo y expresivo de lo que se entiende como narración, ampliando la reflexión de lo que se conoce como imagen secuencial, videojuego, literatura y comunicación. Esto es relevante, puesto que las nuevas generaciones se mueven cotidianamente y de manera familiar en contextos multimodales e hipertextuales, integrando a sus vidas diversos lenguajes. Al respecto, Francisco y Araya (2014) señalan:

[...] si creamos significados en varios modos de manera tal que nuestro compromiso con el mundo es siempre multimodal, entonces parece simplemente esencial que la institución encargada de los aprendizajes esté no solo basada en el aprendizaje de la lengua sino en cómo la cultura que se le presenta a los niños en la escuela está representada y cómo los jóvenes hacen sentido de ella. Eso no se puede hacer solo por medio de una pedagogía basada en lo lingüístico. (p. 96)

"En Primera Plana" Novela Visual en la Escuela

La secuencia didáctica gamificada "En Primera Plana" se sustenta en dos objetivos de aprendizaje indicados por el currículo nacional y los planes y programas de la asignatura de Lengua y Literatura. Por una parte, considera el Objetivo de aprendizaje 13 (OA 13), cuyo propósito es que las y los estudiantes sean capaces de Escribir con el propósito de explicar un tema, mediante la escritura de diversos

géneros (por ejemplo, artículos, informes, reportajes, etc.). Por otra parte, se considera el objetivo de aprendizaje 25 (OA 25), el cual tiene por finalidad "Sintetizar, registrar y ordenar las ideas principales de textos escuchados o leídos para satisfacer propósitos como estudiar, hacer una investigación, recordar detalles, etc." (Ministerio de Educación, Unidad de Currículum y Evaluación, 2016, p. 58).

De acuerdo a estos contenidos objetivos se desprenden los objetivos específicos a desarrollar con el curso. En primer lugar, se busca que las y los estudiantes investiguen una situación noticiosa usando y analizando diferentes fuentes investigativas. El logro efectivo del objetivo tiene vinculación directa de la toma de apuntes, que conlleva la discriminación y evaluación de las fuentes informativas considerando conceptos de hecho y opinión. Asimismo de la capacidad sintética de los discursos dialógicos que va presentando la novela visual. En segundo lugar, se busca que produzcan una noticia relacionando para ello su propósito comunicativo, estructural y composicional. Los indicadores de dicho objetivo se evidencian en la textualización del proceso investigativo y remiten a que el texto en cuestión se confeccione bajo la objetividad informativa del género periodístico; cumpla con su estructura, lo cual se traduce a responda a las preguntas investigativas de carácter noticioso: ¿Qué ocurre?, ¿dónde ocurre?, ¿cómo ocurre?, ¿por qué ocurre?, ¿quiénes están implicados? y junto con ello, a que presente una estructura básica: título, imagen y *lead*.

En tercer lugar, a partir de una novela visual que vaya articulando las etapas del proceso gamificado, las y los estudiantes serán invitados a producir un reportaje de acuerdo a su estructura y elementos significativos. Aquí los indicadores de evaluación se sustentan en el cumplimiento del propósito de informar, pero junto con ello, la ampliación investigativa, dado que el género textual conlleva un desarrollo más exhaustivo de un proceso noticioso. Asimismo, se deben incorporar en este escrito elementos desarrollados en la noticia y dar término a los últimos aspectos representados en la novela visual.

En cuanto a los objetivos actitudinales, se busca “Desarrollar trabajo colaborativo en función de un mismo propósito educativo y Manifestar una postura de responsabilidad y autonomía en el cumplimiento de acciones para lograr los objetivos de aprendizajes desglosados”(Ministerio de Educación, Unidad de Currículum y Evaluación, 2016, p. 60-61). En función de ello, la métrica evaluativa de dichos objetivos, tiene que ver con una pauta de coevaluación de las y los estudiantes, en donde dan sus impresiones del trabajo de sus compañeros bajo los aspectos de equidad de trabajo, responsabilidad y autonomía como son descritos en los mismos objetivos.

Ahora bien, para dar cumplimiento a los objetivos propuestos, el diseño de la actividad gamificada se sustenta en la creación de una narrativa que permita a las y los estudiantes adquirir una participación activa y que se apropien del rol de un periodista para así profundizar en sus actividades investigativas y de producción textual. Para ello la historia se plantea a través un preludeo inicial, donde se puede seleccionar un avatar, y en una secuencia de tres etapas bien diferenciadas. Al final de cada etapa se indican momentos de entrega de productos y de evaluación formativa del proceso por parte del docente.

El diseño lúdico se realizó en base al modelo MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*), *framework* donde se indica que, para diseñar y desarrollar un juego que mantenga a los jugadores interesados en dicha experiencia, se deben considerar tres componentes bases: Mecánica, Dinámica y Estética. El primero se relaciona con el sistema de reglas que estructuran el juego, el segundo con los comportamientos y estrategias que usan los jugadores para resolver los desafíos que se despliegan en el juego, y, el tercero, lo que hace divertido, para jugadores y jugadoras, la experiencia lúdica en términos de sus respuestas emocionales y deseos (Hunicke, LeBlanc y Zubeck, 2004). En ese sentido, el modelo entiende una experiencia lúdica, como una experiencia dinámica centrada en quienes juegan. Ello permite a quienes diseñan y desarrollan juegos y videojuegos comprender de qué manera las decisiones de jugadores y jugadoras impactan el sistema de juego de manera holística.

Esto es importante, puesto que al diseñar y desarrollar una experiencia lúdica situada en la escuela, es importante no solo reflexionar de qué manera el contenido puede ser gamificado, también en cómo los y las estudiantes, según sean sus necesidades, van vinculando los



Imagen 1. Interfáz de selección de avatar



Imagen 2 y 3. Interacción para la selección de avatar

contenidos curriculares a su experiencia de vital a través del juego, fomentando proceso creativos y de desarrollo cognitivo a través de la interactividad, el dinamismo, la empatía, el entretenimiento y la innovación, todas estas habilidades que se buscan desarrollar en el siglo XXI (Romero, Usart y Ott, 2015).

Ya que el objetivo es fomentar la innovación, interactividad y la toma de decisiones, se decidió desarrollar la experiencia en entornos digitales, haciendo uso de múltiples plataformas, aplicaciones y programas de edición. Tanto el preludeo como las tres etapas del la novela visual fueron desarrolladas en la

plataforma web Genially. Dentro de las etapas, existe un lugar al que se le llama "la sala de reportajes", con interacciones que conducen a enlaces de google drive, donde el docente lleva control del avance de los productos en documentos de google, y entrega a las y los estudiantes imágenes para complementar sus noticias y reportajes. Todos las y los estudiantes reciben los mismos enlaces en el preludeo y la etapa 1 y 2, sin embargo, para dar una experiencia de historia personalizada, se desarrollan diez presentaciones distintas para la etapa 3, contando cada una con la aparición de los avatares que escogidos en el preludeo.



Imagen 4. Diálogo para comenzar la interacción

Las mecánicas de novela visual es el articulador principal de toda la historia permitiendo navegar a través de diálogos un producto audiovisual que permite al jugador tomar decisiones y explorar abriendo caminos y diálogos singulares como narrativa emergente, pero que terminan convergiendo en una trama común de la narrativa embebida. En función de las mecánicas de novela gráfica se crean arquetipos de personajes, diálogos, escenarios posibles, música y sonidos. Se diseñan otras mecánicas de exploración como la escucha activa a modo de espionaje, mecánicas de *escape room* y la interconexión entre la novela y el trabajo pedagógico con enlaces a documentos de google e imágenes que faciliten el trabajo de redacción. La variedad y diversidad de mecánicas busca mantener enganchados a los cuatro tipos de jugadores, relacionando así el componente estético del modelo MDA a lo que se propone en la taxonomía de jugadores de Bartle (1996), dando a los *explorers* libertad para interactuar con todos los personajes y elementos; encontrar secretos para los *achievers*; permite a los *killers* avanzar en la historia de manera más eficiente pudiendo terminar antes si se tiene la información necesaria; y el contexto de trabajo en equipo en

narrativas emergentes singulares otorga a los *socializer* la oportunidad de interactuar con sus colegas en una experiencia colectiva.

En la primera etapa, en particular las y los estudiantes eligen un avatar de entre 6 opciones diferenciadas con estéticas y *lore*¹ diferentes, lo que permite mayor identificación con un personaje, que interactúa en momentos de la narrativa. Luego, las y los estudiantes son divididos en grupos de 3 personas y son insertados en diferentes periódicos del medio

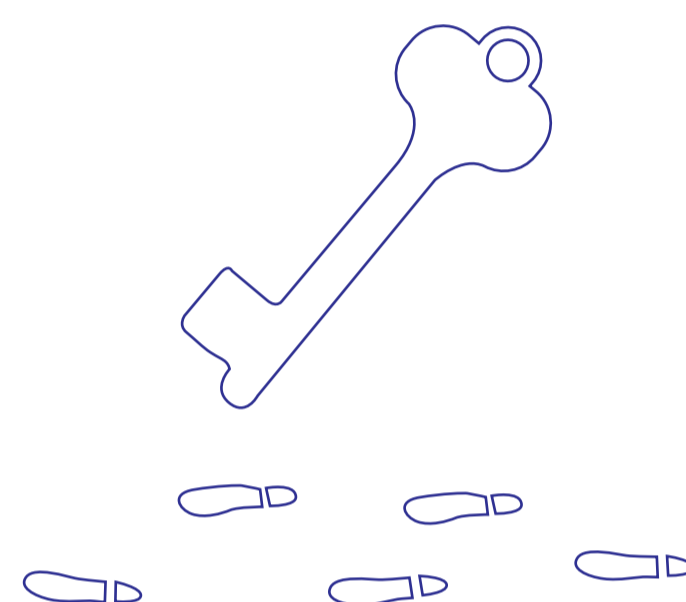


Imagen 5. Interacción básica de novela visual

¹"El Lore o trasfondo de un juego es el conjunto de historias, datos, personajes, representaciones, etc que conforman el universo representado en el mismo y le dan coherencia." Definición de Lore [en línea]. (6, Abril 2022). Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/lore>

local. Su primera labor en estos medios será desarrollar un trabajo noticioso con la inoportuna desaparición del periodista Francisco Saavedra² (Pancho Saavedra), conocido personaje de la televisión chilena que ha desaparecido de la Ciudad de San Felipe. Para ello, a cada uno de los integrantes del grupo les otorga funciones diferenciadas y rotativas a lo largo del proceso, pudiendo ser corresponsales, gráficos y/o redactores, teniendo que complementarse dentro del equipo para lograr los objetivos de aprendizaje conceptuales y actitudinales. Desde

ahí tienen que visualizar diferentes testimonios de acuerdo al avance que ofrece la novela visual y tomar apuntes respectivos discriminando la veracidad de las fuentes y posteriormente redactar la noticia. Es en esta instancia en donde las y los estudiantes comienzan a dar cumplimiento al primer y segundo objetivo del proceso gamificado, que es evaluado por el editor general de los periódicos (el docente). Dentro de la historia, el docente tiene un personaje que hace de narrador y guía en el desarrollo de los acontecimientos.



Imágenes 6, 7 y 8. Interacción para comenzar a entrevistar a los agentes y testigos

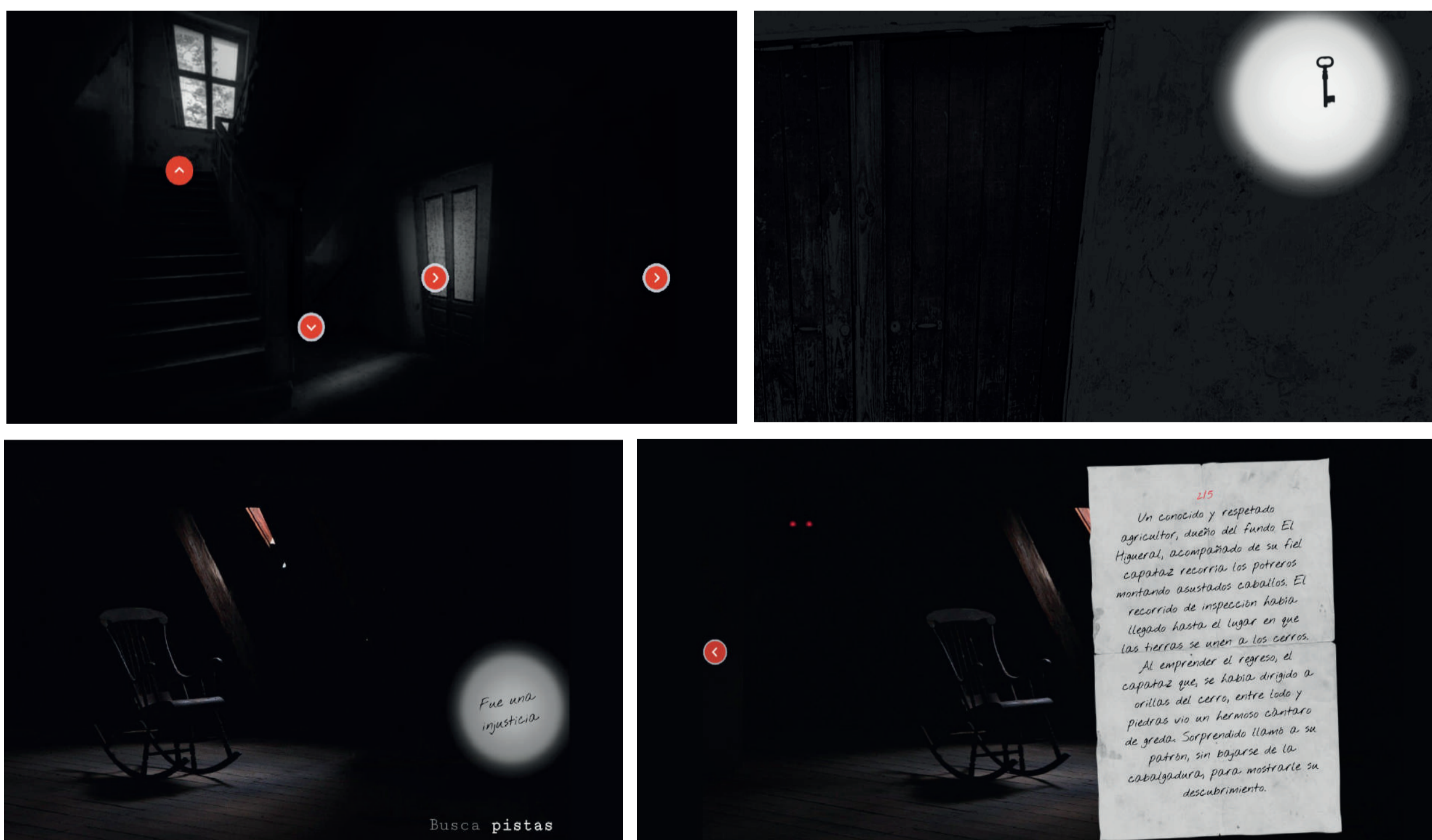
²Presentador del programa de televisión 'Lugares que hablan' donde viaja a diferentes localidades de Chile, mostrando paisajes, personas y la cultura del lugar. Es mayormente conocido como 'Pancho' Saavedra.

La segunda acción, corresponde a la ampliación investigativa en donde las y los estudiantes son invitados a un evento espiritual y descubren que la desaparición del periodista está vinculada con una leyenda del Fundo el Higueral. Aquí deberán volver a tomar apuntes del evento. Finalmente la última etapa, parte con el regreso de Pancho Saavedra y una última entrevista sobre su accionar para dar por finalizado el proceso con la escritura de un reportaje. Aquí se da cumplimiento al último objetivo del proceso gamificado.

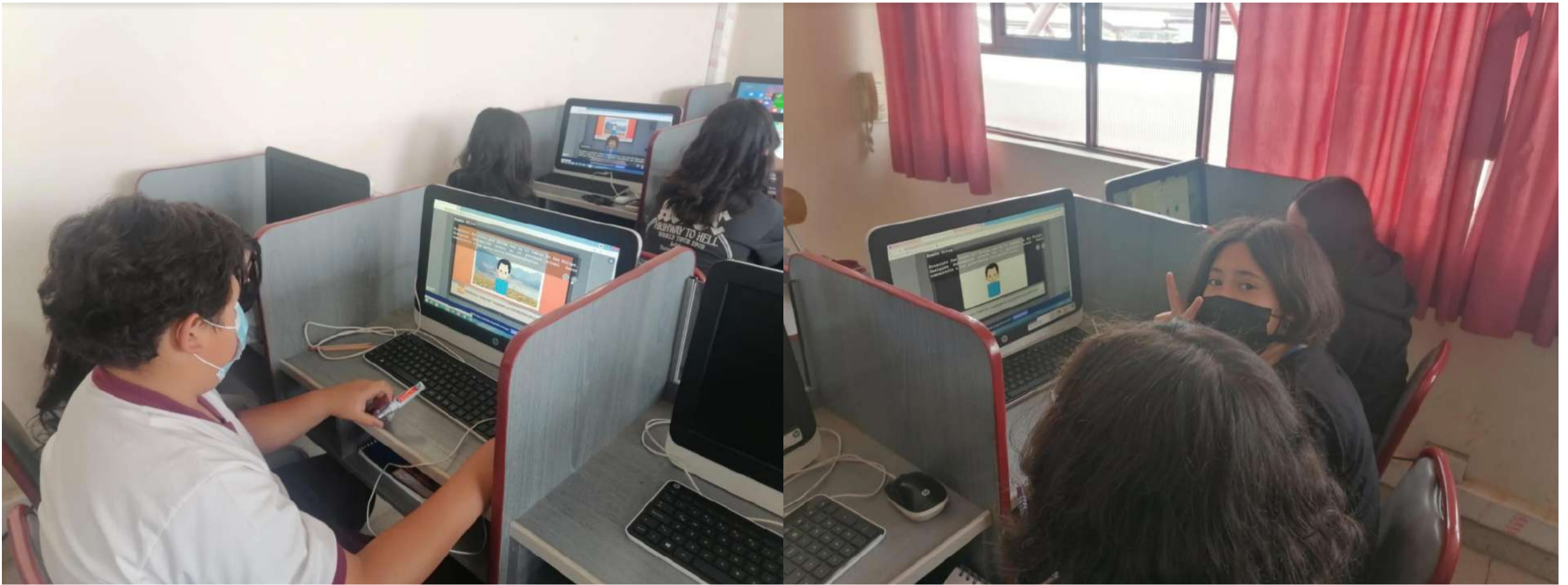
Desarrollo e Implementación

El proceso gamificado se realizó en 4 sesiones pedagógicas de 90 minutos. En la primera sesión tal como se estipuló en el diseño, se conformaron los grupos de trabajo, las y los estudiantes seleccionaron los avatares y quedaron estipulados los 11 periódicos registrados en el documento drive para comenzar el proceso de la visualización de la novela gráfica. Mediante iban leyendo la novela visual, las y los estudiantes

iban comprendiendo el acontecimiento noticioso y tomando apuntes de la información necesaria para recopilar de acuerdo las fuentes. En el contexto de pandemia, algunos grupos en donde los participantes que se encontraban conectados de manera remota, se comunicaron con sus compañeros mediante llamadas vía Discord o Meet para visualizar en conjunto la novela visual. En la segunda sesión pedagógica las y los estudiantes volvieron a retomar sus apuntes realizados en el proceso investigativo y confeccionaron la noticia. El docente estuvo monitoreando la escritura de la noticia para que cumpliera su propósito comunicativo. En la tercera sesión, las y los estudiantes comenzaron la segunda etapa del proceso gamificado. En este proceso en donde fueron invitados como reporteros a visitar la casa del Higueral. Esta parte se constituyó como la más desafiante para las y los estudiantes porque la mecánica les permitía más acciones (abrir puertas, buscar pistas, entre otras). Para ellos, la idea del fantasma fue innovadora y didáctica. Durante el proceso las y los estudiantes tuvieron que volver a retomar sus apuntes para la última etapa.



Imágenes 9, 10 y 11. Navegación en el ambiente e interacción con objetos



Imágenes 12 y 13. Implementación

En la última clase, las y los estudiantes confeccionaron el reportaje, ampliando el proceso investigativo y finalizando de acuerdo con lo último entregado en la novela visual. Aquí las y los estudiantes comprendieron la totalidad de la trama y se dispusieron a confeccionar el texto. Junto a ello, el docente realizó la premiación de la "Primera plana", instancia en que se valora el texto mejor desarrollado dentro del proceso escritural de las y los estudiantes. Finalmente, el docente solicitó que las y los estudiantes realizarán una encuesta evaluativa sobre el proceso de gamificación, para que las y los estudiantes dieran su respectiva retroalimentación del docente de acuerdo con las actividades desarrolladas.

Resultados y Conclusiones

Respecto al diseño y desarrollo, se cumplió con la elaboración de tres etapas coherentes y cohesionadas y la adición de una etapa preliminar, que agrega una mecánica de personalización. El diseño y desarrollo de un proyecto gamificado resulta apasionante cuando se tienen en cuenta los beneficios que puede aportar esta metodología en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En ese sentido, se decidió apostar por un enfoque innovador, que tuviera en cuenta distintas mecánicas y dinámicas para poder alcanzar cabalmente los objetivos de aprendizaje planteados y poder motivar a todos los tipos de jugadores. Tanto

los procesos de diseño, desarrollo como implementación requieren de un tiempo y energía importantes, por lo que hay que estar siempre atentos al contexto de implementación, y ser capaces de adaptarse a las necesidades del establecimiento, manejando adecuadamente los plazos para que la experiencia lúdica no se vea truncada y se alcancen los aprendizajes esperados. Esto último, es importante teniendo en cuenta que el proceso gamificado prepara un ambiente a través de una narrativa en la que todos los actores se involucran en un pacto de verosimilitud, que no debe verse alterado por factores externos que puedan entorpecer el proceso.

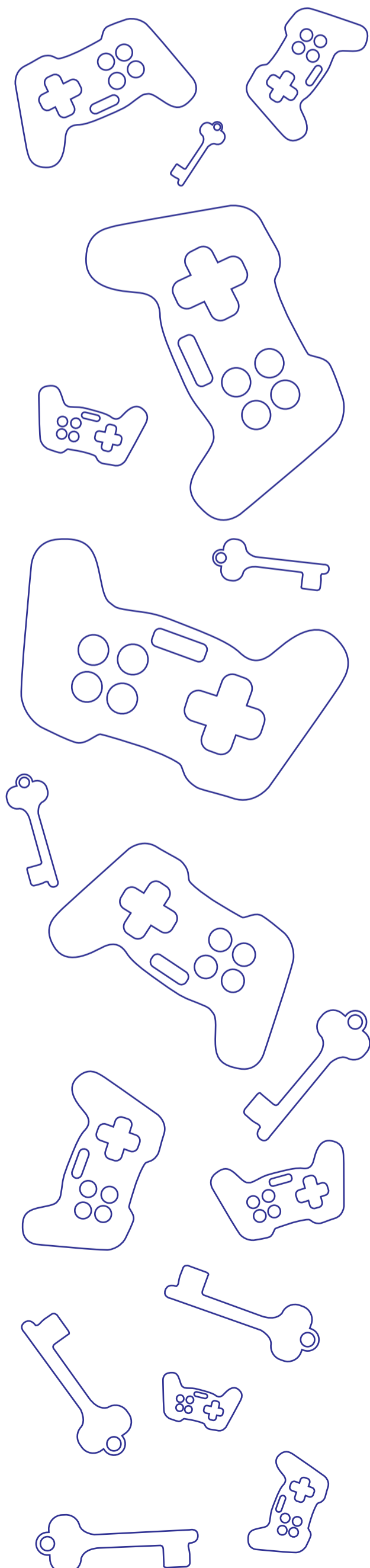
Con relación a la implementación, se logró realizar la actividad gamificada a cabalidad en el transcurso de cuatro clases. Para la implementación de la propuesta gamificada, fueron 7 grupos de los 11 que realizaron las actividades propuestas en el proceso de gamificación. Esto se entiende dado que la totalidad de estudiantes no cumplió con el desarrollo del proceso gamificado debido a factores externos de no conexión a clases y problemáticas de conectividad. Sin embargo, los 7 grupos conformados dieron una continuidad sistemática al proceso y desarrollaron efectivamente los objetivos de aprendizaje en las sesiones dispuestas y programadas. Hay registro de ello en las pautas de evaluación y las encuestas realizadas a las y los estudiantes para retroalimentar el proceso de gamificación. En estos términos, anexo a

los objetivos de aprendizaje la actividad permitió comprender el valor investigativo, desarrollar estrategias y habilidades, como también coordinar un trabajo colaborativo entre pares. Además, permitió profundizar la lectura y escritura de manera contextualizada dando un trasfondo temático atractivo para las y los estudiantes.

En cuanto a la evaluación general del proceso, es posible plantear que la experiencia de aula gamificada permitió aumentar la motivación de las y los estudiantes por su aprendizaje en contexto de pandemia, cuestión que puede resultar muy útil a la hora de diseñar

estrategias metodológicas que busquen aumentar la participación en un momento en que muchos estudiantes han perdido el interés por el aprendizaje y donde la retroalimentación con evidencias se hace compleja.

En relación con la escalabilidad del proyecto, se logró probar la efectividad de la novela gráfica para alcanzar objetivos de aprendizaje que buscan potenciar habilidades investigativas y escriturales. Otras disciplinas como ciencias, historia o inglés resultan muy adecuadas para la implementación de este tipo de juegos, pudiendo incluso trabajar mancomunadamente en un proyecto interdisciplinario.



Actualidad a la hora

Francisco "pancho" savedra se encuentra desaparecido

Fue visto por última vez en la comuna de San Felipe. No se sabe muy bien cómo desapareció solo se sabe que fue por voluntad propia. Sabemos eso porque la cuidadora lo vio salir el viernes en la tarde, él salió muy apresurado con muchos bolsos. Un amigo de Pancho muy cercano a él informó que Pancho andaba muy raro, estaba ansioso más reservado y un poco comunicativo. Al parecer se fue por una supuesta maldición. Él había llamado a 2 personas para que lo pudieran ayudar pero él apareció no aguantó más y se fue. Aún no se sabe el paradero de Pancho. Pero si sabemos algo será informado.



EI ACONCAGUA

¿DÓNDE ESTÁ PANCHO?

La impactante desaparición de la conocida figura de la televisión chilena Pancho Saavedra. La última vez que fue visto fue este viernes en la comuna de San Felipe después de hablar sobre sus nuevos proyectos en la televisión chilena.



Según testigos: lo veían ansioso y deprimido. Lo vieron en un Líder de la comuna apurado comprando cosas para comer y beber. lo vieron nervioso fue por gasolina. No tenía aspecto de no querer toparse con nadie conocido y con ropa inusual. Salió apurado lo que deja en sospechas solo le dijo a una persona que cuidara de sus perros y que iba a

hacer un trámite importante con una bolsa en mano.

esa fue la información que sacamos de la policía ,amigos y gente que lo estaba alojando.

Imágenes 14 y 15. Ejemplos de proceso de escritura de reportajes a partir de la investigación

El desarrollo de la narrativa de este proyecto gamificado tiene en cuenta el contexto particular de implementación, por lo que debería readaptarse a cada ambiente o generalizarse más para abarcar la mayor cantidad de espacios educativos posibles y poder alcanzar los objetivos propuestos de manera más genérica. El cambio en la narrativa obliga necesariamente a un rediseño de personajes y escenarios, pero es posible reutilizar las plantillas de mecánicas presentes en el desarrollo dentro de la plataforma genially, como también los cuadros de diálogos, la mecánica de toma de decisiones y escape room, pudiendo ser reemplazadas sus partes una vez que los nuevos elementos son creados. La revisión de las mecánicas del juego sirve como inspiración para proyectos futuros, haciendo uso de la plataforma genially, u otros programas, pudiendo incluso complejizar el desarrollo con el uso de motores gráficos de videojuegos que requieran conocimientos de programación, lo que aumenta las posibilidades de trabajo y permite el desarrollo más acabado de un videojuego educativo.

Referencias

- Culler, J. (1978). *La poética estructuralista: el estructuralismo, la lingüística y el estudio de la literatura* (Trad. Carlos Manzano). Barcelona: Anagrama.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.
- Butcher, N., Kanwar, A., & Uvalic-Trumbic, S. (2015). *Guía básica de recursos educativos abiertos* (REA). UNESCO Publishing.
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. WW Norton & Company.
- Farías, M., y Araya, C. (2014). Alfabetización visual crítica y educación en lengua materna: estrategias metacognitivas en la comprensión lectora de textos multimodales. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 16(1), 93-104. <http://dx.doi.org/10.14483/udistrital.jour.calj.2014.1.a08>
- Foncubierta, J., Rodríguez, (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*, Editorial Edinumen.
- Gómez, I. M., & Ruiz, B. M. (2019). El cómic como recurso didáctico interdisciplinar. *Tebeosfera*, 10, 45-98
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Vol. 4, No. 1, p. 1722).
- Kress, G. (2009). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge.
- Leguizamón, M. V., León, D. M. R., & Lopera, M. Á. C. (2014). La lectura intertextual en la universidad. *Apuntes didácticos sobre la relación literatura-cómic. Enunciación*, 19(2), 184-198.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Northampton, Mass.
- Ministerio de Educación, Unidad de Currículum y Evaluación. (2016). *Programa de Estudio Lenguaje y Comunicación Séptimo año Básico*. Santiago, Chile.
- Romero, M., Usart, M., & Ott, M. (2015). Can serious games contribute to developing and sustaining 21st century skills? *Games and Culture*, 10(2), 148-177. doi: <https://doi.org/10.1177/1555412014548919>

Sanchez, J. (2003). Integración curricular de Tics concepto y modelos. *Revista Enfoque educacional*, (5(1), pp. 51-65.

Suárez, V., C. (2014). *El cómic y la novela gráfica en el aula de ELE*.

Scolari, C., A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.