

## El país de las maravillas

Un mundo basado en la obra de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas*

## Introducción

*¿Leen los adolescentes?*

Los libros de lectura programados para los alumnos de 3º y 4º de la ESO, en muchos casos, no son leídos, 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, además situadas en contextos cercanos. Esto repercute en su manera de expresarse, tanto oralmente como por escrito.

## Lengua castellana y Literatura

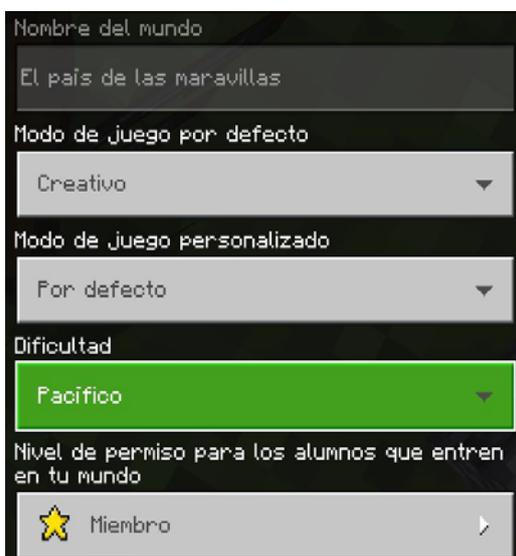
La propuesta trata de implementar Minecraft como actividad de lectura teniendo como referencia la lectura de *Alicia en el país de las maravillas*. El objetivo principal de la actividad es que los alumnos lean detenidamente y disfrutando los textos y les saquen jugo a cada uno de sus detalles. La actividad será provechosa si han leído el libro. Y, principalmente, si esta experiencia ha enganchado a algunos de esos alumnos no lectores a leer.

Se trata de crear el mundo de Lewis Carroll en Minecraft, el mundo de Alicia, a medida que se desarrolle la lectura los alumnos irán construyendo cada escenario, con diferentes pruebas, obstáculos y recompensas. Al finalizar la creación del mundo, la clase jugará en este mundo maravilloso en modo aventura. Por tanto, se dan las dos posibilidades.

## Diseño

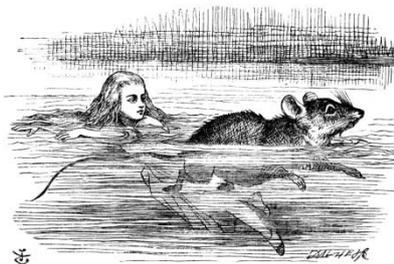
### Paso 1

La creación de un mundo creativo y pacífico.



### Paso 2

Diseño de un mapa en el que se den los diferentes escenarios del libro. vestíbulo de puertas, salón de té, rosalada, campo de croquet, mar de lágrimas...



Se construirán caminos y huecos para situar los diferentes escenarios. Cada uno de estos huecos tendrá su cartel indicando su nombre.

### Paso 3



Construir en Minecraft, situar el primer escenario, el árbol hueco dónde Alicia cayó al mundo maravilloso, los jugadores caerán por el hueco y aparecerán en el vestíbulo de puertas.

Este primer escenario está delimitado y además se sitúan bloques que no permiten a los alumnos destruir, este primer escenario será una toma de contacto con el juego.

Diseño del primer escenario, vestíbulo de puertas.



En el vestíbulo de puertas los jugadores tendrán que encontrar la puerta correcta para acceder al jardín maravilloso.

Se trata de diseñar una serie de capítulos que plantea 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 debe construir una aventura que les permita salir de las estancias 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.



## Objetivos

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.
3. Utilizar la lengua oral y escrita 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.
6. Crear un mundo teniendo como referencia una lectura, teniendo en cuenta sus escenarios, personajes y acciones.

Proceso	Tiempo
<p>Proponer como libro de lectura <i>Alicia en el país de las maravillas</i>.  Leer con detenimiento la obra.  Dividir la clase en grupos y dar a conocer los diferentes escenarios.  Elegir escenarios y trabajar sobre el capítulo, teniendo en cuenta detalles que nos permitan crear pruebas y actividades.</p>	<p>Usar dos horas a la semana, una de ellas para leer y preparar lo que será nuestra posible creación. Una segunda hora para jugar y llevarlo a la práctica.</p>
Método	
<p>La observación directa de cada uno de los miembros permitirá una recopilación de información sobre los procesos, y si estos, reflejan una mejoría con respecto a propuestas de lectura anteriores. Tanto los aspectos técnicos como el diseño pedagógico y los materiales de soporte determinarán la calidad de la herramienta y su aprovechamiento.</p> <p>Plantear la lectura como juego, es seguro que aportará múltiples posibilidades educativas, construir los conocimientos, ejercitar de forma directa la elaboración de estrategias cognitivas, fomentar el tratamiento de temas transversales, aumentar la capacidad de diálogo, favorecer la estructuración de los procesos, acciones y reglas. El planteamiento de juego nos hace pensar que aumentará la motivación para el aprendizaje de diversos contenidos, desarrollará el pensamiento reflexivo, mejorará las habilidades espaciales y el control de los tiempos de reacción y resolución de problemas mediante la simulación.</p> <p>El profesor será un guía que jugará y reflexionará al mismo tiempo que los alumnos, propondrá estrategias y reglas y aceptará el debate de las mismas, así como el resto de participantes, jugadores, todos participaremos en todo, aportando reflexión y trabajo.</p>	
Evaluación	
<p>En relación a la evaluación, este trabajo quiere poner de relieve la prioridad de la colaboración frente a la competición, se trata de crear una historia colectiva basada en la <i>Las aventuras de Alicia</i> de Lewis Carroll y, a la vez, que los alumnos adquieran una serie de estrategias relacionadas con las competencias comunicativa, social y ciudadana, y también lingüística. Hemos dado prioridad a la interacción social, incitando a la reflexión colectiva, a la exploración y a la creación. Los miembros, alumnos, protagonistas, desarrollarán la aventura con su avatar y los profesores, valorarán cada una de las interacciones y retroalimentarán positivamente con la finalidad de hacer significativos los aprendizajes.</p> <p>Un trabajo que consistirá 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. Se trata de analizar las interacciones de los usuarios, sacar conclusiones sobre sus beneficios y, convertirlas en un complemento educativo.</p>	

**Natalia Díaz Delgado**